

Pengembangan Zig-Zag Card Remind Sebagai Media Edukasi Gizi pada Penderita Hipertensi di Puskesmas Labruk Kidul Lumajang *by Ayu Febriyatna*

Submission date: 04-Apr-2023 10:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2055246553

File name: andri_permana,_1-_256.pdf (323.86K)

Word count: 3644

Character count: 21849

Pengembangan Zig-Zag Card Remind Sebagai Media Edukasi Gizi pada Penderita Hipertensi di Puskesmas Labruk Kidul Lumajang

Ayu Febriyatna¹, Putri Mardiana¹

Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember, Indonesia¹

E-mail: ayufebriyatna@gmail.com

Abstract

Hypertension is one of the diseases that are a priority for health in the world globally. Hypertension that occurs in the Labruk Kidul Health Center of Lumajang Regency has a fairly large number of 43.91%. Lack of knowledge of a person related to hypertension is one of the causes of a person does not have control over his blood pressure. Interesting and complete nutrition education media is an important role in providing information related to health, especially hypertension. Therefore, researchers conducted research to develop a nutritional education media, namely Zig Zag Card Remind for people with hypertension. The advantage of this media is that it provides more complete information and is easy to carry anywhere because of its small form compared to previous media. The advantage of this media is that it provides more complete information and is easy to carry anywhere because of its small form compared to previous media. Zig Zag Card Remind media development uses research and development (R&D) methods using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Material experts and media experts were used in this study to provide an assessment of product feasibility, in addition to 50 people with hypertension in the Labruk Kidul Lumajang Health Center area were used as a test of receivability. The results of the assessment by material experts by 95% and media experts 92% which is said to be a category worthy of field trials. The results of the receiving test conducted on people with hypertension, which is 83.78% means that the media is acceptable and worthy to be used as a medium of nutrition education. The conclusion of this study is that Zig Zag Card Remind media deserves to be used as a nutritional education media in people with hypertension because it has a more complete source of information and has a small size so it is easy to carry anywhere.

Keywords: Hypertension, Nutrition Education Media, Zig-Zag Card Remind

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

1. Pendahuluan

Hipertensi (tekanan darah tinggi) merupakan keadaan dimana tekanan darah seseorang menjadi lebih tinggi dari nilai normal yaitu di atas 140 mmHG untuk sistolik dan 90 mmHG untuk diastolik. Secara nasional prevalensi hipertensi menurut RISKESDAS tahun 2018 yaitu 34,11% yang terdiri dari perempuan 36,85% lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki yaitu 31,34% (Kementerian Kesehatan RI, 2019). Rata-rata penderita hipertensi di Jawa Timur berusia \geq 15 tahun yaitu sebesar 11.952.694 penduduk. Kabupaten Lumajang masih menunjukkan prevalensi hipertensi yang cukup besar yaitu mencapai 46,6%. Penderita hipertensi pada kabupaten lumajang terbilang cukup tinggi di Puskesmas Labruk kidul kabupaten Lumajang yaitu 43,9% tahun 2018 dan meningkat menjadi 51,5% pada tahun 2019. (Dinas Kesehatan Kabupaten Lumajang, 2019).

Pelayanan kesehatan penderita hipertensi merupakan indikator standar pelayanan minimal (SPM) dan rencana strategi dengan target 100% dimana semua penderita hipertensi perlu mendapatkan pelayanan sesuai dengan standar yaitu pengukuran darah tinggi dan pemberian edukasi (Dinas Kesehatan Kabupaten Lumajang, 2019). Hasil wawancara yang dilakukan kepada Ahli Gizi di Puskesmas Labruk Kidul Kabupaten Lumajang pada bulan Februari tahun 2020, tingginya angka prevalensi hipertensi salah satunya adalah keterbatasan media edukasi gizi. Media edukasi gizi yang digunakan selama ini adalah *leaflet* dimana masih kurang efektif karena memberikan sedikit informasi kepada penderita hipertensi. Faktor ketersediaan sarana sangat mempengaruhi kelancaran proses konseling gizi yaitu ketersediaan media untuk mendukung adanya konseling gizi. Dengan adanya media maka memudahkan konselor untuk mengedukasi pasien sekaligus mempermudah pasien memahami penjelasan dari konselor (Sukraniti, Desak P; Taufiqurrahman; Iwan, 2018).

Salah satu penyebab tingginya prevalensi di Puskesmas Labruk Kidul Kabupaten Lumajang adalah kurangnya inovasi media gizi sehingga diperlukan media yang lebih menarik untuk memberikan edukasi gizi bagi penderita hipertensi.

disimpan dalam saku oleh penderita hipertensi. Buku saku ialah salah satu media cetak yang dapat memberikan pesan kesehatan kepada seseorang dalam bentuk buku saku dengan ukuran yang kecil, selain itu juga terdapat tulisan maupun gambar (Azadirachta dan Sumarmi, 2018)

Media *Zig-Zag Card Remind* ialah modifikasi antara dua media yaitu leaflet dan buku saku lipat dimana ukurannya lebih kecil dan memiliki kertas yang lebih tebal. Keunggulannya adalah dapat dibawa kemana saja karena ukuran yang kecil dan dapat masuk ke dalam saku serta tidak mudah robek. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa memberikan media buku saku pada proses konseling gizi dapat meningkatkan pengetahuan responden serta mengubah kebiasaan konsumsi natrium. (Hapsari, Yuniarti and Sulistyowati, 2015). Penelitian lain yang dilakukan oleh penelitian oleh Hidayah dan Sopiandi tahun 2019, menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan terhadap pengetahuan yang diberikan buku saku dibandingkan dengan *leaflet* pada penderita DM tipe 2. Pemberian buku saku memiliki pengetahuan lebih tinggi dibandingkan dengan yang diberikan media *leaflet*. Sedangkan untuk tingkat kepatuhan memiliki selisih yang lebih tinggi pada pasien yang diberikan edukasi media buku saku yaitu 0,40% dan untuk media *leaflet* sebesar 0,28%.

Menurut permasalahan di atas maka penelitian tertarik untuk melakukan pengembangan media *Zig Zag Card Remind* sebagai media edukasi gizi bagi penderita hipertensi di puskesmas Labruk Kidul Lumajang.

2. Metode

2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara terhadap ahli gizi dan pasien hipertensi, observasi pada edukasi gizi di lingkungan Puskesmas, dan angket terhadap penilaian *Zig-Zag Card Remind* oleh ahli materi dan ahli gizi. Selain itu untuk melihat daya terima subjek terhadap media tersebut. Populasi penelitian ini adalah pasien hipertensi berusia 18-64 tahun di Puskesmas Labruk Kidul yang berkunjung pada bulan Maret 2021. Subjek Penelitian

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

adalah sebanyak 50 orang pada bulan Maret 2021.

Berikut prosedur yang akan dilakukan untuk pengembangan media:

1. *Analysis* (Analisis)

Kegiatan analisis yaitu dengan melakukan pengumpulan data serta informasi pasti dari ahli gizi dan berbagai sumber terkait lainnya yang kemudian akan digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media. Pengambilan data perlu dilakukan secara detail sebagai bahan dalam pengembangan media baik dari segi *layout* dan isi dari materi yang akan ditampilkan pada media *Zig-Zag Card Remind*. Pengumpulan data atau informasi tersebut dilakukan dengan wawancara dan observasi. Analisis yang dilakukan adalah analisis masalah dilapangan dan analisis kebutuhan dalam pembuatan media *Zig-Zag Card Remind*

2. *Design* (Perancangan)

Media ini diharapkan dapat menghasilkan media edukasi gizi yang lebih menarik, mudah dipahami, dan digunakan oleh ahli gizi serta responden sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pasien hipertensi. Konsep pengembangan media ini adalah modifikasi buku saku dan *leaflet* yang disebut dengan *Zig-Zag Card Remind* dimana media tersebut berisi berbagai informasi yang dibutuhkan mengenai hipertensi. Rancangan ukuran media tersebut berupa lembaran panjang membentuk *Zig-Zag* dengan ukuran masing-masing halaman 12 x 8 cm sehingga mudah untuk dibawa dan lebih praktis. Desain media dibuat menggunakan pemilihan *font*, *background* yang menarik, warna cerah serta pemilihan animasi yang menarik sehingga responden tertarik untuk membaca media tersebut.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan media *Zig-Zag Card Remind* dilakukan dari penilaian para pakar atau validator. Validator yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan bidang keparannya. Terdapat dua validator pada penelitian ini yaitu seorang ahli materi dan seorang ahli media. Setiap pakar diminta untuk menilai media tersebut untuk diketahui kekuatan dan kelemahannya. Pelaksanaan atau kegiatan validasi oleh kedua pakar yaitu dengan melakukan *focus group discussion* (FGD) dimana sebelumnya peneliti

mempersentasikan media yang dikembangkan.

Hasil dari FGD akan ditindaklanjuti sebagai acuan perbaikan oleh peneliti sehingga nantinya dapat dengan layak dijadikan sebagai media edukasi gizi oleh penderita hipertensi di Puskesmas Labruk Kidul. Perbaikan media dilakukan oleh peneliti sendiri sehingga menghasilkan media tersebut.

4. *Implementation* (Pengembangan)

Produk media yang sudah dilakukan uji validasi kemudian langsung dapat diujicobakan kepada kelompok sasaran dengan jumlah yang terbatas. Ujicoba yang dilakukan adalah untuk mengetahui daya terima subjek dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disediakan menggunakan instrument penilaian melalui *google form*. Tujuan melihat daya terima subjek adalah apakah produk setuju untuk layak untuk digunakan sebagai media baru dalam edukasi gizi.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Ialah suatu proses memberikan nilai serta menganalisis media tersebut berdasarkan proses evaluasi. Evaluasi tersebut akan dinyatakan dalam analisis SWOT.

2.2 Metode Analisis Data

Metode yang dipakai untuk analisis data ialah sebagai berikut:

1. Kualitatif

Metode ini dilakukan dengan cara menjadikan satu data-data kualitatif dari berbagai sumber penelitian diantaranya adalah kritik dan saran, form angket dan juga terhadap hasil wawancara.

2. Kuantitatif

Metode ini dipakai untuk mengelola data dalam bentuk skor. Hasil Angket dari kedua pakar media *Zig-Zag Card Remind* akan dilakukan penilaian menggunakan skor skala *likert* yang dapat dilihat dalam Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Skor Skala *Likert*

Tingkat pencapaian	Klasifikasi
--------------------	-------------

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiyana

Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu - Ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Sugiyono, 2014)

Hasil tersebut selanjutnya akan di masukkan ke dalam rumus berikut:

$$NP = (R / SM) \times 100$$

Keterangan:

NP =Nilai persentase (%)

R =Skor mentah yang diperoleh dari subjek

SM =Skor maksimum (jumlah skor tertinggi dari perolehan)

100 =Bilangan tetap

Hasil prosentase data selanjutnya dikategorikan menggunakan skala kriteria berikut yang terdapat pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2. Pengkategorian Uji Validasi

Tingkat Pencapaian	Kategori	Penjelasan
85.01% - 100.00%	Sangat valid	Sangat valid dan tidak perlu direvisi
70.1% - 85.00%	valid	Valid dan perlu revisi
50.01% - 70.00%	Kurang valid	Kurang valid dan tidak direkomendasikan untuk digunakan karena revisi yang terlalu banyak
01.00% - 50.00%	Tidak valid	Tidak valid dan tidak mungkin tidak bisa digunakan

Sumber : (Riduwan, 2019 dalam Kristanto *et al.*, 2019)

Tabel 3. Pengkategorian Skoring Skala *Likert* Uji Daya Terima Subjek

Kategori	Pengkategorian
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu - ragu	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: Sugiyono (2014)

Hasil tersebut selanjutnya di prosentasekan untuk mengetahui kelayakan media dengan dimasukkan dalam rumus sebagai berikut :

$$\text{Prosentase} = \frac{\text{skorperolehan}}{\text{skorideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

Skor perolehan= Hasil dari jumlah seluruh skor

Skor ideal = Nilai skor tertinggi

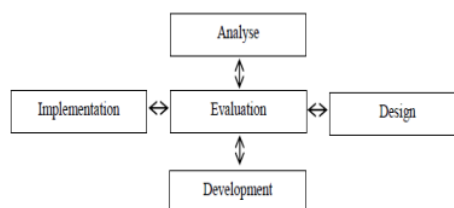
Tabel 4. Klasifikasi Daya Terima Subjek

Tingkat pencapaian	Klasifikasi
80% - 100%	Sangat layak
66% - 79%	Layak
56% - 65%	Cukup layak
50% - 55%	Kurang layak
30% - 49%	Tidak layak

Sumber : (Hikmah dan Purnamasari, 2017)

Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan rancangan *Research and Development (R&D)*. Model penelitian menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysi; Design Development; Implementation; and Evaluation*). Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan model ADDIE yaitu:



Gambar 1. Skema Model. ADDIE

Sumber: (Sugionyo, 2014)

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis pengembangan *Zig-Zag Card Remind* berdasarkan model tahapan ADDIE adalah sebagai berikut :

3.1 Analisis (Analisis)

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

Analisis pada permasalahan ialah ketidaksesuaian dengan apa yang diinginkan atau diharapkan. Masalah yang belum tercapainya standar pelayanan minimal (SPM) dan rencana strategi dengan target 100% dimana semua penderita hipertensi perlu mendapatkan pelayanan sesuai dengan standar diantaranya adalah pemberian edukasi. Edukasi gizi yang dilakukan di Puskesmas Labruk Kabupaten Lumajang kurang berhasil karena berdasarkan hasil wawancara oleh beberapa pasien hipertensi adalah informasi yang diperoleh masih minim mengenai hipertensi. Media yang digunakan dalam memberikan edukasi hanya sebatas pada *leaflet* hipertensi saja dimana informasi di dalamnya masih terbatas.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap subjek bahwa mereka memilih menggunakan media *zig-zag card remind* dibandingkan media yang lain seperti *flipchart*, *leaflet* dan modul. Alasan memilih media tersebut adalah lebih praktis dibanding dengan media yang lain, mudah, dan menarik untuk dibaca. Kelebihan dengan media sebelumnya adalah media *zig-zag card remind* dapat memuat sumber-sumber materi yang lebih lengkap dibandingkan dengan *leaflet*.

Hasil penelitian menyatakan bahwa terjadi kenaikan wawasan pada responden yang diberikan media buku saku dibandingkan dengan kelompok yang hanya diberikan informasi *leaflet* yaitu sebesar 10.3%. keadaan ini dimungkinkan karena informasi yang diberikan melalui buku saku lebih banyak dan luas jika dibandingkan dengan *leaflet* yang hanya berisi informasi yang sangat terbatas. (Fauziah, 2018).

3.2 Design (Perancangan)

Dalam membuat perancangan media terlebih dahulu menentukan materi dari beberapa buku dan jurnal untuk dimasukkan dalam media *zig-zag card remind*. Selain itu, dalam tahap ini juga menentukan gambar, ukuran media, tulisan, kertas yang digunakan, serta pemilihan warna. Bentuk yang dipilih untuk membuat media *zig-zag card remind* adalah bentuk persegi panjang dengan ukuran 12x8,5 cm. Ukuran media *Zig-zag card remind* memiliki ukuran yang sama semua, hal tersebut dapat disesuaikan dengan

kebutuhan pembaca. *Font* media yang digunakan adalah *font Tw Cen MT* dan *font Geometr415 Blk BT* dan *Font Tw Cen MT* merupakan *font* yang simple dan tingkat keterbacaannya yang mudah sedangkan Jenis huruf *Geometr415 Blk BT* memiliki keunggulan diantaranya jenis huruf ini mudah dibaca dan lebih jelas walaupun ukuran *font* yang digunakan 20 points (Ellsa and Rahmawati dan Laili Etika, 2020).

Bagian-bagian dalam media *zig-zag card remind* yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

- Cover awal, berisi judul media dan *shape* kotak kosong untuk mengisi nama.
- Isi materi, yaitu berisi materi yang disajikan dalam *zig-zag card remind* dan dilengkapi gambar serta tabel untuk memudahkan memahami materi yang terdapat halaman 1 hingga halaman 18.
- Terdapat sitasi tiap isi materi, yang berisi sumber referensi yang digunakan dalam menyusun media *zig-zag card remind*.
- Daftar pustaka pada media buku saku merupakan sumber yang dijadikan acuan pada pembuatan media tersebut.
- Cover penutup, berisi tulisan berupa judul media yaitu *zig-zag card remind*.



Gambar
*zig-zag
remind*

2. Media
card

3.3 Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan media yaitu melakukan produksi media *zig-zag card remind* yang akan digunakan untuk edukasi gizi pada penderita hipertensi. Pengembangan media *zig-zag card remind* melalui proses validasi dari validator ahli materi maupun media. Hasil evaluasi dari kedua validator disajikan sebagai berikut:

- Evaluasi hasil dari validator ahli materi

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

Validasi oleh validator ini dilakukan sebanyak 3 kali revisi. Pada tahap pertama dan kedua mendapatkan nilai persentase 75%, yaitu menunjukkan bahwa materi pada *zig-zag card remind* yang akan diberikan pada penderita hipertensi termasuk dalam kategori valid dan perlu direvisi seperlunya, artinya masih terdapat beberapa materi yang perlu direvisi sebelum dilakukan uji coba pada subjek. Revisi yang perlu diperbaiki adalah perlu ditambahkan sitasi sumber referensi, perbaikan kalimat yang perlu untuk disederhanakan lagi antara lain faktor risiko hipertensi, gaya hidup modern, pola makan siap saji (*fast food*), faktor psikis dan perkembangan, peningkatan ukuran/jumlah sel-sel lemak diganti faktor makanan dengan penjelasan sering mengonsumsi makanan *fast food* dan BM dengan kadar tinggi Na dan makanan berlemak. Konsumsi makanan tinggi natrium dan tinggi lemak berhubungan dan berisiko mengalami hipertensi (Kirom, Fitria and Erna, 2021)

Hasil validasi tahap ketiga mendapatkan nilai persentase 95%, yaitu menunjukkan bahwa materi pada *zig-zag card remind* termasuk dalam klasifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi. Di bawah ini merupakan hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli materi pada tahap ke-3 yaitu:

Tabel 5. Hasil validasi materi *zig-zag card remind*

No	Indikator	skor	tingkat pencapaian (%)
1	Kesesuaian judul dengan topik pembahasan	5	100
2	Ketepatan pemilihan materi	5	100
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik subjek	5	100
4	Kemudahan dalam mempelajari materi	4	80
5	Kesesuaian bahasa dengan penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	5	100
6	Manfaat materi yang disajikan	4	80
7		4	80
8			
Hasil			95

2. Evaluasi hasil dari validator ahli media

Validasi oleh validator ini dilakukan hanya sekali saja dan memperoleh nilai 92% yang termasuk dalam klasifikasi sangat valid dan tidak perlu direvisi. Berikut adalah hasil validasi media *zig-zag card remind*

Tabel 6. Hasil Validasi Media *zig-zag card remind*

No	Indikator	skor	tingkat pencapaian (%)
1	Ketetapan media	5	100
2	Ketepatan ukuran media	5	100
3	Ketepatan penggunaan jenis bahan	5	100
4	Keamanan bahan	4	80
5	Pemilihan warna	5	100
6	Kombinasi warna	5	100
7	Kesesuaian jenis huruf	4	80
8		4	80
9	Ketepatan ukuran huruf	4	80
10		5	100
11	Konsistensi bentuk huruf	4	80
12	Konsistensi batas tepi atau margin	4	80
13	Kemenarikan tataletak tulisan	4	80
14	Konsistensi penggunaan spasi antar baris	5	100
15	Kemudahan penggunaan media Media mudah dibawa Bersifat <i>reusable</i> (dapat dimanfaatkan untuk pengembangan tema lain)	5	100
Hasil			92

3.4 Implementation (Pengembangan)

Hasil penilaian uji daya terima subjek diperoleh hasil rata-rata subjek sebesar 83,78% (sangat layak) artinya *zig-zag card remind* yang telah diaplikasikan pada subjek diterima baik oleh penderita hipertensi. Deskripsi hasil rata-rata yang telah diperoleh diantaranya terdiri dari 49 subjek dengan hasil penilaian rata-rata 80-100% dan terdapat 1 subjek dengan hasil penilaian rata-rata 66%-79%, hal tersebut menunjukkan bahwa media yang telah

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

diaplikasikan pada subjek uji daya terima subjek dapat diterima secara luas dengan sangat baik sebagai media edukasi gizi.

Skor yang paling tinggi pada angket uji daya terima subjek yaitu diperoleh skor 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju) skor tersebut diperoleh karena materi yang disajikan pada *zig-zag card remind* tidak terlalu banyak penjelasan serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh penderita hipertensi sehingga pembaca tidak merasa bosan saat membaca, selain itu gambar-gambar dan warna yang digunakan yaitu menggunakan warna-warna cerah dan gambar-gambar yang telah disesuaikan dengan isi materi.

3.5 Evaluation (Evaluasi)

Pada tahapan evaluasi dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 7. Analisis SWOT

Analisis	Hasil
<i>Strenght</i>	1. Media <i>zig-zag card remind</i> memiliki <i>illustrasi</i> visual yang menarik dan warna media yang kontras
	2. Isi materi ringkas dan padat
<i>Weakness</i>	3. Terdapat contoh menu untuk penderita hipertensi
<i>Opportunity</i>	Ukuran tulisan agak kecil
<i>Threat</i>	Menambah wawasan kesehatan khususnya tentang hipertensi Proses pencetakan media sangat rumit

Hasil Analisis SWOT menghasilkan strategi yaitu rencana yang dibuat dengan menganalisis komponen-komponen dari SWOT seperti menganalisis mengenai kekuatan yang dimiliki untuk menutupi ancaman dari luar, peluang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kekurangan pada media. Berikut rencana yang dibuat:

a. Selalu melakukan evaluasi produk baik dari isi materi maupun kualitas media disetiap pembuatan media *zig-zag card remind* agar produk yang dihasilkan lebih baik dari media sebelumnya.

b. Memproduksi lebih banyak lagi media *zig-zag card remind* dengan bantuan tenaga yang ahli dan berkompeten dalam bisang pembuatan *zig-zag card remind*

Menyediakan media *zig-zag card remind* di puskesmas atau layanan kesehatan lainnya, sebagai upaya meningkatkan budaya membaca khususnya tentang informasi-informasi kesehatan terkini.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah

1. Masalah gizi yang terdapat di Puskesmas Labruk Kidul adalah kurangnya edukasi tentang hipertensi. Penderita hipertensi dan ahli gizi lebih memilih dan membutuhkan media *zig-zag card remind* sebagai media edukasi daripada media cetak lainnya.
2. Dihasilkan media *zig-zag card remind* untuk digunakan sebagai sarana edukasi tentang gizi dalam peningkatan pengetahuan tentang hipertensi bagi penderita hipertensi di Puskesmas Labruk Kidul Kabupaten Lumajang.
3. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 75% dalam kategori baik pada validasi kesatu, 75% dalam kategori baik pada validasi kedua, 95% dalam kategori sangat baik pada validasi ketiga, dan hasil validasi ahli media sebesar 92% yang termasuk kategori sangat baik.
4. Hasil uji daya terima subjek didapatkan sebesar 83,78% dalam kategori sangat layak artinya media dapat diterima sebagai media edukasi gizi.
5. Produk media *zig-zag card remind* sebagai media edukasi tentang gizi dapat berguna bagi penderita hipertensi.

4.2 Saran

1. Sebaiknya diperlukan dua validator materi dalam penelitian dan pengembangan media *zig-zag card remind*.
2. Pemilihan bahasa pada isi materi *zig-zag card remind* sebaiknya lebih menekankan bahasa yang maknanya lebih mudah dicerna oleh kalangan masyarakat khususnya penderita hipertensi.
3. Media pada halaman terakhir sebaiknya dicantumkan kontak nomor ahli gizi berupa nomor telepon/ *whatsapp* apabila

Jurnal Kesehatan

Author(s) : Ayu Febriyatna, Putri Mardiana

pembaca media sewaktu-waktu ingin menanyakan terkait isi materi dalam media *zig-zag card remind*.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti berterimakasih kepada pihak Puskesmas Labruk Kidul, dan subjek peneliti yang telah turut serta berperan pada penelitian dan penulisan artikel.

Daftar Pustaka

- Azadirachta, F. L. and Sumarmi, S. (2018) 'Pendidikan Gizi Menggunakan Media Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar', *Media Gizi Indonesia*, 12(2), p. 107. doi: 10.20473/mgi.v12i2.107-115.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Lumajang (2019) 'Profil Kesehatan Kabupaten Lumajang 2019', *Kemenkes RI*, p. 155.
- Ellsa, S. and Rahmawati dan Laili Etika (2020) 'Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(3). doi: 10.30998/sap.v4i3.6282.
- Fauziah, F. I. N. (2018) 'Efektivitas Penggunaan Media untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Makanan Pendamping ASI (MP ASI) Di Desa Kenep Kabupaten Sukoharjo', *Prodi Ilmu Gizi Fakultas kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Hidayah, M. and Sopiandi, S. (2019) 'Efektifitas Penggunaan Media Edukasi Buku Saku Dan Leaflet Terhadap Pengetahuan Dan Kepatuhan Diet Pasien Rawat Jalan Diabetes Melitus Tipe 2 Di Puskesmas', *Pontianak Nutrition Journal (PNJ)*, 1(2), p. 66. doi: 10.30602/pnj.v1i2.290.
- Hikmah, V. N. and Purnamasari, I. (2017) 'Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar', *Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), pp. 182–191. doi: 10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352.
- Kementerian Kesehatan RI (2019) *Profil Kesehatan Indonesia, Kemenkes RI*. doi: 10.1136/jcp.40.5.591-b.
- Kirom, A. Q., Fitria, N. A. and Erna, S. (2021) 'Pengaruh tingkat konsumsi diet tinggi natrium dan lemak dengan prevalensi hipertensi pada masyarakat di Kabupaten Malang', *Jurnal Kedokteran Komunitas*, 9(1), pp. 1–9.
- Kristanto, A. *et al.* (2019). Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school', *Journal of Physics: Conference Series*, 1387(1), pp. 0–7. doi: 10.1088/1742-6596/1387/1/012117.
- Sugionyo, P. D. (2014) 'Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif.pdf', *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sukraniti, Desak P; Taufiqurrahman; Iwan, S. (2018) 'Konselig gizi', *Kemenkes RI*, p. 129.

Pengembangan Zig-Zag Card Remind Sebagai Media Edukasi Gizi pada Penderita Hipertensi di Puskesmas Labruk Kidul Lumajang

ORIGINALITY REPORT

19%
SIMILARITY INDEX

18%
INTERNET SOURCES

7%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

7%

★ www.researchgate.net
Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off