

Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa dalam Pembuatan Media Promosi Kesehatan Berbasis Digital di Program Studi Keperawatan Universitas Timor

Karol Octrisdey^{1*}, Handrianus Akoit², Melkianus Ratu³

¹⁻³Universitas Timor, Indonesia

Email : octrisdeykarol@gmail.com¹ , karoloctrisdey@unimor.ac.id²

Korespondensi penulis: octrisdeykarol@gmail.com*

Abstract. *The development of science and technology is increasingly rapid along with globalization and changes that are always happening in the world today. The development of science and technology also has a significant impact on the world of education, especially in the health sector, one of which is the community, which of course will get access to health services. In conveying health information messages to the community, of course, it will be more interesting and have a wide reach if you use digital media to design and create an attractive appearance to look at. This is because the development of digital technology has caused many people to utilize modern technology because of the importance of information in the digital era. This study aims to Increase Student Knowledge in Making Digital-Based Health Promotion Media in the Nursing Study Program at Timor University. This type of research is pre-experimental research with a One-Group Pretest-Posttest Design (One Group Pretest-Posttest). The sample in this study were 29 patients. Respondents will be given training in using the Canva application in making health promotion media, then their knowledge before and after regarding the Canva application and its use in making health promotion media will be measured. The results of the study showed that the average respondent had a pre-test score of 62.24 and the average respondent after being given training was 83.28. The results of the Kolmogorov-Smirnov test showed that the data was normally distributed with a p value > 0.05. Furthermore, in the Difference Test using the Paired Sample T-Test, a p value of 0.000 < 0.05 was obtained. This shows that there is a difference in the knowledge of respondents before and after being given training related to the Canva application and its use in creating health promotion media. The conclusion is that providing training to increase respondent knowledge is very important to do so that the world of education is able to produce a generation that is always able to adapt to the development of science and technology that occurs.*

Keywords: Digital, Knowledge, Nursing, Promotional Media

Abstrak. Perkembangan IPTEK semakin pesat terjadi seiring dengan globalisasi dan perubahan yang selalu terjadi di dunia saat ini. Perkembangan IPTEK juga berdampak secara signifikan pada dunia Pendidikan khususnya dibidang Kesehatan yang mana salah satu bagian didalamnya adalah Masyarakat yang tentunya akan mendapatkan akses pelayanan Kesehatan. Dalam menyampaikan pesan informasi Kesehatan pada Masyarakat tentunya akan lebih menarik dan memiliki jangkauan yang luas jika menggunakan media digital untuk mendesain dan membuat tampilan yang menarik untuk dilihat. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi digital menyebabkan banyak masyarakat memanfaatkan teknologi modern karena pentingnya informasi-informasi di dalam era digital. Penelitian ini bertujuan untuk Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Dalam Pembuatan Media Promosi Kesehatan Berbasis Digital Di Program Studi Keperawatan Universitas Timor. Jenis penelitian ini adalah penelitian praeksperimental dengan desain One – Group Pretest-Posttest Design (Satu Kelompok Prates-Postes). Sampel dalam penelitian ini adalah pasien yang berjumlah 29 orang. Responden akan diberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media promosi Kesehatan kemudian akan diukur pengetahuan sebelum dan sesudah terkait aplikasi Canva dan Penggunaannya dalam membuat media promosi Kesehatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata responden memiliki nilai pre test sebesar 62,24 dan rata-rata responden setelah diberikan pelatihan menjadi 83, 28. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai p > 0,05. Selanjutnya pada Uji Beda menggunakan Paired Sample T-Test diperoleh nilai p 0,000 < 0,05 Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan pelatihan terkait aplikasi Canva dan Penggunaannya dalam membuat media promosi Kesehatan. Simpulannya bahwa pemberian pelatihan untuk peningkatan pengetahuan responden sangat penting untuk dilakukan agar dunia Pendidikan mampu mencetak generasi yang senantiasa mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK yang terjadi.

Kata Kunci: Digital, Pengetahuan, Keperawatan, Media Promosi

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan kunci penting menghadapi tantangan masa kini di masa depan. Berbagai tantangan yang muncul antara lain peningkatan kualitas hidup, pemerataan pembangunan dan kemampuan pengembangan sumber daya manusia. Menurut (Pahmi et al., 2021) untuk meningkatkan sumber daya manusia, pembelajaran sangatlah penting. Pendidikan juga digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang digunakan dalam kehidupan bermasyarakat. Di era modern ini, pendidikan harus mampu menumbuhkan kembangkan manusia yang memiliki kepribadian yang produktif, inovatif dan kreatif serta berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Memungkinkan siswa untuk bersaing di dunia global dan menjalani kehidupan yang layak. (2)

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Dalam Pembuatan Media Promosi Kesehatan Berbasis Digital Di Program Studi Keperawatan Universitas Timor.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian praeksperimental dengan desain One – Group Pretest-Posttest Design (Satu Kelompok Prates-Postes). Sampel dalam penelitian ini adalah pasien yang berjumlah 29 orang. Responden diberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media promosi Kesehatan dan selanjutnya diukur pengetahuan sebelum dan sesudah terkait aplikasi Canva dan Penggunaannya dalam membuat media promosi Kesehatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi dalam penyampaian informasi tentunya menjadikan informasi menjadi lebih menarik untuk diterima. Saat ini, dalam segala aspek kita dimudahkan dalam mengakses segala informasi begitu pula dalam hal sarana dalam membuat materi promosi. Banyak aplikasi yang mampu menghadirkan materi promosi dngan hanya menggunakan sarana yang kita gunakan setiap harinya seperti smartphone. Salah satu aplikasi bernama Canva, aplikasi ini memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah desain dan menyediakan beragam contoh desain . Luaran baik digital ataupun cetak seperti media grafis, presentasi, poster, materi grafis untuk social media, dan konten visual lainnya. Aplikasi yang dapat diunduh untuk perangkat android dan iOS berbasis desain grafis yang didirikan pada tahun 2013 di Perth Australia ini telah diunduh sebanyak lebih dari 5.000.000 pengguna smartphone. Hal ini dapat disimpulkan bahwa banyak pengguna yang dimudahkan dengan

adanya aplikasi tersebut untuk mendesain konten grafis untuk berbagai keperluan. Meskipun menggunakan aplikasi Canva terbilang mudah, masih perlu adanya penjelasan secara teknis mengenai bagaimana mengolah dan menyusun sebuah desain promosi yang efektif dan terarah sesuai dengan target *audience*. (3)

Prinsip dasar pemanfaatan aplikasi dan teknologi dalam pembuatan media promosi kesehatan dalam penelitian ini didukung oleh Hasil penelitian Literature Review yang dilakukan oleh Rachmatullah dan Sukihananto tahun 2020 yang menunjukkan penggunaan media informasi seperti Virtual Reality merupakan metode yang sangat baik sebagai salah satu media dan strategi pembelajaran mahasiswa dalam simulasi klinis yang realistis sesuai dengan lingkungan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam praktik khususnya pendidikan keperawatan serta pengeluaran biaya yang lebih murah dibandingkan dengan metode pembelajaran *Face to Face* (Metode Konvensional).(4)

Penelitian di laksanakan di Program Studi Keperawatan Universitas Timor. Responden diberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media promosi Kesehatan dan selanjutnya diukur pengetahuan sebelum dan sesudah terkait aplikasi Canva dan Penggunaannya dalam membuat media promosi Kesehatan. Hasil pengukuran pengetahuan responden dapat di lihat pada tabel 1.

Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pemberian Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Promosi Kesehatan

Hasil dari gambaran pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media promosi Kesehatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Pemberian Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Promosi Kesehatan

Statistics Nilai Pengetahuan		Kesimpulan	
		Pre Test	Post Test
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		62.24	83.28
Median		65.00	85.00
Mode		55 ^a	95
Std. Deviation		11.996	11.122
Minimum		40	60
Maximum		85	100
P Values Tests of Normality Shapiro-Wilk		0.254	0.125
P Values Paired Sample T Test		0,000	Ada perbedaan

(Sumber : Data Primer, 2023)

Dari data ini terlihat jelas bahwa sebanyak 29 responden memiliki rata-rata nilai pretest sebesar 62.24 dan posttest mengalami peningkatan rata-rata nilai posttest yaitu sebesar 83.28. Adapun pada pretest nilai 40 minimum dan 85 maksimum. Pada posttest mengalami peningkatan juga pada nilai minimum sebesar 60 dan maksimum sebesar 100. Hasil analisis menggunakan uji Paired Sample T Test memperoleh nilai p sebesar $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini dapat berarti bahwa pelatihan yang diberikan berdampak terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media promosi kesehatan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Haryanti dkk, tahun 2020 dimana hasil yang diperoleh dari Peserta pelatihan adalah 28 orang mahasiswa Fakultas Psikologi Unika Soegijapranata semester 8 yang sedang mengambil skripsi maupun yang sudah lulus ujian skripsi didapatkan hasil analisis terlihat bahwa mean/rata-rata post-test sebesar 16.50 lebih tinggi daripada pre-test yang hanya sebesar 12.62. Selanjutnya untuk membuktikan bahwa ada perbedaan signifikan para pengetahuan wawancara pekerjaan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan wawancara maka digunakan analisis Wilcoxon. Hasil analisisnya diperoleh $z = -3.060$ dengan $p < 0.01$ yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan pada peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Oleh sebab itu dapat dikatakan bahwa pengabdian strategi lolos wawancara kerja ini berhasil dilakukan karena pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan terbukti meningkat dan ada perbedaan yang sangat signifikan. (5)

Hasil penelitian diatas juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Granita dkk tahun 2019. Penelitian ini dimaksudkan untuk mencari besar pengaruh faktor-faktor yang memengaruhi kinerja UKM di Provinsi DKI Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode survei, yang bertujuan untuk mengetahui gambaran umum tentang pengaruh Pelatihan dan Media Sosial terhadap Kinerja UKM di Provinsi DKI Jakarta. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa besar pengaruh pelatihan terhadap kinerja adalah negatif sebesar -0.00943 dengan nilai signifikan 0.007 lebih kecil dari 0.05. Secara parsial disimpulkan bahwa hipotesis 1 yang menyatakan bahwa pelatihan berpengaruh dan signifikan terhadap kinerja UKM di Provinsi DKI Jakarta diterima. Peningkatan pelatihan akan mengakibatkan menurunnya kinerja UKM di Provinsi DKI Jakarta. (6)

Hasil penelitian diatas juga sejalan dengan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Solecha dkk tahun 2024. Pelatihan pembuatan konten digital menggunakan aplikasi Canva untuk Kelompok Wanita Tani (KWT) Pancasona sukses meningkatkan keterampilan peserta dalam pemasaran. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap aplikasi Canva dari 61% pada pretest menjadi 92% pada posttest. Umpan balik kuesioner menunjukkan kepuasan tinggi terhadap materi, sarana, dan manfaat kegiatan. Secara keseluruhan, kegiatan ini efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta serta memberikan solusi untuk masalah pemasaran. (7)

4. KESIMPULAN

1. Hasil penelitian menunjukan bahwa rata-rata responden memiliki nilai pre test sebesar 62,24 dan rata-rata responden setelah diberikan pelatihan menjadi 83, 28.
2. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov menunjukan data berdistribusi normal dengan nilai $p > 0,05$.
3. Selanjutnya pada Uji Beda menggunakan Paired Sample T-Test diperoleh nilai $p < 0,000$ Hal ini menunjukan bahwa ada perbedaan pada pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan pelatihan terkait aplikasi Canva dan Penggunaannya dalam membuat media promosi Kesehatan.
4. Pemberian pelatihan untuk peningkatan pengetahuan responden sangat penting untuk dilakukan agar dunia Pendidikan mampu mencetak generasi yang senantiasa mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK yang terjadi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih untuk prodi Program Studi Keperawatan Universitas Timor terkhusus rekan dosen dan mahasiswa yang terlibat aktif serta pimpinan yang telah memberikan izin kepada Penulis untuk melakukan penelitian, dan penyusunan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Granita, W., & Safarini, Y. (2019). Efektivitas pelatihan karyawan dan penggunaan media sosial pada kinerja usaha kecil dan menengah di Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, 5(2), 226–248.
- Hariyanto, Susanti, P. A., Hadjaat, M., Wasil, M., & Susilawati, A. D. (2023). Meningkatkan literasi teknologi di masyarakat pedesaan melalui pelatihan digital. *Jurnal Abdimas Perad*, 4(2), 12–21.

- Haryanti, K., Reinaldi, E. T., & Widyaningranti, L. T. (2020). Efektivitas pelatihan “Strategi Lolos Wawancara Kerja Behavioral Event Interview” pada mahasiswa. *Prosiding SENDIMAS*, 5(1), 110–113.
- Ilmi, S. A., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2021). Pengaruh pendekatan science, technology, engineering, mathematics (STEM) terhadap hasil belajar tematik peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5976–5983.
- Kadiasti, R., Yanuarsari, D. H., & Basori, M. H. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media promosi sekolah bagi TK Doa Ibu Semarang. *Abdimasku*, 6(1), 234–245.
- Rachmatullah, R., & Sukihananto. (2020). Efektivitas penggunaan virtual reality (VR) dalam pendidikan keperawatan: Literature review. *Jurnal Kesehatan*, 9(2), 11–21.
- Solecha, K., Irnawati, O., Indriyani, F., Rachmi, H., Tanjung, H. P., & Hidayat, N. W. (2024). Efektivitas pelatihan pembuatan konten digital dalam meningkatkan pemasaran produk Kelompok Wanita Tani (KWT) Pancasona. *Abdimas Nusa Mandiri*, 6(2), 69–75.