

Workshop Pembuatan Video Animasi sebagai Media Penyuluhan Kesehatan Masyarakat di Masa *New Normal*

¹Nur fadhilah Arifin, ¹Risnayanti Anas, ¹Nur Rahmah

¹ Fakultas Kedokteran Gigi, Universitas Muslim Indonesia

Korespondensi : Ila.6191@gmail.com

Abstract: The emergence of the Industrial Revolution 4.0 caused changes in various sectors, including the world of health. The Covid-19 pandemic or Corona virus disease has changed the world order. In order to prevent the further spread of the corona virus, adjustments have been made in various work sectors. Everything that requires face-to-face services is turned into online services. Health instructors in the new normal are required to be able to innovate in accordance with the 4.0 industrial revolution in digital health promotion. One form of media that is often used is video media. Video media relies on the sense of sight and the sense of hearing to visualize certain information so that efforts to convey this information are more effective and with this video media can be used as a tool to deliver health education to the general public. This animated video was chosen because this animated video is considered more interesting and easily understood by the public. For this reason, it is very necessary for health workers and cadres to be given training on how to make animated videos as a media for counseling in the new normal period.

Keywords : Animated video, education, covid-19

Absrak: Munculnya Revolusi Industri 4.0 menyebabkan adanya perubahan dalam berbagai sector termasuk dalam dunia kesehatan. Pandemi Covid-19 atau Corona virus disease membuat tatanan dunia menjadi berubah. Demi mencegah semakin meluasnya penyebaran virus corona ini terjadi penyesuaian di berbagai sektor pekerjaan. Segala sesuatu yang memerlukan pelayanan tatap muka diubah menjadi pelayanan secara online. Penyuluh kesehatan di masa new normal dituntut untuk dapat berinovasi sesuai dengan revolusi industri 4.0 dalam promosi kesehatan secara digital. Salah satu bentuk media yang sering digunakan yaitu media video. Media video mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran untuk memvisualisasikan informasi tertentu sehingga upaya penyampaian informasi ini lebih efektif dan dengan adanya media video ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat umum. Video dengan animasi ini dipilih karena video animasi ini dirasa lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Untuk itu sangatlah perlu bagi tenaga serta kader kesehatan untuk diberi pelatihan cara membuat video animasi sebagai media penyuluhan di masa new normal.

Kata Kunci : Video animasi, edukasi, covid-19.

PENDAHULUAN

Munculnya Revolusi Industri 4.0 menyebabkan adanya perubahan dalam berbagai sector termasuk dalam dunia kesehatan. Perubahan dan kemajuan pesat dalam pengembangan aplikasi di bidang kesehatan dengan pemanfaatan *Internet of Thing (IoT)* , *Artificial Intelligence (AI)* dan berbagai inovasi. Saat ini pun telah banyak bermunculan platform e-kesehatan dari pelbagai pihak termasuk dari kalangan swasta, seperti Halodoc, Alodokter, Pulse, dll yang semuanya menawarkan berbagai fasilitas dan kemudahan bagi pengguna.

Bulan maret 2020, WHO mengumumkan bahwa dunia sedang menghadapi suatu pandemic yang disebut dengan Corona Virus Infectious Disease atau COVID-19. Pandemi Covid-19 membuat tatanan dunia menjadi berubah. Masyarakat di seluruh dunia telah menjalani kehidupan yang beradaptasi dengan covid-19 kurang lebih dua tahun. Demi mencegah semakin meluasnya penyebaran virus corona ini terjadi penyesuaian di berbagai sektor pekerjaan. Segala sesuatu yang memerlukan pelayanan tatap muka diubah menjadi pelayanan secara online. Sosialisasi kesehatan sebelum masa pandemi covid-19 dilakukan

penyuluhan kesehatan kepada masyarakat secara offline dengan mengumpulkan masyarakat dalam satu lokasi, namun hal tersebut tidak sesuai dengan protokol kesehatan di era new normal ini. Era new normal harusnya menjadi salah satu cara untuk menekan angka cluster baru di setiap daerah. Hal ini menjadi proses yang menarik bagaimana masyarakat sekarang seakan lupa dengan era new normal, maka diharapkan para penyuluh tetap menjadi garda utama untuk mengingatkan dan menjadi penjabatan untuk melaksanakan protokol kesehatan di era new normal sekarang^{1,2,3}.

Penyuluh kesehatan di masa new normal dituntut untuk dapat berinovasi sesuai dengan revolusi industri 4.0 dalam promosi kesehatan secara digital. Salah satu bentuk media yang sering digunakan yaitu media video. Media video merupakan media yang mengoptimalkan proses penyuluhan. Media video mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran untuk memvisualisasikan informasi tertentu sehingga upaya penyampaian informasi ini lebih efektif dan dengan adanya media video ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat umum^{4,5}.

Promosi kesehatan digital merupakan peluang dalam meningkatkan literasi kesehatan masyarakat mengingat sebagian besar penduduk Indonesia menggunakan smartphone dengan akses internet, dan memiliki media sosial. Penggunaan internet dan smartphone telah lama diteliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan status kesehatan masyarakat dalam mencari informasi kesehatan. Pembuatan konten edukasi yang menarik bagi masyarakat menjadi tantangan baru bagi tenaga kesehatan. Pemilihan konten berupa video animasi dirasa menjadi salah satu pilihan yang tepat mengingat ketatnya penerapan protokol Covid-19 di masa new normal. Video dengan animasi ini dipilih karena video animasi ini dirasa lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat. Tak hanya itu masyarakat juga bisa belajar sendiri dan mengulang pada bagian tertentu yang perlu lebih jelas, dapat menampilkan sesuatu yang lebih detail, dan dapat dipercepat maupun diperlambat. (Rahman and Purwakanthi, 2020) Untuk itu sangatlah perlu bagi tenaga serta kader kesehatan untuk diberi pelatihan cara membuat video animasi sebagai media penyuluhan di masa new normal^{6,7}.

METODE

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan Koordinasi dengan stakeholder mengenai teknis pelaksanaan. Sebelum memulai kegiatan kami melakukan rapat koordinasi dengan mitra untuk membahas kegiatan pelaksanaan secara teknis. Pada rapat koordinasi ini dihadiri oleh mitra pengabdian kami yaitu Kepala Puskesmas Manananti dan Pimpinan redaksi Sinjai info.
- b. Menyiapkan rundown, materi dan kegiatan workshop
- c. Menyiapkan Lokasi Kegiatan di Puskesmas Mannanti Kecamatan Tellu Limpo Kabupaten Sinjai

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian pertama dilakukan pada tanggal 31 Agustus 2021. Dengan bentuk kegiatan yaitu pemberian materi dalam bentuk presentasi dan kelompok diskusi. Pada pemberian materi ini terdapat beberapa pengenalan materi yang dipaparkan kepada peserta workshop antara lain:

- a. Dunia Kesehatan pada era Revolusi Industri 4.0
- b. Tantangan tenaga kesehatan di masa new normal
- c. Penyuluhan Kesehatan Melalui video Animasi

Setelah materi pengantar workshop, Pemateri memberikan tugas untuk membuat kerangka dari materi penyuluhan yang akan dibuatkan video untuk keesokan harinya. Workshop Pembuatan video

Animasi. Pelaksanaan Kegiatan selanjutnya dilaksanakan pada tanggal 1 september 2021, yaitu dengan melaksanakan kegiatan workshop pembuatan media penyuluhan berbasis video dengan menggunakan aplikasi inshoot. Pada pertemuan ini para peserta melakukan praktik pembuatan media berbasis video Sebagai langkah awal peserta diminta untuk menginstal aplikasi pembuat video (inshoot/kinemaster), kemudian diperlihatkan secara langsung cara menjalankan aplikasi tersebut, fungsi fitur fitur yang terdapat dalam aplikasi. Peserta juga diajarkan teknik pengambilan gambar yang baik dan cara pengantian background dari green screen ke screen yang diinginkan sesuai kebutuhan ^{8,9}



Gambar 1. Pemaparan Materi Workshop Pembuatan Video Animasi

Peserta Membuat Projek Video Penyuluhan Setelah Workshop dilakukan, peserta pelatihan diberi waktu untuk mengerjakan proyek pembuatan video yang diajarkan. Selama pembuatan video peserta dibagi kedalam beberapa kelompok untuk dapat didampingi oleh mentor masing masing yg telah ditentukan. Hasil video yang dibuat kemudian diupload pada google classroom. ^{10,11}

3. Tahap Monitoring dan Evaluasi

- a. Evaluasi kegiatan workshop pembuatan media penyuluhan video dengan menggunakan inshot ini, yaitu dengan membuat rasio berapa persen peserta yang mampu membuat video penyuluhan animasi ini. Monitoring dan evaluasi kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 5 September 2021, dengan cara peserta diminta mempresentasikan hasil videonya kemudian direviu bersama. Peserta dengan hasil trial dan error terbaik diberikan reward sebagai hadiah penghargaan. Pendamping dan peserta melakukan refleksi kegiatan setelah itu kegiatan pengabdian ditutup.
- b. Meskipun kegiatan pengabdian yang kami lakukan telah selesai ilmu yang diajarkan kepada peserta telah diaplikasikan dalam pemberian edukasi kepada masyarakat dengan menggunakan video animasi. Video penyuluhan yang dibuat digunakan dengan melihat pemahaman responden terhadap materi edukasi yang diberikan. Responden diberikan kuisisioner sebelum menonton video edukasi (pretest), kemudian diminta menonton video animasi yang telah dibuat kemudian diukur kembali tingkat pengetahuannya. Pertanyaan kuisisioner terdiri dari 15 pertanyaan. Pertanyaan benar diberi nilai 1 dan jika salah diberi nilai 0. Hasil Interpretasi Kuisisioner: (1)Pengetahuan baik skor 11-15; (2)Pengetahuan sedang jika skor diantara 6-10; (3)Pengetahuan kurang jika skor 0-5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Staf PKM Mannanti mampu membuat video animasi sebagai media penyuluhan kepada masyarakat di masa new normal. Video hasil workshop staf diupload di youtube <https://youtu.be/WmgoMbXAvko>. Video edukasi kesehatan hasil karya staf pada FB UPTD PKM Mannanti <https://fb.watch/cZk4IIZ816/> dapat

diakses kapanpun dan dimanapun oleh siapapun juga.

Kuisisioner dibagikan kepada 33 responden pasien yang berkunjung ke Puskesmas Mannanti. Tiap responden mengisi kuisisioner dua kali yaitu sebelum dan sesudah menonton video edukasi tentang kehilangan gigi. Seluruh kuisisioner dikumpulkan dan dicatat kemudian dilakukan pengolahan dan analisis data .



Gambar 2. Pembagian Kuisisioner Kepada Pasien/Pengunjung PKM Mannanti

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi tingkat pengetahuan responden sebelum dan setelah mendapat edukasi melalui video animasi.

Tingkat Pengetahuan	Pretest	Post Test
kurang	17 (51,52%)	0
sedang	15 (45,45%)	2 (6,06%)
Baik	1 (3,03%)	31 (93,94%)
Total	33 (100%)	33 (100%)

Dari 33 sampel, Pengetahuan responden sebelum mendapat edukasi melalui video animasi memiliki tingkat pengetahuan kurang sebanyak 17 responden (51,52 %) , sisanya 15 Sedang (45,5%, dan 1 orang (3,03%) kurang. Sementara tingkat pengetahuan responden setelah mendapat edukasi melalui video animasi mengalami peningkatan pengetahuan baik 31(93,94%), dan sedang 2(6,06%).

Tabel 2.
Uji Perbandingan Sebelum dan Sesudah pemberian edukasi melalui video

Kondisi	Mean	Std.Deviation	P-Value
Pre Test	5,667	1,919	0,000
Post Test	13,156	1,665	

Tabel 2 menunjukkan hasil rekapan data jawaban responden. Pada saat sebelum perlakuan nilai jawaban responden memiliki rata-rata sebesar 5,667 dengan standar deviasi sebesar 1,919, sedangkan hasil nilai jawaban responden setelah menonton videon memiliki rata-rata sebesar 13,156 dengan standar deviasi 1,665. Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata jawaban responden setelah diberikan perlakuan sebesar 7,489. Hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai p-value sebesar 0,000 yang lebih kecil dari

0,05. Maka dari hasil uji signifikan secara statistik, yang berarti bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah pemberian edukasi melalui video. Penelitian lainnya juga membenarkan bahwa dengan penyuluhan menggunakan video animasi dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat.^{12,13,14,15}

KESIMPULAN

Edukasi dengan media video efektif dalam peningkatan pengetahuan masyarakat Metode edukasi dengan video lebih mudah dipahami karena pasien melihat ilustrasi gambar sehingga lebih mudah dipahami.

Hasil pelatihan pembuatan video ini diharapkan dapat digunakan secara konsisten dan berkelanjutan dalam melakukan promosi dan edukasi kesehatan di PKM Mannanti. Perlu dilakukan workshop dengan cakupan yang lebih luas dengan melibatkan beberapa tokoh dan elemen masyarakat lainnya. Hasil video edukasi yang telah dibuat dapat dipublikasikan sebagai media edukasi bagi masyarakat baik di ruang tunggu puskesmas atau aplikasi TABEDOC

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih sebesar-esarnya kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPkM) dan Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Muslim Indonesia yang telah mensupport kami dalam melaksanakan pengabdian ini. Terimakasih pula kami ucapkan sebesar-besarnya buat Pimpinan dan Staf Puskesmas Mannanti, tim Sinjai Info serta seluruh pihak yang telah membant kami dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Li J, L. Epidemiology of COVID-19: A Systematic Review And Meta-Analysis Of Clinical Characteristics, Risk Factors. *Outcomes J Med Virol* [Internet]. 93(3):1449–1458. Available from: <http://>
2. Al ENLE. Virtual Edukasi Tentang Psikologis Dan Tips Untuk Mengatasi Psikotik Pada Lansia Di Masa Pandemi Covid 19 Di Kota Palu. *Internet* [Internet]. Available from: <https://media.neliti.com/media/publications/396960-none-b846beb2.pdf>
3. Saraswati E, Kelvianto L. New Normal Implementation: Fading Public Awareness Of Health Protocols During The Transition Period Of The Covid-19 Pandemic (Case Study Of Menang Raya Village, Pedamaran District, Oki Regency, South Sumatra. *3rd Int Conf Soc Sci Humanit.* 3(1):768–774.
4. Hermina V. Efektifitas Metode Pengajaran Cara Menyikat Gigi Terhadap Penurunan Indeks Plak Anak Usia 3-5 Tahun (Effectivity Of Tooth Brushing Teaching Method In Decreasing Plaque Score Of 3-5 Years Old Children. *Dentika Dent J.* 15(1):42–45.
5. Fitria A. Penggunaan Media Audio Visual Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini [Internet]. Available from: <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
6. D EN, Widyandana. Promosi Kesehatan Menggunakan Gambar Dan Teks Dalam Aplikasi Whatsapp pada Kader Posbindu. *Ber Kedokt Masy* [Internet] [Internet]. 33(11). Available from: <https://doi.org/10.22146/bkm.26070>
7. A RAO, Purwakanthi. Penyuluhan Cara Menyikat Gigi Melalui Media Video Di PAUD Islam Annur Jambi. *Med* [Internet] [Internet]. 3(2). Available from: <https://doi.org/10.22437/medicaldedication.v3i2.10935>
8. Sujatmiko WRS, F. Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Animaker Bagi Guru SMK Negeri 9 Pontianak. *JUTECH* [Internet] [Internet]. 2(1). Available from: <https://doi.org/10.31932/jutech.v2i1.1218>
9. Darmawiguna. Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Prezi Dan Videoscribe Bagi Guru-Guru Di SMKN 1 Nusa Penida. *J Widya Laksana.* 2019(8):43–50.
10. Rijalul AM, Hakim AR, Haris. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Dengan Videoscribe Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berbasis 4.0. *J Pengabdian Dan Pemberdaya Masy*

- Darmabakti2020. 01(02):057.
11. Nafsi LL, Trisnawati N. Efektivitas Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Aplikasi Komputer Mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran [Internet]. Available from: <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1722/pdf>
 12. Hanif F. The Difference of Counseling With Video Media and Hand Puppets To Improving Knowledge of Dental and Oral Health In Elementary School Students.
 13. Jelita T, Hanum NA, Wahyuni. Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Pemutaran Video Animasi Secara Virtual Terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Kelas 5 SD [Internet]. Kesehatan JKGM; Available from: <https://jurnal.poltekkespalembang.ac.id/index.php/jkgm/article/view/794>
 14. Wijaya MF, Aldilawati S, Arifin FA. Peningkatan Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Permanen Muda Menggunakan Video dan Lefleat di SDN Tonasa. *Idea Pengabdi Masy.* 2022;2(01):0–4.
 15. Ernasari, Amir H, Suhermi, Patmawati TA, Syaiful. Penyuluhan dan Pelatihan Penerapan 5M dalam. *Idea Pengabdi Masy.* 2022;2(03):164–8.