

KKD 3
ILMU KESEHATAN MASYARAKAT

EVALUASI PROGRAM PUSKESMAS DAN
MEDIA KIE

DEPARTEMEN ILMU KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS TRISAKTI

Standard Operasional Prosedur Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat		
Tanggal terbit : 01/06/26	No. Revisi : 1	Halaman : 16

I. SOP Keterampilan Menyusun Evaluasi Program Puskesmas

a. Pengertian: Menyusun Evaluasi Program Puskesmas pada berbagai permasalahan kesehatan

- b. Tujuan:**
- 1. Mengaplikasikan keterampilan mengidentifikasi dan menentukan prioritas masalah kesehatan di wilayah kerja Puskesmas secara sistematis
 - 2. Mengevaluasi program Puskesmas terkait masalah prioritas dan menentukan topik intervensi edukasi.

c. Pelaksana: Staf pengajar dan instruktur IKM FK USAKTI

- d. Peralatan:**
- 1. Standing flipchart
 - 2. Spidol
 - 3. Laptop
 - 4. Profil Puskesmas

e. Prosedur :

Pertemuan 1: Identifikasi & Prioritas Masalah Kesehatan

Tujuan: Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menentukan prioritas masalah kesehatan di wilayah kerja Puskesmas secara sistematis.

Kegiatan

- 1. Briefing awal
 - o Penjelasan tujuan KKD
 - o Pengantar evaluasi program Puskesmas
 - o Pembagian kelompok
- 2. Pengumpulan data
 - o Data sekunder:
 - Profil Puskesmas
 - Laporan bulanan
 - Data penyakit terbanyak
 - o Data primer (opsional):
 - Wawancara tenaga kesehatan
 - Observasi lingkungan
- 3. Identifikasi masalah
 - o Menyusun daftar masalah kesehatan (misal: stunting, ISPA, hipertensi, dll.)
- 4. Penentuan prioritas masalah

Menggunakan metode:

 - o USG (Urgency, Seriousness, Growth, Potency)
- 5. Diskusi kelompok & presentasi awal
 - o Setiap kelompok mempresentasikan hasil prioritas masalah

- Output**
- Daftar masalah kesehatan
 - Analisis Gap (tabel Target – Pencapaian)
 - Matriks prioritas (metode USG)

Pertemuan 2: Evaluasi Program & Penentuan Topik Penyuluhan

Tujuan : Mahasiswa mampu mengevaluasi program Puskesmas terkait masalah prioritas dan menentukan topik intervensi edukasi

Kegiatan

1. Review program terkait
 - Identifikasi program Puskesmas yang sudah berjalan
 - Contoh: program gizi, PTM, KIA, dll.
2. Evaluasi program

Menggunakan pendekatan:

 - Input (SDM, dana, sarana)
 - Proses (pelaksanaan kegiatan)
 - Output (cakupan program)
 - Outcome (dampak)
3. Identifikasi gap
 - Kesenjangan antara target vs capaian
 - Hambatan pelaksanaan program
4. Penentuan topik penyuluhan
 - Berdasarkan masalah prioritas & hasil evaluasi
 - Menentukan sasaran (ibu hamil, lansia, remaja, dll.)
5. Penyusunan tujuan KIE / penyuluhan
 - Tujuan umum
 - Tujuan khusus (SMART)
6. Presentasi & feedback dosen/pembimbing

Output

- Hasil evaluasi program (urutan hasil USG)
- Analisa masalah dalam ***Fishbone-Ischikawa***
- Topik KIE yang disepakati
- Rencana penyuluhan (topik, tujuan, sasaran, metode, media)

METODE PRIORITAS MASALAH USG (URGENCY, SERIOUSNESS, GROWTH)

Dalam satu waktu, organisasi bisa menghadapi *multiple problem*. Seorang pimpinan organisasi harus bisa membuat prioritas masalah dari masalah-masalah yang muncul dengan memperhatikan perencanaan sumber daya, anggaran dan proses penyelesaian masalah yang telah ditentukan sebelumnya.

Dalam membuat prioritas masalah, pimpinan dapat melibatkan staf / karyawannya. Terdapat beberapa metode manajemen dalam membuat prioritas masalah dalam organisasi, contohnya USG (*Urgency, Seriousness, Growth*), CARL (*Capability, Accessibility, Readiness, Leverage*), Hanlon, MUA (*Multi Criteria Utility Assessment*).

Terdapat beberapa cara dalam menentukan prioritas masalah, secara garis besar dapat terbagi atas 2 kelompok yaitu :

1. Teknik Non-Skoring

Teknik ini digunakan apabila dalam penggalan data tidak tersedia data kuantitatif (data berbentuk angka) yang lengkap dan cukup. Dengan kata lain data yang tersedia adalah data kualitatif (data yang berasal dari jajak pendapat peserta). Teknik ini terdiri atas 2 metode yaitu NGT (*Nominal Group Technique*) dan Metode *Delbecq*.

2. Teknik Skoring

Teknik skoring digunakan apabila sumber data yang kita miliki bersifat kuantitatif (berbentuk angka absolut, presentase, rata-rata). Dalam teknik ini ada beberapa metode yang dapat digunakan yaitu :

- a. Metode USG (*Urgency, Seriousness, and Growth*)
- b. Metode MCUA (*Multi Criteria Utility Assesment*)
- c. Metode CARL (*Capability, Accesability, Readiness and Leverage*)
- d. Metode Hanlon

Dalam pelatihan KKD ini metode manajemen untuk menentukan prioritas masalah terkait evaluasi program di Puskesmas akan menggunakan metode USG. Metode ini sering digunakan oleh organisasi dalam menentukan prioritas masalah yang akan diselesaikan. Metode USG biasa digunakan oleh organisasi publik seperti dinas kesehatan, puskesmas, serta organisasi non-publik seperti perusahaan.

Penting dalam melakukan evaluasi suatu masalah membandingkan masalah lainnya dengan mengevaluasi dari tiga aspek berikut:

1. Bagaimana *gawatnya* masalah dilihat dari pengaruhnya sekarang ini terhadap produktivitas, orang, dan / atau sumber dana dan daya?
2. Bagaimana *mendesaknya* dilihat dari waktu yang tersedia?
3. Bagaimanakah perkiraan yang terbaik mengenai kemungkinan *berkembangnya* masalah?

Pada penggunaan Matriks USG, untuk menentukan suatu masalah prioritas, terdapat tiga faktor yang perlu dipertimbangkan. Ketiga faktor tersebut adalah *urgency* (U), *seriousness* (S), dan *growth* (G).

1. **Urgency** berkaitan dengan mendesaknya waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Semakin mendesak suatu masalah untuk diselesaikan maka semakin tinggi tingkat urgensi masalah tersebut.

Contoh: kasus perdarahan lebih urgen untuk ditangani terlebih dahulu jika dibandingkan dengan patah tulang.

2. **Seriousness** berkaitan dengan dampak dari adanya masalah tersebut terhadap organisasi. Dampak ini terutama yang menimbulkan kerugian bagi organisasi seperti dampaknya terhadap produktivitas, keselamatan jiwa manusia, sumber daya atau sumber dana. Semakin tinggi dampak masalah tersebut terhadap organisasi maka semakin tinggi tingkat serius masalah tersebut.

Contoh kekurangan kalori protein pada balita jauh lebih serius jika dibandingkan dengan kasus kekurangan zat yodium pada wanita dewasa.

3. **Growth** berkaitan dengan pertumbuhan masalah. Semakin cepat berkembang masalah tersebut maka semakin tinggi tingkat pertumbuhannya. Suatu masalah yang cepat berkembang tentunya makin prioritas untuk diatasi permasalahan tersebut.

Contoh kasus demam berdarah pertumbuhannya jauh lebih cepat dibandingkan dengan masalah kekurangan gizi.

Penggunaan metode USG dalam penentuan prioriotas masalah dilaksanakan apabila pihak perencana dalam organisasi telah siap dan akan melaksanakan / mengatasi masalah yang ada, serta hal yang sangat dipentingkan adalah *aspek yang ada dimasyarakat dan aspek dari masalah itu sendiri*. Metode USG **tidak** dilakukan oleh

pimpinan sendiri, namun dengan melibatkan karyawan atau staf yang dianggap mampu dan paham akan masalah yang dihadapi oleh organisasi.

Untuk mengurangi tingkat subyektivitas dalam menentukan masalah prioritas, maka perlu menetapkan kriteria untuk masing-masing unsur USG tersebut. Umumnya digunakan skor dengan skala tertentu, yaitu penggunaan skor skala 1-5. Semakin tinggi tingkat urgensi, serius, atau pertumbuhan masalah tersebut, maka semakin tinggi skor untuk masing-masing unsur tersebut. Caranya adalah :

- o Setiap anggota memberi nilai 1-5
- o Jumlah nilai yang diberi anggota dibagi jumlah anggota setiap masalah dan kriteria
- o Jumlahkan nilai dari tiga aspek USG tersebut, total nilai tertinggi menjadi prioritas utama penyelesaian masalah.

Tabel Prioritas Masalah Menurut Metode USG.....

Masalah	<i>Urgency</i>	<i>Seriousness</i>	<i>Growth</i>	Total
A	2	3	2	7
B	4	2	2	8
C	0	0	1	1
D	1	1	1	3

Catatan: Skala likert 1-5 (5=sangat besar, 4=besar, 3=sedang, 2=kecil, 1=sangat kecil)

Berdasarkan tabel USG tersebut, masalah yang mendapat prioritas utama adalah masalah B dengan nilai skor total 8, sehingga urutan penyelesaian masalah menjadi **B, A, D dan C.**

Mencari Akar Penyebab Masalah

Setelah ditentukan masalah yang menjadi prioritas, selanjutnya dicari akar penyebab dari masalah tersebut. Penyebab masalah agar dikonfirmasi dengan data di Puskesmas. Beberapa metode yang dapat dipergunakan dalam mencari akar penyebab masalah dapat menggunakan “Diagram sebab akibat dari Ishikawa (diagram tulang ikan/ fish bone)”.

Langkah-langkah penyusunannya meliputi:

- Tuliskan “masalah” pada bagian kepala ikan. Buat garis horizontal dengan anak panah
menunjuk kearah kepala ikan.
- Tetapkan kategori utama dari penyebab.
- Buat garis dengan anak panah menunjuk ke garis horizontal.
- Lakukan brainstorming (curah pendapat) dan fokuskan pada masing-masing kategori.
- Setelah dianggap cukup, dengan cara yang sama lakukan untuk kategori utama yang lain.
- Untuk masing-masing kemungkinan penyebab, coba membuat daftar sub penyebab dan letakkan pada cabang yang lebih kecil.

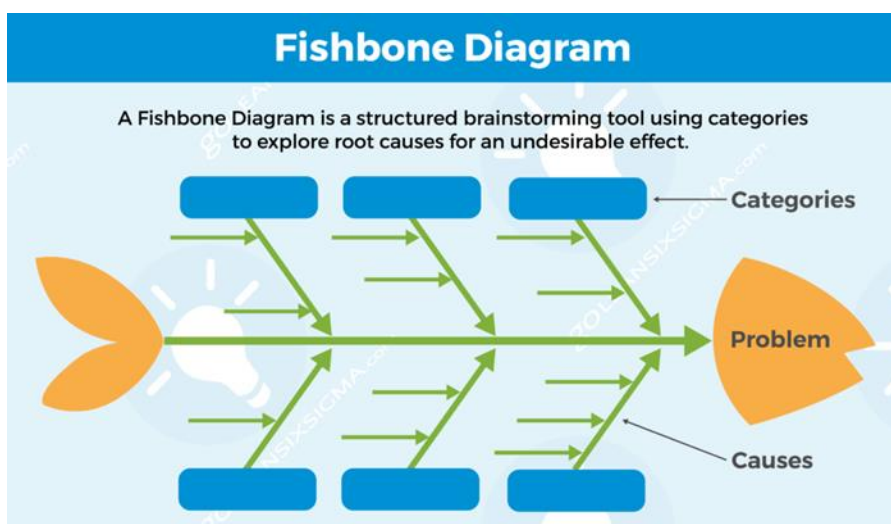
- Setelah semua ide/pendapat dicatat, lakukan klarifikasi data untuk menghilangkan duplikasi ketidaksesuaian dengan masalah, dll.

Yang perlu diperhatikan:

- Fish bone diagram hanya menggambarkan tentang kemungkinan suatu penyebab, bukan fakta/penyebab yang sesungguhnya, untuk itu diperlukan konfirmasi dengan data di Puskesmas untuk memastikannya.
- Efek (masalah) perlu diidentifikasi dan dipahami dengan jelas sehingga tidak terjadi kerancuan dalam mencari kemungkinan penyebabnya.
- Alat ini merupakan cara terbaik untuk mengidentifikasi kemungkinan penyebab secara terfokus sehingga dapat dihindari kemungkinan terlewatnya penyebab.
- Pastikan bahwa setiap anggota tim dapat terlibat secara penuh dalam proses penyusunan fish bone diagram tersebut.

Kemungkinan penyebab masalah dapat berasal dari:

- Input (sumber daya): sarana, prasarana, alat kesehatan, tenaga, obat dan bahan habis pakai, anggaran dan data.
- Proses (pelaksanaan kegiatan / Manajemen puskesmas).
- Lingkungan (sasaran / eksternal)



Daftar Pustaka

1. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 6 Tahun 2024 tentang Standar Teknis Pemenuhan Standar Pelayanan Minimal Kesehatan.
2. Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 19 Tahun 2024 tentang Penyelenggaraan Pusat Kesehatan Masyarakat.
3. Wijono, D. 2000. Manajemen Mutu Pelayanan kesehatan, Teori, Strategi dan Aplikasi. Surabaya: Airlangga University Press.
4. Soeharyo Hadisaputro. 2011. Epidemiologi Manajerial: Teori dan Aplikasi. Cetakan-1. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

II. SOP Keterampilan Membuat Media KIE

a. Pengertian: Membuat dan mempresentasikan berbagai macam media KIE

b. Tujuan:

1. Mengaplikasikan keterampilan membuat media KIE baik berupa media cetak maupun elektronik
2. Mengaplikasikan keterampilan melakukan promosi kesehatan menggunakan media yang sudah dibuat

c. Pelaksana: Staf pengajar dan instruktur IKM FK USAKTI

d. Peralatan:

1. Laptop
2. Aplikasi desain

e. Prosedur :

1. Instruktur memberikan panduan membuat media promosi kesehatan
2. Instruktur membimbing mahasiswa membuat media promosi kesehatan sesuai tema dan sasaran masing - masing
3. Instruktur memberikan panduan mempresentasikan media promosi kesehatan

f. Teknis Pelaksanaan :

Pertemuan 3 &4: Pengembangan Media Edukasi dan Diskusi Finalisasi Media

Tujuan: Mahasiswa mampu menyusun media edukasi yang efektif.

Kegiatan:

1. Penentuan strategi edukasi
 - o Metode: ceramah, diskusi, demonstrasi
 - o Media: poster, leaflet, video, flipchart
2. Penyusunan materi edukasi
 - o Berbasis evidence-based medicine
 - o Disesuaikan dengan tingkat pemahaman masyarakat
3. Pembuatan media
 - o Desain poster/leaflet
 - o Pembuatan slide presentasi
 - o Simulasi penyampaian materi
4. Role play / simulasi penyuluhan
 - o Praktik penyampaian di depan kelompok
 - o Evaluasi oleh dosen dan teman

Output

- Rancangan media edukasi (poster/leaflet/PPT)
- Finalisasi materi KIE / penyuluhan

Pertemuan 5: Ujian / OSCE

Tujuan : Mahasiswa mampu melaksanakan penyuluhan dan menunjukkan kompetensi dalam penyuluhan dengan media KIE yang telah dibuat

Kegiatan

2. Ujian / penilaian
 - o Presentasi hasil KKD
 - o Penilaian meliputi:
 - Analisis masalah
 - Evaluasi program
 - Media edukasi

- Keterampilan komunikasi

3. Feedback dari dosen/pembimbing

Output

- Nilai ujian
- Media KIE

g. Evaluasi

1. Setiap kelompok kecil membawa media promosi sesuai dengan perbaikan yang diminta instrukturnya. Semua media cetak sudah dicetak sesuai model dan ukuran yang diminta, dan media elektronik sudah disimpan dalam CD (termasuk soft file media cetak)
2. Setiap mahasiswa akan mempresentasikan media promosi mereka masing-masing dengan membawa media promosi yang sudah dibuat

TEMPLATE RANCANGAN MEDIA KIE

No	Materi	Isi
1.	Topik	Kesehatan Lingkungan
2.	Target / Sasaran	Masyarakat Kecamatan Mangaran
3.	Sub Kategori	Jamban Sehat
4.	Judul media	“Yuk gunakan jamban sehat”!
5.	Kerangka isi	Manfaat jamban sehat
6.	Penjelasan/lampiran	Jamban sehat adalah suatu ruangan yang memiliki fasilitas pembuangan kotoran manusia yang terdiri atas tempat jongkok atau tempat duduk dengan leher angsa atau tanpa leher angsa (ceplung) yang dilengkapi dengan unit penampungan kotoran air untuk membersihkannya. - Apa saja manfaat jamban sehat? 1. Peningkatan martabat dan hak pribadi 2. Bau berkurang, sanitasi dan Kesehatan meningkat Dengan adanya jamban sehat, keadaan tanah dan lingkungan akan terhindar dari bau dan pemandangan tidak sedap yang akan menurunkan kedatangan serangga dimana serangga merupakan perantara dari tertularnya penyakit. 3. Menjaga lingkungan bersih dan sehat Dengan adanya jamban sehat maka lingkungan menjadi lebih bersih, dan sehat terutama air bersih akan terlindungi dari pencemaran tinja 4. Mencegah penularan penyakit Penyakit seperti kolera, diare, hepatitis A, tifus, cacingan dan lain sebagainya merupakan penyakit yang dapat diularkan melalui tinja, dengan adanya jamban sehat maka dapat menurunkan kemungkinan untuk tertularnya penyakit tersebut karena dengan adanya jamban sehat akan memutus rantai penularan penyakit melalui media air dan makanan dengan cara sanitasi barrier 5. Keselamatan lebih baik (tidak perlu pergi ke ladang di malam hari) 6. Menghasilkan kompos pupus dan biogas untuk energi

7	Desain media	
8.	Sumber informasi	1. Kemenkes RI. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 2269/Menkes/Per/X/2011; 2011 2. Kementerian Kesehatan RI. Pusdatin: profil Kesehatan Indonesia 2019. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI. 2020 3. World Bank Office Jakarta. Water and Sanitation Program East Asia and The Pacific (WSP-EAP). Informasi Pilihan Jamban Sehat. Jakarta; 2009 4. Oktanasari W, Laksono B, Indriyanti DR. Faktor Determinan dan Respon Masyarakat Terhadap Pemanfaatan Jamban dalam Program Katajaga di Kecamatan Gunungpati Semarang. Universitas Negeri Semarang. Semarang; 2017

PANDUAN PEMBUATAN MEDIA KIE

1. Pilih satu materi yang akan dijadikan topik
2. Tentukan sasaran media yang akan dibuat untuk siapa
3. Rencanakan pesan kesehatan yang terkait dengan topik
4. Tentukan jenis media promosi yang akan dibuat
5. Pikirkan satu kalimat yang menggugah sebagai judul
6. Tulisan pesan dibuat menyolok, singkat, cukup besar, dan dapat dilihat / dibaca (perhatikan jarak huruf, bentuk (font) dan ukuran)
7. Gambarkan pesan tersebut dalam gambar. Gambar dapat sederhana saja, dan tidak terlalu banyak sehingga membingungkan.
8. Buat dalam warna yang kontras dengan warna latar sehingga jelas terbaca. Kombinasi warna yang tidak bertabrakan adalah : biru tua-merah; hitam-kuning; merah-kuning; biru tua-biru muda.
9. Tes / uji media promosi yang sudah dibuat kepada teman, apakah poster bisa mencapai pesan yang dimaksud atau tidak.
10. Tuliskan nama dan logo (+tulisan) FK Trisakti di bagian bawah tengah pada poster, di bagian bawah kanan lembar paling belakang pada buku saku / leaflet, atau di bagian bawah tengah halaman judul pada buku lembar balik.
11. Khusus untuk media cetak jenis leaflet dan poster (atau sejenisnya) wajib membuat abstrak yang menjelaskan secara detail mengenai media promosi yang dibuat (latar belakang, tujuan, sasaran, poin-poin materi).
12. Ukuran media cetak
 - Poster: kertas ukuran A1
 - Leaflet: kertas ukuran A4 dilipat 3
 - *Flip chart* / lembar balik ukuran A2/A3
 - Buku atau buku saku: kertas dapat berukuran A4 (lipat 2), atau ukuran A6 (kertas A4 dibagi 2 lipat 2), atau ukuran A7
13. Media elektronik
 - Audio-video yang dapat berupa: film pendek, animasi, vlog, dll
 - Durasi $\pm$ 3 menit
 - Dapat menggunakan aplikasi apapun

HEADLINE (JUDUL)

Sub head line (Sub judul)

Body copy

- harus menjelaskan head line, melengkapi head line dan menerangkan secara singkat
- Ilustrasi → atraktif berhubungan dengan warna, bentuk, format, dan jenis gambar

IDENTITAS

LOGO FK TRISAKTI

MEDIA KIE

PENGERTIAN MEDIA KIE

Media atau alat peraga dalam promosi kesehatan dapat diartikan sebagai alat bantu untuk promosi kesehatan yang dapat dilihat, didengar, diraba, dirasa atau dicium, untuk memperlancar komunikasi dan penyebaran informasi.

KEGUNAAN

Biasanya alat peraga digunakan secara kombinasi, misalnya menggunakan papan tulis dengan photo dan sebagainya. Tetapi dalam menggunakan alat peraga, baik secara kombinasi maupun tunggal, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu :

1. Dibuat semenarik mungkin untuk mendapatkan perhatian dari sasaran
2. Alat peraga harus mudah dimengerti oleh masyarakat sasaran
3. Ide atau gagasan yang terkandung di dalamnya harus dapat diterima oleh sasaran
4. Tidak melanggar etika, norma, adat istiadat yang dianut oleh masyarakat kebanyakan
5. Tidak mengandung unsur SARA

Alat peraga yang digunakan secara baik memberikan keuntungan-keuntungan :

1. Dapat menghindari salah pengertian/pemahaman atau salah tafsir
2. Dapat memperjelas apa yang diterangkan dan dapat lebih mudah ditangkap
3. Membuat pesan akan lebih lama diingat, terutama hal-hal yang mengesankan
4. Menarik perhatian serta memusatkan perhatian sasaran
5. Memotivasi / memberi dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan

JENIS / MACAM MEDIA

Alat-alat peraga dapat dibagi dalam 4 kelompok besar :

1. **Benda asli:** benda yang sesungguhnya baik hidup maupun mati. Merupakan alat peraga yang paling baik karena mudah serta cepat dikenal, mempunyai bentuk serta ukuran yang tepat. Kekurangannya alat peraga ini tidak selalu mudah dibawa kemana-mana sebagai alat bantu mengajar.
Termasuk dalam macam alat peraga ini antara lain :
 - Benda sesungguhnya, misalnya nyamuk penyebab penyakit.
 - Spesimen: benda sesungguhnya yang telah diawetkan seperti jaringan tubuh dalam botol pengawet.
 - Sampel: contoh benda sesungguhnya untuk diperdagangkan seperti kondom.
2. **Benda tiruan:** yang bentuknya mirip namun biasanya ukurannya berbeda dari benda sesungguhnya. Benda tiruan bisa digunakan sebagai media atau alat peraga dalam promosi kesehatan. Hal ini dikarenakan menggunakan benda asli tidak memungkinkan, misal ukuran benda asli yang terlalu besar atau terlalu berat. Benda tiruan dapat dibuat dari bermacam-macam bahan seperti kertas, tanah, kayu, semen, plastik dan lain-lain.
3. **Gambar / Media grafis:** contohnya poster, leaflet, gambar karikatur, lukisan, dll.
 - a. Poster
Adalah sehelai kertas atau papan yang berisikan gambar-gambar dengan sedikit kata-kata. Kata-kata dalam poster harus jelas artinya, tepat pesannya

dan dapat dengan mudah dibaca pada jarak kurang lebih 6 meter. Poster biasanya ditempelkan pada suatu tempat yang mudah dilihat dan banyak dilalui orang. Gambar dalam poster dapat berupa lukisan, ilustrasi, kartun, gambar atau photo. Poster terutama dibuat untuk mempengaruhi orang banyak, memberikan pesan singkat. Karena itu cara pembuatannya harus menarik, sederhana dan hanya berisikan satu ide atau satu kenyataan saja. Poster yang baik adalah poster yang mempunyai daya tinggal lama dalam ingatan orang yang melihatnya serta dapat mendorong untuk bertindak.

b. Leaflet

Leaflet adalah selebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana. Ada beberapa yang disajikan secara berlipat. Leaflet digunakan untuk memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah. Leaflet dapat diberikan atau disebarkan pada saat pertemuan-pertemuan dilakukan seperti pertemuan FGD, pertemuan Posyandu, kunjungan rumah, dan lain-lain. Leaflet dapat dibuat sendiri dengan perbanyakkan sederhana seperti fotokopi.

4. Gambar Optik

- a. Photo: sebagai bahan untuk alat peraga, photo biasanya digunakan dalam bentuk album kumpulan foto-foto yang isinya berurutan, menggambarkan suatu cerita, kegiatan dan lain-lain. Album ini bisa dibawa dan ditunjukkan kepada masyarakat sesuai dengan topik yang sedang didiskusikan.
- b. Dokumentasi lepasan: photo-photo yang berdiri sendiri dan tidak disimpan dalam bentuk album. Menggambarkan satu pokok persoalan atau titik perhatian. Photo ini digunakan biasanya untuk bahan brosur, leaflet, dll
- c. Slide : umumnya digunakan untuk sasaran kelompok. Penggunaan slide cukup efektif, karena gambar atau setiap materi dapat dilihat berkali-kali, dibahas lebih mendalam. Slide sangat menarik terutama bagi kelompok anak sekolah, karena alat ini lebih “trendi” untuk anak muda dibanding dengan poster, leaflet, dan lainnya.

PESAN DALAM MEDIA

Pesan adalah terjemahan dari tujuan komunikasi ke dalam ungkapan atau kata yang sesuai untuk sasaran. Pesan dalam suatu media harus efektif dan kreatif, untuk itu pesan harus memenuhi hal-hal sebagai berikut:

a. *Command attention*

Kembangkan suatu ide atau pesan pokok yang merefleksikan strategi desain suatu pesan. Bila terlalu banyak ide akan membingungkan sasaran, sehingga pesan akan lebih mudah dilupakan.

b. *Clarify the message*

Pesan haruslah mudah, sederhana dan jelas. Pesan yang efektif harus memberikan informasi yang relevan dan baru bagi sasaran. Kalau pesan dalam media diremehkan oleh sasaran, secara otomatis pesan tersebut gagal.

c. *Create trust*

Pesan harus dapat dipercaya, tidak bohong, dan terjangkau / dapat dilakukan oleh sasaran.

d. *Communicate a benefit*

Hasil pesan diharapkan akan memberikan keuntungan bagi sasaran.

e. *Consistency*

Pesan harus konsisten, artinya bila sampaikan satu pesan utama di media apapun secara berulang, maknanya akan tetap sama.

f. *Cater to the heart and head*

Pesan dalam suatu media harus bisa menyentuh akal dan rasa. Komunikasi yang efektif tidak hanya sekedar memberikan alasan teknis semata, tetapi juga harus menyentuh nilai-nilai emosi dan membangkitkan kebutuhan nyata.

g. *Call to action*

Pesan dalam suatu media harus dapat mendorong sasaran untuk bertindak sesuatu yang nyata.

HIMBAUAN DALAM PESAN

Dalam media promosi, pesan dimaksudkan untuk mempengaruhi orang lain, atau pesan itu untuk menghimbau khalayak sasaran agar mereka menerima dan melaksanakan gagasan kita.

1. Himbauan Rasional

Hal ini didasarkan pada anggapan bahwa manusia pada dasarnya makhluk rasional.

2. Himbauan Emosional

Kebanyakan perilaku manusia, terutama kaum ibu, lebih didasarkan pada emosi daripada hasil pemikiran rasional. Pesan-pesan yang menggunakan imbauan emosional sering lebih berhasil dibanding dengan imbauan dengan bahasa rasional.

3. Himbauan Ketakutan

Penggunaan imbauan dengan pesan yang menimbulkan ketakutan harus digunakan secara berhati-hati. Ada sebagian orang yang mempunyai kepribadian kuat justru tidak takut dengan imbauan semacam ini, tetapi sebaliknya kelompok orang yang memiliki tingkat kecemasan tinggi, pesan semacam ini akan lebih efektif.

4. Himbauan Ganjaran

Pesan dengan imbauan ganjaran dimaksudkan menjanjikan sesuatu yang diperlukan dan diinginkan oleh si penerima pesan. Teknik semacam ini dirasa cukup masuk akal, karena pada kenyataannya orang akan lebih banyak mengubah perilakunya bila akan memperoleh imbalan (terutama materi) yang cukup.

5. Himbauan Motivasional

Pesan ini dengan menggunakan bahasa imbauan motivasi yang menyentuh kondisi internal diri penerima pesan. Manusia dapat digerakan lewat dorongan kebutuhan biologis seperti lapar, haus, keselamatan, tetapi juga lewat dorongan psikologis seperti kasih sayang, keagamaan, prestasi, dan lainnya.

MACAM MEDIA GRAFIS

Grafis secara umum diartikan sebagai gambar. Media grafis adalah penyajian visual (menekankan persepsi indera penglihatan) dengan penyajian dua dimensi yang sangat bermanfaat dan efektif sebagai media penyampaian pesan. Termasuk dalam media grafis misalnya Poster, Leaflet, Reklame, *billboard*, Spanduk, dan lainnya.

POSTER

Poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik pada sesuatu, atau mempengaruhi agar seseorang bertindak akan sesuatu hal. Kekurangannya, poster tidak dapat memberi pelajaran dengan sendirinya, karena keterbatasan kata-kata. Poster lebih cocok kalau diperuntukan sebagai tindak lanjut dari suatu pesan yang sudah disampaikan beberapa waktu yang lalu. Dengan demikian poster bertujuan untuk mengingatkan kembali dan mengarahkan sasaran ke arah tindakan tertentu sesuai dengan apa yang diinginkan oleh

komunikator. Dari isi pesan, poster dapat disebut sebagai Thematik poster, Tactrical poster dan Practical poster. Thematik poster yaitu poster yang menerangkan apa dan mengapa. Sementara Tractical poster menjawab kapan dan dimana. Sedangkan Practical poster menerangkan siapa, untuk siapa, apa, mengapa dan dimana.

Syarat Poster

1. Dibuat dalam tata letak yang menarik (besarnya huruf, gambar, dan warna yang mencolok)
2. Dapat dibaca dengan mudah oleh orang yang lewat
3. Kata-kata tidak lebih dari 7 kata
4. Menggunakan kata yang provokatif, sehingga menarik perhatian
5. Dapat dibaca dari jarak 6 meter
6. Harus dapat menggugah emosi
7. Ukuran yang besar (50X70) cm, kecil (35X50) cm

Tempat Pemasangan Poster

Poster biasanya dipasang di tempat-tempat umum dimana orang sering berkumpul, seperti halte bus, dekat pasar, dekat toko / warung, persimpangan jalan desa, kantor kelurahan, balai desa, posyandu, dan lain-lain.

Keuntungan Poster

- Mudah dibuat
- Dapat dibuat dalam waktu singkat waktu
- Murah
- Menyasar banyak audiens (sasaran sangat luas)
- Mudah menggugah orang banyak untuk berpartisipasi
- Bisa dibawa kemana-mana
- Banyak variasi

LEAFLET

Leaflet atau sering juga disebut pamphlet merupakan selembarnya kertas yang berisi tulisan cetak tentang sesuatu masalah khusus untuk suatu sasaran dan tujuan tertentu. Ukuran leaflet biasanya 20 x 30 cm, berisi tulisan 200 – 400 kata. Isi harus bisa ditangkap dengan sekali baca.

Syarat Membuat Leaflet

- Tentukan kelompok sasaran yang ingin dicapai
- Tuliskan apa tujuannya
- Tentukan isi singkat hal-hal yang mau ditulis dalam leaflets
- Kumpulkan tentang materi yang akan disampaikan
- Buat garis-garis besar cara penyajian pesan, termasuk bagaimana bentuk tulisan gambar serta tata letaknya
- Buat konsepnya
- Konsep dites terlebih dahulu pada kelompok sasaran yang hampir sama dengan kelompok sasaran
- Perbaiki konsep dan buat ilustrasi yang sesuai dengan isi

Keuntungan Leaflet

- Dapat disimpan lama
- Dapat memberikan informasi lebih detail
- Sebagai refensi
- Jangkauan dapat jauh
- Membantu media lain
- Isi dapat dicetak kembali dan dapat sebagai bahan diskusi

MEDIA LEMBAR BALIK / FLIP CHART

Flip chart adalah media penyampaian pesan atau informasi – informasi kesehatan dalam bentuk lembar baik. Biasanya dalam bentuk buku gambar dimana tiap lembar (halaman) berisi gambar peragaan dan lembar baliknya berisi kalimat sebagai pesan atau informasi yang berkaitan dengan gambar tersebut. Kelebihan lembar balik adalah gambar yang menyerupai subyek yang diberikan, dapat dilihat secara bersama-sama, menarik dan mudah dimengerti oleh sasaran.

Syarat membuat *Flip Chart*

1. *Flip Chart* dominan berisikan gambar – gambar untuk menjelaskan pesan yang hendak disampaikan
2. Tulisan hanya sedikit sebagai keterangan tambahan yang tidak dapat dijelaskan gambar
3. Di lembar penyuluh terdapat kalimat penjelasan gambar untuk memudahkan penyuluh dalam presentasi
4. Mudah dibawa oleh penyuluh
5. Ukuran tulisan dan gambar disesuaikan dengan target / jumlah peserta
6. Gambar yang ditayangkan menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan penjelasan yang disampaikan

MEDIA ELEKTRONIK

Media elektronik adalah suatu media bergerak dan dinamis, dapat dilihat dan didengar dalam menyampaikan pesannya melalui alat bantu elektronika. Adapun macam-macam media tersebut adalah: TV, Radio, Film, Video film, Cassette, CD, VCD, dan sebagainya.

Kelebihan media elektronik

- Sudah dikenal masyarakat.
- Mengikutsertakan semua pancaindera.
- Lebih mudah dipahami.
- Lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak.
- Bertatap muka.
- Penyajian dapat dikendalikan.
- Jangkauan relatif lebih besar.
- Sebagai alat diskusi dan dapat diulang-ulang.

Kelemahan media elektronik:

- Biaya lebih tinggi
- Sedikit rumit
- Perlu listrik
- Perlu alat canggih untuk produksinya

- Perlu persiapan matang
- Peralatan selalu berkembang dan berubah
- Perlu keterampilan penyimpanan
- Perlu terampil dalam pengoperasian

DAFTAR REFERENSI

Departemen Kesehatan RI, Dirjen Bina Kesehatan Masyarakat. Kebijakan Pengembangan Desa Siaga. Jakarta. 2006

Departemen Kesehatan RI, Pusat Promosi Kesehatan, Pengembangan Media Promosi Kesehatan. Jakarta. 2004

CONTOH TOPIK PROMOSI KESEHATAN

TEMA : KESEHATAN LINGKUNGAN

SASARAN : KELUARGA / KADER / SISWA REMAJA

PANDUAN MATERI :

1. PENGELOLAAN SAMPAH RUMAH TANGGA

- Dampak sampah bagi kesehatan / mengapa sampah perlu dikelola dengan baik
- Penyakit - penyakit yang dapat ditularkan melalui sampah
- Jenis - jenis sampah dan pengelolaannya untuk masing-masing jenis sampah
- Pengelolaan sampah komunitas

2. RUMAH & JAMBAAN SEHAT

- Kriteria rumah sehat (ventilasi, pencahayaan, kepadatan, kebersihan)
- Mengapa rumah sehat penting?
- Kriteria jamban sehat (saluran pembuangan limbah, permanen, jarak dengan sumber air)
- Mengapa jamban sehat penting?
- Penyakit akibat rumah dan jamban yang tidak sehat

3. PEMANASAN GLOBAL

- Pengertian pemanasan global
- Dampak pemanasan global
- Faktor - faktor penyebab pemanasan global
- Penyakit - penyakit akibat pemanasan global

TEMA : GIZI SEHAT SEIMBANG

SASARAN : IBU / KANTIN SEKOLAH / GURU SEKOLAH DASAR

PANDUAN MATERI :

1. STUNTING

- Apa itu stunting? Epidemiologi? Penyebab?
- Faktor-faktor yang menyebabkan stunting
- Dampak stunting: perkembangan anak, keluarga, masyarakat, negara

2. MENU GIZI SEIMBANG

- Apa yang dimaksud dengan gizi seimbang
- Bagaimana mengatur gizi seimbang
- Manfaat gizi seimbang
- Dampak kekurangan / kelebihan gizi

3. JAJANAN SEHAT

- Apa yang dimaksud jajanan sehat
- Bagaimana mengatur gizi jajanan sehat
- Menjaga keamanan makanan / minuman
- Mencuci makanan dengan air bersih dan selalu mencuci tangan setiap kali menyiapkan makanan
- Penularan penyakit melalui makanan / jajanan

TEMA : KESEHATAN REPRODUKSI

SASARAN : KELOMPOK IBU / WANITA USIA PRODUKTIF

PANDUAN MATERI :

1. KEHAMILAN SEHAT

- Mengenali tanda – tanda kehamilan muda
- Makan makanan bergizi dan minum tablet besi 90 butir sejak hamil muda
- Mengapa harus memeriksakan kehamilan ke nakes secara berkala
- Bahaya tidak memeriksakan kehamilan sejak dini
- Penyakit dan gangguan dalam kehamilan

2. KELUARGA BERENCANA

- Macam – macam KB
- Manfaat ber-KB
- Cara menggunakan alat KB
- Kelebihan dan kekurangan masing – masing alat KB
- Bahaya multi paritas

3. SKRINING IVA UNTUK PENCEGAHAN KANKER SERVIKS

- Pengertian dan penyebab kanker serviks
- Pencegahan kanker serviks
- Apa yang dimaksud dengan skrining IVA
- Manfaat melakukan skrining IVA
- Bagaimana skrining IVA dilakukan

TEMA : KESEHATAN ANAK

SASARAN : PUS / GURU PAUD / SISWA

PANDUAN MATERI :

1. KECACINGAN

- Tanda dan gejala kecacingan
- Dampak kecacingan
- Apa yang harus dilakukan bila ditemukan kecacingan pada anak?
- Bagaimana mencegahnya (perilaku sehat bebas kecacingan)?

2. ASI EKSKLUSIF

- Definisi
- Mengapa harus 6 bulan?
- Manfaat ASIE
- Cara menyusui dan posisi menyusui
- Pola makan ibu menyusui
- Bahaya bila bayi mendapat makanan setengah padat / padat terlalu dini

3. MEMANTAU TUMBUH KEMBANG ANAK DI POSYANDU

- Indikator pertumbuhan
- Indikator perkembangan
- Pemantauan tumbuh kembang anak → posyandu, buku KIA
- Manfaat pemantauan tumbuh kembang anak
- Dampak pertumbuhan / perkembangan yang tidak sesuai

TEMA : **PENYAKIT MENULAR**

SASARAN : **REMAJA - DEWASA MUDA**

PANDUAN MATERI :

1. HEPATITIS A (FOOD BORNE DISEASE)
 - Apa itu Hepatitis A?
 - Penyebab Hepatitis A
 - Siapa yang berisiko?
 - Bagaimana pencegahannya?
2. HIV / AIDS (SEXUAL TRANSMITTED DISEASE)
 - Apa itu HIV AIDS?
 - Penyebab HIV AIDS
 - Siapa yang berisiko?
 - Bagaimana pencegahannya?
3. TB PARU (AIR BORNE DISEASE)
 - Apa itu TB Paru?
 - Penyebab TB Paru
 - Siapa yang berisiko?
 - Bagaimana pencegahannya?

TEMA : **KESEHATAN LANSIA**

SASARAN : **LANSIA**

PANDUAN MATERI :

1. PENURUNAN FUNGSI KOGNITIF
 - Apa yang dimaksud dengan penurunan fungsi kognitif dan penyebabnya?
 - Gejala penurunan fungsi kognitif pada lansia
 - Bagaimana pencegahannya?
2. PENCEGAHAN RISIKO JATUH
 - Mengetahui risiko jatuh pada lansia
 - Skrining lansia yang terkait risiko jatuh
 - Dampak jatuh pada lansia
 - Pencegahan yang dapat dilakukan di dalam dan di luar rumah
3. GIZI LANSIA
 - Apa itu gizi seimbang?
 - Pentingnya nutrisi seimbang bagi lansia
 - Akibat kekurangan gizi bagi lansia
 - Contoh menu gizi seimbang bagi lansia

TEMA : **PENYAKIT AKIBAT VEKTOR NYAMUK**

SASARAN : **DEWASA**

PANDUAN MATERI :

1. FILARIASIS

- Apa itu filariasis?
- Bagaimana mengenali gejalanya?
- Dampak buruk filariasis
- Bagaimana pencegahannya?
- Tempat potensial perindukan nyamuk dan pengelolaannya

2. MALARIA

- Apa itu malaria?
- Bagaimana mengenali gejalanya?
- Dampak buruk malaria
- Bagaimana pencegahannya? Perilaku untuk mencegah risiko di daerah endemis?
- Tempat potensial perindukan nyamuk dan pengelolaannya

3. DEMAM BERDARAH DENGUE

- Apa itu demam berdarah dengue?
- Bagaimana mengenali gejalanya?
- Dampak buruk demam berdarah?
- Bagaimana pencegahannya?
- Perilaku berisiko masyarakat terhadap gigitan nyamuk penular DBD
- Tempat potensial perindukan nyamuk dan pengelolaannya

TEMA : PENYAKIT TIDAK MENULAR

SASARAN : DEWASA

PANDUAN MATERI :

1. PENYAKIT JANTUNG KORONER

- Apa itu PJK
- Siapa yang berisiko
- Penyebab PJK
- Bagaimana pencegahannya

2. PENCEGAHAN HIPERTENSI

- Apa itu hipertensi?
- Apa bahaya hipertensi?
- Apa penyebab hipertensi?
- Siapa yang berisiko?
- Bagaimana pencegahan hipertensi?

3. PENCEGAHAN PENYAKIT DIABETES MELITUS

- Apa itu diabetes melitus dan apa saja gejalanya?
- Apa bahaya dan penyebab diabetes melitus?
- Siapa yang berisiko?

