

ARTIKEL PENELITIAN

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Perilaku 5M sebagai Preventif Penularan COVID-19 Siswa Kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang

YN Zuhail Chaisart Chaniago¹, Nita Afriani², Julizar³, Rima Semiarty⁴, Noverika Windasari⁵, Afdal⁶

1. Program Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Andalas; 2. Departemen Histologi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas; 3. Departemen Fisiologi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas; 4. Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat dan Kedokteran Komunitas Fakultas Kedokteran Universitas Andalas; 5. Departemen Forensik dan Medikolegal Fakultas Kedokteran Universitas Andalas; 6. Departemen Anatomi Fakultas Kedokteran Universitas Andalas

Korespondensi: Nita Afriani; email: nita.afriani28@gmail.com; Telepon/HP: 085278516960

Abstrak

Tujuan: Untuk mengetahui pengaruh pemberian video animasi terhadap perilaku 5M sebagai tindakan preventif infeksi COVID-19 siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pra-eksperimental one group pretest-posttest design*. Sampel sebanyak 61 siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit didapat melalui *total sampling* yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Analisis data dilakukan dengan *Marginal Homogeneity Test* dan *Mc Nemar Test*. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan dengan nilai signifikansi berturut-turut 0,023, 0,019, dan 0,001 ($p < 0,05$). Pengaruh juga tampak dari peningkatan perilaku 5M, yaitu pengetahuan dalam kategori baik yang semula 48 menjadi 56 siswa, sikap dalam kategori positif yang semula 30 menjadi 41 siswa, serta tindakan dalam kategori baik yang semula 38 menjadi 52 siswa. Pemilihan video animasi dinilai sangat tepat karena dengan video yang dapat diulang serta visualisasi gambar bergerak dilengkapi suara dapat mempermudah siswa dalam menerima informasi. **Kesimpulan:** Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan didapatkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap perilaku 5M siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

Kata kunci: COVID-19; 5M; Video animasi; Siswa

Abstract

Objective: The research objective was to determine the effect of giving animated videos on 5M behavior as a preventive measure for COVID-19 infection for students in grades 3-5 SDN 10 Lambung Bukit. **Methods:** This study used one group pretest-posttest pre-experimental research design. A sample of 61 students in grades 3-5 of SDN 10 Lambung Bukit was obtained through total sampling which met the inclusion and exclusion criteria. Data analysis was performed with the Marginal Homogeneity Test and the Mc Nemar Test. **Result:** The results showed that there was an effect of giving animated videos on knowledge, attitudes, and actions with significance values of 0.023, 0.019, and 0.001 ($p < 0.05$) respectively. The effect can also be seen from the increase in 5M behavior, namely knowledge in the good category which was originally 48 to 56 students, attitudes in the positive category which was originally 30 to 41 students, and actions in the good category which was originally 38 to 52 students. The selection of animated videos is considered very appropriate because videos that can be repeated and visualization of moving images equipped with sound, it can make it easier for

students to receive information. **Conclusion:** Based on the results of the study it can be concluded that there was an effect of giving animated videos on the behavior of 5M students in grades 3-5 SDN 10 Lambung Bukit

Keywords: COVID-19; 5M; Video animation; Students

PENDAHULUAN

Coronavirus Disease (COVID-19) merupakan salah satu sindrom pernapasan akut yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2).¹ Sindrom ini berasal dari kota Wuhan, China pada akhir tahun 2019 dan *World Health Organization* (WHO) secara resmi pada tanggal 11 Februari 2020 mengumumkan COVID-19 sebagai suatu wabah pandemi yang telah menjadi krisis masalah kesehatan dunia.² Virus COVID-19 dapat menyebar secara langsung yaitu melalui *droplet* dan kontak tidak langsung dari barang-barang yang telah terkontaminasi. Tercatat dari akhir 2019 hingga 1 Oktober 2020 WHO mengkonfirmasi ada 1.010.634 meninggal dan 33.824.281 terkonfirmasi di seluruh dunia.³ Virulensi dari virus ini sangatlah progresif karena dapat bertahan di udara selama tiga jam yang menyebabkan penyebarannya cepat masuk ke negara lain terutama di Asia dan salah satunya Indonesia.^{3,4}

Indonesia mengkonfirmasi kasus pertama pada tanggal 2 Maret 2020 yang menyebar secara cepat sampai ke seluruh pelosok tanah air. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI) mengkonfirmasi data sampai tanggal 9 Juli 2020 terdapat 70.736 kasus terkonfirmasi COVID-19 dengan 3.417 orang di antaranya meninggal dunia.⁵ Angka ini terus meningkat hingga per tanggal 7 Desember 2021 ada 4.258.076 kasus positif dengan angka kematian mencapai 143.893 orang.⁶ Data COVID-19 di Sumatera Barat juga menunjukkan ada 89.845 kasus dengan angka kematian mencapai 2.152 per tanggal 3 Desember 2021.⁷ Penyebaran virus tidak hanya terjadi pada orang dewasa, tetapi anak-anak juga terkena dampaknya.

Anak-anak terinfeksi COVID-19 dinilai lebih berisiko daripada orang dewasa.⁸ Hal ini dikarenakan gejala yang muncul pada anak-anak hanya seperti flu musiman biasa sehingga sering diabaikan oleh orang tua.⁸ Aktivitas kontak fisik yang sering dan masih kurangnya perhatian akan kesehatan diri sendiri juga dinilai sebagai faktor risiko penyebaran virus pada anak.⁸ Peningkatan penyebaran virus pada anak juga berbanding lurus dengan tingkat pengetahuannya terhadap pandemi COVID-19. Anak yang memiliki pengetahuan kurang akan berpeluang dua kali lebih besar menderita penyakit infeksi saluran napas, salah satunya COVID-19.⁹

Seseorang bisa mendapatkan pengetahuan mengenai suatu penyakit dari pengolahan informasi yang diberikan oleh ahli kesehatan. Anak usia sekolah yaitu usia 8-18 tahun dinilai telah mampu mengelola informasi secara sempurna.¹⁰ Anak usia sekolah pada tahap ini masih dalam perkembangan antara bermain dan belajar sehingga dibutuhkan edukasi khusus yang dapat menarik perhatian mereka seperti metode audiovisual. Metode audiovisual digunakan sebagai metode khusus dan menarik agar anak tersebut dapat menerima informasi yang benar.¹¹

Promosi kesehatan yang dapat diberikan kepada anak usia sekolah terutama pada masa pandemi berupa bentuk pencegahan sederhana pada suatu penyakit infeksi saluran napas seperti protokol kesehatan 5M yaitu memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, menghindari kerumunan dan mengurangi mobilitas.¹² Tindakan pencegahan ini sangat diperlukan karena anak usia sekolah masih banyak kegiatan di luar rumah dalam pengembangan dirinya, termasuk kegiatan belajar mengajar di sekolah yang sudah *hybrid*. Berdasarkan rekomendasi

Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), pihak penyelenggara pendidikan dan orang tua harus memastikan beberapa hal sebelum anak bisa bersekolah secara *hybrid* seperti memberikan intervensi pelatihan menggunakan masker dengan benar, mencuci tangan serta etika batuk dan bersin.¹³

Intervensi yang digunakan terhadap anak sekolah dasar (SD) berupa hal yang dapat menyita perhatian mereka sepenuhnya. Salah satu media yang dapat kita adaptasi yaitu menggunakan video animasi. Video animasi bercirikan perpaduan antara warna dan gambar yang dapat mempengaruhi otak manusia. Gambar yang memberikan sejuta arti sedangkan warna yang memberikan nuansa kehidupan sehingga apabila disatukan akan menghasilkan perpaduan yang mudah dipahami oleh anak.¹⁴

Sampai saat ini belum ada penelitian yang dilakukan untuk menilai seberapa efektif pengaruh video animasi terhadap perilaku 5M anak SD di Sumatera Barat sehingga peneliti tertarik untuk melihat pengaruh media video animasi terhadap perilaku 5M pada anak SD di Sumatera Barat. Sekolah dasar yang dipilih adalah SDN 10 Lambung Bukit. SDN 10 Lambung Bukit merupakan satu-satunya SD binaan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. Sekolah ini terletak di Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Berdasarkan data demografi, Kelurahan Lambung Bukit memiliki penyebaran penduduk usia muda yang lebih banyak daripada orang dewasa. Namun, tingkat pendidikan kelurahan ini masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari jumlah sekolah yang dimiliki kelurahan ini paling sedikit diantara kelurahan lainnya di Kecamatan Pauh pada semua tingkat pendidikan yaitu hanya memiliki dua buah SD. Sejalan dengan hal tersebut tercatat

pada tahun 2017, lulusan SD dari kelurahan ini hanya 47 orang siswa.¹⁵

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh media video animasi terhadap perilaku 5M sebagai tindakan preventif penularan COVID-19 siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Lambung Bukit Kelurahan Lambung Bukit Kecamatan Pauh Kota Padang. Jenis penelitian yang digunakan *Pre experimental design* dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit yang berjumlah 153 siswa. Penentuan besar sampel dilakukan menggunakan rumus besar sampel Dahlan (2010):

$$n = \frac{[(z_{\alpha} + z_{\beta})S]^2}{X_1 - X_2}$$

Rumus tersebut digunakan untuk mendapatkan jumlah minimal sampel dalam penelitian, sehingga didapatkan minimal sampel 42. Untuk menghindari kemungkinan adanya kriteria eksklusi, peneliti menjadikan sampel 46 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa yang terdaftar sebagai siswa kelas 3-5, mengisi lembar *informed consent*, serta mampu baca tulis dan mengisi kuesioner. Sementara, siswa yang tidak mengerti bahasa Indonesia dan tidak mengikuti semua rangkaian penelitian (*pretest*, intervensi video animasi, *posttest*) akan dikeluarkan sebagai sampel. Pengambilan sampel diambil menggunakan teknik *total sampling*.

Pada penelitian ini siswa kelas 3-5 yang sudah berada di kelas akan diminta untuk mengisi lembar *informed consent*, setelah melakukan penjelasan mengenai penelitian yang hendak dilakukan siswa akan mengisi *kuesioner pretest* yang akan dibagikan. Setelah itu, *kuesioner pretest* akan dikumpulkan dan siswa akan diminta untuk menonton video animasi mengenai "Gerakan 5M di Era New Normal". Selanjutnya, video yang telah ditonton tadi akan diberikan kepada wali kelas untuk dibagikan pada grup wali murid. Kegiatan akan dilanjutkan 2 minggu kemudian dengan mengisi *kuesioner posttest*. Hal ini dilakukan untuk melihat pengaruh video animasi dari perbedaan kedua nilai *kuesioner* tersebut.

Hasil nilai yang didapatkan dari *kuesioner* yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan akan dikelompokkan berdasarkan nilai yang didapatkan siswa. Pengetahuan dan tindakan akan dikategorikan kedalam kurang, cukup dan baik.¹⁶ Sedangkan, sikap akan dikategorikan kedalam positif dan negatif.¹⁷ Selanjutnya, data akan dianalisis dengan konsep analitik komparatif kategorikal berpasangan menggunakan uji *Mc Nemar Test* untuk sikap dan *Marginal Homogeneity Test* untuk pengetahuan dan tindakan.¹⁸ Jika dalam pengujian

didapatkan nilai $p \leq 0,05$ maka didapatkan hasil adanya pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Siswa Kelas 3-5 SDN 10

Lambung Bukit

Karakteristik responden berdasarkan usia didapatkan bahwa siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung bukit berusia 8-12 tahun dengan responden terbanyak berusia 10 tahun yaitu 25 dari 61 siswa (**Tabel 1**). Hal ini sejalan dengan Permendikbud No. 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru yaitu anjuran anak untuk masuk sekolah dasar saat berusia 7-12 tahun.¹⁹ Ifan dkk (2021) melakukan penelitian mengenai hubungan risiko infeksi dan penyebaran *SARS-CoV2* pada anak dan remaja di rumah, komunitas dan sekolah. Penelitian tersebut mendapati hasil bahwa usia mempengaruhi risiko seseorang terhadap *SARS-CoV2* yaitu anak usia 10-19 tahun memiliki risiko yang sama dengan orang dewasa.²⁰ Namun, pada masa ini anak yang berada dalam tahap perkembangan ke-4 menurut Erikson dengan tingkat keingintahuan yang tinggi dapat ditingkatkan pemahaman akan suatu hal yang akan berimplikasi untuk mencegah penularan penyakit, salah satunya COVID-19.^{21,22}

Tabel 1. Karakteristik umum

| Karakteristik | n | % |
|----------------------|----|------|
| Usia(tahun) | | |
| 8 | 5 | 8,2 |
| 9 | 17 | 27,9 |
| 10 | 25 | 41,0 |
| 11 | 13 | 21,3 |
| 12 | 1 | 1,6 |
| Jenis Kelamin | | |
| Laki-laki | 28 | 45,9 |
| Perempuan | 33 | 54,1 |
| Kelas | | |
| 3 | 17 | 27,9 |
| 4 | 18 | 29,5 |

| | | |
|---------------------------|----|------|
| 5 | 26 | 42,6 |
| Riwayat Edukasi 5M | | |
| Tidak Pernah | 21 | 34,4 |
| Pernah | 40 | 65,6 |

Keterangan tabel:

n: jumlah siswa

Karakteristik responden berdasarkan riwayat edukasi 5M didapatkan bahwa sebagian besar siswa telah mendapatkan informasi 5M sebelum diberikan intervensi video animasi yaitu 40 dari 61 siswa (**Tabel 1**). Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Lawrence Green yaitu pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungan sebagai faktor pendukung dalam perubahan perilaku kesehatan, sehingga mereka mampu mendapatkan informasi 5M dari berbagai sumber sebelum dilakukannya intervensi video animasi.²³ Walaupun tingkat pengetahuan siswa yang sudah baik sebelum dilakukannya intervensi video animasi, namun sikap dan tindakan dari mereka masih tergolong kurang sehingga diperlukan upaya promosi kesehatan yang mereka sukai akan meningkatkan minat mereka dalam meningkatkan penerapan 5M.²⁴

Gambaran Perilaku 5M Siswa Sebelum dan Sesudah Pemberian Video Animasi

Perilaku 5M siswa mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi video animasi. Pengetahuan kategori baik meningkat dari 48 siswa menjadi 56 siswa. Sikap kategori positif meningkat dari 30 siswa menjadi 41 siswa. Tindakan kategori baik sebanyak 38 siswa menjadi 52 siswa (**Tabel 2**). Hal ini sesuai dengan teori perubahan perilaku kesehatan yang dikemukakan oleh Lawrence Green. Lawrence menyatakan bahwa ada 3 faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku kesehatan seseorang yaitu faktor predisposisi, faktor pendukung, faktor pendorong. Pemberian edukasi melalui video animasi sebagai salah satu faktor pendorong memberikan pengaruh dalam peningkatan ketiga aspek perilaku kesehatan pada siswa.²³

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Perilaku 5M

| Perilaku 5M | Sebelum | | Sesudah | |
|--------------------|------------|----------------|------------|----------------|
| | Jumlah (f) | Persentase (%) | Jumlah (f) | Persentase (%) |
| Pengetahuan | | | | |
| Kurang | 5 | 8,2 | 1 | 1,6 |
| Cukup | 8 | 13,1 | 4 | 6,6 |
| Baik | 48 | 78,7 | 56 | 91,8 |
| Sikap | | | | |
| Negatif | 31 | 50,8 | 20 | 32,8 |
| Positif | 30 | 49,2 | 41 | 67,2 |
| Tindakan | | | | |
| Kurang | 18 | 29,5 | 3 | 4,9 |
| Cukup | 5 | 8,2 | 6 | 9,8 |
| Baik | 38 | 62,3 | 52 | 85,2 |

Tabel 3: Pengaruh Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa

| Sebelum | Sesudah | | | Total | P-Value (Marginal Homogeneity Test) |
|--------------|---------|-------|------|-------|--|
| | Kurang | Cukup | Baik | | |
| Kurang | 1 | 0 | 4 | 5 | 0,023 |
| Cukup | 0 | 0 | 8 | 8 | |
| Baik | 0 | 4 | 44 | 48 | |
| Total | 1 | 4 | 56 | 61 | |

Tabel 4. Pengaruh Video Animasi terhadap Sikap Siswa

| Sebelum | Sesudah | | Total | P-Value (Mc Nemar Test) |
|--------------|---------|---------|-------|----------------------------|
| | Negatif | Positif | | |
| Negatif | 16 | 15 | 31 | 0,019 |
| Positif | 4 | 26 | 30 | |
| Total | 20 | 41 | 61 | |

Tabel 5. Pengaruh Video Animasi terhadap Tindakan Siswa

| Sebelum | Sesudah | | | Total | P-Value (Marginal Homogeneity Test) |
|--------------|---------|-------|------|-------|--|
| | Kurang | Cukup | Baik | | |
| Kurang | 1 | 3 | 14 | 18 | 0,001 |
| Cukup | 0 | 0 | 5 | 5 | |
| Baik | 2 | 3 | 33 | 38 | |
| Total | 3 | 6 | 52 | 61 | |

Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan perilaku 5M setelah pemberian video animasi. Ada sebagian siswa yang tidak mengalami peningkatan, bahkan mengalami penurunan. Hal ini dapat kita lihat pada **Tabel 3** adanya 4 siswa yang semula memiliki tingkat pengetahuan baik menjadi pengetahuan cukup setelah diberikan video animasi. **Tabel 4** juga menunjukkan adanya 4 siswa yang semula memiliki sikap positif menjadi sikap negatif setelah pemberian video animasi. **Tabel 5** juga menunjukkan ada 2 orang siswa yang semula memiliki tindakan baik menjadi tindakan kurang serta 3 orang siswa yang semula memiliki tindakan baik menjadi tindakan cukup. Hal ini terjadi akibat sebagian siswa yang bersikap acuh dan

tidak fokus memperhatikan penayangan video dikarenakan jadwal pelaksanaan bertepatan saat jam pulang sekolah sehingga mengakibatkan mereka terdistraksi saat pengambilan data. Sejalan dengan penelitian Wati dkk (2017) tentang pengaruh video animasi terhadap perilaku mencuci tangan SDN 10 Kabawo. yang mendapatkan hasil bahwa ada 11 siswa yang tidak mengalami perubahan sikap mencuci tangan menggunakan sabun setelah pemberian video animasi. Wati menyebutkan bahwa hal tersebut dikarenakan pada saat penayangan video berlangsung para siswa bersikap acuh dan tidak memperhatikan.²⁵ Hasil ini sesuai dengan teori Lawrence Green yaitu lingkungan sebagai salah satu faktor

pendukung ikut mempengaruhi perubahan perilaku kesehatan.²³

Sebagian besar siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit telah memiliki tingkat pengetahuan baik yaitu 48 dari 61 siswa sebelum diberikan intervensi video animasi (**Tabel 1**). Meskipun demikian, tingkat pengetahuan yang baik tidak sebanding dengan sikap dan tindakan siswa yaitu sikap negatif sebanyak 31 dari 61 siswa dan tindakan baik 38 dari 61 siswa (**Tabel 2**). Sejalan dengan penelitian Fitriani dkk (2015) yang melakukan penelitian pada anak usia sekolah akhir di SDN II Tagog Apu Padalarang Kabupaten Bandung Barat tentang makanan jajanan di SD tersebut. Hasil penelitian menyebutkan bahwa hasil pengujian *Chi-square* antara tingkat pengetahuan dan sikap sebesar 0,065 ($p > 0,05$).²⁶ Ruminem dkk pada tahun 2018 dalam penelitiannya juga menunjukkan hal yang sama, dimana didapatkan 37 dari 48 siswa sudah memiliki kategori pengetahuan yang cukup tentang pencegahan DBD. Akan tetapi, hanya 29 dari 48 siswa yang memiliki sikap positif. Hal ini menunjukkan bahwasannya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara pengetahuan dan sikap siswa dalam pencegahan penyakit infeksi DBD.²⁷

Perbedaan antara pengetahuan dan penerapan perilaku kesehatan 5M terjadi karena anak pada masa ini masih dalam tahap perkembangan kongret yang masih membutuhkan contoh langsung atau nyata dalam penerapannya. Maka diperlukan bantuan untuk meningkatkan pemahaman siswa salah satunya dengan media promosi kesehatan.²¹

Pengaruh Video Animasi terhadap Perilaku 5M Siswa

Pengetahuan

Video animasi memberikan pengaruh pada perilaku 5M siswa ditandai dengan adanya peningkatan pada perilaku

5M siswa. Berdasarkan hasil uji bivariat pada **Tabel 3** didapatkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap peningkatan pengetahuan 5M siswa dengan nilai signifikansi 0,023 ($p < 0,05$). Peningkatan ini juga tergambar dari peningkatan jumlah siswa dengan tingkat pengetahuannya baik yang semula berjumlah 48 meningkat menjadi 56. Peningkatan ini disebabkan karena pemilihan metode dan media yang tepat sebagai bahan edukasi siswa. Video animasi yang merupakan perpaduan audiovisual indera siswa semakin aktif sehingga mengoptimalkan penyerapan informasi. Hal ini sesuai dengan teori Edgar Dale dalam kerucut pengalaman bahwa semakin banyak indera yang terlibat, maka akan semakin banyak informasi yang dapat diserap.²⁸ Sejalan dengan penelitian Sari dkk (2017) yang mendapatkan bahwa video animasi memberikan pengaruh pada tingkat pengetahuan siswa tentang makanan kariogenik dengan tingkat signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Sari menyebutkan bahwa salah satu kelebihan dari animasi adalah informasi yang didapatkan akan tersimpan jangka panjang.²⁹

Selain itu, metode demonstrasi yang dipilih memberikan contoh langsung kepada anak dalam penerapan perilaku 5M sehingga cocok untuk anak yang masih dalam tahap perkembangan kongret. Sejalan dengan penelitian Wati dkk (2017) metode demonstrasi dengan video animasi berpengaruh pada tingkat pengetahuan cuci tangan pakai sabun siswa. Wati menyebutkan pemilihan metode yaitu demonstrasi menjadi salah satu keberhasilan dalam peningkatan ini. Anak-anak lebih tertarik dalam memperhatikan video serta turut aktif berperan dalam mencobakan gerakan-gerakan yang ada

sehingga pesan kesehatan yang diberikan melekat dalam ingatan siswa.²⁵

Sikap

Tabel 4 menunjukkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap sikap 5M siswa dengan nilai signifikansi 0,019 ($p < 0,05$). Hal ini dapat dilihat dari sikap positif siswa setelah diberikan video meningkat yang semula berjumlah 30 menjadi 41 siswa. Peningkatan sikap siswa tidak terlepas dari pengaruh peningkatan pengetahuan yang telah mereka dapatkan setelah pemberian video animasi. Selain itu, Untuk meningkatkan frekuensi dari penayangan video pada siswa, Video animasi yang diberikan setelah pretest disebar kepada siswa melalui orang tua siswa, dengan begitu siswa bisa mengulang kembali video tersebut dirumah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan frekuensi dari pembelajaran *audio-visual* siswa. *Posttest* diberikan dua minggu setelah *pretest* untuk memberikan kesempatan belajar secara mandiri kepada siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahagi dkk (2021) yaitu pemberian video animasi selain menarik perhatian anak juga bisa diulang-ulang sehingga akan meningkatkan daya ingat dan meninggalkan kesan yang mendalam pada anak. Hal ini juga direkomendasikan oleh pedagogi sebagai metode pembelajaran efektif bagi anak sekolah dasar.³⁰

Namun, peningkatan sikap 5M siswa juga tidak terlepas dari peran keluarga khususnya orang tua. Hal ini dikarenakan keluarga merupakan orang terdekat dari siswa. Pengontrolan dari pengulangan video yang diberikan juga akan diawasi oleh keluarga. Selain itu, sikap yang telah dipahami oleh siswa akan kembali dibentuk pola dari pembiasaan di dalam keluarga. Sejalan dengan penelitian Mawaddatin (2015) tentang pengaruh

video animasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa. Mawaddatin menemukan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap sikap siswa dengan nilai signifikansi 0,020 ($p < 0,05$). Mawaddatin menyebutkan, bahwa keluarga akan membentuk pola kehidupan bersih sehingga dalam keluarga anak mendapatkan pembelajaran yang nantinya akan diterapkan dan disesuaikan dengan lingkungannya.³¹

Tindakan

Tabel 5 menunjukkan adanya pengaruh video animasi terhadap tindakan 5M siswa dengan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Pengaruh video animasi menyebabkan peningkatan tindakan siswa yang memiliki sikap baik semula berjumlah 38 siswa menjadi 52. Peningkatan tindakan siswa tidak terlepas dari adanya peningkatan pada tingkat pengetahuan dan sikap siswa. Pengetahuan baik dan sikap positif akan mempengaruhi seseorang dalam menilai suatu hal. Penilaian ini akan memunculkan suatu persepsi dan diproses menjadi tindakan yang baik. Sejalan dengan penelitian Wiradona dkk (2022) tentang efektifitas video animasi karies gigi pada anak sekolah dasar. Wiradona mendapatkan adanya perubahan bermakna pada tindakan siswa sesudah penyuluhan menggunakan video animasi dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Wiradona menyebutkan jika peningkatan tindakan siswa karena adanya pengetahuan yang baik dan sikap yang positif setelah pemberian video animasi. Pengetahuan dan sikap yang baik setelah pemberian video animasi akan dijadikan persepsi oleh siswa. Persepsi yang ada akan diolah menjadi suatu tindakan yang benar.³²

SIMPULAN

Terdapat pengaruh pemberian video animasi terhadap perilaku 5M siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit yang terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang memiliki tingkat pengetahuan dengan kategori baik, sikap dengan kategori positif, dan tindakan dengan kategori baik.

DUKUNGAN FINANSIAL

Pendanaan dari PNPB Tahun 2021.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Dr. dr. Afriwardi, Sp.KO, SH, MA selaku Dekan beserta Wakil Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Andalas. dr. Nita Afriani, M.Biomed yang sudah memberikan kesempatan untuk bergabung penelitian sepayung dengan beliau. Drs. Julizar, Apt,

M.Kes, Dr. dr. Rima Semiarty, MARS, Sp.KKLP, Dr. Elizabeth Bahar, M.Kes, dr. Noverika Windasari, Sp.FM, dan Dr. dr. Afdal, Sp.A, M.Biomed yang telah memberikan arahan dan evaluasi dalam penelitian serta segala pihak yang telah membantu penulis selama penelitian.

KONFLIK KEPENTINGAN

Penelitian ini telah dilakukan sesuai dengan prosedur yang ada, namun tentu masih terdapat keterbatasan penelitian. Adapun Keterbatasan pada penelitian ini adalah pengambilan data dilakukan pada saat jam pulang sekolah, sehingga ada sebagian siswa yang terdistraksi dan peneliti hanya menilai faktor pendorong yang mempengaruhi perilaku 5M siswa yaitu pemberian video animasi serta peneliti hanya menilai perubahan perilaku siswa hanya dari kuesioner.

DAFTAR PUSTAKA

1. Coronavirus [Internet]. [cited 2021 Dec 9]. Available from: https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1
2. Lai CC, Shih TP, Ko WC, Tang HJ, Hsueh PR. Severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2) and coronavirus disease-2019 (COVID-19): The epidemic and the challenges. *Int J Antimicrob Agents*. 2020;55(3).
3. Tsang HF, Chan LWC, Cho WCS, Yu ACS, Yim AKY, Chan AKC, et al. An update on COVID-19 pandemic: the epidemiology, pathogenesis, prevention and treatment strategies. *Expert Rev Anti Infect Ther*. 2021;19(7):877–88.
4. Lot M, Hamblin MR, Rezaei N. COVID-19: Transmission, prevention, and potential therapeutic opportunities. *Clin Chim Acta*. 2020;508:254–66.
5. Pedoman pencegahan dan pengendalian coronavirus disease (COVID-19). Kementerian Kesehatan RI. 2020.
6. Beranda | Covid19.go.id [Internet]. [cited 2021 Dec 9]. Available from: <https://covid19.go.id/>
7. Website corona sumbar [Internet]. [cited 2021 Dec 9]. Available from: <https://corona.sumbarprov.go.id/>
8. Ghosh A, Choudhury S, Basu A, Mahintamani T. Neisseria meningitidis carriage in indigenous peoples of Amazonas State, Brazil. *J Infect J*. 2020;80:671–93.
9. Asnawita N. Hubungan karakteristik dan pengetahuan masyarakat terhadap penyakit ispa di upptd puskesmas drien rampak Kecamatan

- Arogan Lambalek Kabupaten Aceh Barat tahun 2014. 2014;1–54.
10. Riady Y. Literasi informasi sejak dini: Pengetahuan baru bagi anak usia dini. *JIV-Jurnal Ilm Visi*. 2013;8(2):159–65.
 11. Sari DP. Pengaruh edukasi audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada anak sekolah dasar. *J Holist Nurs Sci*. 2019;6(2):1–8.
 12. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. Protokol kesehatan 5M dan kesehatan imun untuk hadapi varian baru COVID-19 [Internet]. 2021 [cited 2021 Dec 9]. Available from: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-jateng/baca-artikel/13981/Protokol-Kesehatan-5M-dan-Kesehatan-Imun-untuk-Hadapi-Varian-Baru-Covid-19.html/>
 13. Ikatan Dokter Anak Indonesia. Rekomendasi ikatan dokter anak indonesia mengenai pembukaan sekolah di masa pandemi. 2021.
 14. Shofiyah NA, Nursobah A, Tarsono T. Penggunaan media animasi pada pembelajaran pai untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita. *Psychosophia*. 2020;1(2):120–35.
 15. Rizal, Rossa BC, Rifmanesi. Kecamatan pauh dalam angka 2018. 2018. 87 p.
 16. Arikunto S. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta; 2010. 19–38 p.
 17. Azwar S. *Sikap manusia teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar; 2011. 55–67 p.
 18. Dahlan M. *Statistik untuk kedokteran dan kesehatan*. Penerbit Salemba; 2011.
 19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan tentang penerimaan peserta didik baru pada taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan sekolah menengah kejuruan [Internet]. 2021 [cited 2022 Oct 28]. Available from: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/163568/permendikbud-no-1-tahun-2021>
 20. Irfan O, Li J, Tang K, Wang Z, Bhutta ZA. Risk of infection and transmission of SARS-CoV-2 among children and adolescents in households, communities and educational settings: A systematic review and meta-analysis. *J Glob Health*. 2021;11:1–15.
 21. Trianingsih R. Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. 2016;3(2):197–211.
 22. Amrah. Perkembangan moral anak usia sekolah dasar. *J Publ Pendidik*. 2013;III(1):20–5.
 23. Pakpahan M, Siregar D, Susilawaty A, Tasnim, Mustar, Ramdany R, et al. *Promosi kesehatan & perilaku kesehatan*. Watrianthos R, editor. Jakarta: EGC. Yayasan Kita Menulis; 2021.
 24. Febrianti D, Pangestu A, Purwitasari W. Pembinaan penerapan 5M terhadap pembelajaran tatap muka. *JPMSK*. 2022;1(3):75–80.
 25. Wati N, Yuniar N, Paridah. Pengaruh intervensi penayangan video terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa SDN 10 Kabawo Tahun 2016. *JIMKESMAS*. 2017;2(5):1–11.
 26. Fitriani NL, Andriyani S. Hubungan antara pengetahuan dengan sikap anak usia sekolah akhir (10-12 tahun) tentang makanan jajanan di SD Negeri li Tagog Apu Padalarang Kabupaten Bandung Barat Tahun 2015. 2015;350.
 27. Ruminem R, Sari RP, Sapariyah S. Hubungan pengetahuan dengan sikap siswa dalam pencegahan penyakit demam berdarah dengue (DBD) di SD

- Negeri No. 015 Kecamatan Samarinda Ulu. *J Kesehat Pasak Bumi Kalimantan*. 2018;1(1):51–71.
28. Susilowati D. Promosi kesehatan. Vol. 1, Pusdik SDM Kesehatan. 2016.
29. Sari RP, Elianora D, Bakar A. Perbandingan efektivitas penyuluhan dengan video dan animasi tentang makanan kariogenik terhadap pengetahuan siswa kelas IV di sdn 027 Sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang. *B-Dent*. 2019;4(2):117–25.
30. Rahagi R, Anggrasari AP. Video animasi resusitasi jantung paru untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak usia sekolah. *Media Bina Ilm*. 2021;15(8):4993–5002.
31. Mawaddatin, Festy P. Pengaruh imaginative pretend play dengan media video animasi: pengetahuan dan sikap perilaku hidup bersih dan sehat. *Sun*. 2015;2(1):38–46.
32. Wiradona I, Ihsan Setyowati F, Jati Dyah Utami W. The effectiveness of counselling using animated video on the behaviour regarding dental caries among elementary school students. *J Kesehat Gigi*. 2022;9(1):47–52.