



**PENGUNAAN VIDEO MOTION COMIC UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
SISWA TENTANG KESEHATAN MENTAL DI SMP NEGERI 11 DENPASAR**

*The Use of Motion Comic Video to Improve Student's Knowledge About Mental Health at
Junior High School Number 11 Denpasar*

**Kadek Sri Ariyanti^{1*}, Ni Made Padma Batiari¹, Putu Arik Herliawati², Ni Made Dewianti³,
Made Dewi Sariyani⁴**

¹Prodi DIV Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kartini Bali, ²Prodi DIV Kebidanan Politeknik Kesehatan Kartini Bali, ³Prodi Pendidikan Profesi Bidan Politeknik Kesehatan Kartini Bali, ⁴Prodi S1 Perekam dan Informasi Kesehatan Universitas Dhyana Pura

Jl. Piranha No. 2 Pegok Sesetan Denpasar Selatan Bali

*Alamat Korespondensi : ariyanthi.midwife@gmail.com

(Tanggal Submission: 8 Mei 2025, Tanggal Accepted : 10 Juni 2025)



Kata Kunci :

*Kesehatan
Mental,
Pengetahuan,
Video Motion
Comic*

Abstrak :

Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam kehidupan remaja. 10-20% remaja di dunia dan 6% remaja di Indonesia mengalami masalah kesehatan mental. Kesadaran remaja tentang kesehatan mental masih rendah. Pendidikan kesehatan mental remaja sangat penting dilakukan, salah satu metode yang efektif adalah video motion comic. Kegiatan dilakukan pada hari Kamis, 23 Januari 2025 di SMP Negeri 11 Denpasar. Sasaran kegiatan adalah Siswa kelas VII dan VIII dengan jumlah 60 orang. Metode pelaksanaan kegiatan adalah kualitatif dengan memberikan pre-test melalui wawancara, kemudian memberikan intervensi melalui video motion comic tentang kesehatan mental yang berdurasi kurang lebih 10 menit. Evaluasi dilakukan dengan memberikan post-test kembali dengan cara wawancara dengan pertanyaan yang sama dengan pre-test. Indikator keberhasilan kegiatan yaitu siswa berhasil menjawab dengan benar lebih dari 50% pertanyaan yang diberikan. Wawancara dalam pre-test menunjukkan sebagian besar siswa berhasil menjawab rata-rata 1-2 dari 6 pertanyaan yang diberikan dengan benar. Terjadi peningkatan pada hasil wawancara saat post-test, dimana rata-rata siswa berhasil menjawab 4-5 dari 6 pertanyaan yang diberikan dengan benar. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang kesehatan mental setelah menonton video motion comic. Penggunaan media video motion comic memiliki potensi yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan mental di SMP Negeri 11 Denpasar. Penggunaan teknologi

dan media digital dalam pembelajaran merupakan langkah yang tepat dalam menghadapi tantangan kesehatan mental di kalangan remaja.

Key word :

*Mental Health,
Knowledge,
Motion Comic
Video*

Abstract :

Mental health is an important aspect of adolescent life. 10-20% of adolescents in the world and 6% of adolescents in Indonesia experience mental health problems. Adolescent awareness of mental health is still low. Mental health education for adolescents is very important, one effective method is motion comic videos. The activity was carried out on Thursday, January 23, 2025 at Junior High School Number 11 Denpasar. The target of the activity was 60 students in grades VII and VIII. The method of implementing the activity is qualitative by providing a pre-test through interviews, then providing intervention through motion comic videos about mental health which lasted approximately 10 minutes. Evaluation was carried out by providing a post-test again by interviewing with the same questions as the pre-test. The indicator of the success of the activity was that students managed to answer more than 50% of the questions given correctly. Interviews in the pre-test showed that most students managed to answer an average of 1-2 of the 6 questions given correctly. There was an increase in the interview results during the post-test, where on average students managed to answer 4-5 of the 6 questions given correctly. The results of this activity show an increase in students' knowledge about mental health after watching motion comic videos. The use of motion comic video media has significant potential in increasing students' knowledge about mental health at Junior High School Number 11 Denpasar. The use of technology and digital media in learning is the right step in facing mental health challenges among adolescents.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Ariyanti, K. S., Batiari, N. M. P., Herliawati, P. A., Dewianti, N. M. & Sariyani, M. D. (2025). Penggunaan Video Motion Comic untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Kesehatan Mental di SMP Negeri 11 Denpasar. *Jurnal Abdi Insani*, 12(6), 2619-2626. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v12i6.2567>

PENDAHULUAN

Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam kehidupan remaja, termasuk siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut data dari Badan Kesehatan Dunia (WHO), sekitar 10-20% anak dan remaja mengalami masalah kesehatan mental di seluruh dunia (WHO, 2022). Prevalensi masalah kesehatan mental di kalangan remaja di Indonesia, juga menunjukkan angka yang mengkhawatirkan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, ditemukan bahwa sekitar 6% remaja di Indonesia mengalami gangguan mental emosional (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Kesadaran remaja tentang kesehatan mental masih tergolong rendah. Hanya sebagian kecil remaja yang memiliki akses ke sumber informasi yang akurat dan terpercaya. Media sosial menjadi salah satu sumber informasi utama, namun seringkali informasi yang diperoleh tidak valid. Adanya stigma yang kuat terhadap masalah kesehatan mental di kalangan remaja membuat mereka merasa malu untuk mencari bantuan atau berbagi masalah mereka karena takut dihakimi oleh teman sebaya atau keluarga (Ariyanti *et al.*, 2025). Penting untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan mental agar remaja dapat mengenali dan menangani masalah yang mungkin muncul.



Promosi kesehatan mental remaja tidak hanya mencakup pencegahan gangguan mental, tetapi juga menciptakan lingkungan yang mendukung kesejahteraan psikologis. Lingkungan yang positif dapat membantu remaja mengembangkan keterampilan sosial, mengatasi stres, dan membangun ketahanan mental. Penting untuk melibatkan berbagai pihak, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam upaya promosi kesehatan mental. Program-program di sekolah yang mengajarkan keterampilan sosial dan manajemen stres dapat meningkatkan kesejahteraan mental siswa (Gintari *et al.*, 2023). Melalui promosi kesehatan mental yang efektif, diharapkan remaja dapat lebih memahami kondisi mental mereka dan merasa lebih nyaman untuk mencari bantuan ketika diperlukan. Hal ini dapat mengurangi angka bunuh diri dan perilaku berisiko lainnya yang sering terjadi pada remaja. Data dari Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa sekitar 3.000 remaja di Indonesia meninggal setiap tahun akibat bunuh diri, yang sebagian besar disebabkan oleh masalah kesehatan mental yang tidak ditangani (Kementerian Kesehatan RI, 2023).

Salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa adalah melalui penggunaan media yang menarik, seperti *video motion comic*. *Video motion comic* adalah bentuk media digital yang menggabungkan elemen visual dari komik dengan animasi dan narasi suara. Menurut salah satu penelitian, *video motion comic* memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari media lainnya, seperti kemampuan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang dinamis dan interaktif (Sutiawati *et al.*, 2024). Dalam bidang kesehatan mental, *video motion comic* dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai isu, seperti depresi, kecemasan, dan stres, dengan cara yang lebih relatable bagi remaja. Media ini menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman siswa (Clark and Mayer, 2008). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan *video motion comic* untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang kesehatan mental di SMP Negeri 11 Denpasar.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi tren yang semakin populer. *Video motion comic*, yang menggabungkan animasi dengan narasi, dapat menjadi solusi inovatif untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang lebih sederhana. Hal ini sangat relevan mengingat bahwa siswa di era digital saat ini lebih terbiasa dengan media visual. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tetapi juga untuk mengeksplorasi efektivitas media *video motion comic* dalam konteks pembelajaran kesehatan mental (Noetel *et al.*, 2021).

Penggunaan *video motion comic* dalam pendidikan kesehatan mental memiliki berbagai manfaat. Media ini dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman remaja tentang masalah kesehatan mental. Sebuah studi menunjukkan bahwa remaja yang terpapar *video motion comic* tentang kesehatan mental menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang hanya menerima informasi melalui teks. *Video motion comic* dapat membantu mengurangi stigma terkait kesehatan mental (Imandina, Sutejo and Yani, 2024). Banyak remaja yang merasa malu atau takut untuk membicarakan masalah kesehatan mental mereka. Dengan menyajikan cerita yang *relatable* melalui *video motion comic*, remaja dapat merasa lebih nyaman untuk berbagi pengalaman mereka. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi mereka yang mengalami masalah kesehatan mental. *Video motion comic* dapat digunakan sebagai pemicu diskusi dalam kelas atau kelompok remaja, sehingga mereka dapat berbagi pendapat dan pengalaman. Salah satu studi menunjukkan bahwa diskusi kelompok yang dipicu oleh media visual dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman remaja tentang isu kesehatan mental (Ningrum, Khusniyati and Ni'mah, 2022).

Kegiatan ini akan melibatkan siswa SMP Negeri 11 Denpasar sebagai subjek penelitian. Melalui metode kuantitatif, peneliti akan mengukur tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *video motion comic*. Data yang diperoleh diharapkan dapat memberikan wawasan tentang seberapa efektif media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan mental.

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di sekolah.

METODE KEGIATAN

Rincian metode kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Metode Kegiatan

Waktu dan Tempat kegiatan,	Kamis, 23 Januari 2025 di SMP Negeri 11 Denpasar
Objek/sasaran/mitra,	Siswa kelas VII dan VIII
Jumlah kk/anggota mitra terlibat,	60 orang
Metode pelaksanaan kegiatan,	Metode yang digunakan adalah kualitatif, dengan memberikan <i>pre-test</i> melalui wawancara, kemudian memberikan intervensi melalui <i>video motion comic</i> tentang kesehatan mental, evaluasi dilakukan dengan memberikan <i>post-test</i> kembali dengan cara wawancara dengan pertanyaan yang sama dengan <i>pre-test</i> .

Rangkaian kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap pendahuluan

Pada tahap ini tim melakukan pengurusan izin kegiatan, kontrak waktu dengan lahan, serta persiapan alat dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan.

Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* dengan metode kualitatif. Sebelum pemutaran media *video motion comic*, kami melemparkan beberapa pertanyaan terkait dengan kesehatan mental kepada 10 orang siswa yang diambil secara acak. Pertanyaan yang diberikan mencakup berbagai aspek kesehatan mental, seperti pengertian, jenis-jenis gangguan mental dan cara penanganannya. Setelah *pre-test*, siswa diberikan intervensi berupa pemutaran *video motion comic* yang berdurasi kurang lebih 10 menit, yang telah dirancang khusus untuk menyampaikan informasi tentang kesehatan mental dengan cara yang menarik.

Video motion comic yang digunakan dalam kegiatan ini merupakan hasil penelitian kami sebelumnya dan dirancang dengan melibatkan ahli kesehatan mental dan pendidik untuk memastikan akurasi informasi yang disampaikan. Konten video mencakup tema-tema penting seperti pengenalan kesehatan mental, stigma yang sering dihadapi, serta pentingnya dukungan sosial bagi individu dengan masalah kesehatan mental. Dengan penggunaan karakter yang *relatable* dan alur cerita yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan.

Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi, siswa diberikan *post-test* dengan beberapa pertanyaan yang sama dengan *pre-test* setelah pemutaran video. Tujuannya adalah untuk mengukur perubahan pengetahuan mereka tentang kesehatan mental. Data yang diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan cara membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dengan indikator keberhasilan yaitu siswa berhasil menjawab dengan benar lebih dari 50% pertanyaan yang diberikan. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas media *video motion comic* dalam pendidikan kesehatan mental di SMP Negeri 11 Denpasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan siswa tentang kesehatan mental setelah menonton *video motion comic*. Hasil wawancara dalam *pre-test*



menunjukkan sebagian besar siswa berhasil menjawab rata-rata 1-2 dari 6 pertanyaan yang diberikan dengan benar. Terjadi peningkatan pada hasil wawancara saat post-test, dimana rata-rata siswa berhasil menjawab 4-5 dari 6 pertanyaan yang diberikan dengan benar.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kesehatan mental remaja sangat beragam, mulai dari faktor individu, keluarga, hingga lingkungan sosial. Salah satu faktor individu yang signifikan adalah genetika. Penelitian menunjukkan bahwa remaja dengan riwayat keluarga yang memiliki gangguan mental memiliki risiko lebih tinggi untuk mengalami masalah serupa (Fakhriyani, 2019). Perkembangan otak yang belum sepenuhnya matang pada remaja dapat membuat mereka lebih rentan terhadap gangguan mental, terutama di masa transisi antara anak-anak dan dewasa. Faktor keluarga juga memainkan peran penting dalam kesehatan mental remaja. Keluarga yang mendukung dan terbuka dapat membantu remaja merasa lebih aman dan nyaman dalam mengekspresikan perasaan mereka. Sebaliknya, keluarga yang mengalami konflik atau kekerasan dapat meningkatkan risiko gangguan mental pada remaja. Menurut salah satu penelitian, remaja yang berasal dari keluarga yang tidak harmonis memiliki kemungkinan dua kali lipat untuk mengalami depresi dibandingkan dengan mereka yang berasal dari keluarga yang mendukung (Rahmawaty *et al.*, 2022).

Lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, juga berpengaruh besar terhadap kesehatan mental remaja. Remaja cenderung mencari penerimaan dari teman-teman mereka, dan tekanan untuk memenuhi ekspektasi sosial dapat menyebabkan stres dan kecemasan. Data dari Survei Kesehatan Nasional menunjukkan bahwa 30% remaja mengalami tekanan dari teman sebaya untuk terlibat dalam perilaku berisiko, seperti penyalahgunaan narkoba dan alkohol (Kementerian Kesehatan RI, 2023). Penting untuk menciptakan lingkungan sosial yang positif dan mendukung bagi remaja. Stres akademik juga menjadi faktor yang tidak bisa diabaikan dalam kesehatan mental remaja. Dengan tuntutan pendidikan yang semakin tinggi, banyak remaja merasa tertekan untuk mencapai prestasi yang diharapkan. Menurut sebuah penelitian, sekitar 40% remaja mengaku merasa stres karena tekanan akademik. Stres yang berkepanjangan dapat menyebabkan gangguan mental seperti kecemasan dan depresi, yang dapat mempengaruhi kinerja akademik dan hubungan sosial mereka (Ningrum, Khusniyati and Ni'mah, 2022).

Strategi promosi kesehatan mental remaja perlu dirancang secara komprehensif dan melibatkan berbagai pihak. Salah satu strategi yang efektif adalah melalui program pendidikan di sekolah. Sekolah merupakan tempat dimana remaja menghabiskan sebagian besar waktu mereka, sehingga menjadi lokasi yang ideal untuk menyampaikan informasi tentang kesehatan mental. Program pendidikan yang mengajarkan keterampilan sosial, manajemen stres, dan pengenalan terhadap kesehatan mental dapat membantu remaja mengembangkan ketahanan mental (Putri and Dewi, 2022).

Penggunaan media video dalam pendidikan menjadi topik yang menarik perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Dengan kemajuan teknologi dan aksesibilitas yang lebih baik, video telah dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa. Video dianggap lebih menarik dan dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih dinamis dibandingkan dengan metode tradisional seperti buku teks. Video memungkinkan untuk menyajikan konten yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami melalui visualisasi dan narasi. Siswa cenderung lebih terlibat dan mempertahankan informasi lebih baik ketika materi disampaikan melalui video. Studi oleh Saragih dan Andayani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media video secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa tentang perilaku siswa dibandingkan dengan penggunaan booklet. Rata-rata skor pengetahuan siswa yang menerima materi melalui video meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan booklet. Siswa yang belajar melalui video menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dan lebih antusias selama proses pembelajaran. Video tidak hanya membantu dalam menyampaikan informasi tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Video memungkinkan untuk pengulangan materi dengan cara yang menarik, sehingga siswa dapat mengakses kembali informasi tersebut kapan saja.

Hasil studi sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Terdapat tren yang signifikan dalam penggunaan media audiovisual dalam pendidikan, khususnya dalam mengajarkan topik-topik kompleks seperti kesehatan mental. Video motion comic dianggap lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dibandingkan dengan metode tradisional. Media yang interaktif dan visual dapat meningkatkan minat belajar siswa. Video motion comic, dengan gaya naratif yang menarik, mampu menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan video motion comic mencerminkan pendekatan multimodal dalam pendidikan, di mana informasi disampaikan melalui berbagai saluran (visual, auditori, dan kinestetik). Hal ini dapat membantu siswa dengan berbagai gaya belajar untuk memahami materi dengan lebih baik. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dan hasil yang positif, penggunaan media audiovisual seperti ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan bermanfaat dalam proses pembelajaran (Saputri *et al.*, 2023).

Keterlibatan orang tua dalam promosi kesehatan mental remaja juga merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Orang tua memiliki peran yang signifikan dalam mendukung kesehatan mental anak-anak mereka. Program pelatihan bagi orang tua tentang cara mengenali tanda-tanda masalah kesehatan mental dan cara berkomunikasi dengan anak-anak mereka dapat membantu menciptakan lingkungan yang mendukung. Penelitian menunjukkan bahwa orang tua yang terlibat aktif dalam kehidupan anak-anak mereka cenderung memiliki anak-anak yang lebih sehat secara mental (Kronsberg *et al.*, 2022).

Penyedia layanan kesehatan juga harus dilibatkan dalam upaya promosi kesehatan mental. Pelatihan untuk tenaga kesehatan tentang cara menangani masalah kesehatan mental pada remaja sangat penting. Dengan demikian, remaja yang membutuhkan bantuan dapat dengan mudah diidentifikasi dan dirujuk ke layanan yang tepat. Menurut data dari Kemenkes RI, hanya 20% remaja yang mengalami gangguan mental yang mendapatkan perawatan yang memadai (Inan *et al.*, 2019).

Penting untuk menciptakan program dukungan sebaya di sekolah. Program ini dapat membantu remaja merasa lebih terhubung dan didukung oleh teman-teman mereka. Dukungan sebaya telah terbukti efektif dalam meningkatkan kesehatan mental remaja dan mengurangi risiko gangguan mental (Kronsberg *et al.*, 2022). Dengan melibatkan remaja dalam program-program ini, mereka dapat belajar untuk saling mendukung dan berbagi pengalaman, yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan mental mereka.

Teknologi memegang peran penting dalam promosi kesehatan mental remaja. Platform media sosial dapat digunakan sebagai alat untuk menyebarkan informasi tentang kesehatan mental dan meningkatkan kesadaran di kalangan remaja. Menurut salah satu penelitian, penggunaan media sosial untuk kampanye kesehatan mental dapat mencapai audiens yang lebih luas dan menjangkau remaja yang mungkin tidak memiliki akses ke informasi tersebut melalui saluran tradisional. *Video motion comic* yang diintegrasikan dengan penggunaan media sosial diharapkan dapat meningkatkan jangkauan sasaran promosi kesehatan mental. Penggunaan teknologi juga memiliki risiko. Paparan berlebihan terhadap media sosial dapat menyebabkan perbandingan sosial yang negatif dan meningkatkan perasaan kecemasan dan depresi di kalangan remaja (Rosmalina and Khaerunnisa, 2021). Pendidikan tentang literasi digital juga merupakan bagian penting dari promosi kesehatan mental. Remaja perlu dilatih untuk mengenali informasi yang akurat dan dapat dipercaya tentang kesehatan mental di dunia maya. Dengan memahami cara menilai sumber informasi, remaja dapat terhindar dari informasi yang menyesatkan dan stigma yang mungkin mereka temui secara online (Muksin *et al.*, 2024).

Kolaborasi antara penyedia layanan kesehatan mental dan perusahaan teknologi dapat menciptakan solusi inovatif untuk mendukung kesehatan mental remaja. Misalnya, program *telehealth* yang memungkinkan remaja untuk berkonsultasi dengan profesional kesehatan mental melalui platform online dapat meningkatkan aksesibilitas layanan kesehatan mental, terutama di

daerah terpencil. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijak, kita dapat menciptakan lingkungan yang lebih mendukung bagi kesehatan mental remaja. Promosi kesehatan mental remaja adalah hal yang sangat penting dan memerlukan perhatian dari berbagai pihak. Dengan meningkatnya angka gangguan kesehatan mental di kalangan remaja, diperlukan strategi yang komprehensif dan terintegrasi untuk mengatasi masalah ini. Melalui pendidikan, kampanye kesadaran, dukungan keluarga dan penggunaan teknologi, salah satunya penggunaan media *video motion comic* kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung kesehatan mental remaja.

Hasil kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kurikulum pendidikan kesehatan mental di Indonesia, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan mental di kalangan remaja. Berikut disajikan beberapa dokumentasi pelaksanaan kegiatan,



Gambar 1. Lokasi Kegiatan



Gambar 2. Siswa Menonton *Video Motion Comic*



Gambar 3. Foto Bersama saat Absensi Kegiatan

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Kartini Bali, LPPM Politeknik Kesehatan Kartini Bali serta seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan ini, termasuk pihak SMP Negeri 11 Denpasar, siswa yang berpartisipasi, serta seluruh tim yang telah memberikan dukungan dan masukan berharga. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pendidikan kesehatan mental di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, K.S. *et al.* (2025) 'Survey Kesadaran dan Akses Informasi Tentang Kesehatan Mental Pada Remaja di Wilayah Kerja UPTD Puskesmas III Denpasar Utara', *Jurnal Ners*, 9(1), pp. 780–786.
- Clark, R.C. and Mayer, R.E. (2008) 'Learning by viewing versus learning by doing, Evidence-based guidelines for principled learning environments', *Performance Improvement*, 47(9), pp. 5–13.
- Fakhriyani, D.V. (2019) 'Kesehatan mental', *Pamekasan, duta media publishing*, pp. 11–13.
- Gintari, K.W. *et al.* (2023) 'Kesehatan Mental Pada Remaja, The Overview of Mental Health in Adolescents', *Journal Nursing Research Publication Media (NURSEPEDIA)*, 2(3), pp. 167–183.
- Imandina, K., Sutejo, A. and Yani, A.R. (2024) 'Konsep Video Konten Edukasi Kesehatan Mental untuk Remaja', *Metta, Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4(2), pp. 16–30.
- Inan, F.S. *et al.* (2019) 'The impact of mental health nursing module, clinical practice and an anti-stigma program on nursing students' attitudes toward mental illness, a quasi-experimental study', *Journal of Professional Nursing*, 35(3), pp. 201–208.
- Kementerian Kesehatan RI (2023) *Survei Kesehatan Indonesia*. Jakarta.
- Kronsberg, H. *et al.* (2022) 'Education on the social determinants of mental health in child and adolescent psychiatry fellowships', *Academic Psychiatry*, pp. 1–5.
- Muksin, N.N. *et al.* (2024) 'Pengaruh Media Sosial Tiktok (@sundarindah) dalam Menyebarkan Video Edukasi Terhadap Kesehatan Mental Remaja', in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Ningrum, M.S., Khusniyati, A. and Ni'mah, M.I. (2022) 'Meningkatkan kepedulian terhadap gangguan kesehatan mental pada remaja', *Community Development Journal, Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), pp. 1174–1178.
- Noetel, M. *et al.* (2021) 'Video improves learning in higher education, A systematic review', *Review of educational research*, 91(2), pp. 204–236.
- Putri, H.M. and Dewi, E.K. (2022) 'Program Kesehatan Mental Berbasis Sekolah Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikososial Pada Remaja, Studi Literatur', in Imam Setyawan and Kartika Sari Dewi (eds) *Seminar Nasional Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*. Semarang, UNDIP Press, p. 96. Available at, [https://www.researchgate.net/profile/Jesica-Bessie/publication/372548948_FAKTOR_TERKAIT_STRES_KELUARGA_SELAMA_PANDEMI_COVID-19_KAJIAN_LITERATUR_SISTEMATIK/links/64be10eeb9ed6874a540726f/FAKTOR-TERKAIT-STRES-KELUARGA-SELAMA-PANDEMI-COVID-19_KAJIAN_LITERATUR_SISTEMATIK.pdf#page=115](https://www.researchgate.net/profile/Jesica-Bessie/publication/372548948_FAKTOR_TERKAIT_STRES_KELUARGA_SELAMA_PANDEMI_COVID-19_KAJIAN_LITERATUR_SISTEMATIK/links/64be10eeb9ed6874a540726f/FAKTOR-TERKAIT-STRES-KELUARGA-SELAMA-PANDEMI-COVID-19-KAJIAN-LITERATUR-SISTEMATIK.pdf#page=115) (Accessed, 4 January 2025).
- Rahmawaty, F. *et al.* (2022) 'Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesehatan Mental pada Remaja, Factors Affecting Mental Health in Adolescents', *Jurnal Surya Medika (JSM)*, 8(3), pp. 276–281.
- Rosmalina, A. and Khaerunnisa, T. (2021) 'Penggunaan Media Sosial dalam Kesehatan Mental Remaja', *Prophetic, Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 4(1), pp. 49–58.
- Saputri, R.K. *et al.* (2023) 'Peningkatan pengetahuan remaja tentang kesehatan mental dengan menggunakan media audiovisual', *Abdimas Dewantara*, 6(1), pp. 1–7.
- Sutiawati, D.N. *et al.* (2024) 'Effectiveness of Video and Leaflet Educational Media in Increasing Adolescent Mental Health Literacy', *JKEP*, 9(1), pp. 93–108.
- WHO (2022) *Mental Health*. America. Available at, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response> (Accessed, 4 January 2025).

