

## **PENGARUH MEDIA EDUKASI VIDEO TERHADAP KETERAMPILAN KADER POSYANDU DALAM PENGGUNAAN APLIKASI E-PPGBM DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS KATAPANG**

*The Impact of Video Education Media on The Skills of Posyandu Cadres in Using The E-PPGBM Application in The Work Area of Katapang Health Center*

**Moch. Eko Syamsul Ma'arip**<sup>1\*)</sup>, **Tati Ruhmawati**<sup>2</sup>

<sup>1\*)</sup> Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung,

Email: [mocheko57@gmail.com](mailto:mocheko57@gmail.com) dan [Muslimah\\_tati@yahoo.com](mailto:Muslimah_tati@yahoo.com)

### **ABSTRACT**

**Background:** *The importance of providing information about individual nutritional status can be fulfilled by using the online application system for recording and reporting on community-based nutrition (E-PPGBM). Posyandu cadres in the working area of the Katapang Health Center still have problems using the E-PPGBM application due to the lack of socialization about the application and the lack of skills of posyandu cadres. Therefore, it is necessary to increase the skills of posyandu cadres in the use of the E-PPGBM application through video education media.* **Purpose:** *Knowing the impact of video education media on the skills of posyandu cadres in the use of the E-PPGBM application in the working area of the Katapang Health Center.* **Methods:** *The research used a quasi-experimental design with one group pretest – posttest without control design. The population in this research were 51 posyandu cadres in the working area of the Katapang Health Center, and the research sample was 34 posyandu cadres. The sample selection in this research was using a simple random sampling technique by drawing lots. Data analysis used the Wilcoxon test to prove the research hypothesis.* **Results:** *The average skill score of the respondents before being given video education media was 70.0. The average score of respondents' skills after being given video education media was 93.5. The percentage increase in skills is 33.5%. The p value of the respondents' skills before and after being given video education media was ( $p = 0.000$ ).* **Conclusion:** *There was a significant increase in skills after being given video education media to posyandu cadres in the working area of the Katapang Health Center.* **Keywords:** *Nutritional Status; Skill; Community Health Services.*

### **ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Pentingnya memberikan informasi tentang status gizi individu dapat dipenuhi dengan menggunakan sistem aplikasi online pencatatan dan pelaporan gizi berbasis masyarakat (E-PPGBM). Kader posyandu di wilayah kerja Puskesmas Katapang masih memiliki kendala dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM karena kurangnya sosialisasi tentang aplikasi tersebut dan kurangnya keterampilan kader posyandu. Oleh karena itu perlu adanya upaya

peningkatan keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM melalui media edukasi video. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh media edukasi video terhadap keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM di wilayah kerja Puskesmas Katapang. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *quasi* eksperimental dengan rancangan *one group pretest – posttest without control*. Populasi pada penelitian ini adalah 51 kader posyandu di wilayah kerja Puskesmas Katapang, dan sampel penelitian berjumlah 34 kader posyandu. Pemilihan sampel pada penelitian ini adalah dengan teknik *simple random sampling* dengan cara diundi. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* untuk membuktikan hipotesis penelitian. **Hasil:** Rata-rata skor keterampilan responden sebelum diberikan media edukasi video sebesar 70,0. Rata-rata skor keterampilan responden sesudah diberikan media edukasi video sebesar 93,5. Persentase peningkatan keterampilan sebesar 33,5%. Nilai *p value* pada keterampilan responden sebelum dan sesudah diberikan media edukasi video sebesar ( $p=0,000$ ). **Simpulan:** Terjadi peningkatan keterampilan yang signifikan sesudah diberikan media edukasi video pada kader posyandu di wilayah kerja puskesmas katapang.

**Kata Kunci:** Status Gizi; Keterampilan; Posyandu.

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan Posyandu masih memiliki berbagai masalah, sehingga manfaat yang dirasakan belum begitu optimal. Masalah yang sering dihadapi di lapangan adalah partisipasi masyarakat yang rendah, kader yang kurang terlatih serta sarana prasarana yang belum memadai. Dalam Evaluasi Proses Pembinaan Posyandu oleh Tenaga Kesehatan di Wilayah Kerja Puskesmas Kota Singkawang Kalimantan Barat menunjukkan permasalahan yang terjadi adalah terdapat ketidaksesuaian dalam pelaksanaan rapat koordinasi, Pembinaan Sistem Informasi Posyandu (SIP) dan pembinaan pencatatan pelaporan, yaitu hanya terjadi antara koordinator posyandu dan kader tanpa melibatkan bidan pembina posyandu tersebut. Umur tenaga kesehatan yang muda membuat pengunjung kurang percaya karena anggapan kurangnya pengalaman yang dimiliki petugas, terdapat suku tertentu masih sulit mengimunitasikan balitanya di posyandu, tenaga kesehatan dari puskesmas induk datang terlambat,

belum tersedianya tempat yang layak untuk posyandu, tenaga kesehatan yang belum mendapatkan pelatihan serta belum ada kebijakan berupa uraian tugas dan alur kerja dalam pembinaan posyandu.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, pelaporan awal dilakukan sekarang beralih secara manual dengan laporan hasil pemantauan program intervensi gizi berbasis teknologi. Teknologi yang diterapkan berupa: sistem pencatatan dan pelaporan berbasis masyarakat dengan teknologi aplikasi elektronik, khususnya aplikasi Pencatatan dan Pelaporan Gizi Berbasis Masyarakat (E-PPGBM). Penerapan aplikasi ini karena data gizi masyarakat menjadi kebutuhan data di beberapa daerah atau daerah mengetahui sejauh mana masalah gizi yang ada sebagai dasar perencanaan kegiatan, evaluasi kinerja dan intervensi yang diambil oleh pemangku kebijakan.<sup>1</sup>

Pencatatan dan pelaporan posyandu masih dilakukan secara manual dan pelaksana masih menggunakan pencatatan sementara untuk mencatat hasil kegiatan

Posyandu sebelum ditulis ke register SIP. Hal ini menimbulkan beberapa kendala, antara lain duplikasi data, data yang tidak akurat, dan berdampak pada berbagai kesimpulan. Kecuali eksekutif yang menulis data, sulit bagi eksekutif untuk menemukan dan mengakses data yang mereka butuhkan. Selain itu, jumlah peserta Posyandu yang banyak dapat memakan waktu dan energi yang tidak efisien karena harus menulis data berkali-kali. Hal ini mengakibatkan penghitungan data yang tidak akurat.<sup>2</sup>

Peran kader dalam menggerakkan masyarakat dapat mendorong partisipasi aktif masyarakat untuk mau mengikuti kegiatan posyandu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan antara peran kader dengan peningkatan pelayanan di posyandu dan kader merupakan agen perubahan yang mempengaruhi peningkatan partisipasi masyarakat di posyandu.<sup>3</sup>

Pentingnya memberikan informasi tentang status gizi individu dapat dipenuhi dengan menggunakan sistem aplikasi *online* pencatatan dan pelaporan gizi berbasis masyarakat (E-PPGBM). Dengan aplikasi ini, kebutuhan intervensi dalam peningkatan pemantauan gizi melalui kegiatan pemantauan status gizi (PSG) dapat dilakukan dengan nama per alamat. Penggunaan E-PPGBM dimaksudkan untuk memudahkan para praktisi gizi dan pengambil kebijakan daerah untuk mengamati masalah gizi di daerahnya kemudian mengambil keputusan dan tindakan, baik bersama masyarakat maupun individu. Seperti yang kita ketahui bersama, dalam upaya peningkatan gizi masyarakat, khususnya gizi anak, diperlukan program multi disiplin yang efektif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penting untuk memiliki data yang akurat dan berkelanjutan.<sup>4</sup>

Kader posyandu di wilayah kerja Puskesmas Katapang masih memiliki

kendala dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM karena kurangnya sosialisasi tentang aplikasi tersebut dan kurangnya keterampilan kader posyandu. Pemilihan media video karena video mampu mengkombinasikan antara *visual* (gambar) dengan *audio* (suara), menjadikan kader lebih mudah memahami apa yang disampaikan tentang penggunaan aplikasi E-PPGBM. Menurut penelitian Widati dkk (2021) menyebutkan bahwa bertambahnya pengetahuan dan keterampilan kader terhadap aplikasi dapat membantu kader dalam penggunaan aplikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media edukasi video terhadap keterampilan kader dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM.

## **METODE**

Desain penelitian yang digunakan adalah *pre eksperimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*.<sup>5</sup> Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kader posyandu di wilayah kerja Puskesmas Katapang sebanyak 34 orang. Penelitian dilakukan di wilayah kerja Puskesmas Katapang Kabupaten Bandung tahun 2022.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah lembar observasi berupa 7 observasi yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keterampilan responden.

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022. Calon responden penelitian diberikan Penjelasan Subjek Penelitian (PSP) dan *Informed Consent* terlebih dahulu untuk melindungi hak privasi calon responden pada saat dilakukan penelitian. Selanjutnya dilakukan pengisian kuesioner *pretest*. Pada hari berikutnya, responden diberikan media

edukasi video sebagai intervensi penelitian.

Media edukasi video yang disebarakan telah melewati proses pengembangan media dengan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan analisis kinerja untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi kader berkaitan dengan media edukasi, kemudian analisis kebutuhan untuk menentukan media yang dibutuhkan oleh kader posyandu dalam meningkatkan keterampilan mengenai penggunaan aplikasi E-PPGBM. Pada tahap *design*, peneliti membuat rancangan media edukasi video yang berisi tema, topik, dan konten dengan menggunakan screen recorder yang akan dimuat dalam media video. Pada tahap *development*, merupakan hasil dari pengembangan media edukasi video yang selanjutnya dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media. Pada tahap *implementation*, merupakan media yang sudah divalidasi dan diperbaiki sesuai saran dari ahli materi dan media, selanjutnya peneliti melakukan uji coba media skala kecil kepada 10 orang kader posyandu. Pada tahap *evaluation*, merupakan hasil dari uji coba media skala kecil lalu dilakukan perbaikan sesuai saran yang didapatkan.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* dan didapatkan hasil data berdistribusi tidak normal. Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Wilcoxon*.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No. 07/KEPK/EC/N/2022.

## HASIL

Keterampilan responden sebelum diberikan media edukasi video diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata

keterampilan responden sebelum diberikan media edukasi video adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Keterampilan Responden Sebelum Diberikan Media Edukasi Video**

Keterampilan	N	Mean	SD
Sebelum	34	70,0	26,285

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor keterampilan responden sebelum diberikan edukasi menggunakan media edukasi video adalah 70,0.

Keterampilan responden sesudah diberikan edukasi menggunakan media edukasi video diukur dari skor *posttest*. Hasil rata-rata keterampilan responden sesudah diberikan media edukasi video adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Keterampilan Responden Sesudah Diberikan Media Edukasi Video**

Keterampilan	N	Mean	SD
Sesudah	34	93,5	12,575

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor keterampilan responden sesudah diberikan edukasi menggunakan media edukasi video adalah 93,5.

Peningkatan keterampilan pada responden sebelum dan sesudah diberikan media edukasi video dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi SPSS dengan hasil nilai signifikansi *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya dilakukan analisis

menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Pengaruh Media Edukasi Video terhadap Peningkatan Keterampilan Kader Posyandu**

Variabel	Mean	N	t	P
Sebelum	70,0	34		
Sesudah	93,5	34	-4,404	0,000

$\Delta$  mean = 23,5

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata (mean) hasil belajar *pretest* sebesar 70,0 dan rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 93,5. Selisih rata-rata peningkatan keterampilan sebesar 23,5 dengan persentase peningkatan keterampilan sebesar 33,5%. Hasil analisis keterampilan pada tabel di atas, didapatkan nilai t-hitung sebesar -4,404 dan *p value* sebesar 0,000 (*p value* < 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh antara media edukasi video terhadap peningkatan keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan validasi para ahli dan uji coba skala kecil pada media edukasi video, didapatkan bahwa media edukasi video layak digunakan dalam penelitian. Media edukasi video digunakan sebagai intervensi penelitian untuk meningkatkan keterampilan kader posyandu.

Berdasarkan hasil analisis keterampilan kader posyandu sebelum diberikan media edukasi video, didapatkan hasil rata-rata skor keterampilan sebesar 70,0. Rata-rata skor keterampilan sesudah diberikan media edukasi video meningkat menjadi 93,5. Persentase peningkatan keterampilan responden sebesar 33,5%, menunjukkan peningkatan keterampilan

yang signifikan setelah diberikan media edukasi video.

Nilai keterampilan belum semuanya 100 karena intervensi hanya dilakukan 1 kali, masih perlu adanya intervensi lebih lanjut dan berulang kepada kader posyandu, intervensi pelatihan harus dilakukan minimal 4 kali untuk menuju *goal setting*.<sup>6</sup>

Faktor yang mempengaruhi keterampilan adalah pengetahuan, pendidikan, pengalaman, lingkungan dan fasilitas, kebiasaan, kebudayaan dan usia.<sup>7</sup> Sebagai kader dan pengurus Posyandu, yang berasal dari latar belakang yang berbeda, baik dari sisi pendidikan, pengalaman juga pengetahuan membuat kemampuan setiap individu berbeda baik terhadap kemampuan akan kegiatan utama maupun kegiatan administrasi pendukung. Selain itu kinerja masing-masing kader dan pengurus juga dipengaruhi berbagai hal.<sup>8</sup>

Media edukasi video dapat memvisualisasikan sebuah pesan menjadi gerakan motorik, ekspresi wajah, dan suasana lingkungan tertentu, merupakan suatu kelebihan dari video.<sup>9</sup> Untuk mendapatkan hasil yang efektif pada peningkatan pengetahuan diperlukan alat bantu media untuk menarik perhatian sasaran pendidikan. Seseorang mendapat pengetahuan melalui panca inderanya, dimana sebagian besar diperoleh melalui indera penglihatan (mata) yaitu sebesar 83% dan indera pendengar (telinga) yaitu sebesar 11%, sedangkan sisanya melalui indera perasa 1%, indera peraba 2%, dan indera penciuman 3%.<sup>10</sup>

Hasil analisis pada uji *Wilcoxon*, didapatkan nilai t hitung sebesar -10,460 dan *p value* sebesar 0,000 (*p value* < 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara media edukasi video terhadap peningkatan keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media edukasi video dapat meningkatkan keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM.

Penelitian ini membuktikan bahwa media edukasi video dapat meningkatkan keterampilan kader posyandu dalam penggunaan aplikasi E-PPGBM sebesar 33,5% dari rata-rata skor keterampilan 70,0 sebelum diberikan media edukasi video menjadi 93,5 sesudah diberikan media edukasi video.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya. Terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya.

### DAFTAR RUJUKAN

1. Widati E, Zeinora Z, Hapsari F. Pengenalan Literasi Komputer dan E-PPGBM pada Kader Posyandu Cendrawasih. *Dharma Rafflesia J Ilm Pengemb dan Penerapan IPTEKS*. 2021;19(1):101-110. doi:10.33369/dr.v19i1.13840
2. Nabila Sholihah SK. *Sistem Informasi Posyandu Kesehatan Ibu Dan Anak*.; 2015.
3. Elita RFM, Venus A RD. Kader Posyandu Sebagai Agen Perubahan Bagi Kesehatan di Masyarakat. Published online 2017.
4. Khairuddin. Pendataan Balita melalui Aplikasi e-PPGBM untuk Cegah Stunting. DPMG KOTA BANDA ACEH. Published 2020. <https://dpmg.bandaacehkota.go.id/2020/05/28/pendataan-balita-melalui-aplikasi-e-ppgbm-untuk-cegah-stunting/>
5. Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian*. PT.Rineka Cipta; 2018.
6. Afrilya Z, Widyarini N. Efektivitas Intervensi Pelatihan Goal Setting Pada Warga Binaan Sosial (Wbs) Di Panti Sosial Bina Karya (Psbk) Pangudi Luhur Bekasi. *J Ilm Psikol Gunadarma*. 2015;8(2):178774.
7. Notoatmodjo. *Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasi*. Rineka Cipta; 2005.
8. Yanti & Kartini Hasballah. STUDI KOMPARATIF KINERJA KADER POSYANDU. *ilmu keperawatan*. Published online 2016.
9. Jatmika. Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan. In: K-Media; 2019.
10. Notoatmodjo. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Bumi Aksara; 2003.