

## **AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PENCEGAHAN HIPERTENSI PADA SISWA KELAS X**

*Audio Visual as a Medical Prevention of Hypertension in Class x Students*

**Fitrianingsih Marlina <sup>1\*)</sup>, Rahmat Sudyat <sup>1</sup>**

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

\*Email : fitrianingsihmarlina@gmail.com dan sudiyatrahmat31@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Hypertension is a disease that can attack adolescents, which is based on the results of the publication of the National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES) that 1 in 10 children aged 8-17 years has prehypertension and hypertension. This is because unhealthy behavior and lifestyle are factors for the onset of hypertension. Audio-visual media, especially animated videos, are used as a medium to add information and knowledge of adolescents about preventing hypertension. Research purposes This is Developing audio-visual health promotion media regarding the prevention of hypertension in adolescents. The research method uses the type of research is mixed methods with anresearch design exploratory sequential. The results of the study found that animated videos about hypertension prevention became the type of media that teenagers wanted to discuss material about preventing hypertension. The process of making media prototypes uses 3 stages of the ADDIE development model, namely Analysis, Design and Development. The validity of the audio-visual video animation media by material experts got a value of 97.89% and media experts got a score of 100% while the results of the validity of materials and media by students got a value of 88.08% which was included in the very feasible category. Further research is needed on the effectiveness of using animated video media.*

**Keywords:** *Audio Visual, hypertension prevention, media development.*

### **ABSTRAK**

Hipertensi merupakan penyakit yang dapat menyerang remaja, dimana berdasarkan hasil publikasi dari *National Health and Nutrition Examination Survey* (NHANES) bahwa 1 dari 10 anak usia 8-17 tahun mengalami prehipertensi dan hipertensi. Hal ini diakibatkan karena perilaku dan gaya hidup yang tidak sehat menjadi faktor timbulnya penyakit hipertensi tersebut. Media audio visual terutama video animasi digunakan sebagai media untuk menambah informasi serta pengetahuan remaja tentang pencegahan hipertensi. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media promosi kesehatan audio visual mengenai pencegahan hipertensi pada remaja. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian *mix methods* dengan desain penelitian *exploratory sequential*. Hasil Penelitian didapatkan bahwa video animasi mengenai pencegahan hipertensi menjadi jenis media yang diinginkan oleh remaja untuk membahas materi seputar pencegahan hipertensi. Proses pembuatan prototype media menggunakan 3 tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Desain* dan *Development*. Validitas media audio visual video animasi oleh ahli materi mendapatkan nilai 97,89% dan ahli media mendapatkan nilai 100% sedangkan hasil validitas materi dan media oleh siswa didapatkan nilai 88,08% yang termasuk kedalam ketegori sangat layak. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan media video animasi.

**Kata Kunci:** Audio Visual, pencegahan hipertensi, pengembangan media.

## PENDAHULUAN

Hipertensi merupakan penyakit tidak menular yang mengakibatkan tingginya angka morbiditas dan mortalitas diseluruh dunia. Hingga saat ini menurut Situmorang (2020) tiap tahunnya di seluruh dunia tercatat ada hampir 9,5 juta kasus hipertensi, jumlah ini merupakan bahaya yang begitu besar<sup>1</sup>, dan berdasarkan data Kemenkes RI tahun 2019 bahwa jumlah penyandang hipertensi terus meningkat setiap tahunnya, dan diperkirakan pada tahun 2025 akan ada 1,5 Milliar orang yang terkena hipertensi, dan 9,4 juta orang tiap tahunnya diperkirakan meninggal akibat hipertensi dan komplikasinya.<sup>2</sup>

Indonesia saat ini tengah menghadapi permasalahan kesehatan yang cukup menggemparkan hampir di seluruh dunia yaitu dengan adanya penyebaran penyakit menular covid-19. Akan tetapi tingginya angka covid 19 di Indonesia menurut data *World Health Organization* (WHO) tahun 2020 bukan merupakan salah satu penyebab kematian tertinggi, namun sebanyak 66% penyebab kematian di Indonesia adalah akibat dari penyakit tidak menular, yang salah satunya merupakan penyakit hipertensi (Wardoyo, 2021).<sup>3</sup> Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 menunjukkan bahwa sebanyak 34,1% masyarakat Indonesia yang berusia >18 tahun (milenial) menderita hipertensi. Tingginya angka prevalensi tersebut diakibatkan oleh gaya hidup yang tidak sehat, sebanyak 95,5% diakibatkan masyarakat Indonesia kurang mengkonsumsi sayur dan buah, 33,5% kurang aktivitas fisik, 29,3% masyarakat usia produktif merokok, 31% mengalami obesitas sentral dan 21,8% obesitas pada usia dewasa. Hal tersebut diperkuat dengan data Riskesdas pada

tahun 2018 bahwa 44,13% warga Jawa Barat menderita hipertensi.<sup>4</sup>

Dinas Kesehatan Kota Sukabumi pada tahun 2018 dari 219.324 penduduk berusia  $\geq$  15-59 tahun, sebanyak 22.127 masyarakat (10,1%) setelah dilakukan skrining PTM dalam pemeriksaan faktor risiko hipertensi didapatkan 4.324 masyarakat (2%) menderita hipertensi, dimana Lembursitu termasuk kedalam salah satu kecamatan dengan kasus hipertensi tertinggi yaitu 834 kasus.<sup>5</sup>

Strategi pencegahan faktor risiko perlu dilakukan untuk menekan angka kejadian PTM yang mengancam kalangan kelompok usia produktif, yang mana biasanya dialami oleh kelompok lanjut usia. Berdasarkan hasil publikasi dari *National Health and Nutrition Examination Survey* (NHANES) bahwa satu dari 10 anak usia 8-17 tahun mengalami prehipertensi dan hipertensi (Hariawan, Tidore, & Rahakbau, 2020). Menurut Alamsyah, Selatan, dan Riau (2017); Herman dan Darwin (2018); Marine dan Adiningsih, (2015); Riky, Santoso, dan Purnomo (2017) Remaja saat ini tidak terlepas dari gaya hidup yang tidak sehat seperti mengkonsumsi makanan siap saji, merokok, *gaming online* yang menyebabkan kurang melakukan aktivitas fisik (Hariawan, Tidore, & Rahakbau, 2020).<sup>6</sup>

Rencana strategi Kota Sukabumi tahun 2018-2023 dalam penanganan PTM adalah dengan meningkatkan upaya promotif preventif tanpa mengabaikan kuratif dan rehabilitatif, salah satunya adalah melalui pemberian pendidikan kesehatan sebagai upaya peningkatan pengetahuan masyarakat (Dinas Kesehatan Kota Sukabumi, 2019).<sup>5</sup>

Dalam upaya meningkatkan pengetahuan remaja, pendidikan kesehatan merupakan suatu cara yang dapat dilakukan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga

diharapkan penyakit hipertensi dan komplikasi dapat terkendali, karena edukasi kesehatan perlu dilakukan pada remaja untuk mengetahui faktor risiko terjadinya hipertensi secara dini (Shaumi, Achmad, 2019),<sup>7</sup> karena pada masa ini remaja mengalami perubahan transisi antara periode anak ke periode dewasa yang masih menganggap bahwa diri mereka sehat (Meidiana, 2018).<sup>8</sup> Pemberian pendidikan kesehatan menggunakan media audio visual merupakan upaya untuk memberikan informasi kepada masyarakat usia produktif yaitu remaja agar mereka tahu, mau dan mampu dalam melakukan pencegahan penyakit hipertensi. Menurut Firdaus (2016), media audio visual efektif sebagai media pembelajaran dalam memberikan informasi karena dapat bertahan lebih lama dalam ingatan serta dapat terhindar dari salah pengertian (Meidiana, Simbolon, & Wahyudi, 2018).<sup>8</sup> Promosi kesehatan melalui komunitas sekolah paling efektif diantara upaya kesehatan masyarakat yang lain, khususnya dalam pengembangan perilaku hidup sehat.

Berdasarkan data dan teori diatas, diperlukan pengembangan media dalam promosi kesehatan. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan media audio visual yaitu media video untuk mencegah tpenyakit hipertensi pada usia remaja.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *mix methods* dengan desain penelitian *exploratory sequential*. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 2 ahli materi dan media serta 66 subjek siswa kelas x di SMK Terpadu Ibadurrahman Kota Sukabumi yang berusia <18 tahun dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.<sup>9</sup> Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif menggunakan teknik wawancara dan instrumen kuesioner

yang di adaptasi dari Petunjuk Teknis Penyelesaian Skripsi 2020 serta instrumen yang dimodifikasi dari Listyani dalam Putra (2020).<sup>10</sup> Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni-Juli 2021 dan telah mendapatkan persetujuan etik yang diterbitkan oleh komisi etik Poltekkes Kemenkes Bandung dengan nomor etik 44/KEPK/EC/VI/2021, yang mana hal tersebut dibuktikan dengan dilengkapinya *informed consent* bagi subjek dalam penelitian ini. Adapun pada penelitian ini menggunakan 3 dari 5 model pengembangan media ADDIE oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam (Jatmika & M Maulana, 2019), yaitu:<sup>11</sup>

### a. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan kegiatan menganalisis pengembangan bahan ajar dalam tujuan pembelajaran. Analisis ini berkaitan dengan kegiatan analisis dengan situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.

### b. *Design* (Desain)

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blue print*). Tahapan yang perlu dilaksanakan pada proses rancangan yaitu: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*spesifik, measurable, applicable, dan realistic*).

### c. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dalam Model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah media. Langkah pengembangan dalam penelitian ini meliputi kegiatan membuat dan memodifikasi bahan ajar. Dalam tahap desain telah disusun kerangka konseptual pengembangan bahan ajar. Dalam tahap pengembangan kerangka konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan bahan ajar yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan.

Pada penelitian ini dilakukan analisis eksplorasi media, prototipe media serta mengetahui kelayakan media yang akan digunakan. Data

diproleh dari data kualitatif terlebih dahulu yang didapat dari hasil wawancara subjek, kemudian data kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut Akbar (2013):

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Hasil presentase skor tersebut untuk mengetahui kategorisasi tingkat kelayakan media berdasarkan pada pedoman skala likert:<sup>12</sup>

**Tabel 1**  
**Kriteria Kelayakan**

No	Presentase Nilai Rata-Rata dalam persen (%)	Kategori	Keterangan
1	85%-100%	Sangat Layak	Sangat baik untuk digunakan
2	69%-84%	Layak	Boleh digunakan dengan setelah revisi besar
3	53%-68%	Cukup Layak	Boleh digunakan setelah revisi besar
4	37%-52%	Kurang Layak	Tidak boleh digunakan
5	20%-36%	Tidak Layak	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar, 2013 dalam Sari & Suswanto 2017

## HASIL

### Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari subjek kualitatif dan kuantitatif yang terbagi atas subjek ahli dan subjek pengguna.

**Tabel 2**  
**Karakteristik Subjek Kualitatif**

Karakteristik	n	%
<b>Usia</b>		
14-15	1	17%
16-17	5	83%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	2	33%
Perempuan	4	67%
Total	6	100%

Karakteristik subjek dalam penelitian ini menggambarkan subjek terbanyak pada usia 16-17 tahun dengan jenis kelamin subjek adalah perempuan.

**Tabel 3**  
**Karakteristik Subjek Kuantitatif**

Karakteristik	n	%
<b>Subjek Ahli</b>		
<b>Tingkat Pendidikan</b>		
D4/S1	0	0%
S2	2	100%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	1	50%
Perempuan	1	50%
<b>Karakteristik Subjek Pengguna</b>		
<b>Usia</b>		
14-15	3	5%
16-17	63	95%
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	3	5%
Perempuan	63	95%
<b>Total</b>	<b>61</b>	<b>100%</b>

Karakteristik subjek dalam penelitian kuantitatif ini menggambarkan, dari responden ahli materi maupun media memiliki tingkat pendidikan S2 sebanyak 2 orang (100%), serta jenis kelamin ahli terdiri dari 1 orang laki-laki (50%) dan 1 orang perempuan (50%). Pada subjek pengguna didapatkan hasil usia subjek berada pada rentang 16-17 tahun sebanyak 63 orang (95%), dan sebagian

besar subjek pengguna berjenis kelamin perempuan sebanyak 63 orang (95%).

### Eksplorasi Model Media Promosi Kesehatan Audio Visual

Hasil wawancara eksplorasi media kepada subjek didapatkan 2 tema, yaitu mengenai pengetahuan hipertensi dan kebutuhan media promosi kesehatan yang menghasilkan 9 kategori, diantaranya pengetahuan, pencegahan, informasi yang didapatkan, durasi, jenis media, desain, warna, gambar dan isi materi.

### Prototipe Pengembangan Media Promosi Kesehatan Audio Visual

Hasil pengembangan media audio visual melalui 3 tahap model pengembangan, yaitu:

#### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

##### a. Analisis Kebutuhan

Analisis Kebutuhan yang telah dilakukan dengan proses wawancara terhadap 6 subjek siswa kelas X didapatkan bahwa belum adanya pemberian materi mengenai pencegahan hipertensi baik secara langsung maupun tidak langsung kepada siswa, selain itu subjek menginginkan adanya media audio visual berbentuk video animasi yang memiliki gambar yang mendukung ketika membahas suatu materi yang disajikan, memiliki desain yang terkesan lucu serta aesthetic sehingga dapat menarik perhatian penonton, memiliki warna yang sesuai dan beragam, serta memiliki durasi yang tidak terlalu lama atau maksimal kurang dari 20 menit. Selain itu materi yang diharapkan oleh subjek dalam video animasi tersebut adalah seputar cara mencegah hipertensi yang dikemas dengan jelas.

##### b. Analisis Pedoman

Peraturan Menteri Kesehatan berdasarkan Permenkes no 5 tahun 2017 tentang Rencana Aksi Nasional Penanggulangan Penyakit Tidak Menular dan berdasarkan pedoman Hipertensi yang dikeluarkan oleh

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2018.

#### 2. Tahap Desain (*Design*)

##### a. Konsep Produk

Produk media promosi kesehatan audio visual ini berbentuk video animasi mengenai pencegahan hipertensi yang didesain dengan ukuran rasio 16:9 (*widescreen*) dengan durasi waktu selama 4 menit menggunakan jenis format video mp4 dengan *size* 76,6 MB.

##### b. Desain Media

Berbentuk video animasi yang dimulai dengan pembuatan matriks serta *storyboard* media yang akan digunakan.

##### c. Materi

Materi yang digunakan pada media audio visual yaitu video animasi pencegahan hipertensi ini meliputi data kasus hipertensi pada remaja, prediksi kejadian hipertensi, pengertian hipertensi, tanda dan gejala, faktor risiko terjadinya hipertensi dan cara pencegahan hipertensi dengan CERDIK (Cek kesehatan secara rutin, Enyahkan asap rokok, Rajin aktivitas fisik, Diet yang seimbang, Istirahat yang cukup, Kelola stress).

#### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

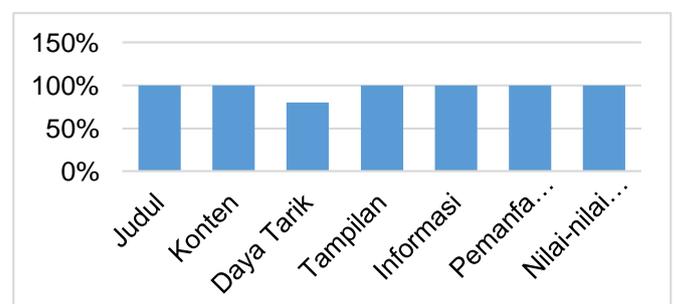
Pembuatan media audio visual berupa media animasi mengenai pencegahan hipertensi menggunakan aplikasi online [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com), aplikasi filmora dan aplikasi audacity yang hasilnya terdapat dalam link <https://bit.ly/MediaVideoAnimasi>.

### Uji Coba Kelayakan Produk

#### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi media audio visual mengenai pencegahan hipertensi berdasarkan ahli materi disajikan dalam grafik berikut ini:

**Gambar 1**  
Hasil presentase penilaian ahli materi



Berdasarkan grafik diatas, hasil penilaian validasi oleh ahli materi didapatkan presentase skor pada setiap aspek, yaitu aspek judul dengan presentase 100%, aspek konten 100%, aspek daya tarik 80%, aspek tampilan 100%, aspek substansi informasi yang dibutuhkan 100%, aspek pemanfaatan 100% dan asepek kesesuaian dengan nilai-nilai sosial 100%. Dimana 6 aspek termasuk kedalam kategori sangat layak dan 1 aspek termasuk kedalam kategori layak untuk digunakan. Adapun beberapa revisi materi dalam media yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu:

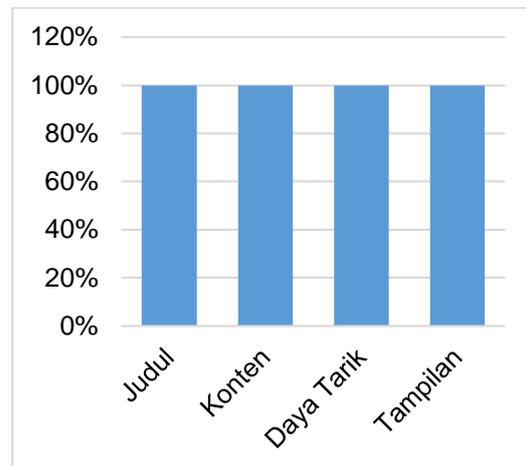
**Tabel 4. Hasil Revisi Ahli Materi**

Saran Perbaikan	Hasil Perbaikan
1. Materi diperjelas dan disesuaikan dengan usia	Penambahan materi mengenai kejadian hipertensi pada remaja:
2. Materi dikemas kembali, sehingga anak mau melakukan pencegahan hipertensi dengan mencantumkan kejadian hipertensi pada remaja.	Penyakit hipertensi tidak hanya menyerang orang dewasa dan lansia saja, akan tetapi mulai mengancam usia muda.  Dimana 1 dari 10 anak usia 8-17 tahun mengalami pre hipertensi dan hipertensi  Sumber: <i>National Health and Nutrition Examination Survey (NHANES)</i>

## 2. Validasi Ahli Media

Hasil validasi media audio visual mengenai pencegahan hipertensi berdasarkan ahli media disajikan dalam grafik berikut ini:

**Gambar 2**  
Hasil presentase penilaian ahli media

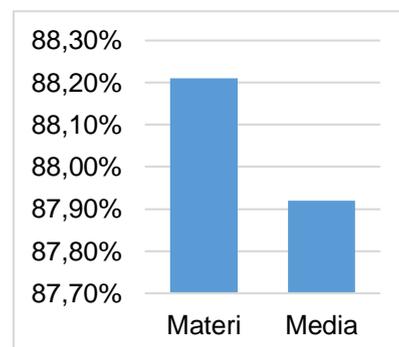


Berdasarkan grafik diatas, hasil penilaian validasi oleh ahli media didapatkan presentase skor pada setiap aspek, yaitu aspek judul dengan presentase 100%, aspek konten 100%, aspek daya tarik 100% dan aspek tampilan 100%. Dimana 4 aspek tersebut termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi.

## 3. Validasi Siswa

Proses validasi dilakukan oleh 66 siswa kelas X untuk mengetahui kelayakan dari produk media audio visual dalam bentuk video animasi mengenai pencegahan hipertensi tersebut dimana penyebaran media menggunakan aplikasi *whatsApp* dan *google form*. Instrumen validasi menggunakan instrument yang dimodifikasi dari Listiyani dalam Putra (2020) yang memiliki tingkat validitas 90,28%. Hasil validasi materi dan media audio visual mengenai pencegahan hipertensi yang dilakukan oleh siswa adalah dalam grafik berikut ini:

**Gambar 3**  
Hasil presentase penilaian materi dan media oleh siswa



Berdasarkan grafik diatas, hasil penilaian validasi oleh oleh siswa didapatkan presentase skor pada setiap aspek, yaitu aspek materi dengan presentase 88,21% dan aspek konten 87,92%, dimana kedua asepek tersebut termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan tanpa adanya revisi.

## **PEMBAHASAN**

### **Eksplorasi Model Media Promosi Kesehatan Audio Visual**

Video animasi mengenai pencegahan hipertensi menjadi jenis media yang dipilih oleh siswa sebagai media yang dapat menarik perhatian dalam membahas materi mengenai pencegahan hipertensi. Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian dan menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami suatu materi yang sifatnya sulit. Dalam mengembangkan media video animasi tersebut dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa karena menurut hasil penelitian Sugiarto pada tahun 2016 bahwa remaja lebih menyukai gambar atau video yang berbentuk kartun animasi dibanding dengan gambar nyata karena lebih menarik perhatian.<sup>13</sup>

### **Prototipe Pengembangan Media Promosi Kesehatan Audio Visual**

Proses pembuatan prototipe pengembangan media audio visual berupa video animasi dalam penelitian ini menggunakan 3 tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Desain dan Development*. Tahap *Analysis* bertujuan untuk menemukan kebutuhan media promosi kesehatan yang dilakukan dengan mewawancarai 6 siswa kelas X yang dilakukan melalui proses wawancara secara langsung dan tidak langsung. Dimana dihasilkan siswa menginginkan adanya media informasi berupa media animasi sebagai media yang dapat memberikan informasi

seputar upaya pencegahan hipertensi sejak dini.

Dalam hal ini media audio visual yang berbentuk video animasi dianggap paling memenuhi kriteria dari segi sasaran, segi pembahasan materi mengenai seputar hipertensi dan pencegahan yang lebih lengkap, segi kemudahan mendapatkannya, serta dapat dibuat dengan semenarik mungkin, karena menurut Muslimin dalam Permatasari, Hendracipta, dan Pamungkas (2019) dengan penggunaan media video animasi dapat membuat siswa memahami materi yang akan disampaikan.<sup>14</sup> Berdasarkan analisis tersebut media audio visual berupa video animasi akan dikembangkan dengan topik mengenai pencegahan hipertensi yang diberi judul CERITA KINI (Cegah Hipertensi Sejak Dini).

### **Kelayakan Produk Media Audio Visual**

Validitas materi video animasi mengenai pencegahan hipertensi menurut ahli materi termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan, dari 7 aspek penilaian, 6 aspek didapatkan presentase 100 % yang diantaranya aspek judul, konten, tampilan, substansi informasi yang dibutuhkan, pemanfaatan dan kesesuaian dan 1 aspek didapatkan presentase 80% yaitu aspek daya tarik. media merupakan sebuah alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan, dimana menurut Arsyad dalam Maryamah dan Effendy (2019) mengungkapkan bahwa kriteria dalam memilih sebuah media adalah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai termasuk materi yang akan digunakan.<sup>15</sup>

Validitas media video animasi mengenai pencegahan hipertensi menurut ahli media termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan, dari 4 aspek penilaian didapatkan presentase 100%. Hal ini diartikan bahwa media tersebut sangat baik dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Dimana video animasi merupakan media yang dapat menarik perhatian serta dapat menyajikan objek dengan detail yang nantinya dapat membantu seseorang untuk memahami suatu materi dalam sebuah media.

Validitas materi dan media video animasi mengenai pencegahan hipertensi menurut siswa termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan, dari 2 aspek penilaian didapatkan presentase 88,21% pada aspek materi dan 87,92% pada aspek media.

### SIMPULAN

Berdasarkan pada tujuan dan hasil pembahasan penelitian mengenai "Pengembangan Media Promosi Kesehatan Audio Visual Mengenai Pencegahan Hipertensi Pada Siswa Kelas X" dapat disimpulkan bahwa hasil dari eksplorasi media yang diinginkan oleh siswa adalah video berbentuk animasi, dimana dalam proses pembuatannya menggunakan 3 tahapan dalam model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Desain* dan *Development*, dimana produk tersebut dapat diakses di <https://bit.ly/MediaVideoAnimasi>, yang mana media tersebut berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli materi, media dan siswa termasuk kedalam kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media promosi kesehatan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Allah SWT dan berbagai pihak yang telah banyak membantu.

### DAFTAR RUJUKAN

1. Situmorang TD. Hipertensi di Dunia 9,4 Juta Kasus per Tahun, Lebih Gawat dari Covid-19 [Dokumen di Internet]. Sindonews; 2020. (Diperbarui 29 Desember 2020); Diunduh 16 Maret 2021). Available from: <https://nasional.sindonews.com/read/324320/15/who-catat-66-kematian->
2. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Hipertensi Penyakit Paling Banyak Diidap Masyarakat. Jakarta: Kementerian Kesehatan; 2019.
3. Wardoyo H. WHO Catat 66% Kematian di Indonesia Akibat Penyakit Menular. [Dokumen di Internet]. Sindonews; 2021. (Diperbarui 4 Februari 2021); Diunduh 16 maret 2021). Available from: <https://nasional.sindonews.com/read/324320/15/who-catat-66-kematian-di-indonesia-akibat-penyakit-tidak-menular-1612418523>.
4. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Riset kesehatan dasar Republik Indonesia. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia; 2018.
5. Dinas Kesehatan Kota Sukabumi. LKIP 2019. Kota Sukabumi: Dinas Kesehatan Kota Sukabumi; 2019.
6. Hariawan H, Tidore M, Rahakbauw GZ. Perilaku Pencegahan Penyakit Tidak Menular Pada Remaja Ambon. *J Keperawatan Terpadu (Integrated Nurs Journal)*. 2020;2(1):15-21.
7. Shaumi NRF, Achmad EK. Kajian Literatur: Faktor Risiko Hipertensi pada Remaja di Indonesia. *Media Penelit dan Pengemb Kesehat*. 2019;29(2):115-122.
8. Meidiana R, Simbolon D, Wahyudi A. Pengaruh Edukasi melalui media audio visual terhadap pengetahuan dan sikap remaja overweight. *J Kesehat*. 2018;9(3):478-484.
9. Creswell. Jhon W. Penelitian Kualitatif & Desain Riset:Memilih diantara Lima Pendekatan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2015.
10. Putra Hernadito M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbas Video Pada Mata Pelajaran Akunt Dasar KD 310 dan 410 J Penyesuaian di SMK Negeri 1 Godean Kelas X. Yogyakarta: Universitas Dharma Yogyakarta.2020

11. Jatmika SED, Jatmika SED, Maulana M, KM S, Maulana M. PENGEMBANGAN MEDIA PROMOSI KESEHATAN. Yogyakarta: K-Meida. 2019
12. Sari HV, Suswanto H. Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *J Pendidik Teor Penelitian, Dan Pengemb.* 2017;2(7):1008-1016.
13. Badriah F, Nisa H. Pengembangan Video Promotif Penyakit HIV dan AIDS untuk Siswa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Nusantara Plus Ciputat Tahun 2016. Jakarta: UIN Jakarta. 2016
14. Permatasari IS, Hendracipta N, Pamungkas AS. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. TERAMPIL *J Pendidik dan Pembelajaran Dasar.* 2019;6(1):34-48.
15. Maryamah M, Effendy MH. Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Cepat pada Siswa Kelas XI di MA Al-Falah Tlanakan Pamekasan. *GHANCARAN J Pendidik Bhs dan Sastra Indonesia.* 2019;1(1):1-9.