

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGENAI PENCEGAHAN DIARE PADA SISWA SEKOLAH DASAR

*Development of Animation Video Media of Diarrhea Prevention in Elementary
School Student*

Meylenia Wavika Mahargyantika Putri ^{1*)}, Ridwan Setiawan ²

^{1*)} D IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung,

Email: meylenia2018@student.poltekkesbandung.ac.id

² D IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung,

Email: ridwansetiawan@staff.poltekkesbandung.ac.id

ABSTRACT

Background: Diarrhea is a health problem in Indonesia and the highest contributor to mortality and morbidity, especially in children. Efforts that can be made by health promoters by providing health education using the media. Animated videos are very suitable for elementary school students because there are pictures and words which when combined in an educational medium can increase children's interest in learning and improve children's memory of the material presented. The development of animated video media regarding the prevention of diarrhea in students is one of the means to obtain information repeatedly and to attract interest in learning. **Purpose:** To develop and determine the feasibility of animated video media regarding the prevention of diarrhea in students at Rahayu 4 Elementary School, Bandung Regency. **Methods:** This type of research uses R&D (Research and Development). This study uses a total sampling as many as 38 grade 5 students. **Results:** Based on the analysis of student needs, animated videos on diarrhea prevention became the preferred media by paying attention to media content including moving cartoon characters, bright colors, 2-5 minutes of video duration, and easy-to-understand language. , simple, legible letters. Making animated video media based on the 5 stages of the ADDIE development model. The results of the feasibility of the media obtained based on material experts by 88%, media experts by 95% and users, namely students by 86%. **Conclusion:** Animated video media is declared very suitable to be used as an educational medium. **Recommendation:** Further tests can be conducted to determine the effectiveness of using animated video media regarding the prevention of diarrhea in students.

Key Words : ADDIE, Diarrhea Prevention, Animated Video

ABSTRAK

Latar Belakang: Penyakit diare menjadi masalah kesehatan di Indonesia dan penyumbang angka kematian dan kesakitan tertinggi terutama pada anak-anak. Upaya yang dapat dilakukan oleh promotor kesehatan dengan memberikan pendidikan kesehatan menggunakan media. Video animasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar karena terdapat gambar dan kata-kata yang apabila digabungkan dalam suatu media edukasi yang dapat meningkatkan ketertarikan anak untuk belajar dan meningkatkan daya ingat anak terhadap materi yang disampaikan. Pengembangan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa merupakan salah satu sarana untuk mendapatkan informasi secara berulang-ulang serta menarik minat untuk belajar. **Tujuan:** Untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa di SDN Rahayu 4 Kabupaten Bandung. **Metode:** Jenis penelitian menggunakan R&D (Research and Development).

Penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* sebanyak 38 siswa kelas 5. **Hasil:** Berdasarkan analisis kebutuhan siswa, video animasi mengenai pencegahan diare menjadi media yang disukai dengan memperhatikan isi media meliputi karakter kartun bergerak, warna yang cerah, durasi video cukup 2-5 menit dan isi materi yaitu bahasa mudah dipahami, sederhana, huruf terbaca. Pembuatan media video animasi berdasarkan 5 tahap model pengembangan ADDIE. Hasil kelayakan media didapat berdasarkan ahli materi sebesar 88%, ahli media sebesar 95% dan pengguna yaitu siswa sebesar 86%. **Kesimpulan:** Media video animasi dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media edukasi. **Rekomendasi:** Dapat dilakukan uji lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa.

Kata kunci: ADDIE, Pencegahan Diare, Video Animasi

PENDAHULUAN

Penyakit diare masih menjadi masalah kesehatan di negara berkembang seperti Indonesia dan merupakan penyumbang angka kematian dan kesakitan tertinggi terutama pada anak-anak.¹ Prevalensi diare di Jawa Barat termasuk kedalam 10 provinsi dengan kasus diare tertinggi di Indonesia.² Angka kejadian diare di Kabupaten Bandung menempati posisi kedua tertinggi sebesar 5.592 kasus dari 27 wilayah yang ada di Provinsi Jawa Barat yang didominasi oleh kelompok usia 5-14 tahun dengan jumlah 12.806.³ Kabupaten Bandung terdiri dari 31 Kecamatan dengan 62 jumlah puskesmas. Kecamatan Margaasih memiliki jumlah kejadian diare sebanyak 2.354. Angka kejadian diare di Puskesmas Margaasih sebanyak 855 kejadian.⁴ Tingginya angka kejadian diare mempunyai dampak yang besar dalam meningkatkan angka kematian anak sebanyak 760.000 anak akan meninggal karena diare setiap tahunnya.⁵ Secara epidemiologi, penularan penyakit berbasis lingkungan pada usia anak sekolah masih dalam kategori tinggi, terutama pada penyakit infeksi seperti diare. Upaya pencegahan terjadinya penyakit diare yang dapat dilakukan dengan salah satu caranya dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dalam menanggulangi terjadinya penyakit

diare di lingkungan sekolah.⁶ Pengetahuan kesehatan yang baik dapat merubah perilaku kesehatan yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan pencegahan suatu penyakit termasuk penyakit diare.⁷ Penggunaan media dalam pemberian pendidikan kesehatan akan menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang diberikan. Media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif, afektif dan psikomotor dapat dipercepat.⁸ Dengan berkembangnya zaman, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *leaflet*, *power point*, *booklet* dan poster kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan.⁹ Video animasi merupakan salah satu media pendidikan kesehatan yang dapat diberikan kepada siswa sekolah dasar.¹⁰ Video animasi pembelajaran berbasis animasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar (SD) karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak belajar sambil bermain.¹¹ Kelebihan media ini yaitu siswa akan lebih tertarik belajar dengan animasi dan suara, dan gambar yang disajikan dengan sederhana sehingga siswa lebih mudah memahami materi.¹²

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian yaitu pengembangan media berupa media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa sekolah dasar.

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 5 di SD Negeri Rahayu 4 Kabupaten Bandung berjumlah 38 orang. Teknik penentuan sampel dalam penelitian menggunakan teknik *total sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 38 orang.

Cara pengumpulan data melalui wawancara untuk mengetahui masalah atau kebutuhan penelitian dari informan sebanyak 5 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 13 Mei Tahun 2022 berlokasi di SD Negeri Rahayu 4 Kabupaten 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 video animasi mengenai pencegahan diare kemudian memberikan penilaian 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.89/KEPK/EC/IV/2022.

HASIL

Langkah penelitian pengembangan media video animasi pencegahan diare adalah sebagai berikut.

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti, diperoleh masalah kesehatan yang terjadi pada siswa yaitu siswa membutuhkan materi tentang pencegahan diare karena siswa belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan mengenai pencegahan diare di sekolah. Media kesehatan yang pernah diberikan yaitu hanya poster sehingga belum ada variasi media mengenai pencegahan diare yang siswa dapatkan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran seperti video animasi yang dinilai sangat menarik dalam fungsinya bagi anak-anak sehingga timbulnya semangat untuk belajar mengenai materi pencegahan diare.

b. Tahap Desain (*Design*)

Desain ini meliputi perencanaan perancangan produk yang akan dihasilkan serta proses pengembangannya. Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa sekolah dasar. Pada tahap dilakukan pembuatan media animasi menggunakan aplikasi Powtoon melalui tahap pra produksi dilakukan penentuan konsep, perencanaan pada rancangan matriks, pemilihan karakter kartun dan materi yang sesuai dengan kebutuhan. Tahap produksi dilakukan proses *editing* dalam membuat *background*, penataan gambar sesuai konsep, penataan

warna yang disesuaikan, penataan isi materi dan pemilihan efek animasi yang dibuat, dan perekaman suara berdasarkan *storyboard*. Tahap pasca produksi yang didapatkan hasil akhir berupa kegiatan *me-review*, apakah ada kesalahan serta ada kekurangan dalam media yang dibuat dan menyimpan media video animasi dengan format mp4.

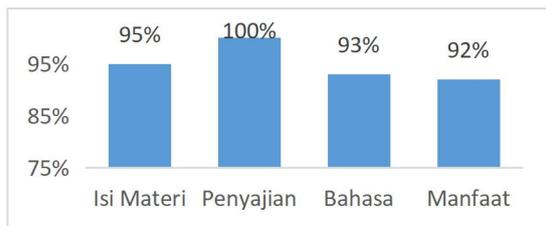
c. Tahap Pengembangan (*Development*)

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.¹³ Teknik dan kriteria yang digunakan dalam menganalisis untuk mengukur tingkat validitas media dan materi digunakan menurut Rachmalia (2021). Hasil penilaian yaitu sebagai berikut.

1. Aspek Materi

Hasil uji kelayakan ahli materi pada media video animasi mengenai pencegahan diare adalah sebagai berikut :

Gambar 1
Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan grafik di atas bahwa nilai dari tiap aspek dari materi pada video animasi, yaitu isi materi 95%, penyajian 100%, bahasa 93%, dan manfaat 92%. Adapun perhitungan nilai persentase kelayakan video animasi mengenai pencegahan diare berdasarkan ahli materi sebagai berikut.

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

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah total yang diperoleh

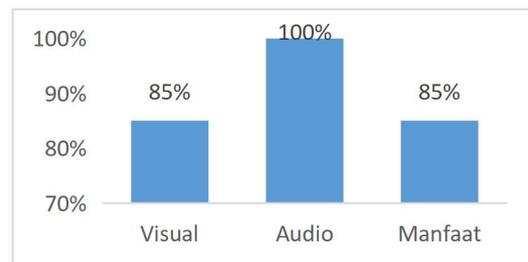
$\sum xi$: Jumlah skor ideal

Kesimpulannya yaitu uji kelayakan media pada aspek materi mendapatkan persentase sebesar 88% dan dikatakan sangat valid. Dengan demikian, media edukasi berbentuk video animasi tentang pencegahan diare dinyatakan sangat layak digunakan.

2. Aspek Media

Hasil uji kelayakan ahli media pada media video animasi mengenai pencegahan diare adalah sebagai berikut :

Gambar 2
Hasil Validasi Ahli Media



Berdasarkan grafik di atas bahwa nilai dari tiap aspek dari media pada video animasi, yaitu visual 85%, audio 100%, dan manfaat 85%. Adapun perhitungan nilai persentase kelayakan video animasi mengenai pencegahan diare berdasarkan ahli media sebagai berikut.

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

$$P = \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah total yang diperoleh

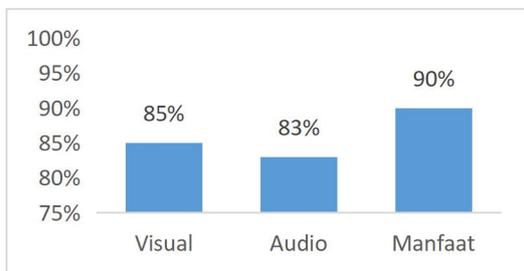
$\sum xi$: Jumlah skor ideal

Kesimpulannya yaitu uji kelayakan media pada aspek media mendapatkan persentase sebesar 95% dan dikatakan sangat valid. Dengan demikian, media edukasi berbentuk video animasi tentang pencegahan diare dinyatakan sangat layak digunakan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi pada tahapan ini adalah uji coba pengguna media video animasi mengenai pencegahan diare menggunakan instrumen yang dimodifikasi dari Rachmalia (2021) yang terdiri dari 3 aspek yaitu visual, audio, dan manfaat. Instrumen ini di uji cobakan kepada 38 siswa. Berikut ini hasil uji coba produk media video animasi mengenai pencegahan diare.

Gambar 3
Hasil Validasi Pengguna



Berdasarkan grafik di atas bahwa nilai dari tiap aspek dari media pada video animasi, yaitu visual 85%, audio 83%, dan manfaat 90%. Adapun perhitungan nilai persentase uji coba pengguna media video animasi mengenai pencegahan diare berdasarkan 38 pengguna adalah sebagai berikut :

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

$$P = \frac{2.146}{2.470} \times 100\%$$

$$P = 86\%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah total yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah skor ideal

Berdasarkan perhitungan persentase diatas, hasil dari uji coba pengguna mendapatkan nilai sebesar 86% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sehingga media video animasi mengenai pencegahan diare dinyatakan sangat layak digunakan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pengembangan media video animasi mengenai pencegahan diare dari segi media dengan pemilihan karakter animasi, warna tampilan, dan durasi video yang sesuai diharapkan sasaran. Dari segi materi sudah tepat karena bahasa mudah dipahami, diingat dan huruf yang terbaca. Dapat disimpulkan tidak ada saran dan masukan dari pengguna untuk merevisi ulang produk video animasi mengenai pencegahan diare.

Kelayakan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa setelah divalidasi oleh 2 tim ahli yaitu ahli media mendapatkan persentase sebesar 95% masuk kedalam kategori "sangat layak" digunakan dan menurut ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88% yang termasuk kedalam kategori "sangat layak". Sedangkan respon dari pengguna terhadap media video animasi mendapatkan hasil persentase sebesar 86% yang menyatakan "sangat layak".

PEMBAHASAN

Pengembangan suatu produk dapat diawali oleh adanya masalah dalam produk yang sudah ada/diterapkan. Masalah kesehatan yang terjadi yaitu siswa membutuhkan materi tentang pencegahan diare karena siswa belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan mengenai pencegahan diare di sekolah.

Media kesehatan yang pernah diberikan yaitu hanya poster sehingga belum ada variasi media mengenai pencegahan diare yang siswa dapatkan. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Devianti (2020) yang menyatakan bahwa “Jika kebutuhan peserta didik terpenuhi dan terlayani dengan efektif dan efisien maka sangat besar kemungkinan proses pembelajaran kedepannya akan meningkat”.¹⁴

Pada tahap ini didapatkan potensi berupa ketertarikan siswa terhadap media promosi kesehatan video animasi mengenai pencegahan diare. Dari hasil analisis kebutuhan siswa melalui wawancara, diketahui bahwa video animasi mengenai pencegahan diare menjadi jenis media yang dipilih oleh siswa sebagai media yang dapat menarik minat dan disukai dalam membahas materi mengenai pencegahan diare. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan¹⁵ bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian dan menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami suatu materi yang sifatnya sulit.

Dalam mengembangkan media video animasi tersebut dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa saat ini, dimana penggunaan gambar, karakter, warna, durasi dan materi yang disampaikan menjadi daya tarik yang perlu diperhatikan dalam pembuatan video animasi pencegahan diare pada anak SD. Anak-anak lebih menyukai gambar atau video yang berbentuk kartun animasi dibanding dengan gambar nyata karena lebih menarik perhatian.¹⁶ Menurut Ponza (2018:11) Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar

karena sifatnya yang menarik dan cocok untuk anak sekolah dasar.

Pada tahap desain terdapat 3 bagian yaitu tahapan pra produksi meliputi kegiatan persiapan alat produksi, yaitu laptop dan *software-software* pendukung dalam hal ini *software* yang paling utama adalah aplikasi Powtoon sebagai pembuat video animasi ini. Selanjutnya menentukan konsep rancangan dalam bentuk matriks, membuat skenario serta membuat *storyboard*. Dengan adanya matriks, maka media yang dibuat akan diarahkan supaya media tersebut tepat sasaran, karena media yang baik adalah media yang tepat dengan sasaran, permasalahan dan kebutuhan. Kedua adalah tahapan produksi meliputi merealisasikan produk video animasi sesuai naskah yang telah dibuat sebelumnya. Membuat media yang telah disusun melalui *storyboard* ke dalam bentuk animasi, teks, dan suara. Proses dimulai dari pemilihan karakter, komposisi warna, memasukkan teks materi, mencari gambar ilustrasi pendukung, memilih transisi, merekam suara/*dubbing*, dan memasukkan *background*. Dari pembuatan desain animasi, maka akan diperoleh visualisasi nyata dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Terakhir adalah tahapan pasca produksi meliputi Pada tahap ini meliputi kegiatan mereview, apakah ada kesalahan atau kekurangan dalam media yang dibuat dan proses akhir dengan menyimpan media video animasi agar menjadi kesatuan yang utuh.

Pada tahap pengembangan media yaitu melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi dan memperbaiki media sesuai saran dan masukan dari ahli media dan ahli materi sebagai berikut. Dalam melakukan validasi diperlukannya instrumen kelayakan media, peneliti menggunakan instrumen yang modifikasi dari Rachmalia (2021).¹⁷ Validasi ini dilakukan untuk menilai

kelayakan media video animasi yang dikembangkan dan sebagai bahan evaluasi perbaikan media sebelum diuji coba kepada sasaran. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Adkhar (2018) bahwa proses media video animasi dikatakan layak setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi para ahli.¹⁸ Validasi dilakukan oleh 1 ahli materi yaitu Neng Ayu, SKM., M. Kes memperoleh nilai 88% dan 1 ahli media yaitu M. Aris Rizqi, S.ST, M. Kes memperoleh nilai 95%. Menurut Arikunto (2013) media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila media memperoleh skor lebih dari 60%. Selain melakukan penilaian kelayakan, validator juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan media video animasi mengenai pencegahan diare yang dikembangkan. Saran perbaikan pada media yaitu konsisten dalam penulisan penjelasan dan gambar. Sedangkan saran perbaikan pada materi mengenai gejala diare adalah feses cair diganti menjadi BAB cair lebih dari 4 kali.

Hasil uji coba kelayakan media oleh pengguna yaitu siswa menyatakan bahwa media video animasi mengenai pencegahan diare ini sangat valid dengan persentase 86% dan layak digunakan untuk media edukasi/pembelajaran. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan Wicaksono (2014) menyatakan bahwa kategori respon siswa yang menunjukkan lebih dari 50% butir pernyataan dengan kriteria kuat atau sangat kuat dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respon positif dari siswa.¹⁹ Terdapat respon positif dari siswa terhadap media video animasi mengenai pencegahan diare diantaranya sangat menarik, tidak membosankan, dan mudah dipahami. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Aisah (2021) mengatakan video animasi yang menarik dapat dijadikan media edukasi. Selain itu, penuh warna dan bersuara sehingga

menjadikan media ini tidak membuat jenuh/menghibur.⁹

Tahap evaluasi yaitu kelayakan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa setelah divalidasi oleh 2 tim ahli yaitu ahli media mendapatkan persentase sebesar 95% masuk kedalam kategori "sangat layak" digunakan dan menurut ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88% yang termasuk kedalam kategori "sangat layak". Sedangkan respon dari pengguna terhadap media video animasi mendapatkan hasil persentase sebesar 86% yang menyatakan "sangat layak".

Media edukasi yang layak digunakan berupa video animasi mengenai pencegahan diare bisa memberikan motivasi atau keinginan dalam mempelajari pencegahan diare karena memiliki daya tarik yang sesuai dengan karakteristik siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Agustien (2018) yaitu mengembangkan video animasi pada pelajaran sejarah kelas X dengan hasil yang layak karena mampu memiliki daya tarik media video animasi tersebut.²⁰ Didukung oleh pernyataan Made (2021) bahwa media video animasi pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar.²¹

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dalam penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi mengenai pencegahan diare pada siswa di SDN Rahayu 4 Kabupaten Bandung dengan lima tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Analisis kebutuhan siswa dari segi media yaitu karakter kartun bergerak, warna yang cerah, durasi video cukup 2-5 menit. Dari segi materi

yaitu bahasa mudah dipahami, sederhana dan huruf yang terbaca. Produk akhir yang dihasilkan berbentuk video berdurasi 3 menit 4 detik dipadukan dengan teks, gambar, animasi, dan audio. Kelayakan media video animasi pencegahan diare di SDN Rahayu 4 Kabupaten Bandung mendapatkan nilai sebesar 86% dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan sebagai media edukasi setelah dilakukan uji coba kepada 38 siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah memberikan kelancaran dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta, 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. Putra RK, Djuari L, Ranuh IGMG. Hubungan Perilaku Water, Sanitation, And Hygiene (Wash) Dengan Angka Kejadian Diare Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Gudo. 2021;7(1).
2. Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat. *Profil Kesehatan Jawa Barat Tahun 2019*; 2019.
3. Riskesdas Jawa Barat. *Riset Kesehatan Dasar 2018 Provinsi Jawa Barat*. Lembaga Penerbit Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan; 2019.
- Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung. *Profil Kesehatan Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Tahun 2018*; 2019.
- Rohim. *Pengetahuan Ibu Tentang Pencegahan Diare Pada Toddler (1-3 Tahun) Di Poli Anak RSUD Dr. Hardjono Ponorogo*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Ponorogo; 2019.
- Parciti I. *Pengaruh Promosi Kesehatan PHBS Melalui Video Animasi Terhadap Pencegahan Diare Pada Siswa SDN Wanajaya 04 Cibitung Kabupaten Bekasi Tahun 2021*. Skripsi. UPN Veteran Jakarta; 2021.
- Tusniati APE. *Pengaruh Permainan Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Pencegahan Diare Pada Siswa Sd Di Sdn 11 Kesiman Denpasar Tahun 2018*. 2018.
- J H, Oktavidiati E, Astuti D. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Video dan Poster terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak dalam Pencegahan Penyakit Diare. *Jurnal Kesmas Asclepius*. 2019;1(1):75-85. doi:10.31539/jka.v1i1.747
- Aisah S, Ismail S, Margawati A. Edukasi Kesehatan dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*. 2021;5(1):641-655.
- Hanifah R, Sari Oktavia N, Nelwatri H. Perbedaan Efektifitas Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video Animasi Dan Power Point Terhadap Pengetahuan Remaja Putri Dalam Menghadapi Menarche. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*. 2021;4(2).
- Ponza PJR, Jampel IN, Sudarma IK. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 2018;6(1):9-19. www.powtoon.com
- Indrayani IGAPU, Astawa IG, Sumantri M. Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. 2021;9(2):238-247.

13. Nawi A. Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran. *Desy Fatmawati*. 2015;(september).
14. Devianti R, Suci &, Sari L. Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*. 2020;6(1):24.
15. Fitriani NE. *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Kudus; 2021.
16. Sugiarto. *Pengembangan Video Promotif HIV Dan AIDS Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Nusantara Plus Ciputat Tahun 2016*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta; 2016.
17. Rachmalia M. *Pengembangan Media Penyuluhan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Gizi Seimbang Balita Bagi Ibu-Ibu Di Posyandu Elang 1 Bintara 14 Bekasi Barat*. Skripsi. Universitas Negeri Jakarta; 2021.
18. Adkhar B. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang; 2018.
19. Wicaksono DP, Kusmayadi TA, Usodo B. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Pada Materi Balok Dan Kubus Untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*.

2014;2(5):534-549.

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

Agustien R, Umamah N, Sumarno. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 2018;5(1):19-23.

Made N, Dewi LC, Agung G, Negara O. Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 2021;8(1):122-130.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>