

## **MEDIA PROMOSI KESEHATAN FILM PENDEK MENGENAI PENCEGAHAN ANEMIA BAGI SISWA KELAS XI**

*Development of Short Movie Health Promotion Media about Anemia Prevention  
for Grade 2 Students*

**Dea Permatasari <sup>1\*)</sup>, M.Aris Rizqi <sup>1</sup>**

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

\* Email: deapermatasari18@gmail.com dan i\_am\_are\_is@yahoo.com

### **ABSTRACT**

*Anemia or lack of red blood cells is still quite high and the program for giving TTD to teenagers during is still not optimal. The purpose of this study was to produce a short film health promotion media about anemia prevention for teenagers. The research used The exploratory sequential design research design which began with in-depth interviews with users to explore needs and create prototypes, then conducted a feasibility test on media expert, material expert, and 61 students. The results of the study obtained media expert assessment of 96% in the category of "very valid", material expert assessment of 97% in the category of "very valid", and assessment of media usability for users of 4.47 in the category of "excellent", as well as user knowledge with wilcoxon p value test results p value > 0,05= 0,001 so the data concluded that the media developed after going through the exploration and prototyping phase obtained the result that the media and materials are very feasible to use and the usefulness of the media is very good, as well as the significant influence of short film media interventions on the improvement of knowledge about anemia prevention of grade 2 students. The recommendation of this study is that developed media should make positive changes in adolescents, especially towards anemia prevention behavior.*

**Key words:** Anemia Prevention, Development, Short Film

### **ABSTRAK**

Anemia atau kekurangan sel darah merah masih cukup tinggi dan program pemberian TTD pada remaja selama tahun 2020 masih belum maksimal. Tujuan Penelitian ini adalah menghasilkan media promosi kesehatan film pendek mengenai pencegahan anemia bagi remaja. Penelitian menggunakan desain penelitian *The exploratory sequential design* yang diawali dengan wawancara mendalam kepada pengguna untuk menggali kebutuhan dan membuat prototipe, selanjutnya dilakukan uji kelayakan terhadap ahli media, ahli materi, dan 61 siswa. Hasil penelitian didapatkan penilaian ahli media sebesar 96% dikategori "sangat valid", penilaian ahli materi sebesar 97% di kategori "sangat valid", dan penilaian kegunaan media bagi pengguna sebesar 4,47 di kategori "sangat baik", serta pengetahuan pengguna dengan hasil uji Wilcoxon p value >0,05=0,001. Sehingga data disimpulkan media yang dikembangkan setelah melalui tahap eksplorasi dan pembuatan prototipe di dapatkan hasil bahwa media dan materi sangat layak untuk digunakan dan kegunaan media sangat baik, serta adanya pengaruh signifikan intervensi media film pendek pencegahan anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan anemia siswa kelas XI. Rekomendasi dari penelitian ini adalah media yang sudah dikembangkan harus membuat perubahan kearah positif pada remaja khususnya terhadap perilaku pencegahan anemia.

**Kata kunci:** Film Pendek, Media Promosi Kesehatan, Pencegahan Anemia

## PENDAHULUAN

Anemia adalah gejala kekurangan sel darah merah karena kadar hemoglobin (Hb) yang rendah. Tarwoto dkk 2010 mengungkapkan bahwa remaja putri dapat dikategorikan anemia jika batas kadar Hb kurang dari 12 gr/dl<sup>15</sup>. Anemia masuk dalam program *Sustained Development Goals* (SDG) ke-2 dan ke-3 yaitu untuk mengurangi semua bentuk kekurangan gizi dan memastikan kehidupan yang sehat untuk semua usia pada tahun 2030. Data *World Health Organization* (WHO) 2015 menyebutkan bahwa prevalensi global anemia adalah sebesar 29.4%. Data di Indonesia, diketahui bahwa prevalensi anemia pada remaja usia 15-24 tahun adalah sebesar 32%. Data (Kementerian Kesehatan RI, Survei Kesehatan Rumah Tangga, 2012) tahun 2012 menyatakan bahwa prevalensi anemia pada remaja putri usia 10-18 tahun sebesar 57,1% dan usia 19-45 tahun sebesar 39,5%<sup>18</sup>. Wanita mempunyai risiko terkena anemia paling tinggi terutama remaja putri<sup>16</sup>, hal ini terbukti dalam Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) yang menyatakan bahwa pada tahun 2012 angka prevalensi anemia pada remaja putri di Jawa Barat sebesar 51,7% angka tersebut merupakan prevalensi paling tinggi diantara provinsi lainnya<sup>18</sup>. Status anemia di Kota Bogor termasuk dalam kategori sedang, prevalensi anemia pada remaja putri di Kota Bogor sebesar 20.9% dari 172 subjek yakni sekitar 36 remaja mengalami anemia<sup>19</sup>. Kementerian Kesehatan RI mengungkapkan bahwa remaja merupakan masa dimana peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, yang telah meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa.

Remaja putri memiliki risiko sepuluh kali lebih besar untuk menderita anemia dibandingkan dengan remaja putra, hal ini dikarenakan remaja putri mengalami menstruasi setiap bulannya dan sedang dalam masa pertumbuhan sehingga membutuhkan asupan zat besi yang lebih banyak.

Kholid (2012) menyatakan bahwa dalam upaya menumbuhkan sikap dan perilaku diperlukan pengetahuan sebagai salah satu ranah perilaku yang dapat berperan sebagai dorongan psikis<sup>5</sup>. Dewasa ini banyak orang mengembangkan media dan sumber baru dalam proses pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengatasi persoalan-persoalan dalam pembelajaran tersebut, salah satu sumber yang terbaru dalam pembelajaran di sekolah yang dilakukan guru adalah memakai audio visual, audio visual mempunyai banyak jenis salah satunya adalah film pendek.

Sadiman, dkk (2012) menyatakan bahwa film pendek memiliki keunggulan yaitu, film merupakan suatu denonitator belajar yang umum, baik anak yang cerdas maupun yang lamban akan memperoleh sesuatu dari film yang sama dan ketrampilan membaca atau menguasai bahasa yang kurang baik, bisa diatasi dengan menggunakan film, dan film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses<sup>23</sup>.

Film pendek mengenai anemia masih terbilang sedikit, film pendek yang beredar dimedia sosial seperti *youtube* masih tidak sesuai dengan kaidah film pendek yang mengedepankan cerita dalam isi filmnya, hal ini yang menarik perhatian peneliti untuk mengembangkan media film pendek mengenai anemia khususnya pada remaja, visualisasi materi mengenai anemia melalui film pendek akan memudahkan para remaja putri untuk memahami pesan yang akan disampaikan. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan Media Promosi Kesehatan Film Pendek

Mengenai Pencegahan Anemia bagi Siswa Kelas XI”.

## METODE

Desain penelitian ini menggunakan *The exploratory sequential design* desain ini merupakan desain yang diawali dengan pengumpulan data kualitatif kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif. Pengumpulan data kualitatif dilakukan pada tahap pertama dari mulai mengeksplor kebutuhan media sampai membuat *prototype* media, kemudian tahap kedua adalah pengumpulan data kuantitatif untuk menjelaskan suatu hubungan variabel yang ditemukan pada data kualitatif yaitu dengan menguji kelayakan media kepada ahli serta menguji media kepada pengguna dengan skala kecil menggunakan *Uji Wilcoxon* untuk mengukur pengaruh media film pendek.

Subjek dalam penelitian kualitatif menggunakan 5 orang siswa sebagai sampel dan dalam penelitian kuantitatif menggunakan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 61 siswa sebagai sampel. Penelitian ini dilakukan di SMA Rimba Madya Kota Bogor pada bulan Mei – Juni tahun 2021. Subjek dalam penelitian kualitatif menggunakan 5 orang siswa sebagai sampel dan dalam penelitian kuantitatif menggunakan 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan 61 siswa sebagai sampel.

Penelitian kualitatif instrument yang digunakan adalah pedoman wawancara yang digunakan untuk mengkaji kebutuhan media dan menjadi bahan untuk dijadikan perancangan media sampai *prototype* media. Pada penelitian kuantitatif instrumen yang digunakan adalah angket dan kuisisioner. Angket digunakan untuk menilai kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media, angket validasi diisi oleh ahli materi dan media untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari validator materi dan media terhadap pengembangan film pendek

mengenai pencegahan anemia bagi remaja.

Setelah dilakukan uji validitas kepada 61 responden yang memenuhi kriteria penelitian, berdasarkan perhitungan menggunakan teknik korelasi *pearson product moment* melalui aplikasi SPSS, didapatkan hasil bahwa 8 soal yang diujikan valid digunakan sebagai kuesioner penelitian karena  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel yaitu 0,254. Uji reliabilitas kuesioner dilakukan kepada 61 responden yang memenuhi kriteria penelitian bersamaan dengan uji validitas kuesioner. Berdasarkan perhitungan menggunakan uji *cronbach's alpha* melalui aplikasi SPSS, didapatkan 8 soal dengan nilai reliabilitas  $>$  0,610 artinya soal tersebut reliabel.

Pengumpulan data kualitatif dilakukan dengan mewawancarai pengguna media dan membuat *prototipe* media, pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan menguji materi, menguji media, dan menyebarkan angket kepada pengguna. Pengolahan dan analisis data pada penelitian kualitatif adalah dengan melakukan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan serta pada penelitian kuantitatif dilakukan perhitungan skor dari ahli media dan ahli materi serta melakukan analisis univariat yaitu untuk mengetahui pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media film pendek dan analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui pengaruh dari media yang dikembangkan. Pertimbangan etis dilakukan dengan memperhatikan *informed consent*, *anonymity*, dan *confidentially* dan sudah melalui proses kaji etik penelitian.

## HASIL

Hasil penelitian ini berupa media film pendek mengenai pencegahan anemia bagi siswa kelas XI. Responden dalam penelitian ini terdiri dari responden kualitatif dan responden kuantitatif yang

terbagi atas responden ahli dan responden pengguna. Adapun karakteristik, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Karakteristik responden penelitian kualitatif ini menggambarkan responden terbanyak pada usia 17-19 tahun dan seluruh jenis kelamin responden adalah perempuan. Karakteristik responden penelitian kuantitatif ini menggambarkan, dari responden ahli seluruh responden ahli memiliki tingkat pendidikan S2 sebanyak 2 orang (100%), serta jenis kelamin dari responden ahli terdiri dari 1 orang perempuan (50%) dan 1 orang laki-laki (50%), serta usia responden ahli terdiri dengan rentang usia 40-46 tahun sebanyak 1 orang (50%) dan responden dengan rentang usia 51-60 tahun sebanyak 1 orang (50%). Pada responden pengguna didapatkan hasil sebagian besar usia responden pengguna berusia 17-19 tahun sebanyak 52 orang (85,25%), dan sebagian besar responden pengguna berjenis kelamin perempuan sebanyak 59 orang (96,72%).

Pada penelitian kualitatif dilakukan untuk mengeksplorasi media promosi kesehatan yang akan dikembangkan dengan mewawancarai 5 siswa dan membuat prototipe media. Berikut ini peneliti memaparkan hasil analisis kebutuhan yang meliputi hasil wawancara. Pada kategori gambaran penyakit anemia sebagian besar responden menyatakan bahwa anemia merupakan penyakit yang disebabkan karena kekurangan sel darah merah serta sebagian besar responden menyatakan bahwa cara mencegah anemia yaitu dengan makan makanan yang bergizi, olahraga, dan mengonsumsi tablet penambah darah dan bentuk pencegahan yang selama ini baru mereka lakukan hanya makan makanan yang bergizi dan olahraga.

Pada kategori pendahuluan kebutuhan media seluruh responden

mengungkapkan bahwa ada edukasi kesehatan yang mereka terima selama mereka sekolah yaitu saat awal masuk sekolah yang diberikan oleh puskesmas setempat, media cetak seperti leaflet, brosur, dan poster adalah media yang pernah mereka terima.

Pada Kategori media apa yang mereka sukai sebagian besar responden mengungkapkan bahwa media video dan audio visual adalah media yang paling mereka sukai dengan alasan bahwa media tersebut mudah untuk mereka pahami. Pada kategori gambaran film pendek sebagian besar responden mengungkapkan film pendek merupakan video atau media audio visual yang mempunyai sebuah cerita. Pada kategori tema menurut sebagian besar responden mengungkapkan bahwa cerita yang bagus dan tidak membosankan menjadi daya tarik bagi sebagian besar responden. Tema film pendek yang sebagian besar responden sukai adalah mengenai anak sekolah, dan

Pada kategori isi film pendek, saat ditanya mengenai jalan cerita seperti apa yang mereka sukai sebagian besar responden mengungkapkan bahwa kehidupan anak sekolah merupakan jalan cerita yang mereka sukai, Genre yang banyak disukai dari sebagian besar responden adalah film motivasi dan drama. Saat ditanya mengenai apa isi dan materi yang baik untuk disajikan dalam film pendek sebagian besar dari mereka mengungkapkan bahwa isi dan materi dari film pendek tersebut yaitu mengenai pencegahan, penyebab, dan faktor dari penyakit anemia. Pada kategori skenario film pendek sebagian besar responden meminati alur maju mundur atau campuran, anak sekolah menjadi tokoh favorit dari sebagian besar responden untuk berperan dalam film pendek dan saat ditanya berapa durasi yang cukup untuk sebagian besar responden mereka mengungkapkan bahwa 7 menit

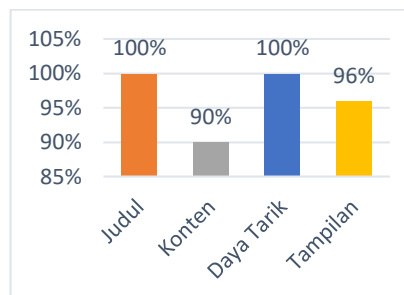
merupakan waktu yang cukup untuk sebuah film pendek.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa responden lebih baik menggunakan media audio-visual karena mereka cenderung lebih mudah untuk memahaminya. Film pendek dapat dijadikan alternatif media bagi para siswa karena film pendek dapat menghadirkan gambaran audio dan visual sekaligus, film pendek dibuat sesuai dengan kebutuhan responden yaitu dengan cerita yang bagus dan tidak membosankan, dengan tema anak sekolah dan kehidupannya, serta terdapat materi mengenai pencegahan, penyebab, dan faktor dari anemia dengan alur campur dan durasi selama 7 menit.

Perencanaan produk media film pendek diawali dengan membuat skenario film. Skenario film dibuat berdasarkan pengamatan penulis tentang kehidupan anak sekolah khususnya selama adanya pandemi dan sesuai dengan analisis kebutuhan setelah membuat skenario dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. Proses pengambilan gambar dilakukan secara bertahap dengan memperhitungkan jarak, waktu, dan tempat. Setelah pengambilan gambar telah selesai, maka langkah berikutnya yaitu proses editing. Proses editing dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dapat mendukung jalannya proses editing.

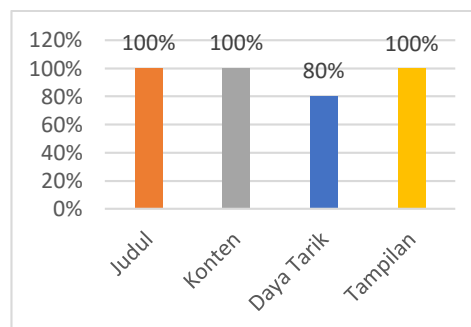
Pada penelitian kuantitatif dilakukan validasi media bertujuan untuk menguji aspek judul, konten, daya tarik dan tampilan dari film pendek, didapat hasil dengan perhitungan skor sebesar 96% yang dinyatakan dalam kriteria sangat valid, yang berarti bahwa media layak untuk digunakan. Hasil validasi media dari masing-masing aspek penilaian disajikan dalam bentuk grafik.

**Grafik 1**  
**Presentase Aspek Kelayakan Media**



Validasi materi bertujuan untuk menguji aspek judul, konten, daya tarik dan tampilan dari film pendek, didapatkan hasil dengan perhitungan skor sebesar 97% yang dinyatakan dalam kriteria sangat valid yang berarti bahwa materi layak untuk digunakan. Tetapi jika dilihat dari tabel jenis kesalahan dan saran perbaikan terdapat revisi yaitu materi tidak menggambarkan resiko anemi dan sudah diperbaiki oleh peneliti atas saran yang diberikan oleh ahli materi. Hasil validasi materi dari masing-masing aspek penilaian disajikan dalam bentuk grafik 2

**Grafik 2**  
**Presentase Aspek Kelayakan Materi**

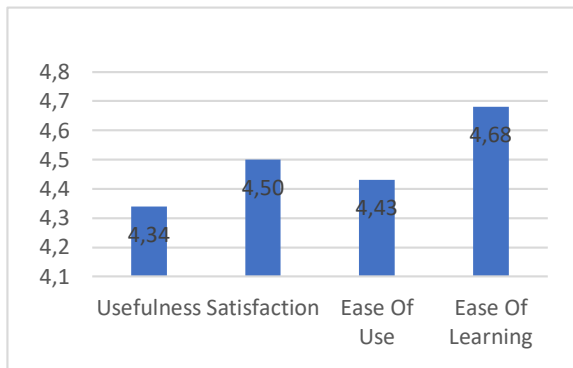


Produk media pembelajaran yang sudah dinilai *expert judgement* dan diperbaiki sesuai saran, kemudian dilakukan validasi lapangan, selanjutnya merupakan tahap uji coba kepada pengguna, yang diuji dengan melihat aspek kebergunaan, kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan, dan kemudahan mempelajari dengan penilaian sebagai berikut. Berdasarkan penilaian dari 61 responden didapatkan rata-rata sebesar 4,47 dan berada pada



interval sangat baik yang artinya media film pendek sangat baik. Hasil uji coba media kepada pengguna dari masing-masing aspek penilaian disajikan dalam bentuk grafik 3

**Grafik 3**  
**Hasil Kuisioner USE**



## PEMBAHASAN

Usia mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, hal ini sejalan dengan teori Notoatmodjo yang mengatakan bahwa usia merupakan variable yang selalu diperhatikan dalam penelitian epidemiologi yang merupakan salah satu hal yang mempengaruhi pengetahuan<sup>40</sup>. Begitupun dengan tingkat pendidikan penelitian yang dilakukan oleh Purwati (2013) bahwa tingkat pengetahuan yang dipengaruhi oleh pendidikan, untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi maka tingkat pengetahuannya juga lebih baik<sup>24</sup>. Jans dalam Monk (2002) dalam Syarif Barnas dan Irwan Muhammad (2019) mengemukakan bahwa sejak permulaan ada perbedaan pada dua jenis kelamin apa yang mungkin dapat disebut matriks kondisioning yang permulaan<sup>25</sup>.

Pada kategori gambaran penyakit anemia sebagian besar responden menyatakan bahwa anemia merupakan penyakit yang disebabkan karena kekurangan sel darah merah, hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa anemia merupakan keadaan menurunnya kadar hemoglobin hemotokrit dan jumlah sel darah merah

Produk yang sudah diuji coba kegunaannya kepada pengguna selanjutnya dilakukan uji coba pengetahuan pengguna setelah menggunakan media film pendek yang telah dikembangkan dengan melihat dari nilai pre test dan pos test yang diujikan.

Hasil pengetahuan yang didapat dari hasil Pretest siswa adalah 6,95 sedangkan rata-rata hasil Posttest siswa adalah 7,56. Sementara hasil dari uji Wilcoxon pada siswa dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan intervensi media film pendek pencegahan anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan anemia siswa kelas XI ( $p$  value  $< 0,05 = 0,001$ ).

di bawah nilai normal yang dipatok untuk perorangan<sup>26</sup>,serta sebagian besar responden menyatakan bahwa cara mencegah anemia yaitu dengan makan makanan yang bergizi, olahraga, dan mengonsumsi tablet penambah darah dan bentuk pencegahan yang selama ini baru mereka lakukan hanya makan makanan yang bergizi dan olahraga hal ini juga sejalan dengan teori cara mencegah dan mengobati anemia adalah dengan makan makanan yang bergizi, minum Tablet Tambah Darah (TTD), dan Olahraga<sup>27</sup>.

Pada Kategori media apa yang mereka sukai sebagian besar responden mengungkapkan bahwa media video dan audio visual adalah media yang paling mereka sukai dengan alasan bahwa media tersebut mudah untuk mereka pahami, pada pelaksanaannya, penelitian Jatmika, dkk tahun 2019 menyatakan bahwa promosi kesehatan tidak dapat lepas dari media karena melalui media tersebut pesan-pesan kesehatan yang disampaikan menjadi menarik dan mudah dipahami, sehingga sasaran dapat dengan mudah menerima pesan yang disampaikan<sup>4</sup>. Kustandi dan Bambang (2013) mengatakan "Media audio visual memiliki sifat yang menarik

dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi yang disajikan dalam audio visual dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah disaksikan/didengar<sup>28</sup>. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari Riesma Cyndai (2013) terdapat hasil peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video pembelajaran, terlihat dari rata – rata nilai posttest 82,80806 lebih baik dari pretest 64,1968. Dan hasil respon siswa setelah menggunakan media video pembelajaran adalah 80,64% baik artinya terdapat pengaruh penggunaan<sup>29</sup>.

Pada kategori tema film pendek sebagian besar responden menyukai adalah mengenai anak sekolah, dan pada kategori isi film pendek sebagian besar responden mengungkapkan mengenai jalan cerita seperti apa yang mereka suka, mereka mengungkapkan bahwa kehidupan anak sekolah merupakan jalan cerita yang mereka sukai hal ini sejalan dengan karakteristik remaja yang diungkapkan oleh Sary (2015) yaitu remaja mempunyai karakteristik kognitif *imagery audience* yaitu, remaja ingin menjadi pusat perhatian orang lain menyebabkan remaja sangat terpengaruh oleh penampilan fisiknya dan dapat berpengaruh terhadap konsep dirinya, mereka jauh lebih nyaman jika sebuah cerita merepresentasikan kehidupan yang mereka jalani saat ini<sup>30</sup>.

*Genre* yang banyak disukai dari sebagian besar responden adalah film motivasi dan drama, *genre* sendiri merupakan istilah yang digunakan untuk mengklasifikasikan teks media ke dalam kelompok-kelompok dengan karakteristik sejenis, konsep *genre* menjadi penting dalam menaikkan ekspektasi dari penonton dan bagaimana mereka menilai dan memilih sebuah teks Rayner serta saat ditanya mengenai apa isi dan materi yang baik

untuk disajikan dalam film pendek sebagian besar dari mereka mengungkapkan bahwa isi dan materi dari film pendek tersebut yaitu mengenai pencegahan, penyebab, dan faktor dari penyakit anemia. Musfiquon (2012) dalam Nunuk, dkk, (2018: 63) menyatakan bahwa media pembelajaran harus tepat guna maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari<sup>31</sup>.

Pada kategori skenario film pendek alur maju mundur atau campuran menjadi jenis alur yang paling diminati oleh sebagian besar responden, anak sekolah menjadi tokoh favorit dari sebagian besar responden untuk berperan dalam film pendek dan saat ditanya berapa durasi yang cukup untuk sebagian besar responden mereka mengungkapkan bahwa 7 menit merupakan waktu yang cukup untuk sebuah film pendek. Yana Erlyana dan Michael Bonjoni (2014) mengungkapkan bahwa dari cara bertuturnya, film pendek memberikan kebebasan bagi para pembuat dan pemirsanya sehingga bentuknya sangat bervariasi. Film pendek mungkin saja hanya berdurasi 60 detik, yang terpenting adalah ide dan pemanfaatan media komunikasinya dapat berlangsung efektif<sup>2</sup>.

Prototipe biasanya dibuat untuk melakukan beberapa uji coba, seperti untuk mengetahui apakah konsep yang sudah dipaparkan bisa diimplementasikan ataupun untuk menguji selera pasar. Farid dkk (2015) mengungkapkan *prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan<sup>9</sup>.

Perencanaan produk media film pendek diawali dengan membuat skenario film hal ini sejalan dengan teori yang mengatakan skenario merupakan intepretasi kisah kehidupan yang diwujudkan dalam suatu runtutan cerita dalam suatu adegan. Skenario yang dibuat

selanjutnya dituangkan kedalam pembuatan *storyboard* yang digunakan sebagai pedoman yang digunakan peneliti dalam proses pengembangan produk dan proses pengambilan gambar hal ini sejalan dengan teori dari *Dictionary of Media and Communication Studies* (2012), yang dimaksud dengan *storyboard* adalah urutan sketsa dan foto yang digunakan oleh sutradara atau produser film untuk membuat sketsa, adegan demi adegan, dan terkadang bingkai demi bingkai, perkembangan film, penglihatan dan suaranya<sup>32</sup>. Sementara itu, menurut Sudaryanto dkk (2013) *storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah<sup>33</sup>. Proses setelah membuat *storyboard* dilanjutkan dengan pengambilan gambar dan proses *editing*.

Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi materi dan media. Validasi dilakukan oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi, dan kepada 61 pengguna media film pendek. Validasi media dan materi terkait pada aspek judul, konten, daya tarik dan tampilan dari film pendek. Pengisian kuesioner atau angket berskala 1-5. Alternatif jawaban pada kuesioner yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Selain melakukan penilaian kelayakan, validator juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media film pendek pencegahan anemia. Hasil validasi oleh ahli media menyatakan bahwa media film pendek pencegahan anemia ini valid atau layak digunakan yaitu dengan perolehan kriteria 96% yang menunjukkan kriteria sangat valid tidak perlu direvisi. Hasil validasi ahli materi menyatakan bahwa media film pendek pencegahan anemia ini valid atau layak digunakan yaitu dengan perolehan kriteria 97% yang menunjukkan kriteria sangat valid tidak perlu direvisi. Penilaian dilakukan dari 4

aspek yaitu, judul, konten, daya tarik dan tampilan dari film pendek.

Aspek judul terdiri dari judul yang mudah dipahami dan judul singkat serta menarik, judul menjadi hal yang paling pertama yang menjadi identitas sebuah media dan judul yang mudah dipahami, singkat dan menarik dapat meningkatkan nilai dari sebuah film pendek yang dibuat. Hal ini sejalan dengan penelitian Yully Ambarsih dan Ganeshya Natagracia (2012) yang menyatakan bahwa ilustrasi dan tipografi berperan besar dalam menunjukkan dan menarik perhatian<sup>34</sup>.

Konten menjadi aspek kedua yang dinilai, yang menjadi perhatian adalah informasi yang mudah dipahami, sistematika konten serta sajian media yang dapat dipahami dan kombinasi *scene* yang menambah daya tarik film pendek. Konten yang mudah dipahami dan mempunyai daya tarik akan sangat memikat para penonton film pendek mereka bukan hanya akan menikmati film tersebut tetapi akan ada nilai yang didapat dari konten film yang disajikan. Euis Komalawati (2017) menyatakan bahwa film yang berkualitas dalam penilaian festival dapat masuk dalam industri film komersial dengan memperhatikan aspek ekonomi media serta menyelaraskan kualitas konten<sup>35</sup>.

Daya tarik menjadi aspek ketiga yang dinilai, daya tarik menjadi sangat penting bagi sebuah film karena film tidak menjadi apa-apa jika ia tidak mempunyai daya tarik sama sekali. Hal ini sejalan dengan penelitian Edo Galasro dan Rina Wahyu (2017) yang membahas mengenai daya tarik suatu produk yaitu dalam kreativitas iklan diharapkan mampu menimbulkan daya tarik bagi konsumennya, maka selanjutnya dapat menuju pada tahap berikutnya yaitu mampu menciptakan kesadaran dan daya ingat konsumen terhadap produk, supaya konsumen berhasrat untuk beli produk tersebut<sup>36</sup>.

Tampilan film menjadi aspek terakhir yang dinilai oleh validator tampilan film



dapat menjadi identitas dari sebuah film dan menggambarkan kualitas sebuah film, hal ini sejalan dengan Azhar Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologi terhadap siswa<sup>37</sup>.

Hasil uji coba kegunaan media film pendek menyatakan bahwa media film pendek pencegahan anemia ini valid atau layak digunakan yaitu dengan perolehan nilai sebesar 4,47 dan berada pada interval sangat baik yang artinya media film pendek sangat baik dari aspek kebergunaan, kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan, dan kemudahan mempelajari. Hal ini sejalan dengan teori Jeff Axup (2004) dalam Sigit Yuniarto (2018) yang mengungkapkan bahwa *usability* sebuah produk sebagai ukuran dari sebuah karakteristik yang mampu menjelaskan seberapa efektif seorang pengguna dalam hubungannya dan berinteraksi dengan suatu produk dalam arti lain, *usability* juga merupakan ukuran seberapa mudah suatu produk dapat dipelajari dengan cepat oleh pengguna dan seberapa mudah suatu produk tersebut bisa digunakan<sup>38</sup>.

Produk yang sudah diuji coba kegunaannya kepada pengguna selanjutnya dilakukan uji coba pengetahuan pengguna setelah menggunakan media film pendek yang telah dikembangkan dengan melihat dari nilai *pre test* dan *pos test* yang diujikan. Hasil dari uji *Wilcoxon* pada siswa dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan intervensi media film pendek pencegahan anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan anemia siswa kelas XI ( $p \text{ value} < 0,05 = 0,001$ ). Berkaitan dengan pengetahuan, hasil penelitian ini tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Syarif dkk., (2015) bahwa pendidikan

kesehatan dengan media audio visual dapat meningkatkan pengetahuan<sup>39</sup>.

## SIMPULAN

Hasil eksplorasi didapatkan hasil sasaran sudah paham tentang konsep film pendek anemia. Penelitian kemudian dilanjutkan dengan membuat prototipe film pendek pencegahan anemia, hasil kelayakan media dilakukan dari memvalidasi hasil media film pendek pencegahan anemia, didapatkan hasil validasi media dengan skor 96% yang menunjukkan kriteria sangat valid dan hasil validasi materi dengan skor 97% yang menunjukkan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi, selanjutnya dilakukan uji coba kepada sasaran dengan uji coba kegunaan media film pendek pencegahan anemia didapatkan hasil rata-rata sebesar 4,47 dan berada pada interval sangat baik yang artinya media film pendek sangat baik. Uji coba pengetahuan kepada pengguna didapatkan hasil dari uji *Wilcoxon* ( $p \text{ value} < 0,05 = 0,001$ ) yang artinya ada pengaruh yang signifikan intervensi media film pendek pencegahan anemia terhadap peningkatan pengetahuan tentang pencegahan anemia siswa kelas XI.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Saya ucapkan terimakasih kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Bandung, Ketua Jurusan Promosi Kesehatan, Sekretaris Jurusan Promosi Kesehatan dan seluruh dosen serta pembimbing yang sudah membimbing saya sampai tahap ini.

## DAFTAR RUJUKAN

1. Devita, F. (2013). "Wreck It Ralph": Studi Genre Pasa Film Disney Animation Studios. *Jurnal E-komunikasi*, 265-267.

2. Erlyana, Y., & Bonjoni, M. (2014). Perancangan Film Pendek Tanya Sama Dengan. *Jurnal Rupa Rupa*, 128-138.
3. A, F. (2015). *Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual Untuk Kompetisi Menulis Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
4. Jatmika, d. (2019). *Buku Ajar Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: K-Media.
5. Kholid, A. (2012). *Promosi Kesehatan: Dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media, dan Aplikasinya Untuk Mahasiswa dan Praktisi Kesehatan*. Jakarta: Rajawali Pers.
6. Nainggolan, E. R., & Susafa'ati. (2018). Pengujian Usability Sistem Informasi Pelayanan Rukun Warga Menggunakan USE Questionnaire. *Jurnal Akrib Juara*, 27-34.
7. Dieniyah, P., Sari, M. M., & Avianti, I. (2019). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri Di Smk Analisis Kimia Nusa Bangsa Kota Bogor Tahun 2018. *Promotor Jurnal Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 151-156.
8. Fajriyah, N. N., & Fitriyanto, M. L. (2016). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Pada Remaja Putri. *Jurnal Ilmu Kesehatan (JIK)*, 1-5.
9. Mubarak, F., Harliana, & Hadjah, I. (2015). Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Citec Journal*, 115-117.
10. Simanungkalit, S. F., & Simarmata, O. S. (2019). Pengetahuan dan Perilaku Konsumsi Remaja Putri yang Berhubungan dengan Status Anemia. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 175-182.
11. Suarmika, P. B., Pudjawan, K., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Film Pendek Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran Agama Hindu Kelas V Di Sd Negeri 4 Banyuning Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal EDUTECH*, 257-266.
12. Suwarno, Sartohadi, J., Sunarto, & Sudharta, D. (2014). Kajian Pengaruh Tingkat Pendidikan Terhadap Perilaku Masyarakat Dalam Pengelolaan Lahan Rawan Longsorlahan Di Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. *Jurnal Geoedukasi*, 15-22.
13. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
14. Andari, I. Y. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Siswa Jurusan IPS Tingkat SMA Se-Banten". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 263-275.
15. Tarwoto, d. (2010). *Kesehatan remaja problem dan solusinya*. Jakarta: Salemba Medika.
16. Kementerian Kesehatan RI. (2013). *Profil Kesehatan 2013*. Jakarta.
17. Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Profil Kesehatan 2018*. Jakarta.
18. Kementerian Kesehatan RI. (2012). *Survei Kesehatan Rumah Tangga*. Jakarta.

19. Permatasari, T., Briawan, D., & Madanijah, S. (2020). Hubungan Asupan Zat Besi dengan Status Anemia Remaja Putri di Kota Bogor. *Jurnal Preportif*, 95-100.
20. Kementerian Kesehatan RI. (2021, Januari 25). *Remaja Sehat Komponen Utama Pembangunan SDM Indonesia*. Diambil kembali dari Kementerian Kesehatan RI: <https://www.kemkes.go.id/article/view/21012600002/remaja-sehat-komponen-utama-pembangunan-sdm-indonesia.html>
21. Isfandari, S., & Lolong, D. B. (2014). Analisa Faktor Risiko Dan Status Kesehatan Remaja Indonesia Pada Dekade Mendatang. *Buletin Kesehatan*, 122-130.
22. Rikarno, R. (2015). Film Dokumenter Sebagai Sumber Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 129-149.
23. Sadiman, A. d. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. .
24. Purwanti. (2013). Tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut guru penjaskes SD di Kecamatan Rendang Tahun 2013. *Tingkat pengetahuan tentang kesehatan gigi dan mulut guru penjaskes SD di Kecamatan Rendang Tahun 2013*.
25. Barnas, S., & Ridwan, I. M. (2019). Perbedaan Gender dalam Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Journal for Physics Education and Applied Physics*, 34-41.
26. Arisman, M. (2014). *Obesitas, Diabetes Melitus, & Dislipidemia: Konsep, teori dan penanganan aplikatif*. Jakarta: EGC.
27. Almatasier, S. d. (2011). *Gizi seimbang dalam daur kehidupan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
28. Kustandi, C. d. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
29. Lestari, R. C. (2013). Pengaruh Penerapan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Kompetensi Merias Wajah Panggung Kelas X Tata Kecantikan Kulit Di SMKN 2 Boyolangu Tulungagung. *e-Journal*, 1-7.
30. Yessy, N. E. (2015). *Buku Ajar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Publishing.
31. Nunuk Suryani, a. s. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Rosdakarya.
32. Watson, J., & Hill, A. (2012). *Dictionary of Media and Communication Studies*. USA: Bloomsbury.
33. Sudaryanto, S. B. (2013). *Videografi, Membuat Film Pendek dan Video Iklan*. Jakarta: Kemendikbud.
34. Ekawardhani, Y. A., & Natagracia, G. (2012). Kajian Prinsip Pokok Tipografi (legibility, readability, visibility, dan clarity) pada Poster Film Beranak dalam Kubur The Movie dan Jelangkung. *Jurnal VISUALITA*, 6-11.
35. Komalawati, E. (2017). Industri film Indonesia: membangun keselarasan ekonomi media film dan kualitas konten. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 1-17.

36. Limbong, E. G., & Winarni, R. W. (2017). Daya Tarik Emosional Dalam Iklan Coca Cola Versi "Rayakan Namamu" Sebagai Kampanye Anti-Bullying. *Jurnal Desain*, 163-173.
37. Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.
38. Yuniarto, S. (2018). *Usability Dalam User Experience Pada Penggunaan Sistem Informasi Rumah Sakit Gigi Dan Mulut Umy*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
39. Buang, M. S., Rahmalia, S., & Arneliwati. (2015). Efektifitas Pendidikan Kesehatan Dengan Audio Visual Terhadap Pengetahuan Dan Perilaku Hidup Sehat Keluarga Tentang Pencegahan Penularan Tuberkulosis Paru. *JOM*, 1294-1296.
40. Notoatmojo. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
41. Pius Danardana Tunjung Seta, P. D. (2016). *Pengembangan Media Film Pendek Untuk Pembelajaran Menulis Cerpen Berdasarkan Kehidupan Siswa Kelas X Semester Ii Sma Pius Bakti Utama Purworejo*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.