

**PELATIHAN PEMBUATAN KONTEN EDUKASI KESEHATAN BERBENTUK VIDEO ANIMASI PADA SISWA SMA / SMK KESEHATAN**

**Yuswandi<sup>1\*</sup>, Musri<sup>2</sup>, Kiki Gustryanti<sup>3</sup>, Ismafiaty<sup>4</sup>, Ritha Melanie<sup>5</sup>, Mohammad Dwi Ardianto<sup>6</sup>, Assyifaa Kharisma Putri<sup>7</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Program Studi Ilmu Keperawatan (S1), Fakultas Ilmu dan Teknologi Kesehatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi  
Email : useonedie24@gmail.com

**ABSTRACT**

*The digital transformation in the education sector has created new opportunities for delivering health education, particularly among adolescents who are highly engaged with digital media. Animated video is considered an effective educational medium because it combines visual and audio elements that facilitate message clarity and audience engagement. This community service activity aimed to improve the capacity of senior high school and vocational health school students in developing health education content in the form of animated videos. The activity was conducted at the Faculty of Health and Technology Sciences, Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi, involving 45 students from 11 SMA/SMK health schools in Cimahi City. The training was implemented in a one-day session on September 13, 2025, using lecture, demonstration, simulation, and hands-on practice methods. Participants were guided to design and edit animated educational videos using the Canva application. Evaluation was carried out through observation and assessment of participants' skills before and after the training, based on the quality of the animated content produced. The results showed an improvement in participants' understanding of health education principles, digital communication, and basic video animation techniques. In conclusion, this community service activity demonstrates that animated video training is a feasible and applicable approach to supporting school-based health promotion and enhancing students' digital health literacy.*

**Keywords:** Health Education; Animated Video; Digital Literacy; Community Service

**PENDAHULUAN**

Transformasi digital telah menyebabkan perubahan besar dalam cara informasi terkait kesehatan dihasilkan, disebarkan, dan diakses oleh masyarakat, terutama di kalangan remaja (Meilinda et al., 2020). Remaja adalah kelompok usia yang sangat aktif dalam memanfaatkan media digital dan sosial sebagai sumber informasi utama, termasuk informasi kesehatan (Pebriani et al., 2024). Karena itu, metode pendidikan kesehatan tradisional yang bersifat satu arah dan berbasis teks dianggap kurang efisien untuk menjangkau kelompok ini. Media edukasi yang menggunakan visual dan audiovisual, seperti video animasi, dianggap lebih sesuai dengan cara belajar generasi digital karena dapat menyampaikan informasi dengan singkat, menarik, dan mudah dimengerti (Mayer, 2002).

Edukasi kesehatan yang dilakukan melalui platform digital memiliki peran krusial dalam memperbaiki pengetahuan kesehatan masyarakat (Hasibuan et al., 2024).

Pengetahuan kesehatan yang memadai membantu individu untuk mengerti informasi terkait kesehatan, membuat keputusan yang benar, serta mengadopsi gaya hidup yang sehat (Solihin et al., 2023).

Edukasi mengenai kesehatan memiliki fungsi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman kesehatan di antara para remaja. Upaya untuk promosi kesehatan secara digital sebagian besar masih dikuasai oleh materi yang dicreate oleh tenaga medis atau ahli, tetapi peluang untuk penggunaan materi edukatif tentang kesehatan dalam format digital sangatlah luas (Yuswandi et al., 2025).

Sekolah adalah tempat yang penting untuk penyebaran informasi tentang kesehatan karena melibatkan siswa dan guru sebagai penggerak perubahan (Mulyono, 2025). Namun, masih cukup banyak siswa dan pendidik yang kekurangan kemampuan teknis untuk membuat materi edukasi kesehatan yang berbasis digital. Keterbatasan ini berpengaruh pada kurang maksimalnya penggunaan media digital sebagai alat promosi kesehatan di dalam sekolah



(Yuswandi et al., 2025).

Peningkatan pemahaman tentang kesehatan dan kemampuan digital adalah dua faktor krusial yang saling terkait dalam kerangka promosi kesehatan masa kini. Pemahaman kesehatan memberikan kesempatan bagi individu untuk mendapatkan, mencerna, dan menerapkan informasi kesehatan dengan benar, sementara kemampuan digital membantu individu untuk memanfaatkan teknologi informasi dengan efisien. Penggabungan keduanya melalui pelatihan penciptaan konten edukasi kesehatan yang berbasis digital diharapkan dapat meningkatkan kapasitas murid dan pengajar sebagai agen promosi kesehatan dalam lingkungan sekolah dan masyarakat (Nutbeam & Lloyd, 2021).

Perkembangan platform desain yang berbasis web seperti Canva membawa peluang signifikan bagi pengguna yang bukan profesional untuk menciptakan konten visual serta animasi yang bermutu (Alia et al., 2024). Canva menawarkan fitur template, animasi, dan audio yang cukup sederhana dalam penggunaannya, sehingga sangat cocok untuk pelatihan yang berkaitan dengan pengabdian masyarakat (Harahap & Rahmawati, 2024). Namun, tanpa adanya panduan yang sistematis, penggunaan platform ini bisa berisiko menciptakan konten yang tidak sesuai dengan pesan kesehatan dan komunikasi visual.

Penggunaan video animasi sebagai alat pendidikan kesehatan menawarkan kesempatan yang signifikan untuk menyampaikan informasi kesehatan dengan cara yang kreatif dan relevan (Aisah et al., 2021). Alat desain online seperti Canva memungkinkan individu tanpa pengalaman desain profesional untuk membuat materi visual yang berkualitas tinggi (Sahputri et al., 2024). Diperlukan pelatihan yang sistematis agar siswa dapat menciptakan konten yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat dari segi ilmiah dan sesuai dengan prinsip-prinsip komunikasi kesehatan (Links et al., 2021).

Permasalahan utama yang dihadapi sekolah-sekolah di Kota Cimahi adalah keterbatasan keterampilan siswa dan guru dalam memproduksi konten edukasi kesehatan berbasis digital yang menarik dan efektif. Meskipun pemanfaatan media sosial dan platform digital sudah cukup tinggi, konten yang dihasilkan masih bersifat sederhana,

kurang terstruktur, dan belum memenuhi prinsip komunikasi kesehatan yang tepat.

Target kegiatan ini adalah perwakilan siswa dari 11 SMA/SMK kesehatan di Kota Cimahi dengan luaran berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam merancang serta mengedit video animasi edukasi kesehatan. Luaran nyata kegiatan ini adalah produk video animasi edukasi kesehatan yang dibuat oleh peserta serta meningkatnya kesiapan sekolah untuk mengembangkan program promosi kesehatan berbasis digital secara mandiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas siswa SMA/SMK kesehatan di Kota Cimahi dalam pembuatan konten edukasi kesehatan berbentuk video animasi. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung upaya promosi kesehatan berbasis sekolah yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di FITKes Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi dengan mengundang perwakilan siswa dari masing-masing SMA/SMK kesehatan di Kota Cimahi. Sekolah yang mengikuti kegiatan berjumlah 11 sekolah, yaitu SMA 4 Cimahi, SMAN 1 Cimahi, SMA Pasundan 3 Cimahi, SMAN 6 Cimahi, SMA Pasundan 2 Cimahi, MA Nurul Iman, SMA Santa Maria 3, SMA Kartika XIX-4, SMA Budi Luhur, SMA Bakti Kencana, dan SMA 5 Cimahi, dengan total peserta sebanyak 45 siswa.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama satu hari penuh pada hari Sabtu, 13 September 2025. Metode yang digunakan meliputi ceramah untuk penyampaian konsep dasar edukasi kesehatan dan komunikasi visual, demonstrasi pembuatan video animasi, simulasi penggunaan aplikasi Canva, serta praktik langsung pembuatan konten oleh peserta. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan penilaian keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, dengan indikator utama berupa kualitas konten animasi yang dihasilkan.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai prinsip edukasi kesehatan dan komunikasi visual. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memahami tahapan perencanaan konten edukasi kesehatan, seperti penentuan pesan utama, sasaran audiens, dan alur cerita. Setelah mengikuti sesi ceramah dan demonstrasi, peserta mampu menyusun konsep video animasi yang lebih sistematis dan berbasis pesan kesehatan yang jelas. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konseptual secara signifikan (Mayer, 2020).



Gambar 2. Proses Editing video animasi di Canva



Gambar 3. Photo Bersama

Dari aspek keterampilan teknis, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat video animasi. Peserta mampu memanfaatkan template, ikon, animasi, dan fitur audio untuk menghasilkan video yang menarik dan komunikatif. Praktik langsung menjadi faktor kunci keberhasilan pelatihan karena memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman langsung.

Produk video animasi yang dihasilkan peserta mencerminkan peningkatan kualitas konten, baik dari sisi visual maupun pesan kesehatan. Topik yang diangkat meliputi bantuan hidup dasar untuk awam. Video-video tersebut dinilai berdasarkan kejelasan pesan, kreativitas visual, dan kesesuaian dengan prinsip edukasi kesehatan. Hasil penilaian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan konten dengan kategori baik hingga sangat baik.

Dari perspektif pengabdian masyarakat, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam memperkuat peran sekolah sebagai pusat promosi kesehatan. Siswa dan guru tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga produsen konten edukasi kesehatan (Putri et al., 2025). Hal ini sejalan dengan konsep empowerment dalam promosi kesehatan yang menekankan pemberdayaan individu dan komunitas untuk mengendalikan faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mereka (Nutbeam & Lloyd, 2021).

Integrasi literasi digital dan literasi kesehatan dalam pelatihan ini memberikan

dampak ganda bagi peserta. Literasi kesehatan membantu peserta memahami substansi pesan kesehatan, sementara literasi digital mendukung kemampuan teknis dalam memproduksi dan mendistribusikan konten. Studi Nutbeam dan Lloyd (2021) menegaskan bahwa kombinasi kedua literasi tersebut sangat penting dalam konteks promosi kesehatan modern, terutama di era digital yang sarat dengan informasi kesehatan yang beragam dan tidak selalu akurat (Nutbeam & Lloyd, 2021).

Selain itu, kegiatan ini mendukung peningkatan literasi digital dan kesehatan secara simultan. Integrasi teknologi digital dalam edukasi kesehatan memungkinkan penyebaran pesan kesehatan yang lebih luas dan berkelanjutan melalui media sosial dan platform digital sekolah. Dengan demikian, pelatihan pembuatan video animasi ini berpotensi menjadi model pengabdian masyarakat yang adaptif terhadap tantangan era digital.

Kegiatan ini juga mendukung strategi nasional promosi kesehatan berbasis digital yang mendorong pemanfaatan teknologi informasi dalam penyebaran pesan kesehatan. Dengan memanfaatkan video animasi, pesan kesehatan dapat disebarluaskan melalui media sosial dan platform digital sekolah secara lebih luas dan berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil dari program pengabdian masyarakat ini menegaskan bahwa pelatihan dalam membuat video animasi adalah suatu metode yang efisien, dapat diterapkan, dan sesuai dengan tuntutan generasi muda. Keberhasilan program ini juga didorong oleh teknik pembelajaran aktif yang berlandaskan pada pengalaman, di mana peserta terlibat secara langsung dalam tahap perencanaan, produksi, dan penilaian konten. Pendekatan ini telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan praktis serta rasa percaya diri para peserta.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan konten edukasi kesehatan berbentuk video animasi berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa SMA/SMK kesehatan di Kota Cimahi. Peserta mampu merancang dan menghasilkan video animasi edukasi kesehatan yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan prinsip promosi kesehatan. Metode pelatihan yang mengombinasikan ceramah, demonstrasi, simulasi, dan praktik langsung terbukti efektif dalam mencapai tujuan kegiatan.

Disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan durasi pelatihan yang lebih panjang serta pendampingan lanjutan. Sekolah diharapkan dapat mengintegrasikan pembuatan konten digital sebagai bagian dari program UKS atau kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu, kolaborasi dengan instansi kesehatan dan perguruan tinggi perlu diperkuat untuk memastikan akurasi ilmiah dan keberlanjutan program edukasi kesehatan berbasis digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi kesehatan dengan media video animasi: Scoping review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655.
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi Ipteks*, 2(3), 977–982.
- Harahap, Y. M., & Rahmawati, W. T. (2024). Pemanfaatan Canva Animated Video dalam Pembuatan Video Speaking Academic. *Wahana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 70–78.
- Hasibuan, A. R., Pasaribu, A. F., Alfiah, S., Utami, J. N., & Harahap, N. R. Y. (2024). Peran pendidikan kesehatan dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pola hidup sehat di era digital. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 305–318.



- Links, M., Ayling, T., Doran, J., Braganza, S., Martin, P., Clayton, J., & Hiremagalur, B. (2021). A compassionate pause. *Patient Education and Counseling*, 104(2), 432–436.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pec.2020.08.012>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Elsevier.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.  
<https://doi.org/DOI:10.1017/9781316941355>
- Meilinda, N., Malinda, F., & Aisyah, S. M. (2020). Literasi digital pada remaja digital (Sosialisasi pemanfaatan media sosial bagi pelajar Sekolah Menengah Atas). *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(1).
- Mulyono, A. (2025). *Guru Sebagai Agen Perubahan: Membangun Sekolah yang Inklusif dan Responsif*. PT Indonesia Delapan Kreasi Nusa.
- Nutbeam, D., & Lloyd, J. E. (2021). Understanding and responding to health literacy as a social determinant of health. *Annual Review of Public Health*, 42(1), 159–173.
- Pebriani, A., Insani, I., Badriah, S. R., Putra, D., & Praptomo, S. (2024). PENGARUH MEDIA SOSIAL SEBAGAI SARANA EDUKASI KESEHATAN TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN REMAJA TENTANG PBHS. *Jurnal Informatika Medis*, 2(2), 63–68.
- Putri, D. A., Ridwan, A. F., & Rachman, I. F. (2025). IMPLEMENTASI LITERASI KESEHATAN MELALUI MEDIA SOSIAL UNTUK SISWA SEKOLAH MENENENGAH ATAS. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 14(9), 131–140.
- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., & Agusviyanda, A. (2024). Creative design training in the gen z era: teacher training at vocational schools using Canva for innovative learning media. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515–1522.
- Solihin, O., Sos, S., Kom, M. I., & Abdullah, A. Z. (2023). *Komunikasi kesehatan era digital: Teori dan praktik*. Prenada Media.
- Yuswandi, Y., Musri, M., Gustryanti, K., Ismafiaty, I., Melanie, R., Ardianto, M. D., Roswendi, A. S., Supriadi, D., & Jatnika, G. (2025). Pelatihan Pembuatan Konten Edukasi Kesehatan Digital untuk Siswa SMA Se-Kota Cimahi. *Jurnal Medika: Medika*, 4(4), 1946–1953.

