



Model Aplikasi “Hallo Perawat” Dalam Memberikan Informasi dan Edukasi Kesehatan Pada Masyarakat

Wasis Nugroho^{1✉}, Amira BSA², Lale Wisnu A³, Arini Krisnawati⁴

^{1,2,4}Poltekkes Kemenkes Ternate, Indonesia,

³Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia

E-mail / HP : wasisnugroho1@gmail.com / 0813-5601-1148

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Diterima: April 2025 Disetujui: April 2025 Dipublikasi: Mei 2025 Keyword: Edukasi, Kesehatan Masyarakat, Aplikasi Android.	Latar Belakang: Penyelenggaraan pelayanan informasi kesehatan kepada masyarakat perlu dikembangkan dan terfokus. Salah satu tren dengan menggunakan aplikasi berbasis smartphone. Dalam hal ini pengelola informasi kesehatan perlu memberikan pendukung seperti menggunakan aplikasi. Aplikasi dapat menjadi sarana dalam memberikan informasi, edukasi dan kiat-kiat dalam mengatasi masalah secara mandiri serta mendukung pengambilan Keputusan. Tujuan umum penelitian ini untuk melihat pengaruh penggunaan model aplikasi “Hallo perawat” dalam memberikan informasi dan edukasi kesehatan kepada Masyarakat di Kota Ternate. Metode penelitian kuantitatif dengan jenis <i>inferensial</i> , menggunakan desain penelitian <i>pra-eksperimental</i> dengan rancangan <i>one group pretest-posttest</i> . Sampel sebanyak 100 orang diambil dari perwakilan kelompok masyarakat di 4 kecamatan Kota Ternate. Hasil disajikan dalam bentuk deskripsi dengan penyajian distribusi univariat dan bivariat, uji menggunakan Uji z-tes sebagai pilihan. Diperoleh tingkat pengetahuan sangat baik 72 orang (72%), baik 25 orang (25%), cukup 2 orang (2%) dan kurang 1 orang (1%). Kepuasan penggunaan diperoleh sangat puas 63 orang (63%), puas 32 orang (32%), tidak puas 4 (4%), sangat tidak puas 1 (1%). Hubungan penggunaan aplikasi dengan pengetahuan dan kepuasan dengan nilai p value: 0.000. Aplikasi ini dapat dijadikan salah satu media pemberian informasi dan edukasi kepada Masyarakat.
DOI: 10.32763/zzv4c354	

Application Of The “Hello Nurse” Model In Providing Information And Health Education To The Community

ABSTRACT

Background: Health needs to provide support such as using applications. Applications can be a means of delivering information, education and tips in overcoming problems independently and supporting decision making. The purpose of this study was to see the effect of using the "Hallo Perawat" application model in presenting health information and education to the community in Ternate City. Quantitative research with inferential type, using pre-experimental research design with one group pretest-posttest design. A sample of 100 participant was taken from representatives of community groups in 4 sub-districts of Ternate City. The results are presented in the form of descriptions with univariate and bivariate distribution presentations, testing using the z test as an option. The level of knowledge obtained was very good 72 people (72%), good 25 people (25%), sufficient 2 people (2%) and lacking 1 person (1%). The satisfaction of use obtained was very satisfied 63 people (63%), satisfied 32 people (32%), dissatisfied 4 (4%), very dissatisfied 1 (1%). The relationship between application use and knowledge and satisfaction with a p value: 0.000. Suggestions for this application can be used as one of the media that provides information and education to the community.

✉ Alamat korespondensi:

Poltekkes Kemenkes Ternate, Ternate – Maluku Utara , Indonesia

Email: wasisnugroho1@gmail.com

Pendahuluan

Media informasi kesehatan perlu dikembangkan menyesuaikan dengan teknologi dan kebiasaan hidup saat ini. Pemberian informasi juga lebih terfokus pada kepentingan dari mereka. Teknologi informasi yang ramai digunakan saat ini seperti pada penggunaan informasi melalui smartphone (Bonabi, M., et al, 2019). Mereka dengan permasalahan kesehatan maupun kebutuhan mempertahankan kesehatan dan kebugaran terus berupaya mencari informasi secara menyeluruh. Pencarian layanan Kesehatan, klinik, rumah sakit dan puskesmas yang dapat terjangkau dan menyesuaikan dengan status mereka. Informasi yang diperoleh dikumpulkan dan menjadi pertimbangan dalam pengambilan Keputusan untuk mengatasi maupun memperoleh kebutuhan kesehatan (Dahl, Andrew J., et al, 2021). Saat pertama kali mengalaminya, mereka mencari informasi, mendiskusikan bersama keluarga dan mengambil keputusan untuk mencari layanan Kesehatan.

Media informasi kesehatan memberikan dukungan dengan mendesain fitur aplikasi yang mudah diakses dengan menggunakan smartphone. Rancangan aplikasi dibuat dengan gabungan dari beberapa fitur yang memiliki tujuan penggunaan secara sistematis dan melalui perangkat aplikasi smartphone. Penelitian oleh Puigdomenech E, *et al.* (2019) tentang edukasi kesehatan kelompok masyarakat dengan menggunakan smartphone sangat efektif. Aplikasi pada penelitian ini menjadi kesempatan bagi professional keperawatan dalam memberikan edukasi kesehatan agar masyarakat mengetahui dan memahami keadaan kesehatan dan memberikan dukungan dalam membantu mengatasi awal secara mandiri dan mencari pelayanan Kesehatan.

Media informasi kesehatan memberikan dukungan dengan mendesain fitur aplikasi yang mudah diakses dengan menggunakan smartphone. Rancangan aplikasi dibuat dengan gabungan dari beberapa fitur yang memiliki tujuan penggunaan secara sistematis dan melalui perangkat aplikasi smartphone. Penelitian oleh Puigdomenech E, *et al.* (2019) tentang edukasi kesehatan kelompok masyarakat dengan menggunakan smartphone sangat efektif. Aplikasi pada penelitian ini menjadi kesempatan bagi professional keperawatan dalam memberikan edukasi kesehatan agar masyarakat mengetahui dan memahami keadaan kesehatan dan memberikan dukungan dalam membantu mengatasi awal secara mandiri dan mencari pelayanan Kesehatan.

Pengetahuan merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perilaku seseorang dalam menjaga kesehatan. Pentingnya edukasi atau pendidikan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat agar dapat mengubah perilaku mereka menjadi lebih sehat (Notoatmojo, 2012).

Kesehatan adalah keadaan sehat, baik secara fisik, mental, spritual maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomis. Beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan dan salah satu faktor yang paling mempengaruhi adalah perilaku. Perilaku yang sehat akan menunjang meningkatnya derajat Kesehatan (Notoatmojo, 2012).

Media informasi menggunakan aplikasi smartphone yang menjadi gaya hidup saat ini dapat menjadi pilihan dalam memberikan informasi dan edukasi kesehatan. Penelitian ini ingin melihat pengaruh dari penerapan model aplikasi “Hallo Perawat” dengan memberikan informasi dan edukasi Kesehatan kepada Masyarakat di kota ternate.

Metode

Jenis penelitian Kuantitatif dengan rancangan penelitian *pra-eksperimantal* yakni penelitian menggunakan sampel untuk dilakukan metode secara eksperimental, dan digeneralisasi dari populasi darimana sampel diambil (Sugiyono, 2019). Rancangan menggunakan *one group pretest-posttest* dengan rancangan yang tidak menggunakan kelompok pembanding. Partisipan sebanyak 100 orang yang diperoleh dari kecamatan di Kota ternate.



Pada saat awal sudah dilakukan penilaian awal sehingga memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya perlakuan. Berdasarkan kesadaran yang di tunjukan dari kegiatan individu itulah yang tertuju pada objek tertentu terkait dengan pengalaman, pengetahuan dan perasaannya saat berproses (Purwanto Eko S, 2023). Pada perlakuan ini, peneliti membuat kreasi aplikasi “Halo Perawat” *Gulaha Care* secara sederhana dan mengajukan kepada partisipan. Mereka kemudian diminta mengungkapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan rasional yang ada dalam aplikasi smartphone dan didasarkan atas kesadaran dirinya menilai kepuasan dalam menggunakannya. Pengembangan aplikasi ini menggunakan Metode ADDIE yakni Analysis, Design, Development Pengembangan, Implementasi dan Evaluasi metode ini cukup baik dalam mengembangkan sebuah uji coba sistem (Priangga, 2021).

Analisis kebutuhan pengguna, fungsional dan sistem aplikasi dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh Masyarakat dalam konten aplikasi yang perlu dibuat yang dihubungkan dengan studi literatur yang sesuai. Untuk analisis kebutuhan system aplikasi meliputi perangkat keras dan perangkat lunak yakni pembuatan link aplikasi diperangkat keras dan smartphone berbasis android ram >4Gb, dengan memori internal paling rendah <2Gb. Langkah selanjutnya dibuat rancangan aplikasi dari design beranda, ikon aplikasi dan 3 menu halaman tampilan.

Perolehan data menggunakan kuesioner, dan analisis data digunakan univariat dan bivariat. Analisis data menggunakan Uji z tes dan disajikan dalam bentuk deskriptif.

Keterangan kelaikan etik diperoleh dari Komite etik Poltekkes Kemenkes Tanjung Karang dengan nomor 419/KEPK-TJK/V/2024.

Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan data dilaksanakan dan diperoleh dari dasar hasil analisis berupa univariat dan bivariat dari jumlah responden sebanyak 100 orang.

Tabel 1. Distribusi Karakteristik responden berdasarkan Tingkat Pendidikan

Pendidikan	Frekuensi	Presentasi %
Sarjana	12	12
SMA	78	78
SMP	5	5
Total	100	100

Berdasarkan tabel diatas, usia Masing-masing dengan tingkatan kelas dimana responden berada secara umum memiliki rentang usia dewasa produktif. Responden terbanyak memiliki rentang pendidikan pada jenjang SMA dan Sarjana, sedangkan jenjang pendidikan SMP diperoleh sedikit.

Meningkatnya penggunaan smartphone sebagai sarana memperoleh informasi dan pengetahuan saat ini sudah menjadi marak dilingkungan Masyarakat. Tidak terkecuali Masyarakat dengan jenjang pendidikan yang luas baik tingkat menengah maupun sarjana bahkan anak-anak sekalipun. Akses-akses yang diperlukan oleh pengguna gadget menjadi semakin gampang dan dalam waktu yang cepat (Fitriami&Galaresa, 2021).

Tabel 2. Distribusi karakteristik responden berdasarkan umur

Umur Responden (Tahun)	Frekuensi	Presentasi %
50-55	10	10
30-49	55	55
22-29	35	35
Total	100	100



Rentang umur responden yang diperoleh pada tabel diatas diusia produktif dan memungkinkan untuk dapat menggunakan aplikasi pada smartphone untuk memperoleh informasi dan pengetahuan melalui aplikasi.

Pada masa dewasa produktif tersebut sebagai periode adaptasi dini tentang pola kehidupan dan harapan sosial yang baru dan sebagai harapan dalam suatu tatanan kelompok maupun keluarga dalam membantu memberikan informasi serta keputusan guna meningkatkan kesejahteraan hidup. Selain itu, periode ini juga merupakan periode usia produktif bagi orang tua, dimana rentang usia 30-40 tahun merupakan posisi matang dalam mengurus rumah tangga maupun pemenuhan kebutuhan anak dalam proses perkembangan (Hurlock, 2010).

Tabel 3. Distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

	Frekuensi	Presentasi %
Laki-laki	42	42
Perempuan	58	58
Total	100	100

Dari perolehan data diatas, partisipan merupakan anggota keluarga yang berkeinginan untuk mengetahui informasi yang diperoleh dengan menggunakan aplikasi yang dibuat. Kebanyakan dari mereka berjenis kelamin Perempuan. Dengan selisih perbandingan 8 persen.

Tabel 4. Distribusi nilai pengetahuan responden

Skoring	Pretest		Posttest	
	frek	Presentase (%)	frek	Presentase (%)
86-100 (sangat baik)	8	8	72	72
70-85 (baik)	10	10	25	25
56-69 (cukup)	50	50	2	2
0-55 (Kurang)	32	32	1	1
Total	100	100	100	100

Perolehan nilai sangat baik dan baik sesuai data pretest diatas diperoleh sebanyak 18 responden (18%) sisanya itu masih memiliki nilai yang cukup dan kurang. Setelah pelaksanaan kegiatan dan dilakukan posttest diperoleh signifikan peningkatan terhadap pemahaman dan pengetahuan yang diberikan sebanyak 97 responden (97%).

Studi yang dilakukan oleh Wahyuni (2020), menyimpulkan bahwa aplikasi smartphone yang dirancang untuk memberikan edukasi kepada ibu dalam caring dapat mempengaruhi dengan signifikan. Dengan aplikasi dapat dengan mudah mencari informasi yang tersedia, mudah dibuka karena dengan kebiasaan saat ini menggunakan gadget dan smarphone menjadi barang kebutuhan yang penting.

Tabel 5. Distribusi kepuasan penggunaan aplikasi

No	Skoring	Jumlah	Presentase (%)
1	76-100 (Sangat Puas)	63	63
2	51-75 (Puas)	32	32
3	26-50 (Tidak Puas)	4	4
4	0-25 (Sangat Tidak Puas)	1	1
	Total	100	100

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa jumlah skoring penggunaan aplikasi yang menyatakan sangat puas sebanyak 63 orang (63%), yang mengatakan puas sebanyak 32 orang (32%), sedangkan tidak puas sebanyak 4 orang (4%) dan sangat tidak puas sebanyak 1 orang (1 %). Generasi dengan usia tertentu sangat berpengaruh sekali dalam kelincahan menggunakan gadget smartphone. Apalagi jika kondisi fisik yang sudah menua dengan ketidak mampuan fisik terutama penglihatan, motorik dan kemampuan berpikir akan mempengaruhi kemampuan dalam menggunakan *gadget smartphone*.

Tabel 6, Uji analisis pengaruh terhadap pengetahuan dan kepuasan

	Sig (2-tailed)
Pengetahuan-kepuasan	0.000

Dari tabel uji diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartphone dengan aplikasi sederhana Hallo perawat “Gulaha Care” dapat mendukung peningkatan pengetahuan dan kepuasan dari responden dalam memenuhi kebutuhan informasi terkait.

Penutup

Metode pemberian informasi dan pengetahuan dengan menggunakan media aplikasi Hallo Perawat “Gulaha Care” mempengaruhi peningkatan dengan baik. Aplikasi ini dapat menjadi salah satu pilihan media dalam memberikan informasi dan edukasi kepada Masyarakat di kota ternate.

Daftar Pustaka

- Bonabi, M., et all. (2019). Effectiveness of smart phone application use as continuing medical education method in pediatric oral health care: A randomized trial. BMC Medical Education. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1852-z>.
- Dahl, Andrew J, Milne, George R, Peltier, James W. (2021). Digital health information seeking in an omni-channel environment: A shared decision-making and service-dominant logic perspective. Journal of Business Research, Vol. 125, DOI:10.1016/j.jbusres.2019.02.025.ISSN 01482963.
- Fitriami E, Galaresa A.V. (2021). Edukasi Pencegahan Stunting Berbasis Aplikasi Android Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Ibu. Citra Delima Scientific journal of Citra Internasional institute doi: 10.33862.
- Hurlock, E. B. (2010). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Erlangga.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Puigdomenech, Elisa., et.al. (2019). Promoting healthy teenage behaviour across three European countries through the use of a novel smartphone technology platform, PEGASO fit for future: Study protocol of a quasi-experimental, controlled, multi-Centre trial. BMC Medical Informatics and Decision Making, Vol: 19, DOI:10.1186/s12911-019-0958-x, ISSN: 14726947.
- Purwanto Eko S. (2023). Penelitian Tindakan Kelas. Eureka Media Aksara, ISBN. 978-623-151-906-1.
- Pringga Y.S, Wardono. (2019). Pengembangan media pembelajaran PLSolves meningkatkan kemampuan pemecahan masalah materi SPLTV aturan Cramer. Prosiding Seminar Nasional Matematika (2019) ISSN: 2613-9189.



Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Wahyuni, T. (2020). Pengaruh Aplikasi Mother Cares (Moca) terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Orang Tua dalam Melakukan Stimulasi Tumbuh Kembang Balita Usia 12–18 Bulan. Jurnal Medika Cendekia, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.

