

PROYEK INOVASI VIDEO ANIMASI TENTANG PERTOLONGAN PERTAMA TERSENGAT LISTRIK

Animated Video Innovation Project About First Aid for Electric Shock

Mardiana Mustafa¹, Heriansyah², Anugrah Ulandari³, Abd Hady⁴, Rahman⁵

Poltekkes Kemenkes Makassar

(anugrahulandari@gmail.com/ 082345995857)

ABSTRACT

Background Electrical shock is an emergency condition that may cause severe injuries or even death. Lack of public knowledge regarding first aid often worsens victims' conditions. Innovative educational media, such as animated videos, are considered effective in enhancing public understanding. **Objective** To design and evaluate an animated video as an educational medium for first aid in electrical shock cases. **Methods** A descriptive study involving 30 community respondents in Bontonompo District, Gowa Regency. Data were collected using a Likert-scale evaluation questionnaire and analyzed descriptively. **Results** A total of 27 respondents (90%) rated the animated video as Good, 3 respondents (10%) rated it as Fair, and none rated it as Poor. **Conclusion** The animated video on first aid for electrical shock victims is considered highly feasible as an educational medium, as it delivers information in an engaging, clear, and effective manner.

Keywords : Animated video, first aid, electrical shock, educational media

ABSTRAK

Pendahuluan Kasus tersengat listrik merupakan kegawatdaruratan yang dapat mengakibatkan cedera serius hingga kematian. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai pertolongan pertama dapat memperburuk kondisi korban. Media edukasi inovatif, seperti video animasi, dinilai mampu meningkatkan pemahaman masyarakat. **Tujuan** Merancang dan mengevaluasi video animasi sebagai media edukasi pertolongan pertama pada korban tersengat listrik. **Metode** Penelitian deskriptif dengan melibatkan 30 responden masyarakat di Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. Instrumen berupa kuesioner evaluasi skala Likert, dianalisis secara deskriptif. **Hasil** Sebanyak 27 responden (90%) menilai video animasi dalam kategori Baik, 3 responden (10%) kategori Cukup, dan tidak ada yang menilai dalam kategori Kurang. **Kesimpulan** Video animasi tentang pertolongan pertama pada korban tersengat listrik dinilai sangat layak digunakan sebagai media edukasi karena mampu menyajikan informasi yang menarik, mudah dipahami, dan efektif.

Kata kunci : Video animasi, pertolongan pertama, sengatan listrik, media edukasi

PENDAHULUAN

Tersengat listrik atau kesetrum adalah jenis kecelakaan berbahaya yang dapat dialami oleh siapa saja, baik orang dewasa maupun anak-anak, di berbagai tempat. Arus listrik yang mengalir melalui tubuh dapat menyebabkan luka bakar pada jaringan tubuh, berpotensi merusak organ, bahkan kematian. Kesetrum terjadi karena kulit bersentuhan langsung dengan sumber listrik, seperti kabel yang rusak, stopkontak, atau peralatan yang menggunakan listrik, seperti generator (Anggraini Silalahi, 2023).

Anak merupakan golongan usia yang berisiko tinggi untuk mengalami masalah kegawatdaruratan. Hal ini berhubungan dengan karakteristik anak yang masih belum bisa membedakan sumber bahaya,

suka bereksplorasi dengan lingkungan sekitar termasuk sumber listrik (Anggraini Silalahi, 2023). Di antara orang dewasa, insiden kejadian luka bakar listrik lebih banyak pada laki-laki yang sering kali dikaitkan dengan pekerjaan dan umumnya cedera listrik disebabkan oleh sengatan listrik bertegangan tinggi (Izza Mufida, 2023). Saat ini, kasus sengatan listrik di Indonesia semakin meningkat. Kurangnya pengetahuan mengenai penanganan korban kesetrum dapat menyebabkan penolong ikut tersengat, yang bahkan dapat berakibat fatal hingga kematian (Romas & Kumala, 2023). Ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat belum mengetahui prosedur yang tepat dalam menangani korban sengatan listrik, sehingga sering terjadi kesalahan

yang dapat memperparah kondisi korban.

Di Indonesia, media pendidikan kesehatan yang banyak digunakan saat ini masih bersifat konvensional seperti dengan menggunakan leaflet, booklet, lembar balik atau power point. Media ini dipilih karena dirasa cukup murah, mudah dibawa dan menarik (Aisah *et al.*, 2021). Seiring berkembangnya zaman, beberapa penelitian menunjukkan bahwa upaya meningkatkan pengetahuan melalui penggunaan leaflet, power point, booklet dan lembar balik kurang efektif (Firmansyah H, 2024). Salah satu bentuk media yang sering digunakan yaitu media video. Media video mengandalkan indera penglihatan dan indera pendengaran untuk memvisualisasikan informasi tertentu sehingga upaya penyampaian informasi ini lebih efektif dan dengan adanya media video ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pendidikan kesehatan kepada masyarakat umum (Putri *et al.*, 2020). Penelitian menunjukkan video khususnya video animasi lebih efektif dibanding menggunakan media tradisional yang sarat akan tulisan dan membuat jenuh (Aisah *et al.*, 2021).

Pemberian edukasi dapat dilakukan salah satunya dengan video animasi. Video animasi yaitu memudahkan dalam pemberian materi kepada audiens, karena tampilan yang menarik juga dapat membuat audiens senang dan bersemangat dalam proses pemberian materi. Metode video animasi terbukti lebih mudah dipahami materi yang sulit karena video yang ditampilkan, dibuat sesingkat mungkin dan juga dilengkapi audio dan animasi sehingga membuat audiens lebih rileks. Video animasi gabungan antara audio dan visual yang menampilkan suatu objek yang dapat menarik perhatian audiens. Materi yang diperoleh dari media tersebut dapat membantu dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. video animasi tergolong media pembelajaran yang bervariasi, efektif dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran (Apriyani & Arif Fadillah, 2024). Dengan adanya proyek ini, diharapkan masyarakat dapat lebih siap dalam menghadapi situasi darurat akibat sengatan listrik, sehingga dapat memberikan pertolongan pertama yang cepat, tepat, dan aman. Selain itu, proyek ini juga dapat menjadi referensi bagi lembaga pendidikan, tenaga kesehatan, dan instansi terkait dalam menyebarkan informasi tentang pertolongan pertama pada korban tersengat listrik.

METODE

Pengujian proyek ini merupakan pengembangan video animasi sebagai media edukasi terkait

pertolongan pertama pada kasus tersengat listrik. Video ini dirancang dengan mengintegrasikan konsep edukasi keselamatan dan teknologi interaktif agar mudah dipahami serta menarik bagi audiens. Animasi ini dilengkapi dengan narasi audio dan musik latar, yang membahas langkah-langkah pertolongan pertama serta upaya pencegahan terhadap sengatan listrik. Pendekatan yang digunakan adalah edukasi berbasis komunitas yang melibatkan masyarakat yang aktif dalam penyampaian materi, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Bontobiraeng Utara, Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa selama 7 hari, pada Mei 2025. Pemilihan lokasi didasarkan pada belum adanya penelitian serupa di daerah tersebut, kemudahan akses lokasi, serta potensi partisipasi masyarakat dalam pengujian proyek.

Subjek dalam proyek ini adalah 30 warga yang terdaftar di kantor Kecamatan Bontonompo. Kriteria inklusi meliputi individu dengan usia 18 tahun ke atas, dapat berkomunikasi dengan baik, bisa membaca dan bersedia mengikuti program edukasi. Kriteria eksklusi mencakup warga dengan kondisi medis yang tidak memungkinkan partisipasi dan warga yang tidak bersedia menjadi peserta.

Analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengevaluasi video animasi sebagai media edukasi mengenai pertolongan pertama pada kasus tersengat listrik. Data dikumpulkan setelah peserta menonton video animasi melalui kuesioner evaluasi *skala likert* dan dianalisis secara deskriptif. Hasil dari analisis ini akan memberikan gambaran mengenai sejauh mana video animasi dapat memenuhi tujuan edukasi, serta mengidentifikasi aspek-aspek mana yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

HASIL

Tabel 1
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
20-29 tahun	6	20%
33-39 tahun	8	26,7%
40-49 tahun	3	10%
50-59 tahun	9	30%
60-70 tahun	4	13,3%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa responden berusia 20-29 tahun sebanyak 6 responden (20%), responden berusia 30-39 tahun sebanyak 8 responden (26,7%), responden berusia

40-49 tahun sebanyak 3 responden (10%), responden 50-59 tahun sebanyak 9 responden (30%), responden berusia 60-70 tahun sebanyak 4 responden (13,3%).

Tabel 2

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Laki - laki	7	23,3%
Perempuan	23	76,7%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa responden berjenis kelamin laki – laki sebanyak 7 responden (23,3%) dan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 23 responden (76,7%).

Tabel 3

Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
SD	5	16,7%
SMP	6	20%
SMA	14	46,6%
S1	5	16,7%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa responden mempunyai tingkat pendidikan SD sebanyak 5 responden (16,7%), SMP sebanyak 6 responden (20%), SMA sebanyak 14 responden (46,6%), dan S1 sebanyak 5 responden (16,7%).

Tabel 4

Hasil Kuesioner Evaluasi Video Animasi

Aktivitas Olahraga	Frekuensi (f)	Persentase (%)
46-65 (baik)	27	90%
31-47 (cukup)	3	10%
13-30 (kurang)	0	0%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa sebanyak 27 responden (90%) memberikan penilaian dalam rentang 48-65 berada dalam kategori Baik, sebanyak 3 reponden (10%) memberikan nilai rentang 31-47 berada dalam kategori Cukup. Tidak ada responden yang memberikan penilaian dalam rentang 13-47 (Kurang).

PEMBAHASAN

Berdasarkan tabel 1-3, ditemukan bahwa mayoritas responden berusia 50–59 tahun (30%), diikuti oleh kelompok usia 30–39 tahun (26,7%), 20–29 tahun (20%), 60–70 tahun (13,3%), dan usia 40–49 tahun (10%). Dari segi jenis kelamin, sebanyak 23 responden (76,7%) adalah perempuan dan 7 responden (23,3%) adalah laki-laki. Adapun tingkat

pendidikan responden didominasi oleh lulusan SMA (46,6%), diikuti oleh SMP (20%), SD (16,7%), dan Sarjana (16,7%).

Karakteristik ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merupakan kelompok usia dewasa hingga lansia, dengan latar pendidikan menengah. Hal ini penting karena kelompok usia tersebut cenderung menjadi pengambil keputusan dan penolong pertama saat terjadi kecelakaan di rumah tangga, sehingga pemahaman mereka terhadap informasi pertolongan pertama sangat vital.

Berdasarkan hasil penelitian, mayoritas responden berada pada kelompok usia produktif. Hal ini sejalan dengan penelitian Fitriani *et al.* (2022) yang menyatakan bahwa usia produktif memiliki kemampuan kognitif lebih baik dalam menerima informasi baru, sehingga lebih mudah memahami materi edukasi melalui media visual seperti video animasi. Dengan demikian, responden usia produktif lebih cepat menyerap pengetahuan mengenai pertolongan pertama pada kasus tersengat listrik.

Dari segi jenis kelamin, responden laki-laki dan perempuan sama-sama menunjukkan penilaian baik terhadap kelayakan media. Menurut penelitian Yuliana *et al.* (2021), tidak terdapat perbedaan signifikan antara laki-laki dan perempuan dalam penyerapan informasi kesehatan melalui media edukasi digital. Namun, laki-laki cenderung lebih tertarik pada aspek visual dan teknis, sementara perempuan lebih menekankan pada kejelasan narasi dan alur cerita. Hal ini mendukung hasil penelitian bahwa video animasi yang dikembangkan mampu diterima oleh kedua jenis kelamin.

Berdasarkan tingkat pendidikan, responden dengan pendidikan menengah hingga tinggi lebih dominan memberikan penilaian sangat baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan & Nurdin (2020) yang menyebutkan bahwa tingkat pendidikan berpengaruh terhadap pemahaman informasi kesehatan, di mana semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin baik kemampuan memahami dan mengaplikasikan informasi yang diperoleh. Video animasi yang sederhana, informatif, dan dilengkapi ilustrasi visual memudahkan responden dengan berbagai latar belakang pendidikan untuk memahami pesan edukasi.

Berdasarkan tabel 4.4, hasil evaluasi yang diperoleh dari 30 responden di Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa, dapat diketahui bahwa video animasi tentang pertolongan pertama pada korban tersengat listrik dinilai sangat layak sebagai media edukasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 27 responden (90%) memberikan penilaian dalam kategori Baik, sedangkan 3

responden (10%) berada pada kategori Cukup, dan tidak ada yang memberikan penilaian dalam kategori Kurang.

Penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum, mayoritas masyarakat merasa terbantu dengan penyajian informasi yang diberikan dalam bentuk video animasi. Tampilan visual yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, dan alur cerita yang runtut menjadi poin kekuatan dari media ini. Kombinasi audio dan visual dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terkait langkah-langkah pertolongan pertama saat terjadi sengatan listrik (Vira Ayunika, 2023).

Responden dalam kategori Cukup mengindikasikan bahwa terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki. Berdasarkan data skor kuesioner, responden dalam kategori ini memberikan penilaian sedang (nilai 3 atau 4) pada item terkait, Kelancaran gerakan animasi, Kejelasan ilustrasi dan warna dalam mendukung pemahaman, Keyakinan diri dalam menerapkan langkah pertolongan setelah menonton video.

Hal ini menunjukkan bahwa meskipun isi video sudah cukup baik, penguatan dari sisi animasi visual dan kepercayaan diri audiens dalam bertindak masih perlu ditingkatkan. Penambahan elemen seperti simulasi kasus nyata, penekanan langkah-langkah kritis, atau testimonial bisa menjadi strategi untuk memperbaiki aspek-aspek tersebut.

Dari segi visual, responden menyatakan bahwa video menarik dan mendukung pemahaman. Aspek alur cerita dinilai logis dan mudah diikuti. Dari segi penyampaian informasi, bahasa yang digunakan cukup sederhana dan mudah dimengerti, sehingga dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, termasuk yang tidak memiliki latar belakang medis (Putri *et al.*, 2020).

Secara keseluruhan, video animasi ini telah memenuhi dua aspek penting yang menjadi tujuan penelitian, yaitu daya tarik (menarik untuk ditonton) dan efektivitas (mampu menyampaikan informasi secara jelas). Oleh karena itu, video animasi ini dinilai dapat menjadi alternatif media edukasi yang bermanfaat, terutama dalam upaya meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat terhadap kondisi kegawatdaruratan akibat sengatan listrik.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan (Huda, 2024) bahwa alternatif video animasi sebagai media edukasi kesehatan lebih efektif dibandingkan dengan metode lain seperti bahan cetak. Hal ini disebabkan oleh proses penginderaan responden terhadap suatu objek, sehingga responden merasa tertarik untuk mengikuti kegiatan dan membuat rasa ingin tahu responden semakin besar, daya tangkap terhadap

informasi yang sangat dipengaruhi oleh keefektifan fungsi indera untuk menangkap stimulus yang diberikan sehingga dapat diterima dengan baik dan menjadi sebuah informasi.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Shentya Fitriana, 2023) yang menyatakan bahwa edukasi berbasis video dapat meningkatkan pengetahuan responden karena media video yang ditampilkan memuat informasi kesehatan dengan bahasa yang sederhana, disertai gambar dan suara sehingga memudahkan responden dalam menerima pesan yang disampaikan, penggunaan warna dan gambar bergerak lebih menarik bagi responden karena media menjadi lebih interaktif, dan penggunaan animasi mendukung proses penyampaian konten yang lebih mudah dipahami oleh responden.

Selain itu, tujuan khusus pertama, yaitu untuk merancang video animasi tentang pertolongan pertama pada korban tersengat listrik, telah direalisasikan melalui proses perancangan berbasis prinsip desain edukatif dan komunikasi visual. Tujuan khusus kedua, yakni untuk menguji video animasi tersebut, telah dicapai melalui penyebaran kuesioner evaluasi dan analisis hasil, yang menunjukkan respon sangat positif.

Gambar 1: Produk *Puzzle Kreatif*



Gambar 2: Pelaksanaan Bermain *Puzzle Kreatif*

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 responden, dapat disimpulkan bahwa video animasi tentang pertolongan pertama pada korban tersengat listrik dinilai sangat layak digunakan sebagai media edukasi. Mayoritas responden menilai video ini menarik, mudah dipahami, dan informatif, dengan responden memberikan penilaian dalam kategori Baik dan dalam kategori Cukup. Tidak ada responden yang menilai video dalam kategori Kurang, yang menunjukkan bahwa secara umum media ini menarik dan diterima dengan sangat baik oleh masyarakat. Beberapa aspek teknis seperti kelancaran animasi, ilustrasi, dan penguatan keyakinan diri dalam bertindak masih perlu ditingkatkan agar efektivitas media semakin optimal.

Bagi pengembang media edukasi disarankan

agar pengembang media edukasi berbasis animasi terus dilanjutkan, terutama untuk topik-topik pertolongan pertama atau situasi darurat lainnya. Perlu juga memperhatikan keterlibatan audiens yang lebih beragam untuk memperoleh masukan yang lebih luas. Bagi instansi kesehatan atau pendidikan video animasi ini dapat dijadikan sebagai bagian dari materi edukasi di sekolah, puskesmas, maupun dalam kegiatan penyuluhan

masyarakat guna meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan masyarakat terhadap kejadian tersengat listrik. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas video animasi ini dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, atau keterampilan masyarakat melalui uji pre-test dan post-test, serta melihat dampak jangka panjang dari penggunaan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Ismail, S., Margawati, A., Doktor, M., Kedokteran, I., Kesehatan, D., Undip, F. K., Emergensi, K., & Kritis, D. (2021). Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. In *Jurnal Perawat Indonesia* (Vol. 5, Issue 1). <https://core.ac.uk/download/pdf/478487152.pdf>
- Angraini Silalahi, T. (2023). Pertolongan Pertama Pada Korban Terkena Sengatan Listrik : *Systematic Literature Review* (Vol. 4, Issue 4). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/20043>
- Apriyani, A., & Arif Fadillah. (2024). Edukasi Dengan Menggunakan Video Animasi Tentang Pertolongan Pertama Keracunan Makanan. *Khidmah*, 6(2), 217–223. <https://doi.org/10.52523/khidmah.v6i2.514>
- Budi B, Nazmi A, Putri N, & Siti A. (2024). Metode Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Kegiatan Eksakulikuler Pramuka. In *Jurnal Bakti Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/baktisocial>
- Eka Taruna, Nizmah, & Yuli Supodo. (2022). Bahaya Listrik Bagi Manusia Dan Pengenalan Sistim Tenaga Listrik. 2(2). <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/ad/article/view/24988/11945>
- Fitriani, A., Rahmawati, S., & Lestari, D. (2022). Pengaruh usia terhadap tingkat pemahaman edukasi kesehatan melalui media visual. *Jurnal Promkes Indonesia*, 10(2), 115–122.
- Firmansyah H. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Luka Bakar Di Wilayah Kerja Puskesmas. <https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/6390/>
- Huda, M. M. (2024). 36-47 Moch. Maftuchul Huda., Pengaruh Media Video Animasi Demo Heimlich Maneuver (Choking). In *Optimal Nursing Journal* (Vol. 01, Issue 01). <https://journal.optimalbynfc.com/index.php/onj/article/download/14/10/132>
- Izza Mufida. (2023). *Literature Review: Electrical Burn Injuries In Adults* Izza Mufida. In *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan* (Vol. 10, Issue 12). <http://ejurnalmalahayati.ac.id/index.php/kesehatan>
- Pambudi, P. E., & Kristiyana, S. (2021). Alat Penghindar Kecelakaan Akibat Sengatan Arus Listrik Pada Instalasi Listrik Tegangan 220 Volt. <https://eprints.akprind.ac.id/747/>
- Putri, S. F., Setyowati, D. A., Putri, R., & Santi, I. N. (2020). Vidio Animasi Prilaku Hidup Bersih Sehat sebagai Media Pendidikan Masyarakat di Masa New Normal (Vol. 3, Issue 3). September.

<https://journal2.um.ac.id/index.php/jki/article/view/15125>

- Rahmana, P. N., Putri N, D. A., & Damariswara, R. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Edukasi Di Era Generasi Z. *Akademika*, 11(02), 401–410. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.1959>
- Ratna, R., & Wijayaningsih, K. S. (2022). Simulasi Pertolongan Pertama Pada Kegawatdaruratan. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 3(2), 87–92. <https://doi.org/10.36590/jagri.v3i2.486>
- Romas, A. N., & Kumala, C. M. (2023). Edukasi Keselamatan Terkait Peralatan dan Instalasi Listrik pada Ibu Rumah Tangga Desa Getassrabi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 990. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i2.5763>
- Setiawan, R., & Nurdin, H. (2020). Hubungan tingkat pendidikan dengan pemahaman masyarakat tentang pertolongan pertama. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 9(3), 211–218.
- Shentya Fitriana. (2023). Penggunaan Video Animasi Sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Kader Posyandu Dalam Deteksi Resiko Stunting. *Jurnal Papatung*, 6, 56. <https://www.academia.edu/download/104395005/638.pdf>
- Vira Ayunika. (2023). Bagaimana Pengaruh Edukasi Audiovisual Terhadap Pengetahuan Masyarakat Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Pada Pasien Stroke Di Wilayah Kerja Puskesmas Cipaku. <http://repo.poltekekestasikmalaya.ac.id/2295/>
- Yuliana, N., Putra, I., & Handayani, T. (2021). Efektivitas media edukasi digital ditinjau dari perbedaan jenis kelamin. *Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 13(1), 45–52.