

## PENGEMBANGAN MEDIA BOOKLET DIGITAL PENYAKIT THALASSEMIA DI SMAN 15 KOTA BANDUNG TAHUN 2023

*Development of Digital Media Booklets Thalassemia at SMAN 15 Bandung in  
2023*

Dinda Rusda Hanannisa <sup>1\*</sup>, Ridwan Setiawan <sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> D IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung  
dinda2019@student.poltekkesbandung.ac.id

<sup>2</sup> D IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung  
ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id

### ABSTRACT

*West Java Province has the highest prevalence of thalassemia among the population in Indonesia. It is estimated that every year, 500-600 infants with severe thalassemia are born in this region. In an effort to enhance public knowledge, especially among students, about the prevention of thalassemia, digital booklets are utilized as a promotional tool to influence an increase in students' understanding of preventing the occurrence of thalassemia. This research aims to develop a digital thalassemia booklet as an educational tool for students at SMAN 15 Bandung.*

*The research methodology employed in this study is the Research and Development method with the ADDIE approach. Data for the study were gathered through in-depth interviews with three students. Subsequently, the suitability of the media was assessed by two experts and 10 students who were chosen using a proportionate random sampling technique. The results of the research indicate a need for digital booklet media. The design reflects a digital booklet with illustrations that are relevant to the content. The development of the digital booklet media received a favorable rating, and content experts found it to be highly suitable. The implementation of the media, as tested on a small scale, showed that the thalassemia digital booklet is highly suitable for use by the target audience. Additionally, the evaluation of the digital booklet media significantly improved students' knowledge about thalassemia at SMAN 15 Bandung. In conclusion, the digital booklet media is highly suitable for use and can be considered an alternative educational tool for educating students about thalassemia.*

**Key words:** *Digital booklet, prevention of Thalassemia; adolescent, Development.*

### ABSTRAK

Provinsi Jawa Barat merupakan penduduk yang paling banyak menderita thalassemia di Indonesia. Diperkirakan setiap tahunnya akan lahir bayi thalassemia berat sebanyak 500-600 bayi. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat khususnya siswa tentang pencegahan thalassemia, digunakanlah *booklet digital* sebagai salah satu upaya promotif untuk mempengaruhi peningkatan pengetahuan siswa dalam pencegahan penurunan penyakit thalassemia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media booklet digital thalassemia pada siswa SMAN 15 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* dengan pendekatan ADDIE. Data penelitian diperoleh melalui wawancara mendalam kepada 3 orang siswa selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan media oleh 2 orang ahli dan pengguna yaitu 10 siswa dengan menggunakan teknik *proportionate random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan adanya kebutuhan media berupa *booklet digital*, desain menunjukkan *booklet digital* dengan ilustrasi yang sesuai dengan materi, pengembangan media *booklet digital* mendapatkan hasil layak dan ahli materi memberikan hasil sangat layak, implementasi media dengan uji kelayakan skala kecil menunjukkan bahwa media *booklet digital* mengenai thalassemia sangat layak untuk digunakan kepada pengguna, dan evaluasi media *booklet digital* yang berpengaruh secara bermakna untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang penyakit thalassemia pada siswa SMAN 15 Bandung.

Kesimpulannya, media *booklet digital* sangat layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengedukasi siswa mengenai penyakit thalassemia.

**Kata kunci:** Booklet Digital, Penyakit thalassemia, Remaja, Pengembangan.

## PENDAHULUAN

Thalassemia, sebuah kelainan genetik umum di Indonesia yang tidak dapat disembuhkan. Penyakit ini menimbulkan morbiditas, mortalitas, dan beban ekonomi yang berat pada masyarakat. Thalassemia memiliki prevalensi tinggi di negara-negara tropis, termasuk Indonesia, khususnya di Provinsi Jawa Barat. Data menunjukkan jumlah penderita thalassemia sekitar 5.501 pasien di Indonesia, dengan sekitar 35% dari mereka berasal dari Jawa Barat. Diperkirakan setiap tahun ada sekitar 500-600 bayi yang lahir dengan thalassemia berat. Selain itu, terdapat sekitar 30-40 kasus baru Thalassemia mayor setiap tahun yang memerlukan perawatan seumur hidup.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan booklet digital sebagai media edukasi yang lebih efektif, yang mana media tersebut lebih nyaman, mudah dibawa kemana-mana, ramah lingkungan, tahan lama, mudah disalin dan mudah didistribusikan. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang thalassemia. Di dukung dari hasil studi pendahuluan yang telah peneliti lakukan dengan mewawancarai siswa kelas XI SMAN 15 Bandung pada tanggal 27 Januari 2023, didapatkan hasil wawancara bahwa siswa belum memiliki pengetahuan mengenai penyakit thalassemia, termasuk dampak, gejala, faktor resiko dan cara pencegahan penularan penyakit thalassemia. Setiawan (2022) dengan penelitian menggunakan media buku digital membuktikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap penyakit thalassemia. Intervensi berupa edukasi dengan media buku digital

dapat meningkatkan pemahaman terhadap penyakit thalassemia.

Booklet digital Thalassemia, disingkat sebagai BOOTAMI, dikembangkan dengan memerlukan model desain yang sederhana dan terstruktur. Model pengembangan yang digunakan adalah desain ADDIE, Model ini mencakup lima tahapan yang saling berkaitan dan berstruktur secara sistematis. Adapun tahap tahapan desain ADDIE: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada penelitian ini, *booklet digital* tersebut berisi informasi tentang thalassemia, termasuk pengertian, tanda, gejala, faktor resiko, dan pencegahan. Berdasarkan data yang ditemukan, diperlukan media yang meningkatkan pengetahuan anak pada penyakit thalassemia di sekolah tersebut, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Booklet digital Penyakit Thalassemia Di SMAN 15 Kota Bandung Tahun 2023".

## METODE

Penelitian dilakukan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*.

Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 15 Bandung berjumlah 417 orang. Teknik penentuan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *proportionate random sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 81 orang.

Cara pengumpulan data melalui wawancara untuk mengetahui masalah

atau kebutuhan penelitian dari informan sebanyak 3 siswa dan melalui kuesioner sebagai uji materi dan media kepada ahlinya, serta uji kelayakan media oleh pengguna (siswa) dengan bentuk skala likert dalam melakukan penilaian kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui validitas produk.

Penelitian dilakukan pada tanggal 23-27 Mei Tahun 2023 berlokasi di SMAN 15 Kota Bandung. Sebelum melakukan penelitian, responden diberikan naskah penjelasan dan *informed consent* yang bertujuan untuk menyatakan ketersediaan untuk terlibat dalam penelitian agar dapat mengetahui tujuan dan maksud penelitian yang terlibat. Setelah mendapatkan persetujuan, selanjutnya dilakukan implementasi dengan memberikan media *booklet digital* mengenai penyakit thalassemia kemudian responden diberikan memberikan penilaian dan umpan balik dalam kelayakan media tersebut.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor Ethical Clearance No.63/KEPK/EC/IV/2023.

## HASIL

Langkah penelitian pengembangan media *booklet digital* mengenai penyakit thalassemia adalah sebagai berikut.

### a. Tahap Analisis (Analysis)

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa masalah kesehatan yang dihadapi oleh sasaran dapat diatasi dengan diberikannya materi tentang *thalassemia* dan juga pencegahannya karena siswa belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan mengenai *thalassemia* di sekolah. Media kesehatan yang pernah diberikan yaitu hanya dari buku pelajaran sehingga belum ada variasi media mengenai penyakit thalassemia dan pencegahan thalassemia yang siswa dapatkan.

Siswa memerlukan media pembelajaran seperti *booklet digital* yang dinilai sangat menarik dan sangat memudahkan dalam fungsinya bagi anak-anak karena dapat diakses secara *digital* sehingga timbulnya semangat untuk belajar mengenai materi penyakit thalassemia.

### b. Tahap Desain (*Design*)

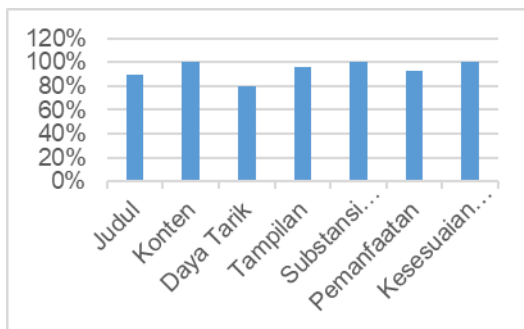
Desain ini meliputi perencanaan perancangan produk yang akan dihasilkan serta proses pengembangannya. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media *booklet digital* mengenai apa itu penyakit thalassemia dan bagaimana cara mencegahnya. Pada tahap pembuatan media *booklet digital* ini menggunakan aplikasi Canva melalui tahap pra produksi dilakukan penentuan konsep, perencanaan pada rancangan matriks, pemilihan karakter kartun dan materi yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap produksi dilakukan proses pembuatan latar/*background*, proses pemilihan ilustrasi gambar, proses memilah dan memasukkan materi, serta proses pengaturan layouting atau tata letak materi.

### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, dilakukan penilaian validasi media kepada ahli media dan ahli materi yang dilakukan sebelum media digunakan oleh sasaran agar mendapatkan validasi sehingga media dinyatakan layak untuk diuji coba. Teknik dan kriteria yang digunakan dalam menganalisis untuk mengukur tingkat validitas media dan materi digunakan menurut Muthi (2021). Hasil penilaian yaitu sebagai berikut.

#### 1. Aspek Materi

Hasil uji kelayakan ahli materi pada media *booklet digital* mengenai thalassemia adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan grafik di atas bahwa nilai dari tiap aspek dari materi pada *booklet digital*, yaitu isi Judul 90%, konten 100%, daya tarik 80%, Tampilan 96%, substansi informasi yang dibutuhkan 100%, pemanfaatan 93%, dan kesesuaian dengan nilai sosial 100%. Adapun perhitungan nilai persentase kelayakan *booklet digital* thalassemia berdasarkan ahli materi sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{95}{100} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

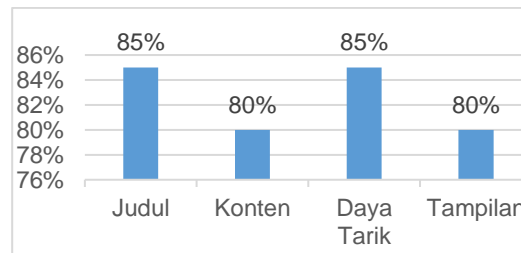
Keterangan :

- P : Persentase
- $\sum x$  : Jumlah total yang diperoleh
- $\sum xi$  : Jumlah skor ideal

Kesimpulannya yaitu uji kelayakan media pada aspek materi mendapatkan persentase sebesar 95% dan dikatakan sangat valid. Dengan demikian, media *booklet digital* mengenai thalassemia dinyatakan sangat layak digunakan.

## 2. Aspek Media

Data hasil dari pengisian instrument penilaian yang diujikan kepada ahli materi dan ahli media kemudian dihitung untuk mendapatkan skor dan kategori kelayakan sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan grafik di atas bahwa nilai dari tiap aspek dari media pada *booklet digital*, yaitu Judul 85%, konten 80%, dan daya tarik 85%, dan tampilan 80%. Adapun perhitungan nilai persentase kelayakan media *booklet digital* thalassemia berdasarkan ahli media sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{14}{20} \times 100\%$$

$$P = 70\%$$

Keterangan :

- P : Persentase
- $\sum x$  : Jumlah total yang diperoleh
- $\sum xi$  : Jumlah skor ideal

Berdasarkan perhitungan diatas, hasil dari uji kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media didapatkan sebesar 70% yang termasuk dalam kategori valid, sehingga materi yang digunakan dalam media *booklet digital* thalassemia dinyatakan layak digunakan.

## d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi pada tahapan ini adalah uji coba pengguna skala kecil yang melibatkan 10 responden diluar sampel. Adapun hasil uji coba skala kecil uji produk, menunjukkan skor persentase sebesar 83,5% dengan kriteria sangat layak, sehingga media *booklet digital* mengenai penyakit *thalassemia* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali kepada siswa kelas XI SMAN 15 Bandung. Kegiatan yang dilakukan hari pertama yaitu menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, mengumpulkan *informed consent* yang telah ditandatangani, serta mengisi *pretest* lalu diberikan edukasi mengenai media *booklet digital* mengenai *thalassemia*. Kemudian, kegiatan yang dilakukan pada hari kedua yaitu adanya edukasi mengenai media *booklet digital* mengenai *thalassemia* dan mengisi lembar *posttest*. Adapun hasil dari *pretest*, *posttest* pada penelitian ini dianalisis dengan uji statistik sebagai berikut.

a) Hasil Pengetahuan *Thalassemia* Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Media *booklet digital*

**Tabel 3**  
**Distribusi Pengetahuan Penyakit *Thalassemia* Sebelum dan Sesudah Intervensi**

Penge- tahuan	N	Min	Max	Mean	Std. Devia- tion
Sebelu- m	81	13	93	71.11	20.16 6
Sesud- ah	81	80	100	91.52	6.751

Berdasarkan tabel diatas, distribusi pengetahuan *thalassemia* sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *booklet digital* menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi rata-rata skor pengetahuan siswa sebesar 71.11 dengan nilai minimal 13 dan nilai maksimal 93. Sedangkan setelah dilakukan intervensi rata-rata skor pengetahuan siswa sebesar 91.52 dengan nilai minimal 80 dan nilai maksimal 100.

**Tabel 4**  
**Distribusi Kategori Pengetahuan Sebelum dan sesudah diberi intervensi**

Edukasi Menggunakan Media <i>booklet digital</i>					
Sebelum			Sesudah		
Kate- gori	F	%	Katego- ri	F	%
Baik	40	49.9 %	Baik	72	88.9 %
Cukup	26	32.1 %	Cukup	6	7.4 %
Kurang	15	18.5 %	Kurang	3	3.7 %
<b>Jumlah</b>	<b>81</b>	<b>100 %</b>		<b>81</b>	<b>100 %</b>

Berdasarkan tabel Distribusi Pengetahuan diatas, didapatkan hasil bahwa pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi menggunakan media *booklet digital* yang berkategori baik sebanyak 40 siswa (49,4%), dengan kategori cukup sebanyak 26 siswa (32,1%), dan dengan kategori kurang sebanyak 15 siswa (18,5%). Setelah diberikan edukasi menggunakan media *booklet digital* yang berkategori baik sebanyak 72 siswa (88,9%), dengan kategori cukup sebanyak 6 siswa (7,4%), dan dengan kategori kurang sebanyak 3 siswa (3,7%).

Berdasarkan hasil tersebut, pengetahuan siswa tentang *thalassemia* sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *booklet digital* dengan rata-rata 71.11 meningkat menjadi 91.52. Sedangkan pengetahuan siswa tentang *thalassemia* dengan kategori baik sebelum diberikan edukasi sebanyak 40 siswa (49,4%), sedangkan setelah diberikan edukasi mengalami peningkatan menjadi 72 siswa (88,9%).

b) Hasil Efektifitas Media *booklet digital* *Thalassemia* Pada Siswa Kelas XI SMAN 15 Bandung.

Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *booklet digital*, dilakukan pengujian skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan edukasi media *booklet*

*digital* terhadap pengetahuan penyakit pada siswa kelas XI di SMAN 15 Bandung. Analisis bivariat dilakukan untuk melihat adanya pengaruh atau tidak dengan pertama melakukan uji normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov Smirnov karena populasi responden >100.

Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data yang dilakukan menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi SPSS dengan hasil nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,00 < 0,05$  (*bukti terlampir*), maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian dilakukan dengan analisis bivariat untuk mengetahui pengaruh media *booklet digital* terhadap pengetahuan penyakit *thalassemia* dengan menggunakan Uji Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 5**  
**Hasil Uji Wilcoxon**

Variabel	Kuesioner	Nilai P
Pengetahuan	<i>Pretest- Posttest</i>	0.000

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai *p value* sebesar 0,000 dengan  $p < 0,05$ , artinya adanya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa edukasi menggunakan media *booklet digital*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi menggunakan media *booklet digital* terhadap pengetahuan penyakit *thalassemia* pada siswa kelas XI di SMAN 15 Bandung.

## PEMBAHASAN

### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan analisis dalam metode ADDIE pada penelitian ini diperlukan untuk mengidentifikasi penyebab kesenjangan atau masalah dan potensi solusi yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah (Batubara, 2020), yang mana sejalan dengan identifikasi

ditemukannya peningkatan frekuensi penyakit *thalassemia* khususnya pada wilayah sekitar SMAN 15 Bandung, oleh karena itu dibutuhkan media yang lebih efektif dalam memberikan edukasi mengenai *thalassemia*.

Dalam jurnal lain, media powerpoint menjadi alat untuk memberikan edukasi pada siswa SMA mengenai *thalassemia*, maka dalam penelitian ini booklet digital dipilih karena kegunaannya dalam kemudahan akses, menarik pembaca, dan menyampaikan informasi dengan benar (Makdis, 2020).

### b. Tahap Desain (*Design*)

Desain pada media booklet digital di buat dengan ukuran 512x800 px yang mana seukuran dengan buku digital pada umumnya, warna yang dipilih sesuai dengan tema yaitu dominan merah dengan warna kuning dan putih sebagai hiasan agar warnanya tidak monoton, isi materi yang komponennya terdiri dari pendahuluan, isi dan penutupan, tata letak dan juga ilustrasi yang digunakan harus sesuai dengan aspek keindahan booklet digital, serta ilustrasi yang menjelaskan materi. Hal ini sejalan dengan penelitian (Az-zahra, 2022), yaitu komponen yang terdiri atas pendahuluan, isi dan penutupan serta warna cover yang tidak monoton.

### c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan media booklet digital dilakukan oleh ahli media dan juga ahli materi, guna mendapatkan validasi yang digunakan dalam pengembangan media booklet digital. Media tersebut dapat digunakan apabila dinilai layak digunakan meskipun dengan revisi. Hal ini sejalan dengan materi oleh (Batubara, 2020), yang menuliskan bahwa prosedur tahapan pengembangan yaitu mengembangkan media dengan dilakukannya penilaian ahli dan melakukan revisi sesuai saran tim ahli.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi dilakukan dengan menguji coba produk pada skala kecil mengenai media dan juga materi pada 10 orang di kelas X, yang didapati penilaian sangat layak tanpa revisi. Hal ini sejalan dengan materi oleh (Batubara, 2020), yang menuliskan bahwa prosedur tahapan implementasi yaitu menguji coba produk untuk mendapatkan penilaian media dan kompetensi siswa.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

a) Analisis Univariat

Berdasarkan hasil distribusi frekuensi pengetahuan penyakit thalassemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media booklet digital menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi rata-rata skor pengetahuan siswa sebesar 71.11 dengan nilai minimal 13 dan nilai maksimal 92. Sedangkan setelah dilakukan intervensi rata-rata skor pengetahuan siswa sebesar 91.52 dengan nilai minimal 80 dan nilai maksimal 100.

Berdasarkan tabel Distribusi Pengetahuan diatas, didapatkan hasil bahwa pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi menggunakan media booklet digital yang berkategori baik sebanyak 40 siswa (49,4%), dengan kategori cukup sebanyak 26 siswa (32,1%), dan dengan kategori kurang sebanyak 15 siswa (18,5%). Setelah diberikan edukasi menggunakan media booklet digital yang berkategori baik sebanyak 72 siswa (88,9%), dengan kategori cukup sebanyak 6 siswa (7,4%), dan dengan kategori kurang sebanyak 3 siswa (3,7%).

Berdasarkan hasil tersebut, pengetahuan siswa tentang Pengetahuan penyakit thalassemia sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media booklet digital dengan rata-rata 71.11 meningkat menjadi 91.52. Sedangkan pengetahuan siswa tentang thalassemia dengan kategori baik sebelum diberikan edukasi sebanyak 40 siswa (49,4%),

sedangkan setelah diberikan edukasi mengalami peningkatan menjadi 72 siswa (88,9%).

b) Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat adanya pengaruh atau tidak dengan pertama melakukan uji normalitas data menggunakan Uji Kolmogorov smirnov. Berdasarkan Hasil pengujian dengan menggunakan Computer SPSS Versi 25, uji normalitas data pengetahuan siswa SMAN 15 Bandung tentang penyakit *thalassemia* menunjukkan bahwa nilai P Value *Pretest-Posttest* pengetahuan memiliki nilai P value < 0.05, berdasarkan kaidah pengambilan keputusan dalam Uji Normalitas K-S, jika signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal Lalu uji selanjutnya di karenakan data tidak berdistribusi normal yaitu dengan uji Wilcoxon.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon didapatkan nilai Z hitungnya sebesar -1.56 dan nilai p value sebesar 0,000 dengan  $p < 0,05$ , artinya adanya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa edukasi menggunakan media *booklet digital*. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh edukasi menggunakan media *booklet digital* terhadap pengetahuan penyakit *thalassemia* pada siswa SMAN 15 Bandung.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukannya analisis kebutuhan media Booklet digital mengenai Thalassemia di Sekolah pada siswa SMAN 15 Bandung dilihat dari aspek desain bentuk media booklet digital yang diharapkan yaitu materi dibuat singkat dan hanya memuat inti materi. Bahasa yang diharapkan menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa sehari-hari yang mudah untuk dimengerti. Aspek ilustrasi yang diharapkan yaitu dapat menjelaskan materi yang ada, memiliki warna yang sesuai dengan

tema materi, jenis huruf yang jelas dan tegas. Serta desain booklet digital berupa Desain booklet digital yang terdiri dari 12 halaman; warna yang sesuai dengan tema dan tidak monoton, penulisan huruf yang jelas dan pemilihan kata yang sederhana; ilustrasi yang mampu menjelaskan isi materi; dan tata letak yang disesuaikan dengan aspek keindahan booklet.

Setelah itu media tersebut dapat digunakan apabila sudah melakukan pengembangan media yang dinyatakan layak oleh penilaian dari ahli materi dengan kriteria sangat layak dan ahli media dengan kriteria layak. Hasil tersebut didapatkan setelah melakukan perbaikan dalam materi tersebut yaitu cover yang digunakan perlu mencantumkan nama instansi dan jurusan serta tahun media tersebut dibuat. Sedangkan perbaikan dalam media yaitu penggunaan kombinasi warna yang lebih baik, penggunaan font yang maksimal hanya 3 jenis, konsistensi penggunaan ilustrasi, serta layouting atau tata letak penempatan isi materi maupun media harus seimbang dan Bedakan ukuran font Headline, SubHeadline dan body text.

Implementasi media dilakukan dengan uji kelayakan skala kecil yang melibatkan 10 responden diluar sampel dengan hasil uji coba yang berkriteria sangat layak. Dan yang terakhir melakukan evaluasi media booklet digital thalassemia menunjukkan terdapatnya pengaruh pemberian media booklet digital terhadap pengetahuan thalassemia pada siswa SMAN 15 Bandung.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT., Karna hanya dengan rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada kedua orang tua dan keluarga yang saya cintai, seluruh kerabat yang senantiasa mendukung saya, seluruh jajaran direksi Poltekkes

Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh siswa yang bersedia dalam pelaksanaan penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya, dan juga rekan-rekan seperjuangan yang telah memberikan semangat serta memanjatkan doa demi kelancaran penelitian yang dilakukan.

#### DAFTAR RUJUKAN

1. Hoiroh, A'an Muhajar Mawaddatul, dan Isnawati. Pengembangan Media Booklet Elektronik Materi Jamur Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA. *Bioedu*. 2020;9(2):292-301.
2. Aisyahi I, Setiadi Kelana D. Penyuluhan Kesehatan Tentang Penyakit Thalassemia. *Bina Sehat Masyarakat*. 2021;1(1):24-30.
3. Arikunto S. Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2017. ISBN 978-602-229-844-1.
4. Az-zahra MJ, Sudiyat R. Pengaruh Media Booklet Digital 1000 Hari Pertama Kehidupan Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Sebagai Upaya Pencegahan Stunting Di Sma Kabupaten Bandung. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*. 2023;3(3):609-614.
5. Batubara H.H. Media Pembelajaran Efektif. *Jurnal Semarang: Fatawa Publishing*; 2020.
6. Ghozali, I. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. 9th ed. Badan Penerbit Universitas Diponegoro; 2018.
7. Makdis N. Penggunaan E-Book Pada Era Digital. *AI-Maktabah*. 2020;19. doi:10.15408/almaktabah.v19i1.21058.
8. Muthi LN. Pengembangan Media Monopoli "GEMAS" sebagai

- Media Alternatif dalam Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*. 2021;2(1):71–80.
9. Noeriman AR, Fitrianingrum I, Armyanti I. Knowledge Level about Thalassemia among High School Students in Pontianak City, West Kalimantan, Indonesia. *Mutiara Medika: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan*. 2020;20(2). doi:10.18196/mm.200248.
  10. Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta; 2018. ISBN 978-979-098-094-5.
  11. Kementerian Kesehatan RI. *Buku Saku Talasemia*. Published Online 2021: 1-12
  12. Santoso E, Wijaya AA, Sudianto. Booklet Covid-19 Serta Pelatihan Kopi Sebagai Bentuk Ketahanan Pangan dan Upaya Pemahaman Kepada Masyarakat Mengenai Covid-19. *Indonesian Journal of Community and Service (IJOCS)*. 2021;1(2):19-06. E-ISSN: 2775-2666.
  13. Setiawan D, Setiawan H, Nurmalasari A. Edukasi Penyakit Thalassemia pada Mahasiswa STIKES Muhammadiyah Ciamis. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 2022;6(3):1-1. p-ISSN: 2614-5251, e-ISSN: 2614-526X.
  14. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta; 2013.
  15. Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta; 2019.
  16. Susilowati D. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI; 2016. <https://onsearch.id/Author/Home?author=Dwi+Susilowati>
  17. Tinambunan RF, Mursid R, Tambunan H. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 2019;6(2).
  18. Wahidiyat PA, Yo EC, Wildani MM, Triatmono VR, Yosia M. Cross-sectional study on knowledge, attitude and practice towards thalassaemia among Indonesian youth. *BMJ Open*. 2021;11:e054736. doi:10.1136/bmjopen-2021-054736
  19. Wulandari E, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis E-Book pada Materi Sistem Pencernaan untuk SMP Kelas VIII*. Tesis. UIN Raden Intan Lampung.