

ABSTRAK

Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Animasi Dan Tricky Card Game (VANTAA) Terhadap Perilaku Pencegahan Hipertensi Pada Lansia

Nada Bulan Pertiwi

nadabulann2@gmail.com

Pendahuluan: Hipertensi pada lansia merupakan permasalahan yang akan menjadi hal yang sulit saat tingkat pengetahuan dan kesadaran masyarakat yang rendah, hipertensi jika tidak ditangani dapat menjadi faktor terjadinya penyakit jantung, stroke, gangguan pengelihan dan ginjal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan media video animasi dan *tricky card game* terhadap perilaku pencegahan hipertensi pada lansia.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Eksperimen One Group Pretest-Posttest Design*.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan lansia sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (41,18%) cukup, setelah diberikan pendidikan kesehatan hampir seluruh (83,35%) memiliki pengetahuan baik. Sikap lansia sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (55,88%) negatif dan setelah diberi pendidikan kesehatan hampir seluruhnya (88,24%) positif. Tindakan lansia sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (41,18%) cukup dan setelah diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (70,59%) tindakan baik.

Diskusi: Lansia dengan hipertensi di Posyandu Lansia Lidah Kulon RT 06 RW 01 Kecamatan Lakarsantri setelah diberikan pendidikan kesehatan didapatkan hasil baik pada pengetahuan, positif pada sikap dan baik pada tindakan. Sehingga pemberian pendidikan kesehatan dengan media video animasi dan *tricky card game* sangat efektif diberikan pada lansia.

Kata Kunci: Pendidikan Kesehatan, Video Animasi, Tricky Card Game, Perilaku, Hipertensi

ABSTRACT

The Effect Of Health Education Using Animation Video Media And Tricky Card Game (VANTAA) On Hypertension Prevention Behavior In The Elderly

Nada Bulan Pertiwi

nadabulann2@gmail.com

Introduction: Hypertension in the elderly is a problem that will become difficult when the level of public knowledge and awareness is low. If hypertension is not treated, it can be a factor in heart disease, stroke, vision and kidney problems. This study aims to determine the effect of health education using animated video media and tricky card games on hypertension prevention behavior in the elderly.

Method: This study uses a Quasi Experimental One Group Pretest-Posttest Design.

Result: The research results showed that most of the elderly's knowledge before being given health education (41.18%) was sufficient, after being given health education, almost all (83.35%) had good knowledge. The attitudes of the elderly before being given health education were mostly negative (55.88%) and almost all (88.24%) were positive after being given health education. The actions of the elderly before being given health education were mostly adequate (41.18%) and after being given health education the majority (70.59%) were good.

Discussion: Elderly people with hypertension at Lidah Kulon Elderly Posyandu RT 06 RW 01 Lakarsantri District, after being given health education, obtained good results in terms of knowledge, positive attitudes and good actions. So providing health education using animated video media and tricky card games is very effective for the elderly.

Keyword: Health Education, Animation Video, Tricky Card Game, Behavior, Hypertension