

TUGAS AKHIR
KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA
PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Ahli Madya Gizi



DISUSUN OLEH:
EFRILIA PUSPITANINGRUM
P07131115010

PRODI D-III
JURUSAN GIZI
KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN
YOGYAKARTA
2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

TUGAS AKHIR

KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI MEDIA
PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA PADA REMAJA DI SMK
N 2 GODEAN

Disusun oleh :

EFRILIA PUSPITANINGRUM

NIM. P07131115010

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal :

13 Juli 2018

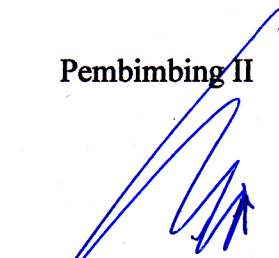
Menyetujui,

Pembimbing I,



Nur Hidayat, SKM, M.Kes
NIP. 196804021992031003

Pembimbing II



DR. Waryana, SKM, M.Kes
NIP. 19640807198021001

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Ketua Jurusan Gizi



DR. Ir. I Made Alit Gunawan, M. Si
NIP. 196303241986031001

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA
PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN**

Disusun oleh :

EFRILIA PUSPITANINGRUM

NIM. P07131115010

Telah dipertahankan dalam seminar di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 13 Juli 2018

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,

DR. Waryana, SKM, M.Kes

NIP. 19640807198021001

Anggota,

Nur Hidayat, SKM, M.Kes

NIP. 196804021992031003

Anggota,

Almira Sitasari, S.Gz, MPH

NIP. 19870302015032004



(.....)

(.....)

(.....)

Yogyakarta, 13 Juli 2018

Ketua Jurusan Gizi



DR. Ir. I Made Alit Gunawan, M. Si

NIP.196303241986031001

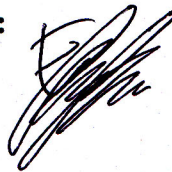
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah penulis nyatakan dengan benar.

Nama : EfriliaPuspitaningrum

NIM : P07131115010

Tanda tangan:



Tanggal : Juli 2018

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Efrilia Puspitaningrum
NIM : P07131115010
Program Studi : DIII
Jurusan : Gizi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Poltekkes Kemenkes Yogyakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas Tugas Akhir saya yang berjudul : Kelayakan Media Video “Stop Anemia” Sebagai Media Penyuluhan Penanggulangan Anemia pada Remaja Di SMK N 2 Godean

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Poltekkes Kemenkes Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 13 Juli 2018



(Efrilia Puspitaningrum)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir (TA) ini. Penulisan TA ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Gizi pada Program Studi Diploma III Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Karya Tulis Ilmiah ini terwujud atas bimbingan dan pengarahan dari Nur Hidayat, SKM, M.Kes selaku pembimbing I dan DR. Waryana, SKM, M.Kes selaku pembimbing II serta bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis pada kesempatan ini menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Joko Susilo, SKM, M.Kes selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
2. Bapak DR. Ir. I Made Alit Gunawan, M. Si selaku Ketua Jurusan Gizi
3. Bapak Nur Hidayat, SKM, M.Kes selaku Ketua Prodi Diploma III
4. Orang tua Ibu Suswatiningsih, Ibu Asih Windaryatmi, dan Alm Yas Budhi, adik penulis Fadila Septianingrum, dan Vergiawan Putra Yas Budhi yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral
5. Teman-teman seperjuangan di DIII Gizi angkatan 2015 yang banyak memberikan dukungan dan semangat
6. Sahabat yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas akhir ini, dan

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Yogyakarta, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS..... | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | x |
| ABSTRACT..... | xi |
| ABSTRAK..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 6 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Ruang Lingkup | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| F. Keaslian Penelitian..... | 8 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 12 |
| A. Telaah Pustaka | 12 |
| B. Landasan Teori | 28 |
| C. Pertanyaan Penelitian..... | 29 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 30 |
| A. Jenis dan Desain Penelitian..... | 30 |
| B. Populasi dan Sampel..... | 30 |
| C. Waktu dan Tempat..... | 31 |
| D. Variabel Penelitian..... | 31 |
| E. Batasan Istilah..... | 31 |
| F. Jenis, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen..... | 32 |
| G. Prosedur Penelitian | 32 |
| H. Manajemen Data | 39 |
| I. Etika Penelitian | 40 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 42 |
| A. Gambaran Umum..... | 42 |
| B. Uji Kelayakan Ahli Materi..... | 49 |
| C. Uji Kelayakan Ahli Media..... | 51 |
| D. Uji Kelayakan Siswa..... | 53 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 58 |
| A. Kesimpulan | 58 |
| B. Saran | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA | 60 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 1.Keaslian Penelitian..... | 8 |
| Tabel 2.Jenis, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen..... | 32 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1.PertanyaanPembuka | 44 |
| Gambar 2.Pengertian Anemia | 45 |
| Gambar 3.FaktorResiko Anemia..... | 45 |
| Gambar 4.Kadar Minimal Hb pada Balita | 45 |
| Gambar 5.Kadar Minimal Hb pada Perempuan..... | 46 |
| Gambar 6.Kadar Minimal Hb pada Laki - Laki..... | 46 |
| Gambar 7.Akibat Anemia 5L..... | 46 |
| Gambar 8.Akibat Anemia | 46 |
| Gambar 9.Penyebab anemia..... | 47 |
| Gambar 10.Ajakan Mencegah Anemia | 47 |
| Gambar 11.PertanyaanCara Mencegah Anemia | 47 |
| Gambar 12.Cara Mencegah Anemia 1 | 48 |
| Gambar 13.Cara Mencegah Anemia 2 | 48 |
| Gambar 14.Cara Mencegah Anemia 3 | 48 |
| Gambar 15.Ajakan Mencegah Anemia..... | 49 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran 1.Jadwal Penelitian | 61 |
| Lampiran 2.Naskah PSP | 63 |
| Lampiran 3.Informed Consent | 64 |
| Lampiran 4.Form Identitas Responden | 65 |
| Lampiran 5.Kuesioner Uji Kelayakan Ahli Media | 66 |
| Lampiran 6.Kuesioner Uji Kelayakan Ahli Materi..... | 71 |
| Lampiran 7.Kuesioner Uji Kelayakan Sasaran | 75 |
| Lampiran 8. Foto Kegiatan | 79 |
| Lampiran 9. Transkrip Peneliti dengan Guru Bimbingan Konseling..... | 80 |
| Lampiran 10. Transkrip Peneliti dengan Siswa..... | 81 |
| Lampiran 11. Etik Penelitian..... | 83 |
| Lampiran 12. Izin Penelitian..... | 84 |

FEASIBILITY OF MEDIA VIDEO "STOP ANEMIA" AS A MEDIA OF ANEMIA RESPONSE MANAGEMENT IN ADOLESCENT IN SMK N 2 GODEAN

Efrilia Puspitaningrum¹, Nur Hidayat², Waryana³

Department of Nutrition Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Tata Bumi no. 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta, 55293.

Email: efriliapuspitaningrum@yahoo.com

ABSTRACT

Background: Anemia is a major nutritional problem still encountered in Indonesia, especially in teenagers and pregnant women. The long-term effects experienced by teenagers and pregnant women are very dangerous. To reduce the problem of anemia requires increased awareness and increased knowledge. Increased knowledge can be done one of them by way of counseling. Counseling using media can help improve knowledge.

Goals: The purpose of this study was to determine the feasibility of "Stop Anemia" video media as an anemic prevention counseling media.

Method: The type of research used is development or Research and Development (R & D) is research to develop an effective product used, and not to test a particular theory. The design of this research is the development of 4-D model.

Result: Based on the feasibility test by the material expert there are several revisions which further the video media "Stop Anemia" has been declared feasible and the research can be continued to be tested by the media expert. Media experts claimed that the media video "Stop Anemia" is appropriate as a media for counseling. In the students' feasibility test, the overall media of "Stop Anemia" video is considered feasible as an extension media, but there are some elements that are considered less good by the students.

Conclusions: The video "Stop Anemia" is considered feasible as a media for anemic prevention counseling by material experts, media experts, and students as media users.

¹ Student Study Program D III, Department of Nutrition, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

² Lecturer of Nutrition Study Program, Poltekkes Kemenkes, Yogyakarta

³ Lecturer of Nutrition Study Program, Poltekkes Kemenkes, Yogyakarta

KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN

Efrilia Puspitaningrum¹, Nur Hidayat², Waryana³

Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Tata Bumi No. 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta, 55293.

Email: efriliapuspitaningrum@yahoo.com

ABSTRAK

Latar Belakang: Anemia merupakan masalah gizi utama yang masih dihadapi di Indonesia terutama pada remaja dan ibu hamil. Akibat jangka panjang yang dialami oleh remaja dan ibu hamil sangat berbahaya. Untuk mengurangi masalah anemia diperlukan peningkatan kesadaran dan peningkatan pengetahuan. Peningkatan pengetahuan dapat dilakukan salah satunya dengan cara penyuluhan. Penyuluhan menggunakan media dapat membantu meningkatkan pengetahuan.

Tujuan: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media video “Stop Anemia” sebagai media penyuluhan penanggulangan anemia.

Metode: Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan, dan bukan untuk menguji suatu teori tertentu. Design penelitian ini adalah pengembangan model 4-D.

Hasil: Berdasarkan uji kelayakan oleh ahli materi terdapat beberapa revisi yang selanjutnya media video “Stop Anemia” telah dinyatakan layak dan penelitian dapat dilanjutkan untuk diuji oleh ahli media. Ahli media menyatakan bahwa media video “Stop Anemia” layak sebagai media penyuluhan. Pada uji kelayakan siswa, secara keseluruhan media video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan, namun terdapat beberapa unsur yang dinilai kurang baik oleh siswa.

Kesimpulan: Video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan penanggulangan anemia oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna media.

¹ Mahasiswa Program Studi D III, Jurusan Gizi, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

² Dosen Program Studi Gizi, Poltekkes Kemenkes, Yogyakarta

³ Dosen Program Studi Gizi, Poltekkes Kemenkes, Yogyakarta

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia merupakan masalah gizi utama yang masih dihadapi oleh pemerintah Indonesia. Beberapa upaya pemerintah sudah dilakukan untuk menanggulangi anemia akibat defisiensi zat besi misalnya dengan penyuluhan gizi kepada masyarakat tentang peningkatan konsumsi zat besi, melakukan fortifikasi bahan makanan yaitu menambah besi, asam folat, vitamin A dan asam amino esensial yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat luas atau dengan suplementasi besi folat secara rutin kepada penderita anemia dengan jangka waktu tertentu sampai kadar hemoglobin normal.

Angka prevalensi anemia pada anak pra sekolah yaitu 47,4%, wanita tidak hamil mencapai 30,2%, sedangkan pada ibu hamil 47,40%. Sebanyak 36% (atau sekitar 1.400 juta orang) dari perkiraan populasi 3.800 juta orang mengalami anemia defisiensi besi berasal dari negara yang sedang berkembang, sedangkan pada negara maju hanya sekitar 8% (atau sekitar 100 juta orang) dari perkiraan populasi 1.200 juta orang (Arisman, 2009). Berdasarkan Riskesdas (2013), dilaporkan bahwa angka kejadian anemia secara nasional adalah sebesar 21,7%, dimana 18,4% terjadi pada laki-laki dan 23,9% terjadi pada perempuan. Sedangkan berdasarkan pada kriteria usia 5-14 tahun mencapai 26,4% dan pada usia 15-25 tahun mencapai 18,4. Berdasarkan data semua kelompok umur

tersebut, wanita memiliki prevalensi tertinggi mengalami anemia, termasuk diantaranya adalah remaja putri. Faktor utama penyebab anemia adalah asupan zat besi yang kurang. Selain itu, penyebab anemia yang lain adalah gaya hidup seperti merokok, konsumsi alkohol, kebiasaan sarapan pagi, sosial ekonomi dan demografi, pendidikan, jenis kelamin, umur dan wilayah.

Remaja memiliki resiko tinggi terhadap kejadian anemia terutama anemia gizi besi. Hal itu terjadi karena masa remaja memerlukan zat gizi yang lebih tinggi termasuk zat besi untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Remaja putri memiliki resiko yang lebih tinggi dibandingkan remaja putra, hal ini dikarenakan remaja putri setiap bulannya mengalami haid (menstruasi). Selain itu remaja putri cenderung sangat memperhatikan bentuk badannya sehingga akan membatasi asupan makan dan banyak pantangan terhadap makanan seperti melakukan diet vegetarian (Almatsier, 2001).

Akibat dari jangka panjang penderita anemia gizi besi pada remaja putri yang nantinya akan hamil, maka remaja putri tersebut tidak mampu memenuhi zat-zat gizi pada dirinya dan pada janinnya sehingga dapat meningkatkan terjadinya resiko kematian maternal, prematuritas, BBLR, dan kematian perinatal (Hayati, 2010). Melihat dampak yang terjadi dikalangan remaja akibat kejadian anemia sangat merugikan pada masa yang akan datang, maka pencegahan maupun penanggulangan masalah anemia perlu ditingkatkan. Ada faktor-faktor yang mempengaruhi anemia salah satunya adalah pengetahuan tentang anemia. Pengetahuan memegang peranan penting dalam kejadian anemia, dengan pengetahuan tentang anemia yang rendah maka kejadian anemia pada remaja putri

akan meningkat hal ini sesuai dengan penelitian Nurbaiti (2013) pada remaja putri menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan dengan tingkat kejadian anemia. Hasil penelitian tersebut menunjukkan 84,4% remaja putri yang berpengetahuan rendah mengalami anemia. Anemia juga mempengaruhi prestasi belajar karena remaja putri yang mengalami anemia akan berdampak pada menurunnya konsentrasi sesuai dengan penelitian Istiqomah,dkk (2012) juga menunjukkan bahwa remaja putri yang menderita anemia memiliki prestasi belajar kurang baik yaitu sebesar 34,6%. Permaesih (2003) menyatakan bahwa pengetahuan dan praktek gizi remaja yang rendah tercermin dari perilaku menyimpang dalam kebiasaan memilih makanan. Remaja yang memiliki pengetahuan gizi yang baik akan lebih mampu memilih makanan sesuai dengan kebutuhannya. Pengetahuan gizi yang cukup akan memberikan bekal kepada remaja dalam memilih makanan yang sehat dan mengerti bahwa makanan erat hubungannya dengan gizi dan kesehatan.

Pengetahuan memegang peranan penting dalam menunjukkan derajat kesehatan masyarakat. Berbagai masalah gizi dan kesehatan dapat terjadi karena kurangnya pengetahuan termasuk masalah anemia. Salah satu masalah yang muncul adalah adanya kesetidakimbangan asupan makanan. Kelebihan atau kekurangan asupan makanan secara bersamaan dapat memicu terjadinya beban ganda masalah gizi di masyarakat. Hal ini dapat terjadi pada berbagai kelompok usia tidak terkecuali pada Anak Usia Remaja. Pada usia ini anak cenderung memiliki kesukaan pada jenis makanan tertentu yang nantinya dapat membentuk kebiasaan makan anak hingga dewasa.

Pendidikan gizi sangat penting untuk menambah pengetahuan gizi remaja. Pengetahuan gizi yang cukup diharapkan mengubah perilaku remaja dalam memilih makanan yang bergizi sesuai dengan pola menu seimbang dan sesuai kebutuhannya. Pengetahuan gizi memberi dampak gizi kurang maupun gizi lebih pada remaja sehingga mereka sejak dini perlu diberikan pendidikan agar dapat merubah kebiasaan makan yang salah agar tidak mengakibatkan timbulnya masalah gizi (Mardhani, 2011).

Masa remaja merupakan masa pendidikan pada jenjang SMP - SMA, pada masa SMA merupakan masa – masa remaja beralih menjadi dewasa awal. Pengetahuan tentang anemia sangat perlu didapatkan untuk mempersiapkan masa setelahnya, yaitu masa dewasa yang kemudian menuju masa kehamilan. Pendidikan gizi tentang anemia di SMA sangatlah jarang, salah satunya adalah SMK N 2 GODEAN yang kurang mendapatkan pendidikan gizi tentang anemia. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti, data yang didapatkan dari Puskesmas Godean 1 bahwa angka anemia yang terjadi di SMK N 2 GODEAN adalah 66 siswa. Sehingga perlunya penyuluhan bagi SMK N 2 GODEAN. Pendidikan gizi atau penyuluhan tidak terlepas dari peran media.

Pendidikan gizi tidak dapat lepas dari peran media, karena melalui media, pesan – pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut. Pemilihan media belajar harus berdasarkan pada tujuan pembelajaran dan kemampuan belajar siswa (Moerdiyanto,2008). Media pembelajaran pendidikan gizi terdiri dari berbagai macam yaitu media audio, media cetak, media audio visual, media proyeksi visual

diam, media proyeksi visual diam dan suara, Media visual gerak, Media audio visual gerak, objek, sumber manusia dan lingkungan, dan media komputer. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan media audio visual berupa video yang berjudul “STOP ANEMIA” yang berisi mengenai anemia, yaitu pengertian, tanda dan gejala, factor penyebab, akibat, cara penanggulangan, contoh makanan sumber zat besi, dan factor penghambat penyerapan zat besi.

Media audio visual dipilih karena memiliki keunggulan dalam hal fleksibel, dan praktis dalam meningkatkan pengetahuan tentang anemia. Sebab media audio visual adalah sumber informasi yang dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan (Notoatmodjo, 2010). Dalam penelitian sebelumnya Video digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan tentang SADARI pada kader posyandu Notoprajan, Tejokusuman, Yogyakarta. Dari hasil penelitian ini menyatakan jika terdapat pengaruh yang signifikan pemberian penyuluhan media audio visual terhadap tingkat pengetahuan tentang SADARI pada kader posyandu Notoprajan, Tejokusuman, Yogyakarta. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Novitasari pada tahun 2013 dengan judul penelitian Efektifitas Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Leaflet Dan Audio Visual Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Kelas 3 dan 4 SD Ngadirejan Dan Pringkuku 1 Tentang Label Makanan KEMASAN, hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa rata-rata nilai pengetahuan pada kelompok intervensi dengan menggunakan media audio visual lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang diberikan intervensi menggunakan leaflet.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas perlunya pendidikan gizi bagi anak usia remaja. Media yang dipilih haruslah media yang berdasarkan tujuan pembelajaran dan kemampuan belajar siswa. Penelitian ini membahas tentang kelayakan media video “STOP ANEMIA” sebagai media penyuluhan penanggulangan anemia padaremaja di SMK N 2 GODEAN

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dari penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media video “STOP ANEMIA” sebagai media penyuluhan penanggulangan anemia padaremaja di SMK N 2 GODEAN?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media video “STOP ANEMIA” sebagai media penyuluhan penanggulangan anemia padaremaja di SMK N 2 GODEAN

2. Tujuan Khusus

- a. Tersusun *design* video “STOP ANEMIA”
- b. Penilaian video “STOP ANEMIA” oleh penyusun, ahli media, ahlimateri, berdasarkan indikator penilaian tampilan media dan isimateri, meliputi design layout, teks, gambar, animasi, audio, video, kemasan, dan intimateri.

- c. Memperbaiki video “STOP ANEMIA” berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.
- d. Penilaian video “STOP ANEMIA” oleh sasaran, berdasarkan indikator penilaian tampilan media dan isi materi, meliputi design layout, teks, gambar, animasi, audio, video, kemasan, dan isi materi.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada pendapat siswa SMK N 2 GODEAN tentang video “STOP ANEMIA” berdasarkan indikator. Cakupan pada penelitian ini adalah pada bidang gizi masyarakat.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Pendidikan gizi yang disampaikan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mengenai anemia.

2. Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang menggeluti dunia pendidikan untuk terus mengembangkan dan menggunakan media yang sesuai dengan minat dan karakteristik anak sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang anemia.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai pendidikan gizi tentang anemia.

4. Bagi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur dan masukan bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat diperoleh media yang lebih baik dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan gizi tentang anemia.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.KeaslianPenelitian

| No | Nama peneliti | Judul Penelitian | Variabel | Rancangan | Perbedaan |
|----|--|---|---|--|---|
| 1 | Ervina Sandra Devi danWars iti | PengaruhPen yuluhan Media Audio Visual Video Terhadap Tingkat PengetahuanP emeriksaanPa yudaraSendiri (Sadari) Pada Kader Posyandu di Tejokusuman, Rw 04, Notoprajan, Yogyakarta | Penyuluhan penggunaan media Pengetahuan tentang SADARI | Rancangan penelitian pretest - posttest | Perbedaan penelitian saya dengan saudari Ervina Sandra Devi danWarsiti ada pada sampelpenelitianda ntema video yang dibuat. Selain itu pada penelitian yang saya lakukan hanya untuk melihat tanggapan dari siswa tentang video “STOP |

| | | | | | |
|---|------------------------------|---|--|--|--|
| | | | | | ANEMIA” |
| 2 | Darajatu Adha Prawinda | Pengaruh Media Komik Gizi Sebagai Pembelajaran Gizi Terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Di SDN Tegal Panggung, Yogyakarta | Pembelajara n gizi menggunaka n media “KOMIK GIZI” Pengetahuan gizi sebelum membaca “KOMIK GIZI” Pengetahuan gizi setelah membaca “KOMIK GIZI” Peningkatan pengetahuan gizi setelah membaca | Rancangan penelitian pretest - posttest | Perbedaan dengan penelitian saya adalah variabel yang saya gunakan adalah penyuluhan menggunakan media video “STOP ANEMIA” dan tanggapan siswa tentang video “STOP ANEMIA”. Selain itu perbedaan lain adalah media yang digunakan. |

| | | | | | |
|---|-----------------------------|--|---|--|---|
| | | | <p>“KOMIK GIZI”</p> <p>Kelayakan media</p> <p>“KOMIK GIZI”</p> | | |
| 3 | Furi Kamalia Fitriani | <p>Pengaruh Penyuluhan Lembar Balik Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu Balita Gizi Kurang di Puskesmas Pemulang, Tangerang Selatan Tahun 2015</p> | <p>Pengetahuan ibu Umur ibu Tingkat pendidikan ibu Status pekerjaan ibu</p> | <p>Rancangan penelitian pretest - posttest</p> | <p>Perbedaan dengan penelitian saya adalah variabel yang saya gunakan adalah penyuluhan menggunakan media video “STOP ANEMIA” dan tanggapan siswa tentang video “STOP ANEMIA”. Selain itu perbedaan lain adalah media yang digunakan. dan tempat penelitian yang saya gunakan</p> |

| | | | | | |
|---|-------------------|---|-------------------------|---|---|
| | | | | | adalah SMK N 2 GODEAN. |
| 4 | DwiNovi tasari | EfektifitasPenyuluhanGiziMenggunakan Media Leaflet dan Audio Visual TerhadapPengetahuandanSikapSiswa Kelas 3 dan 4 SD NgadirejandanPringkuku 1 Tentang Label MakananKemasan | Pengetahuandansikapiswa | Rancangan penelitian pretest - posttest | perbedaanpenelitian yang sayalakukanadalah terdapatpadavariabelnya, selainitupadapenelitiandwinovitasarimebandingkandua media yang digunakanyaituantara leaflet dengan media audio visual, sedangkanpenelitianayatentangtanggapanaupenilaianterhadap media video “STOP ANEMIA” yang dibuat. |

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Penyuluhan

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan adalah gabungan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan, dimana individu, keluarga, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana caranya dan melakukan apa yang bisa dilakukan, secara perseorangan maupun secara kelompok dan meminta pertolongan (Effendy, 1998).

Pendidikan kesehatan adalah suatu proses perubahan pada diri seseorang yang dihubungkan dengan pencapaian tujuan kesehatan individu, dan masyarakat . Pendidikan kesehatan tidak dapat diberikan kepada seseorang oleh orang lain, bukan seperangkat prosedur yang harus dilaksanakan atau suatu produk yang harus dicapai, tetapi sesungguhnya merupakan suatu proses perkembangan yang berubah secara dinamis, yang didalamnya seseorang menerima atau menolak

informasi, sikap, maupun praktek baru, yang berhubungan dengan tujuan hidup sehat (Suliha, dkk., 2002).

Tujuan penyuluhan kesehatan adalah untuk mengubah perilaku objek atau sasaran. Objek atau sasaran penyuluhan kesehatan bisa individu, kelompok ataupun masyarakat. Penyuluhan kesehatan adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi dengan tujuan mengubah atau mempengaruhi perilaku manusia baik secara individu, kelompok maupun masyarakat untuk meningkatkan kesadaran akan nilai kesehatan sehingga dengan sadar mau mengubah perilakunya menjadi perilaku hidup sehat (Munajaya, 2004).

Sasaran penyuluhan kesehatan menurut adalah individu, keluarga, kelompok dan masyarakat yang dijadikan subjek dan objek perubahan perilaku, sehingga diharapkan dapat memahami, menghayati dan mengaplikasikan cara-cara hidup sehat dalam kehidupan sehari-harinya.

Hasil yang diharapkan dalam penyuluhan kesehatan masyarakat adalah terjadinya perubahan sikap dan perilaku dari individu, keluarga, kelompok khusus, dan masyarakat untuk dapat 8 menanamkan prinsip-prinsip hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal.

Metode yang dipakai dalam penyuluhan kesehatan hendaknya metode yang dapat mengembangkan komunikasi dua arah antara yang memberikan penyuluhan terhadap sasaran, sehingga diharapkan tingkat pemahaman sasaran terhadap pesan yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami, diantaranya metode curah pendapat, diskusi, demonstrasi, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

2. Media Penyuluhan

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010).

Pengertian media penyuluhan adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware. Media pembelajaran

bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran (Bambang Warsita, 2008).

Hamalik (1986) yang dikutip DwiNovitasari (2013), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat

siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Levie & Lentsz (1982) yang dikutip DwiNovitasari (2013), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan

mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar.

manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak juga sekolah yang telah memanfaatkan jenis media lain seperti gambar, model, overhead proyektor (OHP) dan obyek obyek nyata. Sedangkan media lain seperti kaset audio, video, VCD, slide (film bingkai), serta program pembelajaran komputer masih jarang digunakan meskipun sebenarnya sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar guru. Meskipun

demikian, sebagai seorang guru alangkah baiknya Anda mengenal beberapa jenis media pembelajaran tersebut. Hal ini dimaksudkan agar mendorong kita untuk mengadakan dan memanfaatkan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagian besar tugas film dapat digantikan oleh video, namun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film.(Notoatmodjo, 2010).

3. **Prosedur Produksi Media Audio Visual**

Pembuatan media audio visual TV/Video pembelajaran memerlukan beberapa tahapan kegiatan antara lain:

1. Tahap Pra Produksi

Pada tahapan ini terdapat hal-hal yang diperlukan untuk sebuah proses pembuatan film pendek antara lain:

a) Ide cerita

Ide cerita adalah gagasan utama yang nantinya akan dijadikan sebuah scenario. Sebelum membuat cerita film, kita harus menentukan tujuan pembuatan film. Hanya sebagai hiburan, mengangkat fenomena, pembelajaran/pendidikan, dokumenter, atautkah menyampaikan pesan moral tertentu. Hal ini sangat perlu agar pembuatan film lebih terfokus, terarah dan sesuai. Jika tujuan telah ditentukan maka semua detail cerita dan pembuatan film akan terlihat dan lebih mudah. Jika perlu diadakan observasi dan pengumpulan data dan faktanya. Bisa dengan membaca buku, artikel atau bertanya langsung kepada sumbernya. Ide film dapat diperoleh dari berbagai macam sumber antara lain: Pengalaman pribadi penulis yang menghebohkan, percakapan atau aktifitas sehari-hari yang menarik untuk difilmkan, cerita rakyat atau dongeng, biografi seorang terkenal atau berjasa. Adaptasi dari cerita di komik, cerpen, atau novel, dari kajian musik, dll.

b) Skenario

Adalah sebuah naskah yang nantinya akan di pentaskan ataupun di gambarkan pemain pada sebuah pertunjukan. Ada dua tugas utama penulis skenario yaitu menentukan plot yang menarik dan menciptakan karakter yang unik. Jika penulis naskah sulit mengarang suatu cerita, maka dapat mengambil cerita dari cerpen, novel ataupun film yang sudah ada dengan diberi adaptasi yang lain.

c) Breakdown Skenario

Setelah naskah disusun maka perlu diadakan Breakdown naskah yang memuat seluruh informasi detail yang dibutuhkan tiap scene harus ada. Breakdown naskah dilakukan untuk mempelajari rincian cerita yang akan dibuat film.

d) Rencana Biaya

Biaya adalah hal yang sangat vital untuk kelangsungan proses produksi sebuah pembuatan film pendek ini.

e) Mencari Tim Produksi

Secara garis besar beberapa posisi yang dibutuhkan adalah Produser (promotor yang pertama kali), penulis skenario, sutradara, cameramen, pemain, tim property dan editor.

f) Jadwal Produksi

Jadwal produksi dibuat setelah ada breakdown skenario, jadwal yang tersusun baik akan memperlancar dan menghemat seluruh tenaga serta biaya produksi. Jadwal atau working schedule disusun secara rinci dan

detail, kapan, siapa saja, biaya dan peralatan apa saja yang diperlukan, dimana serta batas waktunya. Termasuk jadwal pengambilan gambar juga, scene dan shot beberapa yang harus diambil kapan dan dimana serta artisnya siapa. Lokasi sangat menentukan jadwal pengambilan gambar. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat menyusun alokasi biaya: Penggandaan naskah skenario film untuk kru dan pemain, penyediaan kaset video, penyediaan CD blank sejumlah yang diinginkan, penyediaan property, kostum, make-up, honor untuk pemain, konsumsi, akomodasi dan transportasi, menyewa alat jika tidak tersedia.

g) Hunting Lokasi

Memilih dan mencari lokasi atau setting pengambilan gambar sesuai naskah. Untuk pengambilan gambar di tempat umum, biasanya memerlukan surat izin. Akan sangat mengganggu jalannya shooting, jika dalam pertengahan shooting tiba-tiba diusir karena tidak izin terlebih dahulu. Dalam hunting lokasi perlu diperhatikan berbagai resiko, seperti akomodasi, transportasi, keamanan saat shooting, tersedianya sumber listrik, dll. Setting yang telah ditentukan skenario harus betul-betul layak dan tidak menyulitkan pada saat produksi. Jika biaya produksi kecil, maka tidak perlu tempat yang jauh.

h) Menyiapkan Kostum dan Property

Memilih dan mencari pakaian yang akan dikenakan tokoh cerita beserta propertinya. Kostum dapat diperoleh dengan mendatangkan

desainer khusus ataupun cukup membeli atau menyewa namun disesuaikan dengan cerita skenario. Kelengkapan produksi menjadi tanggung jawab tim property dan artistik.

i) Menyiapkan Peralatan

Untuk mendapatkan hasil film/video yang baik maka diperlukan peralatan yang lengkap dan berkualitas. Peralatan yang diperlukan (dalam film minimalis) adalah clipboard, proyektor, lampu, kabel roll, TV monitor, kamera video, dan tape.

j) Casting Pemain

Memilih dan mencari pemain yang memerankan tokoh dalam cerita film. Dapat dipilih langsung ataupun dicasting terlebih dahulu. Casting dapat diumumkan secara luas atau cukup diberitahu lewat rekan-rekan saja. Pemilihan pemain selain diperhatikan dari segi kemampuannya juga dari segi budget/pembiayaan yang dimiliki.

2. Tahap Produksi

a) Tata Setting

Set construction atau tata setting merupakan bangunan latar belakang untuk keperluan pengambilan gambar. Setting tidak selalu berbentuk bangunan dekorasi tetapi lebih menekankan bagaimana membuat suasana ruang mendukung dan mempertegas latar peristiwa sehingga mengantarkan alur cerita secara menarik.

b) Tata Suara

Untuk menghasilkan suara yang baik maka diperlukan jenis mikrofon yang tepat dan berkualitas. Jenis mikrofon yang digunakan adalah yang mudah dibawa, peka terhadap sumber suara, dan mampu meredam noise (gangguan suara) di dalam dan di luar ruangan.

c) Tata Cahaya

Penataan cahaya dalam produksi film sangat menentukan bagus tidaknya kualitas teknik film tersebut. Seperti fotografi, film juga dapat diibaratkan melukis dengan menggunakan cahaya. Jika tidak ada cahaya sedikitpun maka kamera tidak akan dapat merekam objek. Penataan cahaya dengan menggunakan kamera video cukup memperhatikan perbandingan Hi light (bagian ruang yang paling terang) dan shade (bagian yang tergelap) agar tidak terlalu tinggi atau biasa disebut high contrast. Sebagai contoh jika pengambilan gambar dengan latar belakang lebih terang dibandingkan dengan artist yang sedang melakukan acting, kita dapat gunakan reflektor untuk menambah cahaya. Reflektor dapat dibuat sendiri dengan menggunakan styrofoam atau aluminium foil yang ditempelkan di karton tebal atau triplek, dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan. Perlu diperhatikan karakteristik tata cahaya dalam kaitannya dengan kamera yang digunakan. Lebih baik sesuai ketentuan buku petunjuk kamera minimal lighting yang disarankan. Jika melebihi batasan atau dipaksakan maka gambar akan terlihat

seperti pecah dan tampak titik-titik yang menandakan cahaya under. Perlu diperhatikan juga tentang standart warna pencahayaan film yang dibuat yang disebut white balance. Disebut white balance karena memang untuk mencari standar warna putih di dalam atau di luar ruangan, karena warna putih mengandung semua unsur warna cahaya.

d) Tata Kostum

Pakaian yang dikenakan pemain disesuaikan dengan isi cerita. Pengambilan gambar dapat dilakukan tidak sesuai nomor urut adegan, dapat meloncat dari scene satu ke yang lain. Hal ini dilakukan agar lebih mudah, yaitu dengan mengambil seluruh shot yang terjadi pada lokasi yang sama. Oleh karenanya sangat erlu mengidentifikasi kostum pemain. Jangan sampai adegan yang terjadi berurutan mengalami pergantian kostum. Untuk mengantisipasi maka sebelum pengambilan gambar dimulai para pemain difoto dengan kamera digital terlebih dahulu atau dicatat kostum apa yang dipakai. Tatanan rambut, riasan, kostum dan asesoris yang dikenakan dapat dilihat pada hasil foto dan berguna untuk shot selanjutnya.

e) Tata Rias

Tata rias pada produksi film berpatokan pada skenario. Tidak hanya pada wajah tetapi juga pada seluruh anggota badan. Tidak membuat untuk lebih cantik atau tampan tetapi lebih ditekankan pada karakter tokoh. Jadi unsur manipulasi sangat berperan pada teknik tata rias,

disesuaikan pula bagaimana efeknya pada saat pengambilan gambar dengan kamera. Membuat tampak tua, tampak sakit, tampak jahat/baik, dll.

3. Tahap Pasca Produksi

a) Proses Editing

Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan film menjadi lebih berguna dan enak ditonton. Dalam kegiatan ini seorang editor akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang diambil oleh juru kamera.

b) Review Hasil Editing

Setelah film selesai diproduksi maka kegiatan selanjutnya adalah pemutaran film tersebut secara intern. Alat untuk pemutaran film dapat bermacam-macam, dapat menggunakan VCD/DVD player dengan monitor TV, ataupun dengan PC (CD-ROM) yang diproyeksikan dengan menggunakan LCD (Light Computer Display). Pemutaran intern ini berguna untuk review hasil editing. Jika ternyata terdapat kekurangan atau penyimpangan dari skenario maka dapat segera diperbaiki. Bagaimanapun juga editor juga manusia biasa yang pasti tidak luput dari kelalaian. Maka kegiatan review ini sangat membantu tercapainya kesempurnaan hasil akhir suatu film.

c. Presentasi dan Evaluasi

Setelah pemutaran film secara intern dan hasilnya dirasa telah menarik dan sesuai dengan gambaran skenario, maka film dievaluasi bersama-

sama dengan kalangan yang lebih luas. Kegiatan evaluasi ini dapat melibatkan Ahli Sinematografi untuk mengupas film dari segi atau unsur dramatisnya, Ahli Produksi Film, untuk mengupas film dari segi teknik, baik pengambilan gambar, angle, teknik lighting, Ahli Editing Film (Editor) untuk mengupas dari segi teknik editingnya, dan Penonton/penikmat film karena penonton biasanya dapat lebih kritis dari para ahli atau pekerja film. Hal ini dikarenakan mereka mengupas dari sudut pandang seorang penikmat film yang mungkin masih awam dalam pembuatan film.

4. Masalah Anemia

Penyakit Anemia atau kurang darah adalah suatu kondisi di mana jumlah sel darah merah (Hemoglobin) dalam sel darah merah berada di bawah normal. Hemoglobin yang terkandung di dalam Sel darah merah berperan dalam mengangkut oksigen dari paru-paru dan mengantarkannya ke seluruh bagian tubuh. Seorang pasien dikatakan anemia apabila konsentrasi Hemoglobin (Hb) pada laki-laki kurang dari 13,5 G/DL dan Hematokrit kurang dari 41%, Pada perempuan konsentrasi Hemoglobin kurang dari 11,5 G/DL atau Hematocrit kurang dari 36%.

Pada remaja sering terjadi anemia karena defisiensi Besi (anemia kekurangan zat besi) Anemia defisiensi besi ini merupakan jenis anemia yang paling banyak. Kekurangan zat besi akan menimbulkan anemia jenis ini, karena zat besi diperlukan untuk membuat

hemoglobin. Pada anemia defisiensi besi sel darah merah ukurannya lebih kecil dari normal (mikrositer) dan warnanya lebih pucat (hipokrom) sehingga disebut juga anemia hipokrom mikrositer. Kadar zat besi dalam tubuh bisa rendah karena kehilangan darah dan asupan zat besi yang kurang. Pada wanita, sel darah merah dan besi hilang ketika pendarahan menstruasi yang berlebihan dan ketika melahirkan. Anemia pada kehamilan juga merupakan jenis anemia defisiensi besi ini, terutama apabila ibu hamil kurang asupan zat besi. Untuk mencegah dan mengobati anemia defisiensi besi, maka jangan lewatkan menu harian dengan makanan yang kaya zat besi, seperti daging, daging unggas, ikan, telur, produk susu, atau makanan yang diperkaya zat besi dan jika diperlukan diberi tambahan suplemen zat besi.

Faktor utama penyebab anemia defisiensi besi adalah kurangnya konsumsi besi pada tubuh, dan factor lain yang mempengaruhi adalah gaya hidup seperti merokok, minum minuman keras, kebiasaan sarapan pagi, sosial ekonomi dan demografi, pendidikan, jenis kelamin, umur dan wilayah. Wilayah perkotaan atau pedesaan berpengaruh melalui mekanisme yang berhubungan dengan ketersediaan sarana fasilitas kesehatan maupun ketersediaan makanan yang pada gilirannya berpengaruh pada pelayanan kesehatan dan asupan zat besi. (Katsilambrosdck, 2013)

B. Landasan Teori

Penyakit Anemia atau kurang darah adalah suatu kondisi di mana jumlah sel darah merah (Hemoglobin) dalam sel darah merah berada di bawah normal. Hemoglobin yang terkandung di dalam Sel darah merah berperan dalam mengangkut oksigen dari paru-paru dan mengantarkannya ke seluruh bagian tubuh. Terdapat berbagai cara untuk mengatasi masalah anemia yang ada, salah satunya adalah penyuluhan.

Penyuluhan kesehatan adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan dengan cara menyebarkan pesan, menanamkan keyakinan, sehingga masyarakat tidak saja sadar, tahu dan mengerti, tetapi juga mau dan bisa melakukan suatu anjuran yang ada hubungannya dengan kesehatan. Penyuluhan kesehatan adalah gabungan berbagai kegiatan dan kesempatan yang berlandaskan prinsip-prinsip belajar untuk mencapai suatu keadaan, dimana individu, keluarga, kelompok atau masyarakat secara keseluruhan ingin hidup sehat, tahu bagaimana caranya dan melakukan apa yang bisa dilakukan, secara perseorangan maupun secara kelompok dan meminta pertolongan (Effendy, 1998). Penyuluhan gizi tak terlepas dari peran media dalam membantu menyampaikan informasi. Pada proses penyuluhan tidak terlepas dari bantuan media untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi kepada sasaran.

Media audio-visual adalah salah satu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan

visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

C. Pertanyaan Penelitian

Apakah video “Stop Anemia” layak digunakan sebagai media penyuluhan?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Design Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan atau Research and Development (R&D) adalah penelitian untuk mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan, dan bukan untuk menguji suatu teori tertentu. Design penelitian ini adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan) dan Disseminate (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media video. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media video “STOP ANEMIA”.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMK N 2 GODEAN
2. Sampel penelitian ini adalah siswa SMK N 2 GODEAN kelas X dan XI berjumlah 85 orang, dipilih dengan menggunakan teknik random sampling.

C. Waktu dan Tempat

1. Waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2018.

2. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di SMK N 2 GODEAN

D. Variabel Penelitian

1. Kelayakan media video “STOP ANEMIA”

E. Batasan Istilah

1. Kelayakan media video “STOP ANEMIA” adalah kondisi dimana video tersebut telah memenuhi criteria tertentu yang dapat menyampaikan isi pesan atau informasi sebagai media penyuluhan, yang dinilai dari ahli media, ahli materi, dan sasaran berdasarkan indikator penilaian tampilan media dan isi materi, meliputi design layout, teks, gambar, animasi, audio, video, kemasaaan, dan inti materi yang terdapat pada kuesioner, dengan ketentuan nilai rata – rata lebih dari 2 dengan kategori minimal cukup.

Parameter : Sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang

Skala : Ordinal

F. Jenis, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen

Tabel 2. Jenis, Teknik Pengumpulan Data, dan Instrumen

| No | Data | Jenis Data | Teknik Pengumpulan | Instrumen |
|----|--|------------|--|-----------|
| 1 | Tanggapan siswa tentang video “STOP ANEMIA” berdasarkan indicator penilaian tampilan media dan isomateri, meliputi design layout, teks, gambar, animasi, audio, video, kemasakan, dan isomateri. | Primer | Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dimana peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan | Kuesioner |

| | | | | |
|---|-----------------|----------|------------------------------|-----------------|
| | | | responden (Sutopo, 2006). | |
| 2 | Identitas siswa | Sekunder | Dokumentasi | Raport siswa |

G. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Tahap pendefinisian (define)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal (Front-end Analysis)

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media video. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah awal dalam pengembangan media video yang sesuai untuk dikembangkan.

b. Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Analisis peserta didik sangat penting dilakukan pada awal perencanaan. Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati

karakteristik peserta didik. Analisis ini dilakukan dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu. Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

c. Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas-tugas utama yang akan dilakukan oleh peserta didik. Analisis tugas terdiri dari analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) terkait materi yang akan dikembangkan melalui media video.

d. Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep bertujuan untuk menentukan isi materi dalam media video yang dikembangkan. Analisis konsep dibuat dalam peta konsep pembelajaran yang nantinya digunakan sebagai sarana pencapaian kompetensi tertentu, dengan cara mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis bagian-bagian utama materi pembelajaran

e. Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objectives)

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media video.

2. Tahap Perancangan (design)

Setelah mendapatkan permasalahan dari tahap pendefinisian, selanjutnya dilakukan tahap perancangan. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu media pop-up yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi:

a. Pemilihan Media (media selection)

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis peserta didik, analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran dengan atribut yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

b. Pemilihan Format (format selection)

Pemilihan format dilakukan pada langkah awal. Pemilihan format dilakukan agar format yang dipilih sesuai dengan materi pembelajaran. Pemilihan bentuk penyajian disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Pemilihan format dalam pengembangan dimaksudkan dengan mendesain isi pembelajaran, pemilihan pendekatan, dan sumber belajar, mengorganisasikan dan

merancang isi video, membuat desain video. yang meliputi desain layout, gambar, dan tulisan.

c. Desain Awal (initial design)

Desain awal (initial design) yaitu rancangan media video yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing, masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media video sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media video dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi.

3. Tahap Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media video yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi anemia dalam media video sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media video yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media video tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media video yang

dikembangkan. Selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam tahap uji coba lapangan terbatas.

b. Uji Coba Produk (*development testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil kelayakan media video dalam pembelajaran di kelas.

4. Tahap Diseminasi (diseminate)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan media video. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media video secara terbatas kepada siswa SMK N 2 GODEAN.

5. Persiapan penelitian

- a. Menyiapkan proposal penelitian yang telah disetujui oleh Prodi D-III Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
- b. Menyiapkan surat ijin penelitian
- c. Menyiapkan instrument penelitian
- d. Menyiapkan reward yang akan diberikan kepada responden penelitian

6. Proses pelaksanaan penelitian

- a. Membina hubungan kerjasama yang baik dengan tenaga medis yang terkait dalam pengambilan data penelitian
- b. Setelah responden sesuai, selanjutnya diberikan form persetujuan untuk menjadi responden
- c. Melakukan penyuluhan tentang anemia menggunakan media video “STOP ANEMIA”
- d. Meminta pendapat responden terkait media video “STOP ANEMIA” menggunakan kuesioner
- e. Pencatatan data dan pemeriksaan ulang form-form yang telah diisi responden
- f. Penyerahan reward kepada responden.

7. Pengolahan data

- a. Pengolahan data identitas responden, dan jawaban responden pada kuesioner yang telah diisi
- b. Menganalisis data
- c. Menarik kesimpulan dari jawaban responden.

H. Manajemen Data

1. Pengolahan data

Pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program computer. Tahap pengolahan data melalui berbagai proses sebagai berikut :

a. *Editing data*

Tahap ini merupakan tahap penyuntingan data yang telah dikumpul bertujuan untuk memeriksa data yang diperoleh telah lengkap dan dapat dibaca dengan baik.

b. *Coding data*

Tahap ini merupakan tahap merubah huruf menjadi angka atau bilangan bertujuan untuk mempermudah analisis data dan *entry data*

c. *Entry data*

Tahap ini adalah proses memasukkan data kuesioner ke dalam computer dengan bantuan perangkat lunak computer.

d. *Cleaning*

Tahap ini merupakan proses pengecekan kembali dari pemeriksaan kesalahan pada data yang sudah *dientry* untuk

diperbaiki dan disesuaikan dengan data yang telah dikumpulkan.

2. Analisis Data

a. Analisis Univariat

Bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan

b. Analisis Bivariat

Setelah diketahui gambaran setiap variabel dapat diteruskan dengan analisis bivariat untuk mengetahui hubungan atau kolerasi antar variabel.

I. Etika Penelitian

Masalah etika yang harus di perhatikan antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Informed consent*

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dan subyek penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. Tujuan informed consent adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya.

2. *Anomity* (tanpa nama)

Masalah etika merupakan masalah yang memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak memberikan

atau mencantumkan nama subyek pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan.

3. Kerahasiaan (*confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum

Analisis awal dilakukan peneliti untuk mengidentifikasi masalah anemia yang terdapat di SMK Negeri 2 Godean. Kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara mendalam terhadap guru dan siswa di SMK Negeri 2 Godean. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, ditemukan masalah dalam konsumsi tablet tambah darah atau disebut tablet cantik, antara lain terdapat beberapa kelas yang siswa-siswanya tidak mengambil tablet cantik di ruang guru SMK N 2 Godean seperti yang dikatakan oleh Bu Astuti, “ Ya gak semua mau minum dek, ada beberapa kelas yang gak mau ngambil ke ruangan. Padahal sudah diumumkan untuk ngambil, masih ada juga yang gak ngambil, yang ngambil juga gak tau diminum apa enggak.”. Hal tersebut terjadi karena salah satu alasannya adalah siswa menganggap tablet cantik tidak memberikan efek baik terhadap tubuh mereka, selain itu berdasarkan wawancara kepada siswa, mereka mengaku merasa mual dan mengantuk setelah mengkonsumsi tablet cantik tersebut seperti yang dikatakan oleh siswa bernama Ami, “ Eeee, nek abis minum itu mual e mbak, gek malah dadi ngantuk gitu, pernah soale mbak kita sekelas ki tidur bar minum tablet cantik.”, setelah dilakukan wawancara mendalam siswa mengatakan sudah pernah mendapatkan penyuluhan tentang anemia menggunakan media leaflet, seperti yang dikatakan oleh siswa bernama Ami, “ Kalau penyuluhan tentang anemia udah pernah mbak, dulu waktu pertama mau dapet tablet cantik dari puskesmas, karo

wingi penyuluhan dari mbaknya.” dan pernyataan berikutnya dari Ami yang menunjukkan penyuluhan yang dilakukan oleh puskesmas menggunakan leaflet, “ Eee itu lho mbak, nganggo sing kertas.... leaflet mbak, tapi yo ora diwoco mbak, gek dibuang leafletnya.”. Berdasarkan hasil analisis awal, peneliti ingin mengembangkan media penyuluhan yaitu berupa media audio visual (video) yang berjudul “Stop Anemia”.

Pengembangan media audio visual dengan materi anemia divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang ditunjuk adalah ahli gizi yang berkompeten dibidang kesehatan masyarakat. Ahli media yang ditunjuk adalah guru yang berkompeten dibidang media. Kedua ahli yang ditunjuk tersebut merupakan ahli gizi Puskesmas Rongkop dan guru TIK SMA N 1 Rongkop. Uji penggunaan media audio visual “Stop Anemia” dengan materi anemia dilakukan di SMK Negeri 2 Godean yang beralamat di Jalan Jae Sumantoro, Sidoagung, Godean, Sleman, Yogyakarta.

Uji penggunaan media dilakukan di SMK Negeri 2 Godean karena di SMK tersebut merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah kerja Puskesmas Godean 1 yang memiliki tingkat anemia cukup tinggi. Uji kelayakan dilakukan pada hari Rabu, tanggal 23 Mei 2018 pukul 11.00 WIB sampai pukul 12.00 WIB.

Karakteristik produk berisi tentang produk akhir yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran yaitu media video “Stop Anemia” pada siswa SMK N 2 Godean. Media video ini berisi materi tentang anemia, yang terdiri dari

pengertian anemia, faktor resiko anemia, kadar minimal hemoglobin dalam darah, akibat anemia, penyebab anemia, dan cara pencegahan anemia.

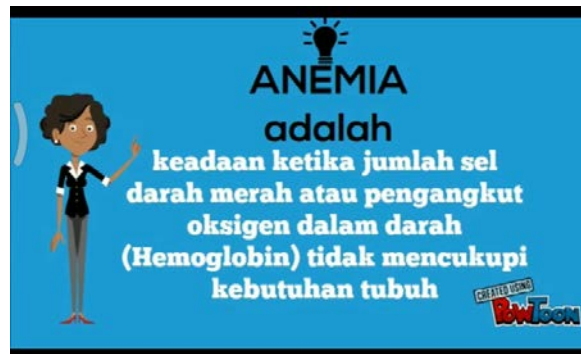
Media penyuluhan ini dikemas ke dalam bentuk video yang secara garis besar terdiri atas 3 bagian, yaitu bagian awal, bagian inti, dan bagian penutup. Tayangan pada video “Stop Anemia” menggunakan tipe animasi *stop motion* yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa pada saat dilakukan penyuluhan. Setelah melalui tahap revisi sesuai dengan saran dari ahli media, dan ahli materi maka diperoleh hasil jadi media video pembelajaran mata pelajaran keterampilan menyulam sebagai berikut.

1. Scene 1 menampilkan pertanyaan pembuka tentang pengetahuan anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Pertanyaan pembuka

2. Scene 2 menampilkan tentang pengertian anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Pengertian anemia

3. Scene 3 menampilkan tentang factor resiko anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 3.

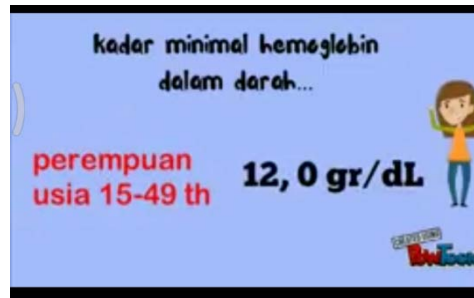


Gambar 3. Faktor resiko anemia

4. Scene 4 menampilkan tentang kadar minimal hemoglobin dalam darah, scene ini dapat dilihat pada gambar 4, 5, dan 6.



Gambar 4. Kadar minimal Hb pada balita



Gambar 5. Kadar minimal Hb pada perempuan

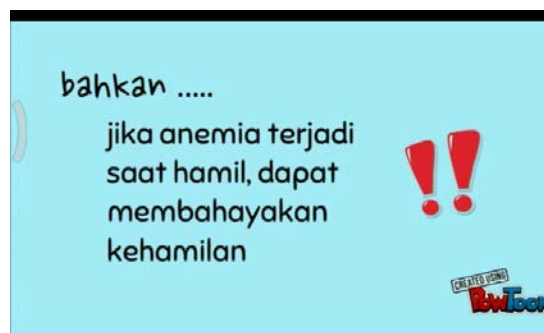


Gambar 6. Kadar minimal Hb pada laki – laki

5. Scene 5 menampilkan tentang akibat anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 7 dan 8.

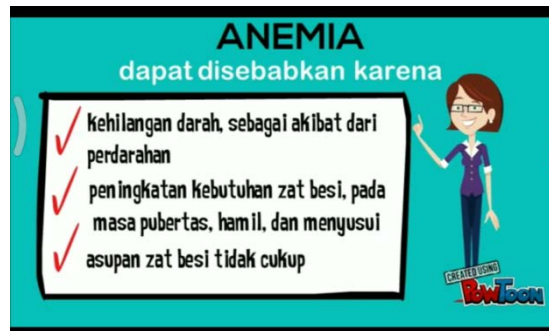


Gambar 7. Akibat anemia 5L



Gambar 8. Akibat anemia

6. Scene 6 menampilkan tentang penyebab anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Penyebab anemia

7. Scene 7 menampilkan pertanyaan tentang cara mencegah anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 10 dan 11.



Gambar 10. Ajakan mencegah anemia



Gambar 11. Pertanyaan cara mencegah anemia

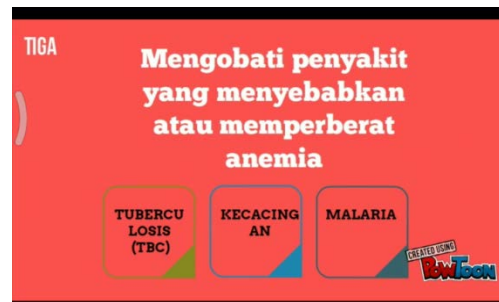
8. Scene 8 menampilkan tentang cara mencegah anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 12,13, dan 14.



Gambar 12. Cara mencegah anemia 1



Gambar 13. Cara mencegah anemia 2



Gambar 14. Cara mencegah anemia 3

9. Scene 9 menampilkan ajakan untuk mencegah anemia, scene ini dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Ajakan mencegah anemia

B. Uji Kelayakan Ahli Materi

Sebelum dilakukan uji kelayakan media oleh ahli media dan siswa, produk yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh satu ahli materi. Validasi ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kelayakan media audio visual “Stop Anemia” dengan Materi Anemia, dilihat dari aspek materinya. Validasi oleh satu orang ahli gizi Puskesmas Rongkop bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik serta saran agar media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan penyusunan media visual yang baik, meliputi aspek kemenarikan judul, kesesuaian dengan tujuan dan materi, kebenaran, kejelasan, kedalaman, keluasan, kemenarikan penyajian materi, kesesuaian contoh, kelengkapan penyajian contoh, dan kesesuaian bahasa dengan EYD dan sasaran pengguna.. Komentar dan saran dari ahli materi tersebut juga digunakan untuk proses penyempurnaan media sebelum dilakukan uji penggunaan media oleh siswa. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Pembukaan

Pada aspek penilaian pembukaan terdapat dua unsur yaitu tentang kemenarikan judul dan kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran. Kedua pertanyaan tersebut mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Judul yang digunakan pada video ini adalah “Stop Anemia” dan sesuai dengan isi video yang membahas tentang anemia.

2. Inti

Pada aspek penilaian inti, terdapat sepuluh unsur yaitu tentang kesesuaian penyajian dengan contoh dan kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna yang mendapatkan nilai 5 dengan kategori sangat baik sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang ringan, sesuai dengan sasaran video. Setelah itu terdapat unsur tentang keruntutan penyajian materi, kebenaran materi, kejelasan materi kemenarikan penyajian materi, kelengkapan penyajian contoh, dan kesesuaian bahasa dengan EYD, mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Materi yang disajikan dalam video runtut mulai dari pengertian anemia sampai dengan cara mencegah anemia, selain itu penyampaian contoh sesuai dengan materi yang disampaikan, dan penggunaan bahasa sesuai dengan EYD. Terdapat unsur tentang kedalaman materi dan keluasan materi yang mendapatkan nilai 3 dengan kategori cukup, terdapat perbaikan yang dilakukan dalam penambahan materi tentang pengertian anemia, dan akibat dari anemia.

Berdasarkan hasil validasi di atas, diketahui bahwa media audio visual “Sttop Anemia” dengan Materi Anemia memperoleh rata-rata skor 4 dengan kategori baik. Peneliti diizinkan melakukan uji kelayakan media oleh ahli media

dan siswa setelah dilakukan perbaikan dan mendapatkan rata-rata skor lebih dari 2 atau dengan kategori minimal cukup.

C. Uji Kelayakan Ahli Media

Validasi produk oleh guru TIK sebagai ahli media dilakukan sebelum uji kelayakan media oleh siswa. Validasi ahli media ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kelayakan media audio visual “Stop Anemia” dengan Materi Anemia dilihat dari aspek medianya. Validasi oleh ahli media ini bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang berkualitas sesuai dengan penyusunan unsur-unsur audio visual dalam media pembelajaran yang baik, mencakup aspek design layout, teks, image/gambar, animasi, audio, video, dan kemasan produk. Komentar dan saran dari ahli media tersebut juga digunakan untuk proses penyempurnaan media sebelum dilakukan uji kelayakan media oleh siswa. Hasil validasi oleh ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut

1. Design Layout

Pada aspek penilaian ini terdapat dua unsur yaitu ketepatan pemilihan background dengan materi dan ketepatan proporsi warna. Kedua unsur tersebut mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Background yang digunakan tidak hanya menggunakan satu warna, melainkan beberapa warna sesuai dengan materi yang dibahas.

2. Teks

Pada aspek penilaian ini terdapat empat pertanyaan, yaitu tentang ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca, ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca,

dan ketepatan warna teks agar mudah dibaca, ketiga pertanyaan tersebut mendapatkan nilai 4 atau dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Font dan ukuran huruf yang digunakan adalah times new roman dengan berbagai ukuran sesuai dengan kebutuhan pada tiap scene pada video.

3. Image/Gambar

Pada aspek penilaian ini terdapat tiga unsur, yaitu tentang komposisi gambar, ukuran gambar, dan kualitas tampilan gambar. Ketiga unsur tersebut mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan. Gambar yang digunakan pada video ini merupakan animasi orang bergerak, namun tidak pada semua scene terdapat animasi beberapa scene hanya terdapat tulisan. Ukuran animasi sesuai dengan tampilan, tidak menutupi tulisan.

4. Animasi

Pada aspek penilaian ini terdapat dua unsur yaitu kesesuaian animasi dengan materi yang mendapatkan nilai 5 dengan kategori sangat baik dan unsur tentang kemenarikan animasi yang mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik. Sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

5. Audio

Pada aspek penilaian ini terdapat dua unsur, yaitu tentang ketepatan pemilihan backsound dengan penyajian materi dan ketepatan sound effect dengan animasi. Kedua pertanyaan ini mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

6. Video

Pada aspek penilaian ini terdapat dua pertanyaan, yaitu tentang resolusi video yang mendapatkan nilai 5 dengan kategori sangat baik dan pertanyaan tentang ketepatan pemilihan video dengan materi yang mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

7. Kemasan

Pada aspek penilaian ini terdapat dua pertanyaan, yaitu tentang kemenarikan cover dan kesesuaian tampilan dengan isi. Kedua pertanyaan ini mendapatkan nilai 4 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil validasi di atas, diketahui bahwa media audio visual “Stop Anemia” dengan Materi Anemia memperoleh rata-rata skor 4,1 dengan kategori baik. Peneliti diizinkan melakukan uji kelayakan media oleh siswa setelah diperoleh rata-rata skor lebih dari 2 atau dengan kategori minimal cukup.

D. Uji Kelayakan Siswa

Uji kelayakan media oleh siswa dilakukan di SMK Negeri 2Godean kelas X dan XI. Pelaksanaan uji kelayakan media oleh siswa dilakukan sebanyak satu kali. Uji kelayakan media dilakukan dengan memilih 85 siswa kelas X dan XI secara acak. Uji kelayakan media dilakukan pada hari Rabu, 23 Mei 2018. Uji kelayakan menggunakan kuesioner uji kelayakan dengan 13 item pertanyaan. Hasil uji kelayakan oleh siswa dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana Ketepatan Proporsi Warna

Dari pertanyaan ini sebanyak 12 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 68 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, dan 5 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,08 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

2. Apakah Penggunaan Font Mudah Dibaca

Dari pertanyaan ini sebanyak 11 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 66 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 4 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 4 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,99 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

3. Apakah Ukuran Huruf Mudah Dibaca

Dari pertanyaan ini sebanyak 7 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 68 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 6 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 4 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,92 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

4. Apakah Warna Huruf Menyebabkan Kata Mudah Dibaca

Dari pertanyaan ini sebanyak 11 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 66 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 6 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 2 siswa memberikan nilai 2

dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,01 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

5. Apakah Gambar Memiliki Kualitas yang Baik

Dari pertanyaan ini sebanyak 8 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 64 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 9 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 4 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,89 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

6. Apakah Animasi Menarik

Dari pertanyaan ini sebanyak 13 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 59 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 11 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 2 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,98 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

7. Apakah Suara Effect Cocok dengan Animasi yang Digunakan

Dari pertanyaan ini sebanyak 3 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 76 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 5 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 1 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,95 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

8. Apakah Resolusi Video Baik

Dari pertanyaan ini sebanyak 3 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 81 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, tidak ada siswa yang memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 1 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,01 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

9. Apakah Cover yang Digunakan Baik

Dari pertanyaan ini sebanyak 5 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 77 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 3 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan tidak ada siswa yang memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,02 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

10. Apakah Judul Video Baik

Dari pertanyaan ini sebanyak 10 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 70 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 3 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 2 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,04 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

11. Apakah Kejelasan Materi dalam Video Sudah Baik

Dari pertanyaan ini sebanyak 9 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 72 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 3 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 1 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,05 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

12. Apakah Penyajian Materi Menarik

Dari pertanyaan ini sebanyak 5 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 72 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, 7 siswa memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan 1 siswa memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 3,95 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

13. Apakah Bahasa yang Digunakan Mudah Dipahami

Dari pertanyaan ini sebanyak 12 siswa memberikan nilai 5 dengan kategori sangat baik, 73 siswa memberikan nilai 4 dengan kategori baik, tidak ada siswa yang memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan tidak ada siswa yang memberikan nilai 2 dengan kategori kurang. Secara keseluruhan rata – rata nilai pada pertanyaan ini adalah 4,14 dengan kategori baik, sehingga tidak ada perbaikan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil uji kelayakan di atas, diketahui bahwa media audio visual “Stop Anemia” dengan materi anemia memperoleh nilai rata-rata keseluruhan pertanyaan dari 85 siswa sebesar 4,003 dengan kategori baik. Sehingga video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan. Namun pada beberapa point pertanyaan pada kuesioner uji kelayakan oleh siswa, masih terdapat siswa yang memberikan nilai 3 dengan kategori cukup, dan nilai 2 dengan kategori kurang

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan uji kelayakan ahli meteri didapatkan nilai rata – rata 4 dengan kategori baik, sehingga media video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan, namun dengan beberapa perbaikan tentang kedalaman dan keluasan materi yang telah diperbaiki oleh peneliti.
2. Berdasarkan uji kelayakan ahli media didapatkan nilai rata – rata 4,1 dengan kategori baik, sehingga media video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan.
3. Berdasarkan uji kelayakan oleh siswa didapatkan nilai rata – rata 4,003 dengan kategori baik, sehingga media video “Stop Anemia” dinyatakan layak sebagai media penyuluhan, namun masih ada penilaian yang menunjukkan ketegori kurang pada beberapa point pertanyaan pada kuesioner uji kelayakan oleh siswa.
4. Pada kuesioner uji kelayakan oleh siswa point tentang pemilihan font dan ukuran huruf agar mudah dibaca memiliki nilai 2 dengan kategori kurang, paling tinggi sebanyak 4 siswa pada setiap point pertanyaan.

B. Saran

1. Bagi Peneliti

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh siswa, terdapat beberapa penilaian yang memiliki kategori kurang. Sebaiknya perbaiki media video “Stop Anemia” diperlukan untuk penelitian selanjutnya.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Media video “Stop Anemia” dapat digunakan sebagai media penyampaian pengetahuan tentang anemia sebelum pemberian tablet tambah darah, sehingga dapat meningkatkan keinginan siswa untuk mengonsumsi tablet tambah darah.

3. Bagi Peneliti Lain

Media Video “Stop Anemia” dapat digunakan untuk melakukan penelitian selanjutnya, untuk dapat dilihat efektifitasnya meningkatkan pengetahuan tentang anemia bagi sasaran.

Daftar Pustaka

- Almatsier. 2001. *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta : Gramedia.
- Arisman. 2009. *Gizi Dalam Daur Keidupan*. Yogyakarta : Muha Medika.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Effendy. 1998. *Dasar – Dasar Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : EGC
- Hayati, RM. 2010. *Pengetahuan dan Sikap Anemia Defisiensi Besi dan Dampaknya terhadap Kesehatan Reproduksi di MAL IAIN Medan Tahun 2009/2010*. Medan: Universitas Sumatera Utara. 12.
- Haryono, Nugraheni Dinasari. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Bagi Siswa Kelas Iv SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY. Yogyakarta.
- Mardhani, E, 2011. *Manfaat Penyuluhan dengan Media Buku Saku dalam upaya meningkatkan Pengetahuan Remaja di SMA Negeri Colomadu*. Skripsi. Fakultas Ilmu Kesehatan. UMS. Surakarta.
- Moerdiyanto. 2008. *Bahan pendidikan dan latihan profesi guru (PLPG) : Pengembangan model pembelajaran kewirausahaan*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muninjaya. 2004. *Manajemen Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Permaesih, D. 2003. *Status Gizi Remaja dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Bogor: Puslitbang Gizi.
- Sari, Dwi Novita. 2013. *Efektifitas Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Leaflet Dan Audio Visual Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas 3 Dan 4 SD Ngadirejan Dan Pringkuku 1 Tentang Label Makanan Kemasan*. Skripsi. Jurusan Gizi. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Yogyakarta.
- Suliha, dkk. 2002. *Pendidikan kesehatan dalam keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.

Lampiran 1. Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

| No | KEGIATAN | WAKTU | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------|---------------|---|---|---|---------------|---|---|---|-------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | November 2017 | | | | Desember 2017 | | | | Januari2018 | | | | Mei 2018 | | | | Juni 2018 | | | | Juli 2018 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Studi Pendahuluan | | | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Penyusunan TA | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Seminar Proposal TA | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Revisi Proposal TA | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Perijinan Penelitian | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | | | |
| No | KEGIATAN | WAKTU | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | November 2017 | | | | Desember 2017 | | | | Januari2018 | | | | Mei 2018 | | | | Juni 2018 | | | | Juli 2018 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 6. | Persiapan Penelitian | | | | | | | | | | | | | ■ | | | | | | | | | | | |
| 7. | Pelaksanaan Penelitian | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | |

Lampiran 2. Naskah PSP

PENJELASAN UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN

(PSP)

Saya **EFRILIA PUSPITANINGRUM**, mahasiswa jurusan gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta akan melakukan penelitian dengan judul **KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video “STOP ANEMIA”. Saudara bebas memilih keikutsertaan dalam penelitian ini tanpa ada paksaan. Prosedur penelitian adalah apabila saudara bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, saudara diminta menandatangani lembar persetujuan ini. Prosedur selanjutnya adalah:

1. Saudara diberi formulir identitas responden
2. Saudara diberi penyuluhan menggunakan media video “STOP ANEMIA”
3. Saudara mengisi kuesioner kelayakan media

Sebagai subjek penelitian, saudara berkewajiban mengikuti aturan atau petunjuk penelitian seperti yang tertulis di atas. Bila ada yang belum jelas, saudara bisa bertanya lebih lanjut kepada peneliti. Seluruh data yang didapatkan dalam penelitian ini bersifat rahasia, dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian. Segala kerugian yang timbul diakibatkan dari penelitian ini akan menjadi tanggungan peneliti. Anda akan mendapatkan kenang-kenangan berupa souvenir. Seluruh subjek yang mengikuti penelitian ini tidak dipungut biaya. Seluruh biaya penelitian akan ditanggung oleh peneliti. Jika ada informasi yang kurang jelas, maupun ada kerugian yang ditimbulkan akibat penelitian ini, saudara dapat menghubungi Efrilia Puspitaningrum selaku peneliti, dinomor 082225875451

Hormat saya,

Peneliti

Lampiran 3. Informed Consent

SURAT PERSETUJUAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Menyatakan bersedia untuk menjadi subjek penelitian dari:

Nama : EfriliaPuspitaningrum

NIM : P07131115010

Jurusan : D-III Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Setelah saya membaca penelitian yang terlampir, saya mengerti dan memahami dengan benar prosedur penelitian dengan judul KELAYAKAN MEDIA VIDEO “STOP ANEMIA” SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN saya menyatakan sanggup menjadi subyek penelitian beserta segala resikonya daengan sebenar-benarnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta,2018

Subjek Penelitian

()

Lampiran 4. Form Identitas Responden

| | | |
|----|---------------------|--|
| 1. | Nama | |
| 2. | Umur | tahun |
| 3. | Jenis Kelamin | Laki-laki/Perempuan *) |
| 4. | No. Telp | |
| 6. | Pendidikan terakhir | <ol style="list-style-type: none">1. Tidak tamat2. Tamat SD3. Tamat SMP/ sederajat4. Tamat SMA/ sederajat5. Tamat S!/sederajat |

Keterangan : *) Coret yang tidak perlu

Lampiran 5. Kuesioner Uji Kelayakan Ahli Media

Materi Pelajaran : Anemia

Sasaran Program : Siswa SMK N2 GODEAN

Judul Penelitian : Kelayakan Media Video “Stop Anemia” Sebagai Media Penyuluhan
Penanggulangan Anemia Pada Remaja Di Smk N 2 Godean

Peneliti : Efrilia Puspitaningrum (P07131115010)

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini akan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media audio visual (video)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari komponen tampilan media audio visual (video)
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media audio visual (video) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberi tanda “V” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut :

| Keterangan | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

5. Atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

| No | Unsur Penilaian | Skor Penilaian | | | | | Kritik dan Saran |
|---------------|--|----------------|---|---|---|---|------------------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Design Layout | | | | | | | |
| 1 | Ketepatan pemilihan background dengan materi | | | | | | |
| 2 | Ketepatan Proporsi warna | | | | | | |
| Teks | | | | | | | |
| 3 | Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca | | | | | | |
| 4 | Ketepatan ukuran huruf agar mudah dibaca | | | | | | |
| 5 | Ketepatan warna teks agar mudah dibaca | | | | | | |
| Image | | | | | | | |
| 6 | Komposisi gambar | | | | | | |
| 7 | Ukuran gambar | | | | | | |
| 8 | Kualitas tampilan gambar | | | | | | |

| Animasi | | | | | | |
|---------|---|--|--|--|--|--|
| 9 | Kesesuaian animasi dengan materi | | | | | |
| 10 | Kemenarikan animasi | | | | | |
| Audio | | | | | | |
| 11 | Ketepatan pemilihan backsound dengan ketepatan penyajian materi | | | | | |
| 12 | Ketepatan sound effect dengan animasi | | | | | |
| Video | | | | | | |
| 13 | Ketepatan pemilihan video dengan materi | | | | | |
| 14 | Resolusi Video | | | | | |
| Kemasan | | | | | | |
| 14 | Kemenarikan cover | | | | | |
| 15 | Kesesuaian tampilan dengan isi | | | | | |

Lampiran 6. Kuesioner Uji Kelayakan Ahli Materi

Materi Pelajaran : Anemia

Sasaran Program : Siswa SMK N2 GODEAN

Judul Penelitian : Kelayakan Media Video “Stop Anemia” Sebagai Media Penyuluhan
Penanggulangan Anemia Pada Remaja Di Smk N 2 Godean

Peneliti : Efrilia Puspitaningrum (P07131115010)

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini akan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang isi/materi dari media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media audio visual (video)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari komponen pembelajaran tentang materi yang ada dalam media audio visual (video)
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi yang ada dalam media audio visual (video) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberi tanda “V” untuk setiap pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut :

| Keterangan | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

5. Atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

| No | Unsur Penilaian | Skor Penilaian | | | | | Kritik dan Saran |
|-----------|--|----------------|---|---|---|---|------------------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| Pembukaan | | | | | | | |
| 6 | Kemenarikan judul | | | | | | |
| 7 | Kesesuaian apersepsi dengan tujuan dan materi pembelajaran | | | | | | |
| Inti | | | | | | | |
| 8 | Keruntutan penyajian materi | | | | | | |
| 9 | Kebenaran materi | | | | | | |
| 10 | Kejelasan materi | | | | | | |
| 11 | Kedalaman materi | | | | | | |
| 12 | Keluasan materi | | | | | | |
| 13 | Kemenarikan penyajian materi | | | | | | |
| 14 | Kesesuaian penyajian contoh | | | | | | |
| 15 | Kelengkapan penyajian contoh | | | | | | |

| | | | | | | | |
|----|---|--|--|--|--|--|--|
| 16 | Kesesuaian bahasa dengan EYD | | | | | | |
| 17 | Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna | | | | | | |

A. Kritik atau saran secara keseluruhan

.....

B. Kesimpulan Kelayakan Media Audio Visual (Video)

1. Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk selanjutnya diuji cobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran

Yogyakarta,

Ahli Materi

()

NIP

Kuesioner diadopsi dari Haryono, Nugraheni Dinasari. 2015

Lampiran 7. Kuesioner Uji Kelayakan Sasaran

Materi Pelajaran : Anemia

Sasaran Program : Siswa SMK N2 GODEAN

Judul Penelitian : Kelayakan Media Video “Stop Anemia” Sebagai Media Penyuluhan
Penanggulangan Anemia Pada Remaja Di Smk N 2 Godean

Peneliti : Efrilia Puspitaningrum (P07131115010)

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar evaluasi ini akan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa sebagai sasaran tentang pendapat saudara terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media audio visual (video)
2. Lembar evaluasi ini terdiri dari komponen tampilan dan materi yang ada dalam media audio visual (video)
3. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari siswa sebagai sasaran sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas materi yang ada dalam media audio visual (video) ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya siswa dapat memberi tanda “V” untuk setiap pendapat pada kolom dibawah skala 1, 2, 3, 4, atau 5. Adapun pedoman pemberian skor adalah sebagai berikut :

| Keterangan | Skor |
|---------------|------|
| Sangat Baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Cukup | 3 |
| Kurang | 2 |
| Sangat Kurang | 1 |

5. Atas kesediaan dan kerjasama saudara, saya ucapkan terima kasih.

A. Daftar Pertanyaan

| No | Unsur Penilaian | Skor Penilaian | | | | | Kritik dan Saran |
|----|---|----------------|---|---|---|----|------------------|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| | | SB | B | C | K | SK | |
| 1 | Ketepatan Proporsi warna | | | | | | |
| 2 | Apakah font yang digunakan mudah dibaca | | | | | | |
| 3 | Apakah ukuran huruf dapat mudah dibaca | | | | | | |
| 4 | Apakah warna huruf menyebabkan kata mudah dibaca | | | | | | |
| 5 | Apakah gambar memiliki kualitas yang baik | | | | | | |
| 6 | Apakah animasi menarik | | | | | | |
| 7 | Apakah suara effect cocok dengan animasi yang digunakan | | | | | | |
| 8 | Apakah resolusi video baik | | | | | | |
| 9 | Apakah cover yang digunakan baik | | | | | | |
| 10 | Apakah judul video baik | | | | | | |
| 11 | Apakah kejelasan materi dalam video sudah baik | | | | | | |
| 12 | Apakah penyajian materi menarik | | | | | | |
| 13 | Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami | | | | | | |

A. Kritik atau saran secara keseluruhan

.....
.....
.....
.....

Yogyakarta,

Responden

Nama

Kuesioner diadopsi dari Haryono, Nugraheni Dinasari. 2015, dengan modifikasi.

Lampiran 8. FotoKegiatan



Lampiran 9. Transkrip Peneliti dengan Guru Bimbingan Konseling (Bu Astuti)

- Peneliti : “ Assalamualaikum, selamat pagi bu”
- Guru : “ Walaikum salam, masuk dek... duduk”
- Peneliti : “ maaf bu saya ingin bertanya tentang tablet cantik itu lho bu”
- Guru : “ Iya, gimana dek?”
- Peneliti : “ bu apakah semua siswa mengkonsumsi tablet cantik yang didapatkan dari puskesmas?”
- Guru : “ Ya gak semua mau minum dek, ada beberapa kelas yang gak mau ngambil ke ruangan. Padahal sudah diumumkan untuk ngambil, masih ada juga yang gak ngambil, yang ngambil juga gak tau diminum apa enggak.”
- Peneliti : “ Oh,gitu ya bu. Kira – kira kenapa ya bu adek – adek ada yang gak mau ngambil tablet cantiknya?”
- Guru : “ Walah... gak tau dek... coba nanti kamu ke kelas tanyakan sendiri kenapa, soalnya kita juga gak bisa maksain untuk siswa minum tablet cantik itu, kita gak bisa tiap hari nguyak – nguyak gitu.”
- Peneliti : “ hehehehe, iyaa nggih bu. Eee maaf bu, untuk kelas yang tidak mengambil ada berapa kelas nggih bu?”
- Guru : “ Piro yo dek, coba kamu ke XII Boga 1, itu dulu waktu kelas XI gak pernah ngambil tablet, kamu kesana aja kalau mau tanya – tanya, iki kan lagi istirahat jadi gapapa.”
- Peneliti : “ ohh iya bu, terimakasih. Eee ruangnya dimana nggih bu?”
- Guru : “ Itu dek yang deket masjid itu, sampingnya.”
- Peneliti : “ Baik bu, terimakasih nggih bu... saya mohon pamit mau ke kelas dulu.”
- Guru : “ Iya dek, nanti kalau masih ada yang ditanyakan ke ruangan aja, atau WA juga bisa, soalnya abis ini saya ngajar.”
- Peneliti : “ Siap bu, sekali lagi terimakasih nggih.”

Lampiran 10. Transkrip Peneliti dengan Siswa (Ami)

- Peneliti : “ Siang dek.”
- Siswa : “ Siang, mbak, kenapa ya mbak?”
- Peneliti : “ Ketua kelasnya ada dek?”
- Siswa : “ Embuh e mbak, koyone lagi jajan neng kantin.”
- Peneliti : “ Oh gitu yaaaa.”
- Siswa : “ iya mbak, mbak yang waktu itu penelitian yang video itu to mbak?”
- Peneliti : “ iya dek, hehhehe... aku meh takon – takon dilit iso ra dek?”
- Siswa : “ Takon opo e mbak, nanti aku gak bisa jawab.”
- Peneliti : “ Hehehe, ra takon pelajaran kok dek, nama kamu siapa dek?”
- Siswa : “ Ami mbak, hehehe aku jadi deg – degan mbak.”
- Peneliti : “ Oh dek Ami, rasah deg – degan santai aja. Dek kamu tau tablet cantik kan?”
- Siswa : “ Iya, kenapa mbak?”
- Peneliti : “ kalu temen – temen di kelas minum tablet cantik gak dek?”
- Siswa : “ Kita gak ngambil tablet canyik e mbak, soalnya diambil juga gak diminum sama temen – temen, cuman ditaruh di laci meja, hehe “
- Peneliti : “ Oh gitu, emang kenapa dek kalo diminum?”
- Siswa : “ Eeee, nek abis minum itu mual e mbak, gek malah dadi ngantuk gitu, pernah soale mbak kita sekelas ki tidur bar minum tablet cantik.”
- Peneliti : “ Oh hehehehe, beneran dek ngantuknya gara – gara abis minum tablet cantik? Atau gurune sing marai ngantuk? Hehehe.”
- Siswa : “ Tenan yo mbak, gara – gara tablet cantik”
- Peneliti : “ Oh gitu, dek sama temen – temen udah pernah dapet penyuluhan tentang anemia belum?”
- Siswa : “ Kalau penyuluhan tentang anemia udah pernah mbak, dulu waktu pertama mau dapet tablet cantik dari puskesmas, karo wingi penyuluhan dari mbaknya.”

- Peneliti : “ Kalo waktu dari puskesmas media penyuluhannya apa dek? Emmm, dadi penyuluhannya ada videonya kayak mbak kemarin atau gimana?”
- Siswa : “ Eee itu lho mbak, nganggo sing kertas.... leaflet mbak, tapi yo ora diwoco mbak, gek dibuang leafletnya.”
- Peneliti : “ Gitu ya dek, okedeh.. terimakasih ya dek. Maaf ya kalau mengganggu jam istirahatnya. Assalamualaikum.”



KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES YOGYAKARTA

Jl. Tatabumi No. 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, D.I. Yogyakarta Telp./Fax. (0274) 617601
Website : www.komisi-etik.poltekkesjogja.ac.id Email : komisietik.poltekkesjogja@gmail.com



PERSETUJUAN KOMISI ETIK No. LB.01.01/KE-01/XVIII/395/2018

| | | |
|--|---|---|
| Judul | : | Kelayakan Media Video "Stop Anemia" sebagai Media Penyuluhan Penanggulangan Anemia pada Remaja di SMK N 2 Godean |
| Dokumen | : | 1. Protokol 2. Formulir pengajuan dokumen 3. Penjelasan sebelum Penelitian 4. <i>Informed Consent</i> |
| Nama Peneliti | : | Efrilia Puspitaningrum |
| Dokter/ Ahli medis yang bertanggungjawab | : | - |
| Tanggal Kelaikan Etik | : | 08 Mei 2018 |
| Inststitusi peneliti | : | Poltekkes Kemenkes Yogyakarta |

Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta menyatakan bahwa protokol diatas telah memenuhi prinsip etis berdasarkan pada Deklarasi Helsinki 1975 dan oleh karena itu penelitian tersebut dapat dilaksanakan.

Surat Kelaikan Etik ini berlaku 1 (satu) tahun sejak tanggal terbit.

Komisi Etik Penelitian Kesehatan (KEPK) Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Yogyakarta memiliki hak untuk memantau kegiatan penelitian setiap saat. Peneliti wajib menyampaikan laporan akhir setelah penelitian selesai atau laporan kemajuan penelitian jika dibutuhkan.

Demikian, surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua ,



Margono, S.Pd, APP., M.Sc
NIP. 196502111986021002



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 11 Mei 2018

Nomor : 070/5299
Lamp : -
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMK Negeri 2 Godean

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5938/Kesbangpol/2018 tanggal 9 Mei 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : EFRILIA PUSPITANINGRUM
NIM : P07131115010
Prodi/Jurusan : DIII Gizi
Fakultas : Politeknik Kesehatan Kemenkes Yogyakarta
Judul : KELAYAKAN MEDIA VIDEO "STOP ANEMIA" SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN PENANGGULANGAN ANEMIA PADA REMAJA DI SMK N 2 GODEAN
Lokasi : Kepala SMK Negeri 2 Godean, Sleman
Waktu : 9 Mei 2018 s.d 30 Juni 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala
Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY