

Pengembangan Media Video Edukasi untuk Mendukung Pemahaman Mahasiswa tentang Perilaku Kesehatan

Dzul Fahmi Afriyanto

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia; dzulfahmiafriyanto@gmail.com
(koresponden)

Aditya Kusumawati

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

Ratih Indraswari

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

ABSTRACT

The limited availability of interactive learning resources in the Qualitative Health Behavior Study course makes it difficult for students to grasp concepts in depth. The purpose of this study was to develop and evaluate educational video media that is engaging, communicative, and tailored to student needs. The study employed Research and Development (R&D) methods, encompassing several stages: needs analysis, design, media development, expert validation, and small-scale and field trials. Validation results showed a feasibility rating of 90% from subject matter experts and 95% from media experts. Student trials yielded scores of 90% (small-scale) and 96% (field), categorized as "very feasible." Student responses indicated that the media facilitated a more visual and contextual understanding of the material. The study concluded that the developed educational video media possesses visual, narrative, and applicative characteristics suitable for supporting conceptual understanding in qualitative education in the field of public health.

Keywords: health; media; education; video

ABSTRAK

Keterbatasan sumber belajar interaktif dalam mata kuliah Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan memahami konsep secara mendalam. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan mengevaluasi media video edukasi yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah *Research and Development* (R&D) melalui beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan media, validasi oleh ahli, serta uji coba skala kecil dan lapangan. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan adalah 90% dari ahli materi dan 95% dari ahli media. Uji coba pada mahasiswa menunjukkan skor sebesar 90% (skala kecil) dan 96% (lapangan), yang dikategorikan sebagai "sangat layak". Respons mahasiswa menunjukkan bahwa media ini membantu memahami materi secara lebih visual dan kontekstual. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media video edukasi yang dikembangkan memiliki karakteristik visual, naratif, dan aplikatif yang sesuai untuk mendukung pemahaman konsep dalam edukasi kualitatif di bidang kesehatan masyarakat.

Kata kunci: kesehatan; media; edukasi; video

PENDAHULUAN

Video telah menjadi media penting dalam pendidikan tinggi, termasuk kesehatan. Video sering juga digunakan dalam perkuliahan luring walaupun utamanya digunakan dalam kursus daring. Beberapa meta-analisis telah menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan edukasi dan beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa video, khususnya, dapat menjadi alat pendidikan yang sangat efektif.⁽¹⁾ Video memiliki nilai khusus untuk persiapan mahasiswa di kelas, sebagian karena mahasiswa mungkin merasa lebih menarik dan karena dapat sangat cocok untuk menerangi fenomena abstrak atau sulit divisualisasikan. Namun, media edukasi juga bisa berubah menjadi tidak efektif. Penelitian lainnya telah menunjukkan bahwa mahasiswa sering mengabaikan segmen video pendidikan,⁽²⁾ sementara Penelitian lainnya menunjukkan bahwa beberapa video edukasi mempunyai berkontribusi yang sedikit yang dikaitkan kinerja akademik mahasiswa.⁽³⁾ Terdapat prinsip yang memungkinkan pengajar atau dosen untuk memilih atau mengembangkan video yang efektif dalam menggerakkan siswa menuju hasil edukasi yang diinginkan. Pertimbangan tiga elemen untuk desain dan implementasi video dapat membantu pengajar atau dosen memaksimalkan kegunaan video di kelas.⁽⁴⁾

Format video telah terbukti berhasil dalam mendorong literasi multimedia dan memandu pemilihan video dalam kursus-kursus mendatang. Telah terbukti bahwa praktik ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, terutama mereka yang merupakan penduduk asli digital, dan memfasilitasi transformasi informasi ke dalam format konseptual yang disebut multimodal. Pendekatan ini melampaui mode edukasi fisik dan memungkinkan adaptasi konten, metode pengajaran, dan gaya belajar ke lingkungan digital.⁽⁵⁾

Dampak berbagai faktor terhadap penggunaan video pembelajaran telah diteliti. Faktor-faktor tersebut meliputi kredibilitas pembuat konten utama dan pentingnya manajemen dan institusi tersebut. Faktor-faktor tersebut mendorong saling ketergantungan antara konten dan pengguna di bidang pendidikan universitas.⁽⁶⁾ Disarankan untuk mempertimbangkan dimensi dan metrik yang tepat guna memahami dampak video daring. Akan tetapi, perlu dilakukan analisis penerimaan penggunaan video dan metode pengajaran, serta mengkategorikan produksi video yang mendasar dalam pendidikan universitas.⁽⁷⁾

Penggunaan video dalam sesi pengajaran harus mengambil pendekatan holistik. Hubungan antara emosi, strategi edukasi, dan perilaku belajar telah dipelajari dalam berbagai konteks. Penggunaan video baik di dalam maupun di luar kelas, termasuk ekspresi emosional guru sebagai instruktur, menciptakan suasana yang positif dan menumbuhkan lingkungan belajar yang konsisten dan mendukung.⁽⁸⁾ Penting untuk membangun hubungan yang

jelas antara konten dan aktivitas edukasi. Strategi dapat digunakan untuk mengingatkan siswa tentang kegiatan kelas yang berhasil melalui rekaman video. Kerangka kerja atau pengalaman sebelumnya yang menghubungkan konteks di dalam dan di luar kelas juga dapat dieksplorasi.⁽⁹⁾

Penggunaan video dalam bentuk simulasi memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar, karena video digunakan sebagai aktivitas dalam pendidikan interprofesional. Alat ini dapat beradaptasi dan fleksibel, mendukung peserta didik baik dalam pekerjaan individu maupun dalam lingkungan kelompok kolaboratif.⁽¹⁰⁾ Dalam bidang studi yang terkait dengan perilaku kesehatan, kelompok belajar yang memanfaatkan video telah terbukti secara efektif mengidentifikasi, mengevaluasi, dan merekomendasikan solusi untuk masalah kesehatan dan perilaku pencegahan penyakit di bidang studi yang terkait dengan kesehatan masyarakat. Hal ini berkontribusi pada pengembangan keterampilan komunikasi kolaboratif dan interprofesional.⁽¹¹⁾

Mahasiswa FKM Universitas Diponegoro mempunyai mata kuliah yang bernama Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan. Dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata kuliah ini, mahasiswa sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dan penerapannya secara mendalam karena keterbatasan sumber belajar yang interaktif dan menarik. Metode edukasi konvensional yang lebih banyak bersifat teoritis sering kali kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah pengembangan media edukasi yang inovatif, seperti video edukasi yang dapat menyajikan materi secara lebih jelas, menarik, dan interaktif salah satunya tentang Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada.⁽¹²⁾ Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media edukasi berbasis video yang inovatif. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada kerangka kerja ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang merupakan pendekatan sistematis dalam merancang instrumen edukasi. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro pada Januari–Maret 2024, dengan subjek penelitian meliputi: mahasiswa semester 5 Program Studi Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP) sebanyak 50 orang, ahli materi, dan ahli media.

Tahapan analisis dilakukan melalui studi pendahuluan berupa wawancara dengan mahasiswa untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam edukasi Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan. Tahap *design* mencakup perancangan isi, narasi, dan tampilan video. Selanjutnya, tahap *development* melibatkan produksi video menggunakan aplikasi VN dan revisi berdasarkan masukan ahli. *Implementation* dilakukan melalui uji coba media, baik secara skala kecil (10 mahasiswa) maupun uji lapangan (40 mahasiswa). Tahap *evaluation* mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media, serta evaluasi kelayakan oleh mahasiswa pengguna.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan mahasiswa. Penilaian dilakukan menggunakan Skala Likert dengan 4 kategori: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Kelayakan media dikategorikan berdasarkan skor persentase sebagai berikut: 0–25% (tidak layak), 26–50% (kurang layak), 51–75% (layak), dan 76–100% (sangat layak). Analisis data dilakukan dengan cara mengonversi skor angket ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Penelitian ini telah memenuhi etika penelitian dengan memperoleh persetujuan dari responden secara sadar dan sukarela. Setiap partisipan diberikan penjelasan mengenai tujuan dan prosedur penelitian serta diberikan kebebasan untuk menolak atau menghentikan partisipasi kapan saja tanpa konsekuensi apa pun.

HASIL

Hasil utama dari penelitian ini adalah terciptanya media edukasi berbasis video interaktif untuk mata kuliah Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan. Produk dikemas dalam bentuk tautan digital yang dapat diakses mahasiswa secara daring dan dirancang untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang sebelumnya dianggap kompleks dan teoritis.

Pada tahap *analysis*, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi kebutuhan edukasi. Kegiatan ini dilakukan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Diponegoro dengan melibatkan Ketua Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku serta beberapa mahasiswa semester lima. Hasil studi menunjukkan bahwa media edukasi konvensional yang digunakan pada mata kuliah Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan bersifat kurang interaktif dan belum mendukung pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep inti seperti wawancara mendalam, *focus group discussion* (FGD), serta analisis data kualitatif. Mahasiswa cenderung kesulitan memahami penerapan konsep secara praktis, sehingga dibutuhkan media edukasi yang lebih kontekstual, visual, dan menarik.

Tahap *design* yaitu proses perancangan media video yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa. Desain dikembangkan berdasarkan temuan tahap analisis dan wawancara dengan mahasiswa, dengan fokus pada penyusunan konten yang ringkas dan mudah dipahami, susunan narasi yang logis, tampilan visual yang komunikatif, serta pemilihan media pendukung seperti ilustrasi dan audio. Peneliti juga menentukan perangkat lunak yang akan digunakan untuk produksi, yaitu aplikasi VN yang dinilai praktis dan mampu menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

Tahap *development* dilakukan dengan mulai memproduksi video sesuai desain yang telah dirancang. Proses ini meliputi penentuan isi konten, pembuatan narasi, penyusunan tampilan awal dan akhir video, penyesuaian durasi, penyisipan ilustrasi visual, dan penambahan musik latar. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi kelayakan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media edukasi mendapatkan skor 95% dari kedua ahli, yang dikategorikan sebagai “sangat layak”. Meskipun demikian, para ahli memberikan masukan untuk peningkatan kualitas, seperti menambahkan ilustrasi yang lebih

dominan, memperbaiki kontras warna antara font dan latar belakang, menyusun narasi yang lebih menarik agar terasa interaktif, serta menyisipkan contoh pertanyaan dan simulasi wawancara mendalam dan FGD. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi produk tahap pertama. Tahap selanjutnya adalah tahap revisi produk I berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media. Berikut penjelasan revisi produk dari ahli materi dan ahli media:

Tabel 1. Hasil revisi produk dari ahli materi dan ahli media

Revisi dari ahli media	Revisi dari ahli materi
Tambahkan visualisasi gambar dan ilustrasi lainnya yang lebih menarik dan dominan	Ditambahkan narasi yang menarik respon penonton agar seolah-olah interaktif
Warna <i>font</i> berbeda dengan warna <i>background</i>	Video disertai contoh bentuk pertanyaan dan simulasi <i>indepth interview</i> dan FGD

Pada tahap *implementation*, media video yang telah direvisi kemudian diuji cobakan kepada mahasiswa dalam dua tahap. Uji coba skala kecil dilakukan pada 10 mahasiswa dan menghasilkan skor rata-rata sebesar 90%, sementara uji coba lapangan dilakukan pada 40 mahasiswa dan memperoleh skor sebesar 96%. Keduanya dikategorikan sebagai “sangat layak”. Mahasiswa menyatakan bahwa media ini sangat membantu mereka dalam memahami materi, karena menyajikan informasi secara visual, komunikatif, dan aplikatif. Simulasi yang disajikan dalam video dianggap memperjelas proses yang selama ini hanya dijelaskan secara teoritis di kelas. Setelah dilakukan uji ahli materi, ahli media, dan siswa maka perolehan hasil media audio visual diartikan layak bila kelayakan $\geq 51\%$.⁽¹³⁾

Tahap akhir adalah *Evaluation*, yaitu evaluasi menyeluruh terhadap produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Karena media video telah menunjukkan kelayakan tinggi dari seluruh pihak yang terlibat dan tidak memerlukan revisi tambahan, maka produk dinyatakan siap digunakan dalam kegiatan edukasi formal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan ADDIE dalam pengembangan media video edukasi dapat menghasilkan produk yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Media ini tidak hanya layak secara teknis dan konten, tetapi juga terbukti meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam mempelajari konsep-konsep kualitatif yang sebelumnya dianggap sulit. Dengan demikian, media video ini berpotensi besar untuk diadopsi dalam pengajaran berbasis teknologi di lingkungan pendidikan tinggi, khususnya dalam bidang promosi kesehatan dan perilaku.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media video edukasi yang dikembangkan sangat layak dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi Studi Kualitatif Perilaku Kesehatan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi materi dan media yang mencapai angka 95%, serta uji coba mahasiswa pada skala kecil dan lapangan dengan nilai 90% dan 96%. Temuan ini mendukung hasil studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa media video interaktif dapat menjadi sarana edukatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan peserta didik, serta motivasi belajar.⁽¹⁴⁾

Penelitian ini sejalan dengan temuan lainnya yang menyatakan bahwa video edukasi yang dirancang secara multimodal dan berbasis tren digital dapat mendorong pemahaman mahasiswa dalam konteks edukasi bahasa dan sains.⁽¹⁵⁾ Hal serupa juga dikemukakan oleh Ranellucci *et al.*⁽¹⁶⁾ yang menemukan bahwa penggunaan video dalam kelas *flipped learning* memberikan dampak positif terhadap keterlibatan emosional dan kognitif mahasiswa. Dalam konteks pendidikan kesehatan, temuan ini diperkuat oleh penelitian Sutjipto *et al.* yang mengembangkan video edukasi berbasis PHBS dan multivitamin, dan terbukti sangat layak digunakan setelah uji ahli dan respon siswa menunjukkan nilai tinggi terhadap kualitas media.⁽¹⁷⁾

Media video edukasi juga telah digunakan secara luas dalam berbagai jenjang dan bidang pendidikan. Darwita *et al.* mengembangkan aplikasi edukasi berbasis web untuk menurunkan risiko karies dan berhasil meningkatkan pengetahuan mahasiswa kedokteran gigi.⁽¹⁸⁾ Penelitian Hikmah *et al.* menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam mengajarkan perilaku empati pada anak usia dini.⁽¹⁹⁾ Dalam bidang promosi kesehatan, media video animasi lebih unggul dibanding Power Point dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai menarche. Hal ini menguatkan hasil penelitian ini bahwa penggunaan video interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, praktis, dan bermakna.⁽²⁰⁾

Dari segi pendekatan pengembangan, penerapan model ADDIE telah terbukti efektif dalam menghasilkan media edukasi yang terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna. Model ini juga digunakan oleh Widhiyanti *et al.* dalam mengembangkan media video edukasi pada materi masase olahraga, yang hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan.⁽²¹⁾ Demikian pula, penelitian D'Aquila *et al.* menunjukkan bahwa video yang dibuat oleh pengajar sendiri cenderung lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan persepsi positif mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu.⁽⁶⁾

Terdapat beberapa keterbatasan penelitian yaitu, media video yang dikembangkan hanya mencakup satu topik mata kuliah. Kemudian, efektivitas media hanya diuji dalam jangka waktu pendek dan belum diketahui dampaknya terhadap capaian belajar jangka panjang. Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan topik dalam media video serta mengembangkan seri video untuk seluruh pertemuan mata kuliah. Selanjutnya, dibutuhkan penelitian lanjutan yang mengevaluasi dampak jangka panjang media video terhadap hasil belajar dan keterampilan aplikasi mahasiswa dalam situasi yang sebenarnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat bukti bahwa media video edukasi yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan mahasiswa, didesain secara sistematis dengan pendekatan ADDIE, dan divalidasi oleh ahli, dapat meningkatkan kualitas edukasi. Penelitian ini memberikan kontribusi praktis terhadap upaya inovasi

edukasi di perguruan tinggi, khususnya pada bidang kesehatan masyarakat yang menuntut pemahaman terhadap metode kualitatif secara komprehensif dan aplikatif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media video edukasi interaktif yang sangat layak, melalui pendekatan ADDIE dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dalam mempelajari studi kualitatif perilaku kesehatan. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi alternatif pendukung edukasi yang menarik dan kontekstual pada mata kuliah dengan karakteristik serupa, terutama dalam pengajaran berbasis pendekatan kualitatif di bidang kesehatan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

1. Stockwell BR, Stockwell MS, Cennamo M, Jiang E. Blended learning improves science education. *Cell* [Internet]. 2015;162(5):933–6. Available from: <http://dx.doi.org/10.1016/j.cell.2015.08.009>
2. Brame CJ, Biel R. Test-enhanced learning: The potential for testing to promote greater learning in undergraduate science courses. *CBE Life Sci Educ*. 2015;14(2):1–12.
3. Machardy Z, Pardos ZA. Evaluating the relevance of educational videos using BKT and big data. *Proc 8th Int Conf Educ Data Min*. 2015;424–7.
4. Tri Widhiyanti KA, Bagia IM, Sumerta IK, Subekti M, Cahya Prananta IGNA, Suryadi Artawan IK. Pengembangan media video edukasi pada materi masase olahraga. *J Pendidik Kesehat Rekreasi*. 2023;9(2):252–61.
5. Girón-García C, Fortanet-Gómez I. Science dissemination videos as multimodal supporting resources for ESP teaching in higher education. *English Specif Purp*. 2023;70(January):164–76.
6. D'Aquila JM, Wang D, Mattia A. Are instructor generated YouTube videos effective in accounting classes? A study of student performance, engagement, motivation, and perception. *J Account Educ* [Internet]. 2019;47:63–74. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.jaccedu.2019.02.002>
7. López-Buenache G, Meseguer-Martínez Á, Ros-Gálvez A, Rosa-García A. Connected audiences in digital media markets: The dynamics of university online video impact. *Eur Res Manag Bus Econ*. 2022;28(1).
8. More Valencia RA, Nizama Reyes ME, Lizana Puelles EY, Sandoval Valdiviezo JM. Effectiveness associated with learning with video and multimedia content in engineering students' classroom sessions. *J High Educ Theory Pract*. 2023;23(19):271–84.
9. Ranellucci J, Robinson KA, Rosenberg JM, Lee Y kyung, Roseth CJ, Linnenbrink-Garcia L. Comparing the roles and correlates of emotions in class and during online video lectures in a flipped anatomy classroom. *Contemp Educ Psychol* [Internet]. 2021;65(March):101966. Available from: <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2021.101966>
10. Fahyudi A, Golo ZA, Garmelia E. Development of learning media using the powtoon application for effective communication courses in diploma 3 medical record and health information department. *J Penelit Pendidik IPA*. 2022;8(6):2737–43.
11. Boateng R, Boateng SL, Awuah RB, Ansong E, Anderson AB. Videos in learning in higher education: assessing perceptions and attitudes of students at the University of Ghana. *Smart Learn Environ* [Internet]. 2016;3(1). Available from: <http://dx.doi.org/10.1186/s40561-016-0031-5>
12. Putra DD, Okilanda A, Arisman A, Lanos MEC, Putri SAR, Fajar M, et al. Kupas tuntas penelitian pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedik J PkM Ilmu Kependidikan*. 2020;3(1):46.
13. Adawiyah AR, Kowiyah K. Pengembangan media kartu domino pada edukasi matematika operasi perkalian siswa sekolah dasar. *J Basicedu*. 2021;5(4):2370–6.
14. Trikesumawati D, Ishamy MW, Rizqullah MR. Peran media dalam mendukung pengembangan motivasi belajar siswa di era modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*. 2025 Jan 8;2(1):531-9.
15. Girón-García C, Fortanet-Gómez I. Science dissemination videos as multimodal supporting resources for ESP teaching in higher education. *English Specif Purp*. 2023;70:164–76.
16. Ranellucci J, Robinson KA, Rosenberg JM, Lee YK, Roseth CJ, Linnenbrink-Garcia L. Comparing the roles and correlates of emotions in class and during online video lectures in a flipped anatomy classroom. *Contemp Educ Psychol*. 2021;65:101966.
17. Sutjipto SCAW, Wijoyo Y, Priyatni WN. Pengembangan media edukasi berbasis video perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dan penggunaan multivitamin untuk SMK kesehatan di Yogyakarta. *Maj Farm*. 2022;18(1):17.
18. Darwita RR, Setiawati F, Rahmah IF. Effectiveness of web application as educational media in increasing the caries risk knowledge and decreasing the caries risk score among dental students in Indonesia. *BMC Oral Health*. 2021;21(1):1–9.
19. Hikmah, Hapidin, Aulia S. Pengembangan media video animasi interaktif untuk mengajarkan perilaku empati pada anak usia 5–6 tahun. *Nusant J Multidiscip Sci*. 2023;1(4):802–18.
20. Hanifah R, Oktavia NS, Nelwatri H. Perbedaan efektifitas pendidikan kesehatan melalui media video animasi dan powerpoint terhadap pengetahuan remaja putri dalam menghadapi menarche. *J Kesehat Mercusuar*. 2021;4(2):74–81.
21. Tri Widhiyanti KA, Bagia IM, Sumerta IK, Subekti M, Cahya Prananta IGNA, Suryadi Artawan IK. Pengembangan media video edukasi pada materi masase olahraga. *J Pendidik Kesehat Rekreasi*. 2023;9(2):252–61.