

## PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PENCEGAHAN COVID-19 PADA REMAJA

*Development of Animated Video Media on Covid-19 Prevention for Adolescents*

Dita Damayanti Utami <sup>1\*</sup>, M. Aris Rizqi <sup>1</sup>

<sup>1)</sup>Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

\* E-mail: ditadamayantiu@gmail.com dan i\_am\_are\_is@yahoo.com

### ABSTRACT

*Covid-19 cases based on age in West Bandung Regency until May 2021 are dominated by teenagers. Promotive and preventive efforts are carried out by providing education through animated video media. In line with previous research that providing information through animated videos is effective in increasing students' knowledge. This study uses a mixed-method approach with an exploratory sequential mixed methods design, starting with qualitative data collection followed by quantitative data collection. A probability sampling method with a simple random sampling technique was used in determining the 52 samples of participants. In collecting qualitative data, an exploration of media needs was carried out with phenomenological studies and prototyping, in quantitative data collection, a media feasibility test was carried out on 1 media expert by getting a percentage value of 100% "Very Eligible", 1 material expert at 86.67% "Decent" and 52 users used the USE questionnaire with an average score of 3.4 "Good". The results of data analysis using the Wilcoxon signed test showed that *Asymp. Sig (2-tailed)* was worth 0.000 less than <0.05 or *H0* was rejected. *H1* was accepted, meaning that there was an effect of animated video media on increasing the knowledge of class XI students at SMAN 1 Ngamprah Regency. West Bandung regarding the prevention of Covid-19.*

**Key words:** Covid-19 Prevention, Development, Youth, Animated Video

### ABSTRAK

Kasus Covid-19 berdasarkan usia di Kabupaten Bandung Barat hingga Mei 2021 didominasi oleh usia remaja. Upaya promotif dan preventif yang dilakukan yaitu dengan pemberian edukasi melalui media video animasi. Sejalan dengan penelitian terdahulu bahwa pemberian informasi melalui video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa/l. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan *mixed method* dengan desain *exploratory sequential mixed methods*, dimulai dengan pengumpulan data kualitatif dilanjutkan pengumpulan data kuantitatif. Metode *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling* digunakan dalam penentuan ke 52 sampel partisipan. Pada pengumpulan data kualitatif dilakukan eksplorasi kebutuhan media dengan studi fenomenologi dan pembuatan *prototype*, pada pengumpulan data kuantitatif dilakukan uji kelayakan media kepada 1 orang ahli media dengan mendapatkan presentase nilai 100% "Sangat Layak", 1 orang ahli materi sebesar 86,67% "Layak" dan 52 pengguna menggunakan kuesioner USE dengan nilai rata – rata 3,4 "Baik". Hasil analisa data menggunakan uji *wilcoxon signed test* didapatkan *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai 0,000 lebih kecil dari <0,05 atau *H0* ditolak *H1* diterima artinya terdapat pengaruh media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat mengenai pencegahan Covid-19.

**Kata kunci:** Pencegahan Covid-19, Pengembangan, Remaja, Video Animasi

## PENDAHULUAN

Peningkatan kasus Covid-19 hingga Mei 2021 terdapat 167.633.983 kasus konfirmasi dengan 3.481.490 kematian di seluruh dunia.<sup>1</sup> Di Indonesia sebanyak 1.786.187 kasus konfirmasi dengan 49.627 kematian. Di Jawa Barat terdapat 307.831 kasus konfirmasi dengan 4.115 kematian.<sup>2</sup> Di Kabupaten Bandung Barat terdapat 7.094 kasus konfirmasi dengan 90 kematian. Di Kecamatan Ngamprah terdapat 180 kasus konfirmasi Covid-19 yang menjadikan Kecamatan Ngamprah menjadi Kecamatan tertinggi kedua di Kabupaten Bandung Barat dan Kelurahan Tanimulya menjadi kelurahan tertinggi kasus Covid-19 dengan 13 titik kasus Covid-19.<sup>3</sup>

Dilihat dari data grafik Covid-19 di Kabupaten Bandung Barat berdasarkan usia, kasus Covid-19 tertinggi di dominasi dengan usia 0-18 tahun sebanyak 770 orang. Rentang usia 0-18 tahun yang termasuk kedalam klasifikasi pendidikan TK, SD, SMP, dan SMA (dihitung mulai dari tahun ke 4).<sup>4</sup>

Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin cepat menerima dan memahami informasi.<sup>5</sup> Sehingga tingkatan tertinggi pendidikan dan usia berdasarkan data grafik Covid-19 di Kab. Bandung Barat yaitu pendidikan SMA dengan usia 16 - 21 tahun dan usia 16 - 21 tahun termasuk kedalam usia remaja.<sup>6</sup>

Salah satu perilaku yang paling sering ditunjukkan oleh remaja yaitu aktivitas berkelompok.<sup>7</sup> Sedangkan pada masa pandemi Covid-19, perilaku remaja aktivitas berkelompok sangat mempengaruhi rantai penularan Covid-19.

Perilaku aktivitas berkelompok yang sering dilakukan oleh remaja menjadi sumber penularan Covid-19 tertinggi meski kelompok lanjut usia diatas 60 tahun menjadi yang paling rentan terinfeksi, sumber penularan banyak berasal dari kelompok usia remaja karena sering lengah dan kerap

masuk kelompok Orang Tanpa Gejala (OTG) dan menularkannya kepada keluarga dan orang terdekat.<sup>8</sup>

Untuk meningkatkan pengetahuan, kesadaran dan kemampuan individu, keluarga dan masyarakat. Dilakukan penyebaran pesan/informasi kesehatan dengan mengedepankan strategi komunikasi yang tepat kepada individu, keluarga atau masyarakat.<sup>9</sup> Strategi komunikasi yang dapat mendukung upaya promosi kesehatan adalah dengan penggunaan media.<sup>10</sup>

Media video animasi merupakan salah satu media elektronika yang berisikan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.<sup>11</sup> Penelitian yang dilakukan Sukiyasa, K., & Sukoco tahun 2013 menjelaskan bahwasannya penggunaan media video animasi lebih tinggi dari hasil belajar yang diajarkan dengan media lainnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Video Animasi Pencegahan Covid-19 pada Remaja di SMAN 1 Ngamprah Tahun 2021" dengan tujuan responden dapat memahami, terdorong untuk menerapkan cara pencegahan Covid-19 dalam kehidupan sehari – hari dan meningkatkan pengetahuan mengenai pencegahan Covid-19.

## METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode *mixed methods* dengan *exploratory sequential mixed methods* yang dimulai dengan pengumpulan data kualitatif dan dilanjutkan dengan pengumpulan data kuantitatif.<sup>12</sup>

Pada tahapan pengumpulan data kualitatif dilakukan eksplorasi kebutuhan media dengan studi fenomenologi dan membuat *prototype*,

kemudian pada tahapan pengumpulan data kuantitatif dilakukan uji kelayakan media kepada ahli media, ahli materi dan responden. Uji kelayakan kepada ahli dilakukan untuk mengetahui nilai kelayakan media, setelah didapatkan nilai kelayakan dari ahli dan pengguna, maka selanjutnya dilakukan pengujian lainnya kepada responden yaitu menggunakan *one group pretest-posttest design*, hal tersebut dilakukan untuk mengukur pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan pencegahan Covid-19.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Ngamprah pada Mei s.d Juni Tahun 2021. Populasi dalam penelitian kualitatif ini adalah siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Pada tahapan penelitian kuantitatif akan dilakukan uji kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi masing-masing 1 orang dengan kriteria inklusi dan eklusi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Anggota populasi dalam penelitian ini adalah 314 orang siswa/l yang ada di kelas XI SMAN 1 Ngamprah yang terbagi menjadi 9 kelas. Peneliti menentukan sampel sebesar 15% dari 314 siswa/l yaitu  $15\% \times 314 = 47$  siswa/l.

Jumlah sampel yang diambil dari 47 siswa/l yang terbagi dari 9 kelas adalah 5 atau 6 orang dari setiap kelas. Sampel sebanyak 47 orang ditambahkan 10% untuk cadangan apabila partisipan *drop out* saat proses penelitian. Sehingga jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 52 siswa/l kelas IX di SMAN 1 Ngamprah.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *probability sampling* dengan teknik *simple random sampling*. Selain itu, untuk penentuan partisipan pada setiap kelas karena menggunakan teknik *simple random sampling* yang penentuannya dilakukan secara acak pada tiap kelas maka menggunakan teknik pengundian anggota populasi (*lottery technique*).<sup>13</sup>

Penelitian ini dimulai dengan tahapan proses pengembangan media borg and gall (2003) yang telah dimodifikasi menjadi 5 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, *prototype*, pengembangan draft, uji coba skala terbatas dan revisi hasil uji coba.

Pada penelitian kualitatif peneliti menggunakan instrumen wawancara USE *questionnaire* dari Arnold, M, Lund (2001) yang terdiri dari 4 variabel yaitu kebergunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan mempelajari (*ease of learning*) dan kepuasan pengguna (*satisfaction*) kepada remaja untuk mengeksplorasi kebutuhan media dan kemudian membuat *prototype*. Sedangkan untuk penelitian kuantitatif peneliti menggunakan instrumen dalam bentuk angket kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media dengan 5 aspek penilaian yaitu judul, konten, daya tarik, tampilan dan pemanfaatan.

Data primer diperoleh langsung dari hasil wawancara dan penilaian media oleh responden, ahli media dan ahli materi. Data sekunder diperoleh dari literatur, artikel dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian.

Cara pengumpulan data pada penelitian kualitatif yaitu dengan metode wawancara mendalam secara informal. Sedangkan untuk penelitian kuantitatif yaitu mendapatkan informasi dari ahli media dan ahli materi melalui angket dari kelayakan media dan dari responden melalui kuesioner.

Pengolahan data kualitatif yang didapatkan kemudian diolah melalui tahapan data *reduction*, data *display* dan *conclusion drawing*. Untuk data kuantitatif, setelah mendapatkan nilai dari para ahli maka nilai tersebut diolah dan di presentasikan sesuai dengan kategori kelayakan. Sedangkan untuk data yang didapatkan dari hasil kuesioner kepada responden data tersebut diolah dengan tahapan *editing*, *coding*, *processing*, *cleaning* dan *tabulating*.

Analisis data pada kualitatif kemudian dikembangkan kedalam proses pengembangan media video animasi Covid-19. Sedangkan data kuantitatif dari para ahli dilakukan pengkategorian layak/tidak dan data kuantitatif responden dikategorikan berdasarkan kriteria pengetahuan. Setelah dikategorikan kedalam kriteria maka dilakukan analisis univariat dan bivariat.

Penelitian ini telah melewati Komisi Etik Penelitian Kesehatan dengan bukti nomor *ethical clearance* No.12/KEPK/EC/VI/2021.

## HASIL

Tahapan pengembangan media yang pertama yaitu analisis kebutuhan. Pada tahapan ini dilakukannya proses wawancara kepada responden. Kemudian di dapatkan 3 kategori yang menyatakan bagaimana isi atau konten dalam video animasi, yaitu mengenai isi media seperti gambar media, karakter media, warna media dan durasi media, tema media dan skenario media.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada 5 responden pada tahapan penelitian kualitatif, diperoleh data mengenai gambar pada media video animasi yaitu gambar yang bergerak, dalam bentuk kartun dan memiliki warna yang kontras. Karakter pada media video animasi adalah karakter kartun. Warna pada media video animasi yaitu warna yang cerah, kontras dan *colorful*. Durasi pada media video animasi maksimal 4 menit, 5 menit atau 10 menit. Tema pada media video animasi yaitu alur yang ringan, mudah dipahami dan sederhana. Skenario pada media video animasi yaitu singkat, padat dan dikemas dalam bentuk cerita.

Tahapan pengembangan media yang kedua yaitu perencanaan. Langkah pertama yang dilakukan adalah membuat *prototype* berupa skenario dan *storyboard*

Tahapan pengembangan media yang ketiga yaitu pengembangan draft

produk awal. Pada tahapan ini dilakukan proses pra produksi, produksi dan pasca produksi. Proses pra produksi yaitu melakukan pemilihan model *sheets* atau pemilihan karakter yang sesuai dengan kebutuhan dalam video. Pada proses produksi dilakukan proses *modeling* yaitu proses pembuatan atau pemilihan karakter yang sesuai dengan kebutuhan yang telah disempurnakan, *texturing* yaitu proses pewarnaan, *animation* yaitu proses menggerakkan gambar karakter maupun gambar background dan *rendering* yaitu rancangan yang sebelumnya telah dibuat akan di render dan di proses pada tahap selanjutnya. Pada proses pasca produksi dilakukan proses *editing*, *dubbing* yaitu proses merekam suara untuk memperjelas dialog karakter pada video dan *mixing* atau penggabungan dan penyelarasan antara visual dengan audio agar menjadi kesatuan yang utuh. Pada pembuatan video ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi pendukung seperti *Corel Draw X7*, *Wondershare Filmora 9*, *Canva Pro*, *Animaker Pro* dan *Audacity*.

Tahapan pengembangan media yang keempat yaitu uji coba lapangan awal yang dilakukan kepada ahli media, ahli materi dan perwakilan dari responden. Uji kelayakan kepada ahli media mendapatkan nilai validasi sebesar 95% yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai validasi sebesar 86,6% yang termasuk kedalam kategori Sangat Layak. Uji coba kelayakan kepada responden didapatkan nilai rata – rata sebesar 4,3 yang berada dalam kategori baik.

Tahapan pengembangan media yang kelima yaitu revisi hasil uji coba. Dalam penelitian ini media hanya dilakukan revisi kepada ahli media saja untuk menyempurnakan media yang sebelumnya telah dibuat, sehingga nilai hasil akhir media mendapatkan nilai validasi dengan presentase sebesar 100%.

Setelah diketahui nilai kelayakan yang didapatkan dari ahli media, ahli materi dan perwakilan responden. Maka media tersebut dapat diuji cobakan kepada 52 responden untuk mengetahui pengaruh media terhadap pengetahuan.

Instrumen yang akan diberikan kepada responden telah melewati uji validitas dan reliabilitas dengan hasil uji validitas yaitu dari 20 soal terdapat 15 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal yang dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil uji reliabilitas didapatkan nilai sebesar 0,873 > 0,60 maka instrumen tersebut dinyatakan reliabel.

Jawaban hasil pre test dikategorikan menjadi 3 tingkat pengetahuan yaitu dikatakan baik jika mendapatkan nilai 76 – 100, cukup 56 – 75 dan kurang < 56. Berikut merupakan distribusi frekuensi dari hasil pre test.

**Tabel 1**  
**Distribusi Frekuensi Pre Test**

Kategori	n	%
Baik	31	59,6%
Cukup	18	34,6%
Kurang	3	5,8%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel frekuensi pre test didapatkan hasil pengetahuan responden dengan kategori baik sebanyak 31 siswa dengan persentase 59,6 % dan kategori kurang sebanyak 3 siswa dengan persentase 5,8%.

Jawaban hasil post test dikategorikan menjadi 3 tingkat pengetahuan yaitu dikatakan baik jika mendapatkan nilai 76 – 100, cukup 56 – 75 dan kurang < 56. Berikut merupakan distribusi frekuensi dari hasil post test.

**Tabel 2**  
**Distribusi Frekuensi Post Test**

Kategori	Frekuensi (F)	(%)
----------	---------------	-----

Baik	44	84,6%
Cukup	7	13,5%
Kurang	1	1,9%
<b>Total</b>	<b>52</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel frekuensi *post test* didapatkan hasil pengetahuan responden dengan kategori baik sebanyak 44 siswa dengan persentase 84,6% dan kategori kurang sebanyak 1 siswa dengan persentase 1,9%.

Setelah didapatkannya hasil pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikannya intervensi, maka langkah selanjutnya adalah menguji variabel *pre test* dan *post test* untuk membuktikan hipotesis penelitian yaitu adanya pengaruh video animasi terhadap pengetahuan siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat mengenai pencegahan Covid-19.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis Uji *Wilcoxon Signed Test* dengan bantuan aplikasi SPSS sebagai analisis bivariat.

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon Signed Test* didapatkan *negative ranks* atau selisih (negatif) antara pengetahuan untuk *pre test* dan *post test* adalah 7 artinya adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre test* ke nilai *post test* sebanyak 7 siswa/l.

Nilai *positif ranks* atau selisih (positif) antara pengetahuan untuk *pre test* dan *post test* adalah 38 artinya terdapat 38 data positif (N) siswa/l yang mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikannya intervensi melalui media video animasi pencegahan Covid-19.

*Mean rank* atau rata – rata peningkatan tersebut sebesar 24,92, sedangkan jumlah rangking positif atau *Sum of Ranks* sebesar 947,00. Untuk nilai ties atau kesamaan nilai *pre test* dan *post test* adalah 7, sehingga dapat dikatakan bahwa ada nilai yang sama antara *pre test* dan *post test*.

Selain itu, berdasarkan output nilai statistik Uji *Wilcoxon Signed Test*, didapatkan *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai

0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $<0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, artinya ada perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya intervensi melalui media video animasi pencegahan Covid-19. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi pencegahan Covid-19 terhadap pengetahuan pada siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

## PEMBAHASAN

Karakteristik partisipan dalam penelitian kualitatif dilakukan kepada 5 orang responden dengan keseluruhan siswa/l berusia 16 – 17 tahun yang termasuk kedalam kategori usia remaja pertengahan/*middle*. Dilihat dari data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kualitatif ini didominasi oleh partisipan yang termasuk kedalam usia remaja pertengahan/*middle*.

Karakteristik partisipan kuantitatif yang dilakukan kepada 52 orang responden didapatkan hasil 38 orang responden berusia 17 tahun termasuk kedalam kategori usia remaja pertengahan/*middle* dengan presentase sebesar 73%. Sedangkan 5 orang responden berusia 18 tahun termasuk kedalam kategori usia remaja akhir/*late* dengan presentase 9,6%.. Dilihat dari data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian kuantitatif ini didominasi oleh partisipan yang termasuk kedalam usia remaja pertengahan/*middle*.

Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya semua partisipan yang diikutsertakan dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif termasuk kedalam usia remaja pertengahan/*middle*. Kesimpulan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yaitu terdapat hubungan antara umur terhadap tingkat pengetahuan.<sup>13</sup> Umur memang menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan, karena

semakin bertambahnya usia maka semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikir seseorang sehingga mudah dalam menerima informasi.<sup>14</sup>

Dari pengumpulan data melalui wawancara pada penelitian kualitatif yang dilakukan kepada 5 responden didapatkan 3 kategori yaitu mengenai isi media, tema dan skenario.

Isi media yang dihasilkan melalui wawancara menjelaskan bahwa gambar pada media video animasi merupakan gambar yang bergerak. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penjelasan mengenai video animasi menurut Furoidah (2009) yaitu media video animasi merupakan media yang berisikan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga terkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Selain itu, hasil wawancara isi media mengenai warna yaitu memiliki warna yang kontras dengan pemilihan karakter kartun dan durasi pada media video animasi maksimal 4 menit, 5 menit atau 10 menit.<sup>15</sup>

Tema yang dihasilkan melalui wawancara menjelaskan bahwa tema pada media video animasi yaitu yang memiliki alur ringan, mudah dipahami dan sederhana. Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penjelasan mengenai kelebihan video animasi menurut Artawan (2010) yaitu media video animasi dapat memudahkan penyajian informasi sehingga mudah dipahami.

Selain itu skenario media yang dihasilkan melalui wawancara yaitu skenario yang singkat, padat dan dikemas dalam bentuk cerita.<sup>16</sup> Hasil wawancara tersebut sejalan dengan penjelasan mengenai video animasi menurut Hidayatullah (2011) yaitu ketika rangkaian gambar dalam video animasi ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian tersebut akan terlihat bergerak dan

membuat suatu cerita dari masing – masing bentuk yang telah dibuat.<sup>17</sup>

Pada tahap perencanaan, dilakukan pembuatan *skenario* dan *storyboard*. Selain membuat *skenario* dan *storyboard* diperlukan juga pembuatan matriks perancangan dalam pembuatan media. 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 (Diana, 2008).<sup>18</sup>

Materi yang digunakan dalam media video animasi pencegahan Covid-19 diadaptasi dari Buku Pedoman Perubahan Perilaku Penanganan Covid-19 Tahun 2020 yang dikeluarkan oleh Satgas Covid-19 RI. Setelah materi dipersiapkan maka langkah selanjutnya adalah proses pembuatan media video animasi pencegahan Covid-19. Menurut Munir (2012) dalam proses pembuatan video animasi tersebut, terdapat 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.<sup>19</sup>

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wuryani, U., Kartowagiran (2016) selaras dengan hasil penelitian ini yang menyatakan bahwasannya terdapat perbedaan penilaian *pre test* sebelum diberikannya intervensi melalui media video animasi dan *post test* sesudah diberikannya intervensi.<sup>20</sup> Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon Signed Test* didapatkan nilai *positif ranks* atau selisih (*positif*) antara pengetahuan untuk *pre test* dan *post test* adalah 38 artinya terdapat 38 data *positif* (N) dari ke 52 siswa/l yang diikutsertakan mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikannya intervensi melalui media video animasi pencegahan Covid-19. Selain itu, berdasarkan output nilai statistik Uji *Wilcoxon Signed Test*, didapatkan *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari  $<0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, artinya ada perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya

intervensi melalui media video animasi pencegahan Covid-19 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi pencegahan Covid-19 terhadap pengetahuan pada siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

Hal tersebut memiliki dampak yang baik terhadap pengetahuan siswa kelas XI di SMAN 1 Ngamprah mengenai pencegahan Covid-19 dengan menerapkan protokol kesehatan. Peningkatan pengetahuan membantu siswa/l untuk lebih memahami protokol kesehatan pencegahan Covid-19. Selain itu dampak lainnya adalah siswa/l menjadi lebih sadar akan mudahnya penularan Covid-19 yang membuat sampai saat ini kasus Covid-19 masih meningkat di Indonesia dan diharapkan dengan adanya peningkatan pengetahuan, siswa/l dapat menerapkan protokol kesehatan Covid-19 dengan sebaik – baiknya sehingga kasus Covid-19 di Indonesia ini bisa segera teratasi dan tatanan kehidupan ini kembali normal seperti sedia kala.

## SIMPULAN

Hasil eksplorasi media video animasi pencegahan Covid-19 terhadap siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat didapatkan bahwasannya belum sepenuhnya siswa/l memahami protokol kesehatan pencegahan Covid-19 dengan lengkap sehingga dibutuhkan media video animasi sebagai media edukatif yang dapat memberikan informasi terkait pencegahan Covid-19 dengan memperhatikan 3 kategori yaitu isi media berupa gambar, karakter dan durasi, tema media dan *skenario* media.

Proses pembuatan *prototype* pengembangan media video animasi pencegahan Covid-19 dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang

dimodifikasi menjadi 5 tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk awal, uji coba lapangan awal dan revisi hasil uji coba. Proses pengembangan media ini dibantu menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*, *Wondershare Filmora 9*, *Canva Pro*, *Animaker Pro* dan *Audacity*.

Hasil uji kelayakan media video animasi pencegahan Covid-19 berdasarkan penilaian 1 orang ahli media sebesar 100% "Sangat Layak", 1 orang ahli materi sebesar 86,67% "Layak" dan kepada 52 pengguna dengan menggunakan kuesioner USE mendapatkan nilai rata – rata sebesar 4,3 "Baik"

Berdasarkan hasil Uji *Wilcoxon Signed Test* didapatkan Nilai *positif ranks* antara pengetahuan *pre test* dan *post test* adalah 38 artinya terdapat 38 siswa/l yang mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi dan sebelum. Selain itu didapatkan *Asymp.Sig (2-tailed)* bernilai 0,000 lebih kecil dari <0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima, artinya terdapat perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya intervensi melalui media video animasi pencegahan Covid-19 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi pencegahan Covid-19 terhadap pengetahuan pada siswa/l kelas XI di SMAN 1 Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, pembaca dan khususnya ilmu promosi kesehatan. *Allahumma aamiin.*

#### DAFTAR RUJUKAN

1. World Health Organization / WHO. (2020). Pertanyaan dan Jawaban Terkat Coronavirus. <https://www.who.int/indonesia/news/ novel-coronavirus/qa/qa-for-public>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2021.
2. Pusat Informasi & Koordinasi COVID-19 Jawa Barat. Data pantauan COVID-19 Jawa Barat. <https://pikobar.jabarprov.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2021.
3. Pusat Informasi & Koordinasi COVID-19 Kabupaten Bandung Barat. Data pantauan COVID-19 Kabupaten Bandung Barat. <https://pik.bandungbaratkab.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2021.
4. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1 Tahun 2021 Tentang Penerimaan Peserta Didik baru pada Taman Kanak – Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Sekolah Menengah Kejuruan. <https://www.kemdikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2021.
5. Nugrahenny, Ajeng. & Werdani Kusuma. (2020). Penilaian Program Moewardi Wae Berdasarkan Pengetahuan dan Sikap untuk Berpartisipasi Pasien Rawat jalan di RSUD. Dr. Moewardi Surakarta. Vol 8 (No. 2 Oktober 2020). 131.
6. Amin, Muchammad. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi Fraktal Box Counting dari Citra Wajah Dengan Deteksi Tepi Canny. Vol 2 (No. 6 Tahun 2017). 34.
7. Januar, Vili. & Putri Dona. (2007). Citra Tubuh pada Remaja Putri Menikah dan Memiliki Anak. Vol 1 (No. 1 Desember 2007). 57.
8. Satuan Tugas Penanganan COVID-19 Bidang Perubahan Perilaku. (2020). Pedoman perubahan perilaku penanganan COVID-19. Jakarta: Satuan Tugas Penanganan COVID-19 Bidang Perubahan Perilaku.

9. Prasetya, Eska. & Abdulrahman. (2018). Pemberdayaan Masyarakat Tentang Kesehatan, Pendidikan dan Kreativitas. <http://pkm.uikabogor.ac.id/index.php/ABDIDOS/article/view/69>. Diakses pada tanggal 16 Maret 2021. Pusat Informasi & Koordinasi COVID-19 Provinsi Jawa Barat. Angka kejadian di Jawa Barat. <https://pikobar.jabarprov.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Maret 2021.
10. Susilowati, Dwi. (2016). Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan Promosi Kesehatan. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pemberdayaan SDM Kesehatan Kementerian Kesehatan RI.
11. Furoidah. (2009). Animasi Sebagai Media Pembelajaran. Surabaya: Mentari Pustaka.
12. Creswell, Jhon. & Creswell, J, David. (2018) Research Design Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches Fifth Edition. SAGE Publications, Inc.
13. Notoatmodjo, Soekidjo. (2010). Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi, Depok: Rineka Cipta.
14. Suwaryo, & Yuwono. (2017). Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Masyarakat Dalam Mitigasi Bencana Alam Tanah Longsor. The 6<sup>th</sup> University Research Colloquium: Universitas Muhammadiyah Magelang.
15. Notoatmodjo, Soekidjo. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta.
16. Furoidah. (2009). Animasi Sebagai Media Pembelajaran. Surabaya: Mentari Pustaka.
17. Artawan. (2010). Media Animasi. Jakarta: Yrama Widya
18. Hidayatullah, P., Akbar, M.A. dan Rahim, Z. (2011). Animasi Pendidikan, Menggunakan Flash. Bandung: Informatika.
19. Diana. (2008). Psikologi Anak Usia Dini. Bogor: PT Indeks.
20. Munir. (2012). Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
21. Wuryani, U & Kartowagiran. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. (No 2 Oktober Tahun 2016). 232.