

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA TENTANG COVID-19

*The Effect of Animated Video Media on Adolescent
Knowledge about Covid-19*

Alya Tri Alvitasari^{1*)}, Tati Ruhmawati¹

¹⁾Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

*E-mail: alyatrialvitasari@gmail.com dan Muslimah_tati@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the high incidence of Covid-19 cases in Indonesia. At the end of 2020 Sukabumi there was a transmission in the Pesantren cluster, as many as 286 students were infected with Covid-19. Incidents in school clusters need to be prevented considering that the Ministry of Education and Culture decided to reopen learning activities in July 2021. Therefore, providing education about Covid-19 needs to be carried out to prevent cluster cases in educational institutions from recurring. This study aims to determine the effect of animated videos on adolescent knowledge about COVID-19 at the Al-Husainiyah Islamic Boarding School, Sukabumi Regency. This type of research is quantitative with a pre-experimental research design with a one group pretest-posttest without control design. The population was 70 students and the sample was taken using a total sample and data collection using a questionnaire. The results showed that there was a difference in the average value before being given educational media was 80,54 and after being given educational media 94,83, then the data normality test was carried out using the One-Sample Kolmogorov-Smirnov The results obtained are $0.721 > 0.05$ so that the data is normally distributed, then paired T-test is tested and the results are $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an influence on adolescent knowledge before being given animated video media and after being given animated video media about Covid-19.

Keywords: Covid-19, Animated Video Media, Covid-19 Knowledge, Teenagers

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tingginya kasus kejadian Covid-19 di Indonesia. Pada akhir tahun 2020 Sukabumi terjadi penularan di kluster Pesantren, sebanyak 286 siswa tertular Covid-19. KEMENDIKBUD memutuskan untuk membuka kembali kegiatan pembelajaran pada Juli tahun 2021, maka pemberian edukasi mengenai Covid-19 perlu dilakukan guna mencegah kasus kluster di instansi Pendidikan terulang Kembali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang COVID-19 di Pesantren Al-husainiyah Kabupaten Sukabumi. jenis penelitian ini kuantitatif dengan desain penelitian *pre-experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*. Populasi sebanyak 70 siswa, pengambilan sampel menggunakan total sampel, dan pengumpulan data menggunakan kuesioner. Hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat perbedaan

nilai *mean* sebelum diberikan media edukasi adalah 80,54 dan setelah diberikan media edukasi 94,83, selanjutnya dilakukan uji normalitas data menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil $0,721 > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan pengujian *paired T-test* dan didapatkan hasil $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap pengetahuan remaja sebelum diberikan media video animasi dan setelah diberikan media video animasi tentang Covid-19.

Kata Kunci : Covid-19, Media Video Animasi, Pengetahuan Covid-19, Remaja

PENDAHULUAN

Coronavirus (COVID-19) adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Beberapa jenis corona virus diketahui menyebabkan infeksi saluran nafas pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius, seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS)¹.

Terhitung per tanggal 15 Maret tahun 2021 jumlah positif COVID-19 di Indonesia tercatat sebanyak 1.419.455 jiwa, pasien yang telah sembuh sebanyak 1.243.117 jiwa dan sebanyak 38.428 jiwa meninggal dunia (Satgas COVID-19,2021). Berdasarkan sebarannya Provinsi Jawa Barat menjadi posisi kedua sebaran COVID-19 terbanyak di Indonesia dengan presentase sebesar 16,3%. Salah satu wilayah di Jawa Barat yaitu Kabupaten Sukabumi per tanggal 15 Maret 2021 kasus konfirmasi positif COVID-19 ialah sebanyak 3.846 jiwa, dan sebanyak 92 jiwa meninggal dunia (Satgas COVID-19 Sukabumi,2021)².

Satuan tugas penanganan COVID-19 Kabupaten Sukabumi pada akhir tahun 2020 merilis bahwa telah terjadi penularan pada klaster sekolah yang terjadi di Pesantren Al-Bayan yaitu sebanyak 286 jiwa terkonfirmasi positif COVID-19. Kejadian pada klaster sekolah perlu dicegah mengingat bahwa Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan memutuskan untuk membuka kembali kegiatan pembelajaran pada bulan Juli tahun 2021. Menurut Satgas COVID-19 mencatat bahwa kelompok remaja menjadi sumber penularan virus corona (COVID-19) tertinggi di Indonesia, mereka yang diusia produktif sering lengah karena banyak yang berstatus orang tanpa gejala (OTG) (CNN Indonesia,2020)³. Maka dari itu upaya promosi kesehatan sebagai bentuk pencegahan penularan COVID-19 perlu ditingkatkan untuk memberikan edukasi dan informasi kepada masyarakat sekolah atau pesantren.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest without control*.⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dan siswi di pesantren Al-husainiyyah Kabupaten Sukabumi sebanyak 70 siswa dan sample sebanyak 30 responden yang diambil dengan menggunakan Teknik *purposive sampling*.⁵ Penelitian dilakukan di pesantren Al-husainiyyah Kabupaten Sukabumi.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner berupa 13 pertanyaan tertutup dengan alternatif jawaban

ABCD yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan responden.

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 17-20 Juni 2021 dengan pengisian kuesioner melalui *google form* yang disebar pada *Whatsapp Group*, kemudian diberikan media video animasi sebagai intervensi penelitian.

Media video animasi yang disebarkan telah melewati proses pengembangan media dengan model ADDIE.⁶

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* dan didapatkan hasil data berdistribusi normal.⁷ Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Paired T-test* dengan derajat kesalahan 5% untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No.32/KEPK/EC/V/2021.

HASIL

Pengetahuan responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan media buku saku digital adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Pengatahuan Responden Sebelum Diberikan Media video animasi di Pesantren AL-husainiyyah

Pengetahuan	Mean
Sebelum	80,54

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi adalah 80,54.

Pengetahuan responden sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi diukur dari skor *posttest*. Hasil rata-rata pengetahuan responden sesudah diberikan media video animasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Pengatahuan Responden Sesudah Diberikan Media video animasi

Pengetahuan	Mean
Sesudah	94,83

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi adalah 94,83.

Pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi SPSS dengan hasil nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,721 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya

dilakukan analisis menggunakan Uji *Paired T-test* dengan hasil sebagai

berikut:

Tabel 3
Pengaruh Media video animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Remaja tentang covid-19 di pesantren Al-husainiyyah

Variabel	Mean	N	t	P
Sebelum	80,54	70	-11,773	0,000
Sesudah	94,83	70		

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata (mean) hasil belajar *pretest* sebesar 80,54 dan rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 94,83. Hasil analisis pengetahuan pada tabel di atas, didapatkan nilai t-hitung sebesar -11,773 dan *p value* sebesar 0,000 (*p value* < 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya ada pengaruh antara pendidikan kesehatan melalui media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang covid-19 di Pesantren Al-husainiyyah.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dengan menggunakan analisis *paired T-test* menunjukkan hasil uji statistik di dapatkan nilai $p = 0,000 < \alpha = 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh edukasi melalui video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang Covid-19 di Pesantren Al-husainiyyah Kabupaten Sukabumi.

Hasil Skor pengetahuan sebelum diberikan edukasi dan setelah diberikan edukasi terdapat perbedaan yaitu hasil pengetahuan responden menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan Notoatmojo (2014)⁸ bahwa Pendidikan adalah suatu proses belajar yang berarti dalam pendidikan itu terjadi proses perubahan pada diri individu, kelompok atau masyarakat. Seseorang dapat dikatakan belajar apabila dalam dirinya terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu sehingga menghasilkan perubahan.

Salah satu faktor Peningkatan pengetahuan setelah diberi edukasi melalui media video animasi tentang Covid-19 yaitu minat para responden terhadap media tersebut yaitu media video animasi, menurut Sudianto (2017) menggunakan media video animasi sebagai media penyampaian pesan kesehatan yang bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan remaja sebagai sasaran penelitian ini. Media animasi dapat membuat proses penyampaian menjadi lebih menyenangkan dan menarik perhatian remaja⁹.

Peningkatan pengetahuan remaja tentang Covid-19 dengan diberikan media edukasi melalui video animasi sesuai dengan teori Edgar bahwa pemberian edukasi dengan melihat (*visual*) yang diingat oleh sasaran yaitu sebesar 10%, dengan mendengar melihat (*audio*) yang diingat oleh sasaran yaitu sebesar 20% dan dengan melihat dan mendengar (*audiovisual*) yang diingat oleh sasaran yaitu sebesar 30%.

Media video animasi dengan berbagai informasi mengenai Covid-19 yang disampaikan secara dengan media video animasi dengan gabungan warna dan tulisan yang dibuat menarik dan jelas akan memberikan minat dan menarik sasaran yaitu remaja, sehingga penelitian ini juga membuktikan bahwa adanya peningkatan yang bermakna secara statistik pada hasil pengetahuan sebelum diberikan media video animasi tentang Covid-19 dan setelah diberikan media video animasi tentang Covid-19.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media buku saku digital terhadap pengetahuan remaja tentang covid-19 dari rata-rata skor pengetahuan 80,54 sebelum diberikan media video animasi menjadi 94,83 sesudah diberikan media video animasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Allah SWT, kedua orang tua beserta keluarga tercinta, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, dan rekan-rekan seperjuangan.

DAFTAR RUJUKAN

1. Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Novelcoronavirus (NCoV)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
2. Dinas Kesehatan Jawa Barat. (2019). *Profil Kesehatan Jawa Barat*. Bandung: Dinas Kesehatan Jawa Barat.
3. CNN INDONESIA. (2020). *Satgas: Remaja Sumber Penularan Corona Tertinggi*:
<https://m.cnnindonesia.com/nasional/20200803223438-20-531798/satgas-remaja-sumber-penularan-corona-tertinggi> Diakses pada 16 Maret 2021
4. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA
5. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
6. Adkhar, Bahtiar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Labschool Unnes*. Thesis. Semarang: Universitas Negeri Semarang
7. Sofiana, L; Sri, S; Mara, I;. (2011). *Fingernail Biting Increase The Risk of Soil Transmitted Helminth (STH) Infection in Elementary School Children*. *Health Science Journal of Indonesia*, 2, 81-86.
8. Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
9. Sudioanto. (2016). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.
10. Permatasari, (2017). *Tingkat Pengetahuan Dokter Umum Mengenai Penulisan Rekam Medis*. thesis, Lampung : Universitas Malahayati
11. Pusdatin Kemenkes RI. (2020). *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta Selatan: Pusdatin Kementerian Kesehatan RI.
12. Rahmat, P. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: PT bumi aksara.
13. Salim, A. (2020). *Menggunakan Media Video Animasi Dimasa Pandemi*. Jakarta : Opini Artikel.
14. Barto, Masyah. (2020). *Pandemi COVID-19 terhadap Kesehatan Mental dan Psikososial*. *Mahakam Nursing Journal*. Vol.2 353-362
15. Chairudin, Achamad. (2021). *Pengaruh pembelajaran Online terhadap Prestasi Siswa*. Skripsi. Semarang: IAIN Salatiga