

Peningkatan Pemberdayaan Tenaga Promosi Kesehatan dengan Media Edukasi dan Promosi Kesehatan di Kota Depok

Mera Kartika Delimayanti¹, Rizki Elisa Nalawati², Dewi Kurniawati³, Mahesa Rama Triwijaya⁴

^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: mera.kartika@tik.pnj.ac.id, rizkielisa@tik.pnj.ac.id

Abstrak: Peningkatan kesadaran kesehatan masyarakat merupakan isu strategis yang penting ditangani oleh pemerintah daerah terutama di wilayah Kota Depok. Isu strategis ini ditangani langsung oleh Dinas Kesehatan Kota Depok. Hal ini sebagai akibat kurangnya kesadaran kesehatan masyarakat menjadi tantangan dalam upaya promosi kesehatan di Kota Depok. Beberapa kendala teknis ditemui dilapangan terkait keterbatasan kemampuan teknis penggunaan perangkat lunak untuk membuat media edukasi dan promosi menggunakan teknologi. Kemampuan Teknik ini bisa diatasi dengan memberikan penyuluhan serta pendampingan teknis menggunakan pilihan tools yang sederhana serta berbasis smartphone. Pelatihan ini melibatkan 60 promotor kesehatan dari puskesmas dan rumah sakit daerah di Kota Depok. Hasil pretest yang merupakan gambaran keberhasilan proses pengabdian masyarakat ini menyatakan bahwa 47,2% tenaga promosi kesehatan jarang mendapatkan pelatihan multimedia dan 17,85% merasa tidak pernah ada pelatihan multimedia. Respon positif telah diberikan dari para peserta yang ditunjukkan dengan hasil implementasi multimedia 2 dimensi dan 3 dimensi.

Kata Kunci: kesadaran kesehatan, pelatihan, promosi kesehatan, multimedia, smartphone

Abstract: Increasing public health awareness is an important strategic issue to be handled by local governments, especially in the Depok City area. This strategic issue is handled directly by the Depok City Health Service. This is a result of the lack of public health awareness, which is a challenge in health promotion efforts in Depok City. Several technical obstacles were encountered in the field related to limited technical capabilities in using software to create educational and promotional media using technology. This technical ability can be overcome by providing counseling and technical assistance using a selection of simple, smartphone-based tools. This training involved 60 health promoters from community health centers and regional hospitals in Depok City. The pretest results, which illustrate the success of the community service process, stated that 47.2% of health promotion workers rarely received multimedia training, and 17.85% felt that there had never been any multimedia training. Positive responses were given by the participants, as shown by the results of the implementation of 2-dimensional and 3-dimensional multimedia.

Keywords: health awareness, health promotion, multimedia, training, smartphone

Informasi Artikel: Pengajuan 29 Juli 2024 | Revisi 12 November 2024 | Diterima 20 November 2024

How to Cite: Mera Kartika Delimayanti, Rizki Elisa Nalawati, Dewi Kurniawati, Mahesa Rama Triwijaya.(2024). Peningkatan Pemberdayaan Tenaga Promosi Kesehatan dengan Media Edukasi dan Promosi Kesehatan di Kota Depok. *Bhakti Persada Jurnal Aplikasi IPTEKS*, 2024, 10(2), 71-79

Pendahuluan

Kesadaran kesehatan masyarakat merupakan fondasi penting bagi pembangunan kesehatan yang berkelanjutan. Kesadaran kesehatan (health consciousness, HS) adalah suatu kepedulian dan perhatian untuk menjadi lebih baik dan termotivasi dalam memperbaiki, mempertahankan, menjaga kesehatan dan kualitas hidup dengan menerapkan pola hidup sehat (Rudianto, 2022). Tanpa kesehatan manusia akan mengalami hambatan dan mengalami penurunan kondisi fisik. Kesehatan adalah keadaan seimbang yang dinamis, dipengaruhi faktor genetik, lingkungan dan pola hidup sehari-hari seperti makan, minum, kerja, istirahat, hingga pengelolaan kehidupan emosional (World Organization Health, 2021). Pandemi COVID-19 telah menyoroti betapa krusialnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya kesehatan dan penerapan pola hidup sehat. Pemerintah daerah, khususnya Dinas Kesehatan Kota Depok, menyadari perlunya meningkatkan kesadaran Kesehatan masyarakat melalui berbagai program promosi kesehatan.

Dalam rangka menyelaraskan pembangunan kesehatan, maka Dinas Kesehatan Kota Depok melalui seksi promosi kesehatan yang bertugas merencanakan, mengelola, mengkoordinasikan, mengendalikan, mengevaluasi dan melaporkan urusan pemerintahan terkait promosi kesehatan di Kota Depok dengan menyelenggarakan fungsi pelaksanaan kegiatan promosi Kesehatan (Dinas Lingkungan Hidup, 2016). Kegiatan edukasi dan promosi kesehatan Kota Depok dilaksanakan guna membangun dan menguatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kesehatan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tenaga kesehatan di Kota Depok termasuk perawat maupun promotor

kesehatan di lingkungan puskesmas maupun rumah sakit. Implementasi pemanfaatan teknologi informasi/ TIK bukan merupakan hal asing bagi pengelola promosi kesehatan di puskesmas (Rudianto, 2022). Salah satu tugas pokok perawat maupun pengelola promosi kesehatan adalah membuat media cetak maupun elektronik terkait edukasi maupun promosi kesehatan. Namun permasalahan yang digali lebih lanjut pada mitra menunjukkan bahwa ada keterbatasan proses pembuatan media edukasi kesehatan karena sarana TIK yang digunakan tersebut kebanyakan aplikasi umum berbasis web maupun desktop yang membutuhkan banyak proses (Mufidah et al., 2021);(Naryanto et al., 2022);(Liliana et al., 2023). Hal ini mengakibatkan kesulitan bagi perawat dan promotor kesehatan untuk membuat media promosi kesehatan di lingkungan puskesmas Kota Depok dengan menggunakan *smartphone*.

Meskipun terdapat banyak pilihan perangkat lunak yang dapat digunakan pada sistem operasi IOS maupun Android(Pramiasti et al., 2022). Kurangnya pengetahuan dan keterampilan teknis menjadi penghambat utama dalam mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi mobile untuk keperluan edukasi dan promosi kesehatan. Untuk memberikan solusi bagi permasalahan teknis tenaga promosi kesehatan. Maka dilakukan pelatihan media edukasi dan promosi kesehatan berbasis kecerdasan buatan bagi perawat maupun promotor di Kota Depok. Hal ini dikarenakan pemakaian aplikasi mobile lebih fleksibel(Voorveld et al., 2018) untuk perawat maupun promotor kesehatan yang saat ini menggunakan sarana *smartphone* sebagai bagaian dalam kegiatan operasional. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi teknis tenaga promosi Kesehatan khususnya di Kota Depok agar mampu menghasilkan produk-produk edukasi Kesehatan yang baik dan menarik dalam meningkatkan kesadaran Kesehatan masyarakat. Untuk memberikan kemudahan tenaga promosi Kesehatan Kota Depok dalam membuat media edukasi Kesehatan berbasis *smartphone*, pemakaian Canva dan Capcut dapat menjadi alternatif solusi terbaik. Canva adalah alat desain grafis online yang sangat berguna untuk membuat media edukasi (Kharissidqi & Firmansyah, 2022);(Deliana et al., 2023). Canva memiliki antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Bahkan bagi peserta yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik dengan mudah. Selain itu, perangkat ini menawarkan berbagai template yang sudah siap pakai untuk berbagai jenis media edukasi seperti presentasi, poster, infografis, dan media sosial(Hadi et al., 2021). Ini menghemat waktu dan usaha dalam memulai desain dari awal. Canva menyediakan banyak elemen desain seperti gambar, ikon, font, dan warna yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Ini memungkinkan tenaga promosi kesehatan untuk membuat materi yang sesuai dengan branding dan tema yang diinginkan dan kemudian beberapa pengguna untuk bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan(Asnawati, & Sutiah, 2023).

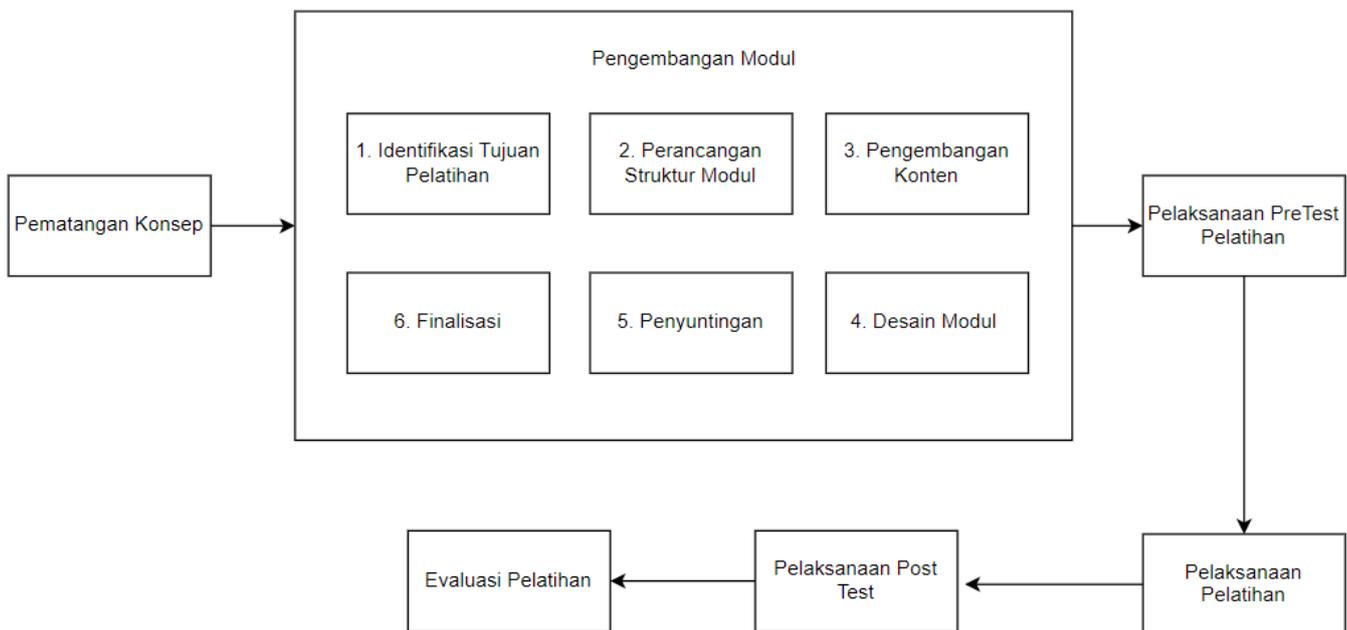
Selain itu untuk memberikan kompetensi teknis terkait bagi tenaga promosi kesehatan, pemanfaatan media CapCut juga sangat penting. Perangkat ini banyak dipakai khalayak ramai dalam membuat video instant dan juga dapat dimanfaatkan oleh tenaga promosi Kesehatan (Ardiansyah et al., 2023). CapCut adalah aplikasi pengeditan video yang menawarkan berbagai fitur yang sangat bermanfaat untuk pengembangan multimedia. CapCut mempunyai antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, bahkan bagi pemula. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan cepat memahami dan memanfaatkan berbagai alat dan fitur yang tersedia. Selain itu, tools ini menyediakan berbagai alat pengeditan seperti pemotongan, pemangkasan, penambahan teks, filter, efek transisi, dan banyak lagi. Ini memungkinkan tenaga promosi kesehatan untuk membuat video yang menarik dan profesional. Kelebihan lainnya adalah berbagai efek visual dan transisi yang dapat digunakan untuk membuat video lebih menarik dan dinamis (Budy Satria et al., 2024; Yulius & Sartika, 2022)

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan media edukasi dan promosi kesehatan berbasis kecerdasan buatan bagi perawat dan promotor di Kota Depok dengan aplikasi Canva maupun CapCut yang dapat dilihat pada gambar 1:

1. Tahap pematangan konsep untuk perencanaan strategis pembuatan media edukasi Kesehatan berbasis *smartphone*
2. Pengembangan modul edukasi pembuatan multimedia berbasis *smartphone* (Jusuf & Sobari, 2021). Proses ini terdiri dari beberapa tahapan mencakup :
 - a. Identifikasi Tujuan Pelatihan
Pada tahap ini didefinisikan kebutuhan pelatihan yang untuk tenaga promosi Kesehatan. Narasumber berasal dari seksi promosi Kesehatan Dinas Kesehatan Kota Depok dan tenaga promotor Kesehatan puskesmas.
 - b. Perancangan struktur modul
Penentuan topik utama dan sub-topik yang akan dibahas dalam modul serta untuk mengorganisir materi.

- c. Pengembangan Konten
Konten didapatkan dari dokumentasi pemakaian Canva dan CapCut jelas dan mudah dipahami.
 - d. Desain Modul
Mendesain modul agar terlihat menarik secara visual. Template yang digunakan menggunakan Canva
 - e. Penyusunan dan Penyuntingan
Menyatukan semua bagian modul dan penyuntingan konten
7. Finalisasi dan Publikasi
Publikasi modul dilakukan dengan menggunakan format PDF dan dicetak secara hardcopy
3. pelaksanaan Pre test untuk mengetahui pengalaman tenaga promosi Kesehatan dalam memanfaatkan tools Ai berbasis *smartphone*.
 4. Pelaksanaan pelatihan pembuatan media edukasi Kesehatan lam bentuk flyer dan mini video edukasi Kesehatan
 5. Pelaksanaan *post test* untuk mengetahui pengalaman belajar dan pelatihan yang telah dijalani oleh peserta
 6. Evaluasi kegiatan pelatihan dengan memperhatikan feedback peserta, hasil *pre test* beserta post test peserta



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian masyarakat

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan pematangan konsep untuk perencanaan strategis dalam memanfaatkan perangkat editor multimedia berbasis *smartphone*. Hal ini didasari dalam kemudahan akses perangkat. Sesuai dengan tugas tenaga promosi Kesehatan tentang membuat media cetak maupun elektronik terkait edukasi maupun promosi Kesehatan, Kemudahan dalam pembuatan media edukasi kesehatan memungkinkan informasi penting tentang kesehatan dapat diakses dengan cepat dan luas. Ini membantu dalam penyebaran informasi yang lebih merata dan dapat menjangkau lebih banyak orang dalam waktu singkat. Kemudahan dalam pembuatan media memungkinkan penyampaian informasi kesehatan melalui berbagai format, seperti video, infografis, poster, dan artikel. Ini membantu dalam mencapai audiens dengan preferensi yang berbeda-beda terhadap format media yang mereka gunakan.

Kegiatan ini diawali dengan koordinasi tim pengabdian Masyarakat dengan seksi promosi kesehatan Dinas Kesehatan Kota Depok. Kegiatan ini melibatkan tenaga promosi kesehatan dari setiap rumah sakit dan puskesmas di lingkungan Kota Depok. Tenaga promosi kesehatan yang terlibat lebih dari 60 orang sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat akan dilakukan di aula Lt 10 gedung Dibaleka II Pemerintah Kota Depok. Hasil koordinasi kepada mitra mendapatkan tanggal pelaksanaan 25 Juni 2024.

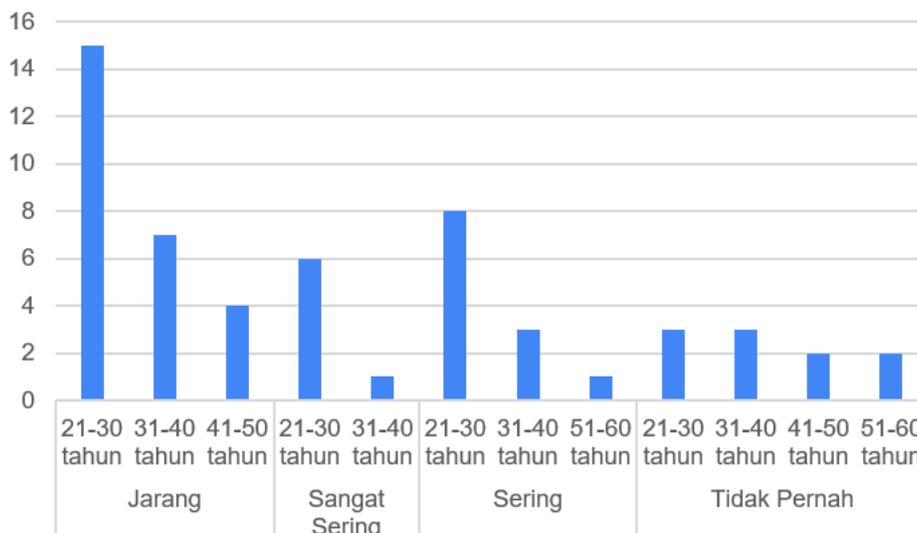


Gambar 2. Koordinasi Tim Pengabdian Masyarakat PNJ dengan Seksi Promosi Kesehatan Kota Depok

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dengan melakukan pengukuran parameter berupa umpan balik melalui pemanfaatan media kuesioner. Sebelum acara pelatihan dimulai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner pra-pelatihan atau *pre test*. Kuesioner pertama berisi 5 pertanyaan dengan tiga sampai empat pilihan jawaban. Fokus dari pertanyaan pada kuesioner pra-pelatihan merupakan pengetahuan dan pengalaman peserta terhadap perangkat lunak untuk desain 2 dimensi dan perangkat lunak untuk mengedit video di *smartphone*. Format pertanyaan kuesioner pra-pelatihan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

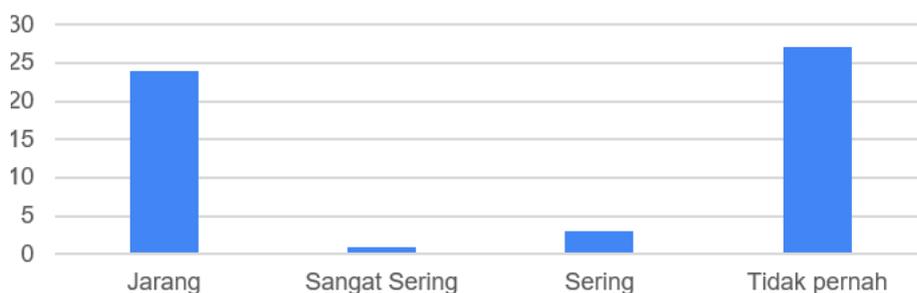
Tabel 1. Format Kuesioner Pre test

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda sudah pernah menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di <i>smartphone</i> ?	A. Sudah B. Pernah Dengar C. Belum Tahu Sama Sekali
2.	Apakah Anda pernah menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di <i>smartphone</i> ?	A. Pernah B. Pernah dengar tapi belum pernah pakai C. Belum Tahu Sama Sekali
3.	Apakah Anda sudah pernah ikut pelatihan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di <i>smartphone</i> ?	A. Sangat Sering B. Sering C. Jarang D. Tidak Pernah
4.	Apakah Anda sering menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di <i>smartphone</i> ?	A. Sangat Sering B. Sering C. Jarang D. Tidak Pernah



Gambar 3. Demografi Pengguna Perangkat Multimedia pada Promotor Kesehatan Berbasis *Smartphone*

Gambar 3 menunjukkan bahwa tenaga promosi kesehatan dengan rentang umur 21-30 tahun dengan jumlah 15 orang jarang memanfaatkan *tools* multimedia 2 dimensi berbasis *smartphone* hal ini dikarenakan tingginya pemanfaatan *tool* editing multimedia berbasis web yang bisa diakses melalui personal computer. Selain itu sebanyak 4 tenaga promosi kesehatan tidak pernah memanfaatkan perangkat editing multimedia menggunakan *smartphone*.



Gambar 4. Demografi Jumlah Tenaga Promosi Kesehatan yang Pernah Ikut Pelatihan

Target Pelatihan Pemanfaatan perangkat editing multimedia berbasis *smartphone* menasar tenaga kesehatan di rumah sakit dan puskesmas di lingkungan Kota Depok. Pelatihan ini dihadiri oleh 55 tenaga promosi kesehatan. Kegiatan ini berfokus pada pemanfaatan Canva dan Capcut sebagai perangkat lunak untuk mengembangkan multimedia. Hasil dari Peningkatan Pemberdayaan Tenaga Promosi Kesehatan dengan Media Edukasi dan Promosi Kesehatan di Depok menunjukkan dampak positif yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diisi oleh 55 peserta pelatihan yang terdiri dari perawat dan promotor kesehatan puskesmas di Kota Depok. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6



Gambar 5. Hasil Desain Flyer Tenaga Promosi Kesehatan Kota Depok

Gambar 5 merupakan contoh hasil penerapan pelatihan pemanfaatan media editing multimedia bagi tenaga promosi kesehatan di Kota Depok. Gambar-gambar dalam flyer bisa didapatkan dari asset-asset canva. Kemudahan dalam editing produk multimedia 2 dimensi dapat diimplemetasikan oleh tenaga promosi kesehatan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dokumentasi kegiatan pelatihan tenaga promosi Kesehatan Kota Depok, dapat dilihat pada gambar 6 di bawah ini.



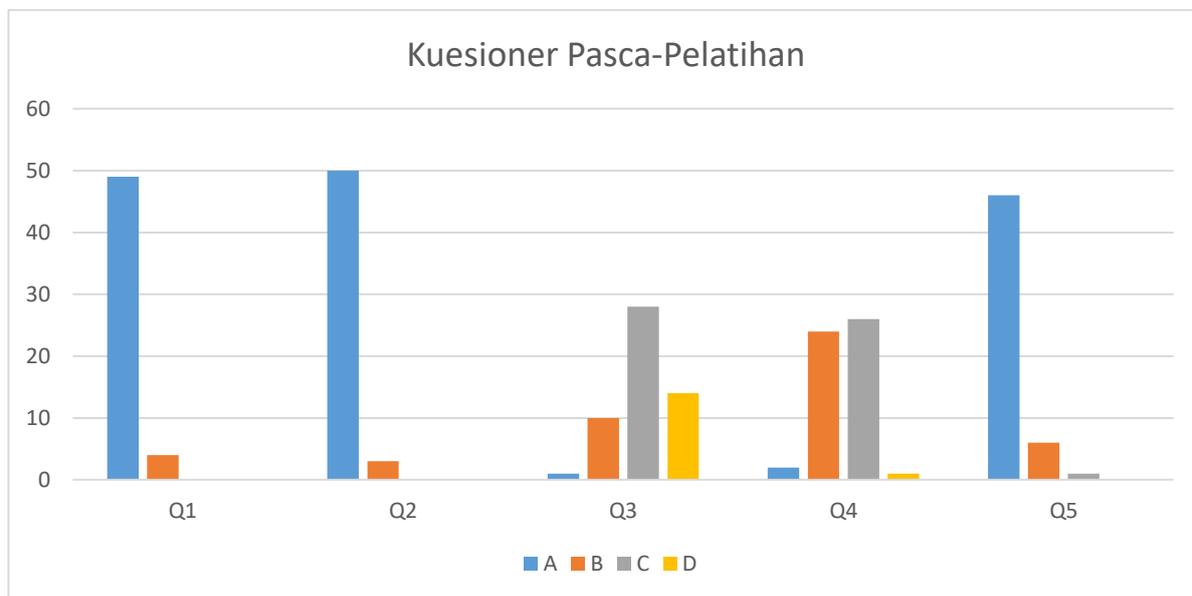
Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Media Edukasi dan Promosi Kesehatan

Pelatihan dilaksanakan dengan melakukan praktik langsung penggunaan Canva dan Capcut untuk menghasilkan media promosi berupa flyer maupun video pendek. Selanjutnya peserta pelatihan diminta untuk mengisi *post-test* guna melihat tingkat pemahaman dan keterampilan yang telah didapatkan oleh peserta pelatihan.

Tabel 2. Format Kuesioner *Post Test*

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Anda sudah pernah menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di smartphone?	A. Sudah B. Pernah Dengar C. Belum Tahu Sama Sekali
2.	Apakah Anda pernah menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di smartphone?	A. Pernah B. Pernah dengar tapi belum pernah pakai C. Belum Tahu Sama Sekali
3.	Apakah Anda sudah pernah ikut pelatihan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di smartphone?	A. Sangat Sering B. Sering C. Jarang D. Tidak Pernah
4.	Apakah Anda pernah menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di smartphone?	A. Sangat Sering B. Sering C. Jarang D. Tidak Pernah
5.	Bagaimana kesan Anda dalam menggunakan tools desain 2 Dimensi ataupun tools editing video di smartphone?	A. Sangat Senang B. Biasa Saja C. Tidak Suka

Pertanyaan kuesioner pasca-pelatihan terdiri dari lima pertanyaan, empat pertanyaan awal yang sama dengan pertanyaan pada kuisisioner pra-pelatihan. Sedangkan pertanyaan kelima merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan kesan peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil dari pengisian kuesioner pasca pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 7. Evaluasi Hasil Pelatihan

Gambar 7 menunjukkan hasil kuesioner pasca-pelatihan yang menunjukkan tren yang positif dari peserta pelatihan. Empat pertanyaan pertama memperlihatkan hasil yang sangat positif yang signifikan dari hasil kuesioner pra-pelatihan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat rata-rata peningkatan sebesar 90% pada penggunaan aplikasi desain 2 Dimensi ataupun aplikasi editing video di *smartphone*.

Hasil kuesioner *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dalam pengetahuan perawat dan promotor kesehatan di Kota Depok dalam menggunakan aplikasi desain 2 Dimensi ataupun aplikasi editing video di *smartphone*. Pengalaman menggunakan aplikasi desain 2 Dimensi ataupun aplikasi editing video di *smartphone* diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan kesadaran kesehatan masyarakat melalui berbagai program promosi kesehatan, termasuk lewat media.

Simpulan

Kesadaran kesehatan masyarakat merupakan fondasi penting bagi pembangunan kesehatan yang berkelanjutan. Untuk meningkatkan kesadaran kesehatan masyarakat melalui berbagai program promosi kesehatan, dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk menciptakan media edukasi yang efektif. Namun, terdapat kesulitan dalam membuat media promosi kesehatan yang menarik dan informatif menggunakan aplikasi yang tersedia. Pelatihan dan dukungan yang memadai bagi perawat dan promotor kesehatan merupakan hal krusial untuk meningkatkan kesadaran kesehatan masyarakat.

Pelatihan penggunaan media edukasi dan promosi kesehatan berbasis kecerdasan buatan bagi perawat dan promotor kesehatan di Kota Depok terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan aplikasi desain 2D dan editing video di *smartphone* setelah mengikuti pelatihan. Peningkatan ini dibuktikan dengan hasil kuisisioner pasca pelatihan yang menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 90% pada penggunaan aplikasi tersebut.

Antusiasme dan respon positif yang ditunjukkan oleh para peserta selama pelatihan juga menjadi indikator keberhasilan program ini. Minat dan kemauan mereka untuk belajar dan mengaplikasikan teknologi dalam kegiatan promosi kesehatan menjadi modal berharga untuk meningkatkan efektivitas program di masa mendatang. Peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain dan editing video di *smartphone* diharapkan dapat mendorong perawat dan promotor kesehatan untuk menciptakan materi edukasi yang lebih menarik, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, program pelatihan ini perlu didukung dengan upaya berkelanjutan untuk memaksimalkan dampaknya. Pendampingan berkala pasca pelatihan penting dilakukan untuk memastikan perawat dan promotor kesehatan dapat terus mengembangkan kemampuan dan kreativitas mereka dalam memanfaatkan aplikasi desain dan editing video untuk pembuatan materi promosi kesehatan. Selain itu, pengembangan materi pelatihan yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan di lapangan serta pemantauan dan evaluasi secara berkala juga penting dilakukan untuk melihat dampak program pelatihan terhadap efektivitas program promosi kesehatan di Kota Depok.

Ucapan Terima Kasih

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Jakarta atas pembiayaan yang diberikan sehingga kegiatan pelatihan pemberdayaan tenaga promosi kesehatan dapat berlangsung dengan baik. Kegiatan ini menghasilkan modul pelatihan pemanfaatan media editing multimedia berbasis *smartphone*. Selain itu, ucapan terima kasih juga diberikan kepada Dinas Kesehatan Kota Depok yang telah memberikan wadah bagi tim pengabdian masyarakat untuk melangsungkan pelatihan bagi tenaga promosi kesehatan.

Referensi

- Ardiansyah, M., M, M., & Riswanto. (2023). Analisis Komparasi Ketertarikan Masyarakat Kota Batam Dalam Penggunaan Video Editor Capcut dan VN. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, 5(3), 91–102. <https://doi.org/10.60083/jidt.v5i3.398>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Budy Satria et al., 2022. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>
- Deliana, A., Romalinca, R., Omerlin, O., Krisbet, K., & Meldawati, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303.

<https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>

- Dinas Lingkungan Hidup. (2016). *Rencana Strategis Tahun 2021-2026*. 1–23.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching Writing Through Canva Application. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3533>
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran untuk Mendukung Pembelajaran Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 33–37.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoejm.rcipublisher.org/index.php/ijoejm/article/view/34>
- Liliana, D. Y., Nalawati, R. E., Marcheta, N., Agustin, M., & Huzaiifa, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality dan Teknologi Mobile sebagai Media Edukasi untuk Sekolah Dasar di Kelurahan Kebon Pedes Bogor. *Bhakti Persada*, 9(1), 1–9. <https://doi.org/10.31940/bp.v9i1.1-9>
- Mufidah, A., Kurniawati, N. D., & Widyawati, I. Y. (2021). Smartphone sebagai Media Edukasi pada Pasien Diabetes Mellitus: A Systematic Review. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 12(1), 89–92. <http://forikes-ejournal.com/index.php/SF>
- Naryanto, R. F., Delimayanti, M. K., Herunandi, I. D., & Bahatmaka, A. (2022). Pelatihan Desain Produk Elektronik untuk Eksplorasi Kompetensi Pemuda Karang Taruna di Rt09/Rw04 Kelurahan Bulustalan Semarang. 5(1), 11–21.
- Pramiasti, H. D., Waluyo, A., & Afyanti, Y. (2022). Aplikasi Smartphone sebagai Sarana Promosi Kesehatan Kanker dengan Terapi Radiasi. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 4(1), 252–261. <https://doi.org/10.31539/joting.v4i1.3544>
- Rudianto, Z. N. (2022). Pengaruh Literasi Kesehatan Terhadap Kesadaran Kesehatan Mental Generasi Z Di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 11(1), 57. <https://doi.org/10.31290/jpk.v11i1.2843>
- Voorveld, H. A. M., van Noort, G., Muntinga, D. G., & Bronner, F. (2018). Engagement with Social Media and Social Media Advertising: The Differentiating Role of Platform Type. *Journal of Advertising*, 47(1), 38–54. <https://doi.org/10.1080/00913367.2017.1405754>
- World Organization Health. (2021). Health Promotion Glossary of Terms 2021. In *World Health Organization*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240038349>
- Yulius, Y., & Sartika, D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di SMP 30 Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 97–105. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i2.649>