



### PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU MENCUCI TANGAN PAKAI SABUN

Pahrur Razi<sup>1✉</sup>, Ervon Veriza<sup>2</sup>, Linda<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Jambi, Indonesia

<sup>3</sup>Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Indonesia

#### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima 30 November 2021  
Disetujui 31 Juli 2022  
Di Publikasi 31 Juli 2022

*Keywords:*  
Pengetahuan; CTPS;  
Video Interaktif

#### Abstrak

Masalah tingginya penyakit infeksi perlu edukasi kesehatan yang intensif dengan inovasi penggunaan IT untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat terutama cuci tangan pakai sabun seperti melalui video interaktif edukasi kesehatan pada anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan video interaktif edukasi kesehatan untuk meningkatkan perilaku mencuci tangan pakai sabun dan menguji efektivitas video interaktif edukasi kesehatan tersebut. Penelitian ini merupakan *mixed method*, diawali dengan desain dan pengembangan video interaktif menggunakan teknik *Analysis, Development, Design, Implementation* dan *Evaluation* (ADDIE). Selanjutnya mengukur pengaruh (efek) dari intervensi dengan desain quasi eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design*. Pengumpulan data diperoleh dari hasil pengisian kuesioner dan format observasi. Penelitian ini dilakukan oleh Peneliti di bulan Mei-Oktober 2021 dengan partisipan sebanyak 40 orang. Hasil validasi video interaktif menunjukkan 88,8% layak dipakai untuk promosi kesehatan pada anak sekolah. Adanya peningkatan rata-rata keterampilan mencuci tangan sebesar 2,04 dengan nilai p-value 0,0001 artinya ada perbedaan mencuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah promosi kesehatan menggunakan video interaktif. Disarankan tenaga kesehatan dalam melaksanakan upaya promotif kesehatan menggunakan video intraktif.

### DEVELOP AN INTERACTIVE HEALTH EDUCATION VIDEO TO IMPROVE THE BEHAVIOR OF WASHING HANDS WITH SOAP

#### Abstract

The problem of high infectious diseases requires intensive health education with innovative use of IT to improve clean and healthy living behavior, especially washing hands with soap, such as through interactive videos of health education for children. The purpose of this study was to develop an interactive health education video to improve the behavior of washing hands with soap and to test the effectiveness of the interactive health education video. This research is a mixed method, starting with the design and development of interactive videos using Analysis, Development, Design, Implementation and Evaluation (ADDIE) techniques. Furthermore, measuring the effect (effect) of the intervention with a quasi-experimental design with One Group Pretest Posttest Design. Data collection was obtained from the results of filling out the questionnaire and the observation format. This research was conducted by researchers in May-October 2021 with 40 participants. The results of the interactive video validation show that 88.8% are suitable for health promotion in school children. An increase in the average hand washing skill of 2.04 with a p-value of 0.0001 means that there

is a difference in washing hands with soap before and after health promotion using interactive videos. It is recommended that health workers in carrying out health promotion efforts use interactive videos.

© 2022 Poltekkes Kemenkes Pontianak

✉ Alamat korespondensi:  
Poltekkes Kemenkes Jambi, Jambi, Indonesia  
Email: pahrur@poltekkesjambi.ac.id

ISSN 2442-5478

## Pendahuluan

Indonesia saat ini menghadapi permasalahan masih tingginya angka penyakit infeksi dan meningkatnya kasus penyakit degeneratif. Pola hidup yang tidak sehat seperti makanan tinggi lemak dan rendah serat, kurang aktivitas fisik, merokok dan konsumsi alkohol serta kurang tidur dan stres di-ketahui merupakan faktor risiko perilaku yang ber-dampak pada peningkatan faktor risiko somatik berupa obesitas, dislipidemia, hipertensi dan diabetes, yang bermuara pada meningkatkan risiko penyakit jantung koroner dan stroke (Kurniawidjaja et al., 2013).

Permasalahan yang sering terjadi pada anak usia sekolah biasanya selalu berkaitan dengan kebersihan dan lingkungan salah satunya adalah cuci tangan pakai sabun (CTPS). Prevalensi perilaku mencuci tangan dengan benar di Indonesia terjadi peningkatan dari 47,0% menjadi 49,8% (Parasyanti et al., 2020). Sebuah penelitian menyebutkan bahwa orang yang memiliki perilaku hidup tidak baik (kebiasaan sebelum makan, kebiasaan minum, kebiasaan buang air kecil, kebiasaan buang air besar dan kebiasaan istirahat) memiliki risiko 3,5 kali lebih besar menderita diare dibandingkan pada orang yang memiliki perilaku hidup bersih dan sehat. Buruknya kondisi lingkungan serta belum baiknya cuci tangan pakai sabun (CTPS) di masyarakat diduga menjadi penyebab permasalahan tersebut. Hal ini didukung dengan data hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 yang menunjukkan bahwa 38,7% rumah tangga dengan CTPS baik. Demikian pula pada responden usia lebih dari 10 tahun, sebanyak 76,8% responden belum benar dalam perilaku cuci tangan dan 28,9% belum benar dalam perilaku buang air besar (BAB). Data yang lain menunjukkan 23,7% responden pernah merokok, 48,2% kurang aktivitas fisik, dan 93,6% kurang konsumsi buah dan sayur (Kemenkes, 2018).

Pendidikan kesehatan tentang cuci tangan menggunakan sabun melalui media video pada masyarakat diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mereka sehingga masyarakat dapat menerapkan perilaku cuci tangan menggunakan sabun. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan salah satu cara masyarakat untuk dapat menjaga kualitas kesehatannya. Program PHBS terdapat beberapa indikator yang dijadikan acuan

dalam pelaksanaan

PHBS. salah satunya adalah cuci tangan pakai sabun (CTPS). Perilaku mencuci tangan ada hubungan yang signifikan dengan insidensi diare pada anak usia sekolah. Salah satu upaya pemberian pendidikan kesehatan di sekolah adalah melalui promosi kesehatan. Promosi kesehatan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan sasaran (Antari et al., 2020).

Perilaku CTPS yang kurang baik dapat meningkatkan kejadian diare dan ISPA terutama pada anak sekolah karena sangat rentan sekali terhadap perilaku tidak sehat karena anak-anak banyak mengadopsi perilaku dari lingkungan sekitar (Mawaddatin & Festy, 2015). Sehingga penting untuk mengajarkan anak sejak dini mengenai CTPS yang baik dan benar. Namun pembelajaran mengenai kesehatan di sekolah sering menggunakan metode dan media yang tidak tepat untuk anak-anak khususnya anak usia sekolah. Hasil penelitian terdapat pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar kognitif siswa (Gunawan, 2020).

Cuci tangan pakai sabun merupakan salah satu tindakan sanitasi dengan membersihkan tangan dan jari-jemari menggunakan air dan sabun untuk menjadi bersih serta dapat mencegah teradinya penyakit. Karena anak pada usia sekolah dasar sangat aktif dan rentan terhadap penyakit, maka dibutuhkan kesadaran dari mereka bahwa pentingnya perilaku sehat cuci tangan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kesadaran untuk menjaga kesehatan diri, harus ditanamkan sejak dini. Anak usia pra sekolah mempunyai kebiasaan kurang memperhatikan perilaku mencuci tangan. Salah satu metode promosi kesehatan tentang cuci tangan yang menarik untuk anak yaitu dengan metode bernyanyi dan video animasi (Herwanti et al., 2022). Penggunaan media diharapkan dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran. Kemenarikan dari suatu media mampu menjadi daya tarik dari media itu sendiri. Pemanfaatan media dalam belajar dapat membantu meningkatkan konsentrasi siswa (Suryansah & Suwarjo, 2016).

Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) merupakan upaya untuk membentuk perilaku masyarakat yang peduli dengan kesehatan. Salah satu upaya PHBS adalah Cuci Tangan Pakai

Sabun (CTPS). Praktik mencuci tangan dengan sabun perlu diterapkan sejak usia dini sebagai upaya mencegah penularan penyakit berbasis lingkungan. Salah satu kelompok yang cocok keberhasilan penyampaian pesan CTPS adalah anak sekolah misalnya dengan memberikan edukasi melalui video edukasi atraktif. Penelitian ini diperoleh hasil sebagian besar responden berketerampilan kurang dalam mencuci tangan sebanyak 26 anak (74,3%) sedangkan sesudah diberi perlakuan sebagian besar dari responden yaitu 29 anak (82,9%) berketerampilan baik dalam mencuci tangan. Nilai uji beda *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan p value (0,000) dimana nilai p value <0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penyuluhan cuci tangan menggunakan media video atraktif terhadap keterampilan cuci tangan pada siswa Madrasah Diniyah Awaliyah Belawang (Aulia et al., 2021). Ada pengaruh audiovisual menonton film kartun terhadap tingkat kecemasan saat prosedur injeksi pada anak prasekolah (Fatmawati et al., 2019).

Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam kelas membuat siswa menjadi sangat terpaku dan kurang terbuka wawasan. Hal tersebut membuat siswa terlihat kurang termotivasi, jenuh, dan kurang memperhatikan instruksi guru. Melihat kondisi tersebut, dapat dipastikan semangat belajar menurun. Menurunnya semangat belajar seseorang akan berpengaruh pada hasil belajarnya (Wijanarko et al., 2021). Pembuatan multimedia interaktif berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa (Anggraeni et al., 2021).

Berbagai upaya, terutama upaya promosi CTPS telah dicanangkan pemerintah untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat masyarakat. Upaya tersebut dilakukan CTPS melalui media massa elektronik, media cetak, website, stiker, leaflet, brosur, sablon pesan kesehatan pada barang sebagai cinderamata, serta iklan pada TV terus dilakukan. Namun demikian upaya promosi CTPS melalui berbagai media tersebut belum secara maksimal mengubah perilaku hidup masyarakat khusus siswa sekolah dasar untuk berperilaku lebih bersih dan sehat. Upaya masyarakat mengatasi penyakit, masih berorientasi pada penyembuhan penyakit, hal ini dirasa kurang efektif karena banyak mengeluarkan biaya. Upaya yang lebih efektif adalah memelihara dan meningkatkan kesehatan dengan berperilaku hidup sehat. Namun, hal ini ternyata belum disadari sepenuhnya oleh masyarakat. Kesadaran menjalankan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah dasar (SD) pada umumnya masih kurang. Salah satu bagian dari PHBS adalah Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun

(CTPS) yang memiliki dampak penting untuk kesehatan (Friskarini & Sundari, 2020). Mencuci tangan dengan menggunakan sabun adalah salah satu cara untuk membiasakan anak-anak untuk memiliki gaya hidup bersih yang sehat. Akan tetapi masih banyak orang tua yang masih belum mengajarkan anak-anaknya bagaimana pentingnya mencuci tangan (Hanafi et al., 2019).

Strategi pemberdayaan masyarakat yaitu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya kesehatan, meningkatkan kesadaran masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas pelayanan kesehatan yang telah disediakan oleh pemerintah, mengembangkan berbagai cara untuk menggali dan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki oleh masyarakat untuk pembangunan kesehatan masyarakat yang sesuai dengan kultur budaya masyarakat setempat dan sumber daya yang dimiliki oleh masyarakat serta pemanfaatan berbagai media edukasi kesehatan. Bagi praktisi kesehatan, media ini dapat menjadi alternatif dalam mengajarkan perilaku cuci tangan pakai sabun dan diharapkan dapat meningkatkan perilaku cuci tangan pakai sabun tidak hanya di sekolah tetapi diterapkan dalam kehidupan (Johan et al., 2018).

Pada pelaksanaan strategi pelayanan kesehatan timbul kendala diantaranya terbatasnya jangkauan tenaga kesehatan untuk melaksanakan pembinaan upaya promotif-preventif di sekolah dasar, maka anak sekolah dasar sangat potensial untuk melaksanakan pembinaan kemampuanelihara diri di bidang kesehatan kepada secara terintegrasi antara teknologi dengan budaya lokal. Oleh sebab itu diperlukan suatu media promosi kesehatan yang tepat dan layak digunakan untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Metode pengenalan dilakukan dengan pembelajaran melalui game edukasi sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mendapatkan hasil yang lebih efektif (Firmansyah et al., 2018). Hasil penelitian ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media audio visual terhadap tingkat kepatuhan cuci tangan (Sari et al., 2018). Terdapat pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media video dan alat peraga terhadap pengetahuan dan sikap remaja putri tentang personal hygiene (Suseno et al., 2021). perbedaan sebelum dan sesudah

promosi kesehatan dengan video interaktif terdapat peningkatan skor sikap dan keterampilan (Astuti, 2022).

Perkembangan teknologi sebagai media komunikasi, informasi, edukasi (KIE) dan hiburan telah berkembang sangat pesat. Dunia pendidikan, hiburan dan teknologi berkembang secara bersamaan. Tanpa disadari masyarakat ikut menikmati produk-produk teknologi informasi seperti aplikasi di telepon genggam (Hand Phone) berbasis android saat ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan video interaktif edukasi kesehatan untuk meningkatkan perilaku mencuci tangan pakai sabun pada anak kelas V SDN 134/IV Kota Jambi.

### Metode

Penelitian dilaksanakan SDN 134/IV Kota Jambi, Desain penelitian adalah penelitian pengembangan (*Research dan development*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dengan desain penelitian *Quasi ekperiment*, dimana jenis penelitian yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Kelompok intervensi berupa edukasi kesehatan gigi dengan menggunakan video interaktif CTPS oleh peneliti, sedang kelompok kontrol tidak diberikan edukasi apapun dari peneliti. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret-Oktober 2021 (Jam kerja) dengan Sampel diambil dengan teknik *total sampling*. Jadi seluruh populasi dijadikan sampel sebanyak 40 orang. Analisa data melalui analisis univariat dan bivariat menggunakan Uji T-Tes Dependen Berpasangan.

Cara pengumpulan data responden dengan mekanisme penelitian sebagai berikut: a) Validasi ahli, b) uji coba kelompok kecil, c) uji coba lapangan. Data yang sudah dikumpulkan diolah melalui tahapan *editing, coding, entry data, dan cleaning data*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini secara kualitatif dan kuantitatif. Dimana data kualitatif yang didapat berupa komentar, masukan dan kritik. Data kualitatif dipaparkan secara apa adanya sebagai bahan pertimbangan untuk revisi dan penyempurnaan video interaktif edukasi kesehatan CTPS. Sedangkan data kuantitatif yang didapat berupa pengetahuan dan CTPS.

Uji statistik yang dipakai adalah uji t-test dengan hipotesis nol adalah tidak ada perbedaan antara dua variabel dengan  $\alpha$  ditentukan 0,05. Apabila nilai probabilitas yang diperoleh lebih kecil dari pada  $\alpha = 0,05$  maka kemungkinan hipotesis nol ditolak, artinya ada perbedaan antara dua variabel.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Ujicoba produk video interaktif

Perlakuan	Rata-rata Peningkatan	n	Sig. (2-tailed)
Video interaktif	Pre-test Post-test	2,04 20	0,001 *
Leaflet	Pre-test Post-test	0,83 20	0,021 *

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa produk Video interaktif promosi kesehatan sudah tepat dan memenuhi kriteria dan layak diterapkan untuk anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi dimana hasil > 75% (sangat baik) ditinjau dari aspek cover/sampul sudah sangat bagus 88,89%, aspek uraian isi materi sudah jelas 85,56%, uraian isi materi mudah dipahami 80%, aspek penggunaan bahasa dalam kalimat jelas/mudah dipahami 87,78%, aspek teks/tulisan mudah dibaca 82,22% dan aspek gambar/foto sangat sesuai dengan uraian materi 81,11%.

Tabel 2. Efektifitas Promosi Kesehatan dengan Video interaktif meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat tentang Mencuci Tangan

Komponen Uji Coba	Total (%)	Kriteria
Cover/sampul depan <i>Video interaktif</i> CTPS	88,89	Sangat Baik
Uraian isi materi dalam <i>Video interaktif</i> jelas	85,56	Sangat Baik
Uraian isi materi <i>Video interaktif</i> CTPS	80	Sangat Baik
Penggunaan bahasa dalam kalimat <i>Video interaktif</i> CTPS	87,78	Sangat Baik
Teks/tulisan dalam <i>Video interaktif</i> CTPS	82,22	Sangat Baik
Gambar/foto sesuai dengan uraian materi <i>Video interaktif</i>	81,11	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa promosi kesehatan dengan Video interaktif lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan cuci tangan pakai sabun dibandingkan menggunakan dengan Leaflet.

Pembahasan produk dalam bagian ini dipaparkan interpretasi data dan revisi hasil produk video interaktif promosi kesehatan. Interpretasi data diuraikan berdasarkan data yang terkumpul dari validasi ahli isi/materi CTPS dan ahli desain promosi kesehatan serta tanggapan/penilaian dari anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Revisi hasil produk promosi kesehatan diuraikan berdasarkan hasil komentar, saran, dan analisis dari ahli isi/materi, ahli desain promosi kesehatan dan anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi.

Produk promosi kesehatan berupa Video interaktif promosi kesehatan dirancang dengan menggunakan model rancangan Borg and Gall yang kemudian menghasilkan produk sebuah Video interaktif. Media video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe yang dihasilkan dalam penelitian dianggap layak digunakan (Firmansah & Firdaus, 2020). Pemilihan model ini adalah karena langkah-langkah yang harus dilakukan dalam prosedur terencana dengan jelas sehingga dapat diikuti. Model ini pun lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan promosi kesehatan. Dalam model ini pada langkah kedua terdapat kegiatan analisis promosi kesehatan yang bertujuan untuk mengidentifikasi secara utuh dan pengalaman belajar yang harus ditempuh oleh peserta didik dan juga menemukan keterampilan bawahan. Hanya 9 (sembilan) tahapan dalam menghasilkan produk Video interaktif, model Borg dan Gall ini yang digunakan dalam penelitian yaitu; (1) mengidentifikasi tujuan promosi kesehatan; (2) melakukan analisis promosi kesehatan; (3) menganalisis promosi kesehatan dan konteksnya; (4) merumuskan tujuan khusus; (5) menyusun instrument penilaian; (6) menyusun strategi promosi kesehatan; (7) menyusun materi promosi kesehatan; (8) merancang evaluasi formatif; (9) merevisi promosi kesehatan.

**Langkah pertama**, diawali dengan identifikasi tujuan promosi kesehatan. Tujuan promosi kesehatan yang dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku hidup bersih dan sehat dalam hal ini cara mencuci tangan pakai sabun dan cara menyikat gigi yang benar.

**Kedua**, setelah melakukan identifikasi tujuan umum promosi kesehatan selanjutnya diadakan analisis untuk mengidentifikasi keterampilan bawaan dari semua tujuan umum promosi kesehatan yang sudah ditentukan. Produk

Video interaktif promosi kesehatan sudah tepat dan memenuhi kriteria yang dapat digunakan untuk anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Menurut ahli isi/materi rumusan tujuan promosi kesehatan jelas dan sesuai serta isi uraian materi sudah sangat sesuai dengan tujuan promosi kesehatan. Tujuan promosi kesehatan yang baik yaitu memenuhi aspek *Audience, Behavior, Condition dan Degree*. Menurut ahli desain sudah sangat sesuai gambar pada sampul, tulisan, ilustrasi, urutan gambar, gambar dengan materi, ukuran huruf, jenis huru dan warna yang digunakan dalam Video interaktif.

**Ketiga**, identifikasi perilaku dan karakteristik awal anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi perilaku dan karakteristik anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi , hal ini dilakukan karena anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi sebagai subjek uji coba penelitian yang nantinya akan menggunakan Video interaktif ini. Anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jambi adalah anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi yang berstatus aktif. Salah satu hasil dari kegiatan analisis ini adalah penjelasan tentang karakteristik promosi kesehatan yang akan memfasilitasi pertimbangan desain selanjutnya seperti konteks yang tepat, kegiatan-kegiatan yang memotivasi, format materi dan jumlah materi yang akan disajikan.

**Keempat**, merumuskan tujuan khusus promosi kesehatan yaitu, merumuskan kompetensi dasar promosi kesehatan. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menuliskan kompetensi dasar promosi kesehatan berdasarkan analisis kompetensi.

**Kelima**, Instrumen penilaian berdasarkan tujuan khusus promosi kesehatan yang telah dikembangkan, maka disusunlah butir-butir tes yang sesuai dengan tujuan promosi kesehatan yang dimaksud.

**Keenam**, mengembangkan strategi promosi kesehatan yaitu, menentukan strategi promosi kesehatan. Metode promosi kesehatan yang digunakan dalam menyajikan isi promosi kesehatan pada pokok bahasannya dilakukan dengan menggunakan Video interaktif. Aplikasi keberhasilan promosi kesehatan menggunakan Video interaktif ini akan tampak pada hasil post test, yaitu anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi dapat mengimplementasikan semua materi CTPS.

**Ketujuh**, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat kerangka video interaktif promosi kesehatan tentang CTPS. Menurut uji kelompok kecil uraian isi materi sudah jelas (66,67%) dan mudah dipahami (66,67%) oleh anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Bahasa yang digunakan jelas, sesuai dan mudah

dipahami (88,89%) oleh anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Menurut hasil uji lapangan, uraian isi materi 55,56% sangat jelas dan sangat mudah dipahami 50% oleh anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi untuk kelompok anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan 77,78% jelas dan mudah dipahami anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi . Materi yang dikembangkan dikatakan sudah memenuhi syarat apabila: (1) cukup menarik, (2) isinya sesuai, (3) urutannya tepat, (4) informasi yang dibutuhkan ada (Munandir,1987). Video interaktif tampil dengan desain yang cukup menarik dan berwarna, isinya sesuai dengan kebutuhan, urutan materi tepat, memuat informasi yang dibutuhkan, menyediakan soal latihan serta kunci jawaban.

**Kedelapan,** setelah draf Video interaktif tersusun, kegiatan berikutnya adalah melakukan validasi terhadap draf Video interaktif tersebut merancang evaluasi formatif, Uji coba terdiri dari 3 tahapan yaitu: (1) validasi ahli isi/materi promosi kesehatan, analisis dan revisi, validasi ahli desain promosi kesehatan, analisis dan revisi, (2) Uji kelompok kecil, analisis dan revisi, (3) Uji lapangan, analisis dan revisi. Menurut hasil uji kelompok kecil Video interaktif dapat diterima dengan baik. sudah sesuai dengan isi materi. Ada dua tujuan utama dari uji coba kelompok kecil yaitu untuk menentukan kelayakan produk Video interaktif promosi kesehatan dan mengidentifikasi masalah yang masih ada.

Menurut hasil uji lapangan, topik Video interaktif 72,22% sesuai dengan isi materi, 72,22% teks/tulisan dalam Video interaktif sudah jelas dan 61,11% gambar/foto sangat sesuai dengan uraian materi dalam Video interaktif. Maka kesimpulan akhir dari komentar anak Kelas V SDN 134/IV Kota Jambi pada uji coba lapangan terhadap Video interaktif, menyatakan Video interaktif ini jelas/layak/sesuai/menarik.

**Kesembilan,** setelah semua data yang diperoleh pada evaluasi formatif diringkas dan dianalisis maka dilakukan revisi pada produk menjadi produk final dan siap digunakan oleh target populasi yang lebih besar.

## Penutup

Berdasarkan karakteristik responden yang menderita ulkus diabetes adalah paling banyak berjenis kelamin pria (56,4%), memiliki usia >60 tahun (46,2%), berstatus kawin (84,6%) dan tinggal bersama suami atau istri dan anak (56,4%), beragama Islam (92,3%), memiliki durasi diabetes melitus dalam rentang 6-10 tahun (38,2%) dan durasi ulkus diabetes <1 tahun (59%), status bekerja (27%), dan dengan nilai

GDS ( $\leq 200$ mm/dL). Kualitas hidup pada pasien dengan ulkus diabetes yang melakukan perawatan di 5 cabang RUMAT Bekasi memiliki kualitas baik sebesar 51,3%.Saran diharapkan setiap tenaga kesehatan terutama perawat yang berperan aktif dalam memberikan perawatan kepada pasien, tetap memperhatikan kualitas hidup dan membantu pasien bersama dengan keluarga untuk menjaga dan meningkatkan kualitas hidupnya.

## Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Poltekkes Kemenkes Jambi yang telah mendanai penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihmdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Antari, I., Riandani, S. D., & Siwi, I. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Dan Leaflet Terhadap Perilaku Mencuci Tangan Dalam Pencegahan Diare. *Jurnal Kesehatan Madani Medika*, 11(01), 27–34.
- Astuti, D. P. (2022). Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Video Interaktif tentang Hypnobirthing terhadap pengetahuan dan Sikap Ibu Hamil Primigravida dalam Menghadapi Persalinan di PMB Bidan U Kecamatan Pondok Melati Bekasi pada Bulan Juni Tahun 2022. *Jurnal Health Sains*, 3(8.5.2017), 2003–2005.
- Aulia, F., Mirawati, M., & Sari, B. P. (2021). Video Edukasi Atraktif Dalam Meningkatkan Keterampilan Cuci Tangan. *Jurnal SMART Kebidanan*, 8(1), 78. <https://doi.org/10.34310/sjkb.v8i1.443>
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Journal of Health Sciences*, 12(02), 15–29. <https://doi.org/10.33086/jhs.v12i02.996>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–172.  
<http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/13130%0A>
- Firmansyah, I., Akbar, M. A., & Afirianto, T. (2018). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Kinect. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(10), 3817–3826.
- Friskarini, K., & Sundari, T. R. (2020). Pelaksanaan Cuci Tangan Pakai Sabun (Tantangan Dan Peluang) Sebagai Upaya Kesehatan Sekolah Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Bogor Utara Kota Bogor. *Jurnal Ekologi Kesehatan*, 19(1), 21–34.  
<https://doi.org/10.22435/jek.v19i1.3058>
- Gunawan, D. (2020). Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), 1–9.  
<https://doi.org/10.29100/eduproxima.v2i1.1489>
- Hanafī, O., Sari, S. M., & Hamid, A. (2019). Faktor – Faktor Yang Berhubungan Dengan Keterampilan Cuci Tangan Pada *National Public Health Journal*, 7(9)426.  
<https://doi.org/10.21109/kesmas.v7i9.16>
- Mawaddatin, & Festy, P. (2015). Pengaruh Imaginative Pretend Play dengan Media Video Animasi: Pengetahuan dan Sikap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *The Sun*, 2(1), 38–46.
- Parasyanti, N. K. V., Yanti, N. L. G. P., & Mastini, I. G. A. A. P. (2020). Pendidikan Kesehatan Cuci Tangan Pakai Sabun dengan Video Terhadap Kemampuan Cuci Tangan pada Siswa SD. *Jurnal Akadematika Baiturrahim Jambi*, 9(1), 122.  
<https://doi.org/10.36565/jab.v9i1.197>
- Sari, W., Program, T. S., Keperawatan, S., Kesehatan, I., Unggul, E., Arjuna, J., Nomor, U., & Jeruk, K. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Audio Visual terhadap Tingkat Kepatuhan Cuci Tangan pada Anak Usia Prasekolah di Kelurahan Halim 1 Kecamatan Makasar Tahun. 4*(2014), 23.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209.  
<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Suseno, M. R., Fitri Hamidiyanti, B. Y., & Ayu Ningsih, W. (2021). Pengaruh Pendidikan Anak Kelas Iv Dan V Di Sdn 179 Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru. *Jurnal Ners Indonesia*, 9(2), 171.  
<https://doi.org/10.31258/jni.9.2.171-181>
- Herwanti, B., Febriani, C. A., & Sari, F. E. (2022). Pengaruh edukasi metode bernyanyi dan video animasi cuci tangan pakai sabun terhadap kemampuan mencuci tangan dengan benar pada siswa-siswi taman kanak-kanak. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(4), 647–654.  
<https://doi.org/10.33024/hjk.v15i4.5768>
- Johan, H., Reni, D. P., & Noorbaya, S. (2018). Pengaruh Penyuluhan Media Audio Visual Video Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa Kelas Iii Di Sdn 027 Samarinda. *Husada Mahakam: Jurnal Kesehatan*, 4(6), 352.  
<https://doi.org/10.35963/hmj.k.v4i6.138>
- Kemenkes. (2014). Perilaku Mencuci Tangan Pakai Sabun di Indonesia. Jakarta: Kemenkes RI Pusat Data dan Informasi.
- Kemenkes RI. 2018. *Riset Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kurniawidjaja, L. M., Erwandi, D., & Pujiriani, I. (2013). Promosi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Berpola Hidup Sehat pada Kelompok Senam. *Kesmas: Kesehatan Menggunakan Media Video Dan Alat Peraga Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Tentang Personal Hygiene Pada Masa Menstruasi Dalam Layanan Homecare. Jurnal Kebidanan*, 10(2), 59–69.  
<https://doi.org/10.35890/jkdh.v10i2.216>
- Wijanarko, H., Rusijono, ., & Bachri, B. S. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Motivasi & Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan X-DPIB SMK Negeri 2 Surabaya. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 09.  
<https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4953>