

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Mencuci Tangan 6 Langkah pada Siswa Sekolah Dasar

Desty Emilyani¹, Theresia Avila Kurnia^{2(CA)}, Ely Mawaddah³, Rusmini⁴, Saskiyanti Ari Andini⁵, Riamah⁶

^{1,3,4,5}Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia

^{2(CA)}Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia; theresiaavilakurnia@gmail.com
(Corresponding Author)

⁶Prodi Sarjana Terapan Keperawatan, Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Mataram, Indonesia

ABSTRACT

Several diseases suffered by children are caused by the transmission of bacteria through the hands due to not washing hands with soap properly and correctly, such as ISPA, Covid 19, diarrhea and worms. Data on the proportion of hand washing behavior in NTB Province is 46.47%, while data in West Lombok is 49.54%. This research aims to analyze the influence of the 6-step hand washing animation video media on clean and healthy living behavior among students at elementary school. The design of this research is a one group pre test - post test design with two variables, namely the independent variable: animated video media and the dependent variable: clean and healthy living behavior, washing hands in 6 steps. With a total sample of 39 respondents. The research results show that there is an influence of the six-step hand washing animation video media on clean and healthy living behavior as proven by the Wilcoxon statistical test with a p-value of 0.000. In the areas of knowledge, attitudes and skills. Animated video media makes it easier for children to understand information so that they can improve their knowledge, attitudes and skills. Animated video media can stimulate children's thoughts, feelings and motivation through moving picture illustrations accompanied by narrative sound and serves to clarify the meaning of the message conveyed.

Keywords: Hands washing; clean and healthy lifestyle; animated video

ABSTRAK

Beberapa penyakit yang di derita oleh anak akibat penularan bakteri lewat tangan karena tidak menerapkan mencuci tangan pakai sabun yang baik dan benar seperti ISPA, Covid 19, diare dan cacingan. Data proporsi perilaku cuci tangan di Provinsi NTB menunjukkan jumlahnya sebesar 46,47%, sedangkan data di Lombok Barat sebesar 49,54%. Adapun penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media video animasi cuci tangan 6 langkah terhadap PHBS pada siswa SDN di Kabupaten Lombok Barat. Design penelitian ini adalah one group pretest – posttest design dengan dua jumlah variabel yaitu variabel independen: media video animasi dan variabel dependen : perilaku hidup bersih dan sehat cuci tangan 6 langkah. Dengan jumlah sampel sebanyak 39 responden. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media video animasi cuci tangan enam langkah dengan perilaku hidup bersih dan sehat, dibuktikan uji statistik Wilcoxon dengan p-value 0.000. pada domain pengetahuan, sikap dan keterampilan. Media video animasi memudahkan anak untuk memahami informasi yang dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Media video animasi dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi anak melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan.

Kata Kunci : Cuci tangan; PHBS; video animasi

PENDAHULUAN

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah semua perilaku kesehatan yang dilakukan karena kesadaran pribadi sehingga keluarga dan seluruh anggotanya mampu menolong diri sendiri pada bidang

kesehatan serta memiliki peran aktif dalam aktivitas masyarakat. Tujuan utama dari gerakan perilaku hidup bersih dan sehat adalah meningkatkan kualitas kesehatan melalui proses menyadarkan pemahaman yang menjadi awal dari kontribusi individu-individu dalam menjalani perilaku kehidupan sehari-hari yang bersih dan sehat (Anhusadar & Islamiyah, 2020). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya, serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai PHBS di sekolah merupakan kebutuhan mutlak dan dapat dilakukan melalui pendekatan mencuci tangan 6 langkah memakai sabun (Febriawati et al., 2023). Berdasarkan fenomena anak juga banyak menghabiskan waktunya di sekolah dimana anak dapat belajar menimba ilmu dan berinteraksi dengan teman sebaya, serta aneka ragam kejadian bersama warga lingkungan sekolah yang lainnya. Namun sekolah juga menjadi ancaman penularan penyakit jika tidak di kelola dengan baik.

Beberapa penyakit yang di derita oleh anak akibat penularan bakteri lewat tangan karena tidak menerapkan mencuci tangan pakai sabun yang baik dan benar yakni ISPA, Covid 19, diare dan kecacingan (Susanti et al., 2019). Rendahnya kebiasaan mencuci tangan pakai sabun yang baik dan benar dikalangan masyarakat dan lingkungan sekolah merupakan faktor resiko perilaku berbagai penyakit seperti diare, cacingan, gangguan pernafasan (Muhtar et al., 2020). Ketersediaan sarana dan prasarana fasilitas kesehatan merupakan faktor pemungkin terhadap suatu perilaku kurangnya pengetahuan akan waktu-waktu cuci tangan pakai sabun, cara cuci tangan pakai sabun yang baik dan benar menyebabkan masyarakat belum menjalankan perilaku cuci tangan yang benar (Sarmatan & Blandina, 2023). Menurut Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 proporsi perilaku cuci tangan secara benar pada penduduk umur ≥ 10 tahun di Indonesia sebesar 49,8%. Data di Provinsi NTB menunjukkan jumlahnya sebesar 46,47%, sedangkan data di Lombok Barat sebesar 49,54%. Data menurut karakteristik dari umur 10-14 tahun sebesar 36,33%, dari jenis kelamin perempuan sebesar 47,96%, dan laki-laki 44,86%. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa proporsi perilaku cuci tangan secara benar pada penduduk umur ≥ 10 tahun di Indonesia masih rendah, yaitu kurang dari 50%. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN di Kabupaten Lombok Barat, beliau mengatakan bahwa belum pernah ada program Puskesmas tentang pelatihan atau sosialisasi mengenai mencuci tangan 6 langkah yang baik dan benar dan berdasarkan wawancara dengan 10 orang siswa di Sekolah tersebut. Mereka mengatakan bahwa mereka tidak tahu cara mencuci tangan 6 langkah yang baik dan benar, sehingga mereka belum memiliki pemahaman bagaimana cara mencuci tangan dengan benar. Dari hasil pengamatan di lingkungan sekitar kantin juga tidak tersedianya wastafel untuk mencuci tangan siswa. Data di atas menunjukkan bahwa masih perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan perilaku cuci tangan yang benar di masyarakat, terutama pada kelompok umur 10-14 tahun dan pada jenis kelamin laki-laki. Oleh karena itu, perlu dilakukan penanaman nilai-nilai PHBS di sekolah melalui pendekatan mencuci tangan 6 langkah untuk meningkatkan perilaku cuci tangan yang benar pada siswa (Riskesdas NTB, 2018).

Perilaku mencuci tangan menggunakan sabun yang tidak benar masih tinggi ditemukan pada anak, sehingga dibutuhkan peningkatan pengetahuan dan kesadaran mereka tentang pentingnya mencuci tangan dengan menggunakan sabun dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak merupakan

kelompok yang paling rentan terhadap penyakit sebagai akibat perilaku yang tidak sehat. Padahal anak-anak merupakan aset bangsa yang paling berperan untuk generasi yang datang (Sarmatan & Blandina, 2023). Media video animasi adalah salah satu bentuk media yang mengomunikasikan informasi atau pesan secara audio dan visual. Penggunaan media ini mampu merangsang indra pendengaran dan indra penglihatan, sehingga memungkinkan pencapaian hasil yang optimal. Keunggulan tersebut dapat diperoleh karena dominasi mata sebagai indra yang paling efektif dalam mengalirkan pengetahuan ke otak, dengan proporsi sekitar 75% hingga 87%, sedangkan pengetahuan sebesar 13% hingga 25% diperoleh atau disampaikan melalui panca indra lainnya (Andas, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh Prasetya pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika, video animasi pembelajaran memperoleh hasil 93,25% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian tersebut didapatkan berdasarkan beberapa hal yaitu, materi yang dibahas sudah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran yang digunakan, materi yang dibahas dapat memotivasi siswa, terdapat contoh yang mudah dimengerti serta adanya kesinambungan dalam materi yang dibahas. Proses pembelajaran merupakan komponen yang perlu diperhitungkan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang sangat signifikan pada hasil belajar siswa (Prasetya et al., 2021). Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa sekolah dasar dalam mencuci tangan 6 langkah.

METODE

Rancangan penelitian ini menggunakan desain penelitian pra eksperimental. Desain penelitian pra eksperimental dengan bentuk rancangan *One Group Pre-Posttest Design* dalam suatu kelompok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sejumlah 64 siswa SDN di Kabupaten Lombok Barat. Sampel penelitian berjumlah 39 responden dengan kriteria inklusi dalam penelitian ini: siswa yang belum pernah mendapatkan penyuluhan tentang mencuci tangan 6 langkah, siswa SD kelas III dan IV, bersedia mengikuti kegiatan penelitian. Adapun kriteria eksklusi dari penelitian ini adalah para siswa yang berhalangan mengikuti kegiatan: siswa yang sakit dan yang tidak hadir saat penelitian. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu, proporsional random sampling yang mana setiap anggota populasi akan dipilih menggunakan cara acak dengan di lot tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut (Nursalam, 2017).

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner pengetahuan, sikap dan keterampilan responden tentang mencuci tangan 6 langkah yang dibuat oleh peneliti dan dilakukan uji valid dan reliabel pada 77 responden. Uji validitas instrumen menggunakan nilai *Corrected Item Total Correlation* masing-masing butir pertanyaan. Item pertanyaan yang mencapai nilai korelasi minimal 0,444 dianggap memuaskan atau valid berdasarkan perhitungan tabel r tabel. df dalam penelitian ini adalah 75. r tabel untuk df 75 adalah 0.2919 dan didapatkan hasil masing masing item dengan rentangan nilai 0.615 sampai dengan 0.928. dengan hasil tersebut maka masing-masing item dalam kuisisioner ini disimpulkan valid. Uji reliabilitas menggunakan nilai Croanbach's Alpha. Reliabilitas suatu item variabel dikatakan baik jika memiliki nilai Croanbach's Alpha >0,60. Berdasarkan hasil uji reabilitas dan uji

validitas maka diketahui seluruh item memiliki nilai Croanbach's Alpha > 0,60 dan nilai korelasi berada diatas r tabel. Dari hasil uji realibilitas semua item reliabel dengan nilai coanbanch's 0.928 sampai dengan 0.938.

Analisis data yang dilakukan adalah uji univariat dan bivariat. Analisa univariat ditunjukkan melalui distribusi frekuensi dari setiap variabel yang akan diteliti dan kemudian akan dianalisa secara deskripsi dalam bentuk frekuensi dan prosentase. Hasil uji normalitas pada data pengetahuan, sikap dan keterampilan di dapatkan hasil *p value* > 0.05 yang berarti data dalm penelitian ini tidak berdistribusi normal. Adapaun analisis uji yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda Wilcoxon dengan tingkat kemaknaan *p value* ≤ 0,05.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Jumlah (n)	Presentase (%)
1	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	21	53,8
	Perempuan	18	46,2
	Total	39	100

Berdasarkan Tabel 1 dilihat bahwa sebagian besar Responden dengan jenis kelamin Laki-laki sebanyak 21 orang (53.8%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan responden sebelum diberikan media video animasi

No	Kategori	Jumlah (n)	Presentase (%)
1	Pengetahuan		
	Baik	2	5,18
	Cukup	1	2,59
	Kurang	36	92,23
2	Sikap		
	Positif	10	25,9
	Negatif	29	74,1
3	Keterampilan		
	Terampil	3	6,76
	Tidak Terampil	36	93,24
	Total	39	100

Berdasarkan tabel 2 sebelum diberikan intervensi video animasi menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada tingkat pengetahuan kurang yaitu sebanyak 36 responden (92.23%), sebagian besar responden pada kategori sikap negative yaitu sebanyak 29 Responden (74,1%), dan sebagian besar Responden berada pada ketegori tidak terampil yaitu sebanyak 36 responden (93,24%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan responden setelah diberikan media video animasi

No	Kategori	Jumlah (n)	Presentase (%)
1	Pengetahuan		
	Baik	25	65
	Cukup	9	2
	Kurang	5	13
2	Sikap		
	Positif	30	77
	Negatif	9	23
3	Keterampilan		
	Terampil	34	87
	Tidak Terampil	5	13
Total		39	100

Berdasarkan tabel 3 setelah diberikan intervensi video animasi menunjukkan bahwa sebagian besar Responden berada pada tingkat pengetahuan Baik yaitu sebanyak 25 responden (64,75%), sebagian besar responden berada pada kategori sikap positif yaitu sebanyak 30 Responden (77,7%), sebagian besar responden berada pada kategori terampil yaitu sebanyak 34 responden (87%).

Tabel 4 Perbedaan rata-rata pengetahuan, sikap dan keterampilan sebelum dan setelah diberikan video animasi

Variabel	Sebelum		Sesudah		P Value
	Mean	SD	Mean	SD	
Pengetahuan	4,64	0,537	8,36	1,287	0,000
Sikap	21,97	1,953	37,97	1,135	
Keterampilan	3,87	2,451	9,15	0,366	

Berdasarkan tabel 4 Perbedaan rata-rata pengetahuan, sikap dan keterampilan sebelum dan setelah diberikan video animasi, menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberikan video animasi cuci tangan 6 langkah berada pada angka, 4,64 dan setelah diberikan video animasi sebanyak 8,36, nilai rata-rata sebelum diberikan video animasi cuci tangan 6 langkah sebanyak 21,97, dan setelah diberikan video animasi rata-rata sebanyak 37,97, nilai rata-rata sebelum diberikan video animasi cuci tangan 6 langkah sebanyak 3,87, dan setelah diberikan video animasi rata-rata sebanyak 9,15, dengan p value 0,000.

PEMBAHASAN

Pengetahuan Sebelum diberikan intervensi video animasi

Menurut Kemenkes R.I dalam Wawan dan Dewi (2013), pengetahuan dipengaruhi oleh Faktor internal yang terdiri dari Pendidikan, Pekerjaan, Umur dan Faktor eksternal yang terdiri dari faktor lingkungan, sosial budaya.

Dari hasil penelitian yang peneliti lakukan, sejalan dengan teori atau faktor pengetahuan diatas, yaitu tingkat pengetahuan sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan dan pengalaman seseorang. Adapun data yang peneliti kumpulkan dilakukan pada siswa di SDN 1 Gegerung yang dari penjelasan pihak sekolah, memang jarang ataupun hampir tidak pernah mengajarkan cuci tangan enam langkah kepada siswanya. Sehingga data sebelum diberikan video animasi mayoritas responden kurang mengetahui tentang cuci tangan enam langkah.

Sikap Sebelum diberikan intervensi video animasi

Menurut Notoatmojo 2018 sikap dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, Orang Lain, Kebudayaan, Media Massa, Lembaga Pendidikan dan Agama, Faktor Emosional.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti dengan pihak sekolah dan siswa SDN 1 Gegerung, belum ada yang melakukan kegiatan cuci tangan 6 langkah dalam kesehariannya. Tidak semua bentuk sikap ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang. Terkadang bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi yang berfungsi sebagai penyuluhan frustrasi atau bentuk pengalihan mekanisme ego.

Keterampilan Sebelum diberikan intervensi video animasi

Adapun faktor-Faktor yang mempengaruhi keterampilan Menurut (Riyani, 2019) yaitu pengetahuan, pengalaman, keinginan/motivasi.

Keterampilan siswa-siswi SDN 1 Gegerung mayoritas berada pada tingkat tidak terampil, hal ini sesuai dengan beberapa faktor yang mempengaruhi keterampilan seseorang. Korelasi antara tingkat pengetahuan, pengalaman dan sikap akan membentuk seseorang menjadi terampil dalam suatu bidang kegiatan.

Pengetahuan Setelah diberikan intervensi video animasi

Menurut Notoadmodjo dalam (Pudji Hastutik, 2020) Pengetahuan merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah seseorang mengadakan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan yang dimaksud yaitu penginderaan yang terjadi pada objek melalui panca indera manusia yakni, pendengaran, penglihatan, penciuman, pengecapan dan perabaan sehingga sebagian besar dari pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga.

Pengetahuan dapat didefinisikan sebagai pemahaman, yang artinya pengetahuan tersebut didapat dan diperoleh apabila individu mempelajari atau mengamati suatu objek kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Dewi & Sudaryanto, 2020). Dari penjelasan Notoatmodjo dan hasil penelitian yang peneliti lakukan, memberikan pernyataan yang sesuai. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan tingkat pengetahuan siswa setelah mendapatkan Pendidikan melalui video animasi enam Langkah cuci tangan. Pendidikan yang diperoleh siswa melalui pemutaran video yang dapat diulang dapat memberikan pemahaman yang cepat sehingga hasil penelitian ini yang dilakukan selama tiga hari berdampak pada peningkatan tingkat pengetahuan siswa.

Sikap Setelah diberikan intervensi video animasi

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Pengukuran secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat responden terhadap suatu objek. Contohnya: bagaimana pendapat responden mengenai suatu kegiatan atau juga dapat dilakukan dengan cara memberikan suatu pendapat dengan menggunakan pernyataan setuju atau tidak setuju mengenai suatu pernyataan. Pernyataan objek tertentu dengan menggunakan skala likert.

Perubahan hasil pengukuran sebelum intervensi media video animasi dan setelahnya membuktikan adanya perubahan sikap dari seorang siswa setelah 3 hari pemberian video animasi cuci tangan enam Langkah. Sesuai dengan teori yaitu sikap sangat dipengaruhi oleh budaya, lingkungan dan apa yang dilihat setiap harinya.

Keterampilan Setelah diberikan intervensi video animasi

Tingkat keterampilan Responden setelah diberikan video animasi cuci tangan 6 langkah menunjukkan sebgaiian besar Responden berada pada kategori terampil yaitu sebanyak 34 responden (88,06%). Keterampilan seseorang dipengaruhi oleh pendidikan dan latihan (Riyani, 2019). Keterampilan siswa setelah 3 hari melakukan aktivitas rutin cuci tangan enam langkah meningkat, dari yang awalnya banyak yang tidak terampil menjadi mayoritas terampil. Hal ini disebabkan oleh karena keterampilan adalah kemampuan seseorang menerapkan pengetahuan kedalam bentuk tindakan. Aktivitas siswa dalam 3 hari penelitian juga aktif melakukan cuci tangan baik dirumah dan disekolah. Siswa bisa mempelajari dan meniru dengan menonton langsung video animasi di HP orang tua mereka, hal itu juga mempengaruhi terhadap perubahan keterampilan siswa dari yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Parlaungan et al., 2022).

Pengaruh Video Animasi terhadap Perilaku hidup bersih dan sehat mencuci tangan enam langkah

Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar sebelumnya telah disebutkan diatas terbagi menjadi dua fase, apabila fase-fase tersebut dideskripsikan dan diimplikasikan terhadap kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut.

Perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun dan implikasinya di dalam pembelajaran. Pada usia 7-11 tahun menurut teori Piaget, anak memiliki pemikiran operasional konkret. Kemampuan kognitif anak usia sepuluh tahun (kelas 4 SD). Kemampuan kognitif anak sudah berada jauh lebih baik pada ranah C3 (menerapkan) pada usia 9-10 tahun juga anak sudah memasuki ranah C4 (menganalisis). Anak mampu menganalisis dan menghubungkan teori dengan fakta yang ada guna menarik sebuah kesimpulan.

Kemampuan penalaran anak pada fase ini sudah mampu menggunakan logikanya untuk mengambil suatu kesimpulan dari halhal yang dia amati, baik secara langsung di lingkungan sehari-hari ataupun melalui video animasi seperti dalam penelitian ini. Kemampuan berfikir anak dalam memahami isi konten video juga dapat dibuktikan dalam penelitian ini dengan melihat perbedaan kognitif, sikap dan keterampilan sebelum dan sesudah anak menonton konten video animasi cuci tangan (Jannah et al., 2023).

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Yudianto, 81 2017). Jadi, video dapat menarik perhatian siswa terlebih jika video tersebut dapat di buat sekreatif mungkin oleh

educator seperti ditambahkan sebuah animasi untuk pembelajaran di SD. Edukasi kesehatan dapat dilakukan melalui perantara media video. Penggunaan media video sebagai bentuk pemberian informasi dan pendalaman pemahaman mengenai cara-cara mencuci tangan dapat kesadaran dan dorongan praktik mencuci tangan sehingga berdampak meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (Amalia, 2019). Media video merupakan gambaran objek yang bergerak dan bersinkronisasi dengan suara (Hayat, 2021). Informasi dari video mengenai langkah-langkah mencuci tangan yang menarik dan diiringi dengan lagu membuat anak-anak tertarik dan fokus melihat tayangan. Ketertarikan dari proses ini menyebabkan anak antusias memperhatikan informasi yang diberikan (Wati et al., 2017).

Media video animasi yang menarik bagi anak dan kemampuan anak yang berada pada fase yang tepat adalah kombinasi yang sangat kuat untuk membentuk suatu perilaku hidup bersih dan sehat mencuci tangan 6 langkah. Hal ini disebabkan belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja.

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. (Sabilarrosyad, Vol 2, 2017). Kemampuan berfikir anak usia 9-10 tahun yang berada pada fase operatif memungkinkan anak untuk mengetahui pesan dan pembelajaran dari apa yang mereka lihat, menilainya dan kemudian menghubungkan antara pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk membentuk suatu perilaku hidup bersih dan sehat yang dalam penelitian ini berfokus pada mencuci tangan 6 langkah. Data awal atau pretest responden menunjukkan Tingkat kognitif yang masih kurang, sikap yang masih negative dan keterampilan yang masih belum terampil dalam mencuci tangan 6 langkah. Hal ini sejalan dengan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 1 Gegerung yang belum pernah mengadakan kegiatan edukasi berkaitan dengan cuci tangan 6 langkah. Selain itu, dari observasi peneliti di dapatkan masih kurangnya sarana cuci tangan di Lokasi sekolah, ini membuktikan hasil pretest peneliti terhadap domain sikap, pengetahuan dan keterampilan yang merupakan bagian tak terpisahkan dari perilaku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki pengaruh terhadap perilaku PHBS mencuci tangan 6 langkah pada siswa di SDN 1 Gegerung Kabupaten Lombok Barat. Adapun beberapa simpulan yang dapat di ambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Sebelum diberikan video animasi cuci tangan pada siswa SDN 1 Gegerung Kabupaten Lombok Barat, tingkat pengetahuan siswa sebagian besar kurang yaitu sebanyak 36 responden (92,23%), sikap sebagian besar negative yaitu sebanyak 29 Responden (75,9%), dan keterampilan sebagian besar tidak terampil sebanyak 36 responden (93,24%). 2. Setelah diberikan video animasi cuci tangan pada siswa SDN 1 Gegerung Kabupaten Lombok Barat, tingkat pengetahuan siswa sebagian besar baik yaitu sebanyak 25 responden (64,75%), sikap sebagian besar baik yaitu sebanyak 30 Responden (77,7%), dan keterampilan sebagian besar terampil yaitu sebanyak 34 responden (88,06%). 3. Analisis hasil

perhitungan statistik menggunakan uji Wilcoxon diperoleh nilai p-value sebesar $0,000 < (0,05)$, pada domain pengetahuan, sikap, dan keterampilan, artinya ada Pengaruh media 84 85 video animasi terhadap perilaku hidup bersih dan sehat mencuci tangan 6 langkah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, V., & Hendriana, B. (2021). Video Animasi yang Dapat Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19 untuk Anak Usia Dini. 9, 243–251.
- Andas, A. M. (2023). Pengaruh Penyuluhan Dengan Film Animasi. 9(2), 128–134.
- Anhusadar, L., & Islamiyah, I. (2020). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 463. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.555>
- Cindy Sari, dy F., & Agustina, D. (2023). Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Dalam Membangun Gaya Hidup Sehat Pada Proses Pembelajaran Sejak Dini Usia 9-11 Tahun SD Negeri 101765 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 27(2), 58–66.
- Clara, M., & Rizana, A. (2023). hubungan tingkat pengetahuan remaja dengan perilaku hidup bersih dan sehat di sma patriot kota bekasi. *MAHESA : MALAHAYATI HEALTH STUDENT JOURNAL*, 3, 3438– 3451.
- Dr. Irwan. S.KM, M. K. (2017). Etika dan perilaku kesehatan (E. Taufiq & N. A (eds.)). CV. ABSOLUTE MEDIA.
- Febriawati, H., Angraini, W., Oktarianita, O., & Rizal, A. F. (2023). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Siswa SMP Negeri 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 6(4), 1412–1426. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v6i4.8947>
- Fitriani, N. E. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021. 4(1), 16.
- Hendrawan, A. (2019). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tenaga Kerja Pt'X' Tentang Undang-Undang Dan Peraturan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Delima Harapan*, 6(2), 69–81.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. 86 66 87
- Jannah, N., Wahidah, Ahmad, & Muhtar. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Toddler. *Bona Nursing Journal*, 5(1), 77–83. <http://jkp.poltekkes-mataram.ac.id/index.php/bnj/index>
- Kasmawati, H., Sida, N. A., Ode, L., & Fitrawan, M. (2023). Peningkatan kualitas kesehatan siswa sdn 100 kendari melalui edukasi perilaku hidup bersih dan sehat. 2(1), 1–7.
- Muhtar, M., Aniharyati, A., & Ahmad, A. (2020). Pelaksanaan Budaya Keselamatan Pasien pada Masa Pandemi Covid-19 di Rumah Sakit Umum Daerah Bima. *Bima Nursing Journal*, 2(1), 55–61.
- Parlaungan, J., Tambunan, S. G. P., Purnamawati, D., Muhtar, & Hasbi, M. (2022). Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Cyberspace Dalam Meningkatkan Pola Hidup Sehat Lansia Diabetes Mellitus. *Bima Nursing Journal*, 4(1), 1–7. <http://jkp.poltekkes-mataram.ac.id/index.php/bnj/index>

- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf.
- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 168–176.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31.
- Riskesdas NTB, R. (2018). Laporan RISKESDAS NTB 2018. In *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* (Vol. 44, Issue 8).
- Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016). Hubungan antara pengetahuan dan sikap dengan perilaku konsumsi jajanan sehat di mi sulaimaniyah mojoagung jombang. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Sarmatan, G. T., & Asih Blandina, O. (2023). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Gerak Dan Lagu Melalui Video Terhadap Perilaku Hand Hygine Pada Anak Di Sd Negeri Keke Kecamatan Tobelo Barat. *LELEANI : Jurnal Keperawatan Dan Kesehatan Masyarakat*, 3(1), 13–21.
- Suharti, S. (2020). Pendidikan Kesehatan Tentang 6 Langkah Cuci Tangan di PAUD Sayap Ibu Bandar Lampung. *ANDASIH Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–6.
- Susanti, M., Triyana, R., & Nurwiyei. (2019). *Jurnal Abdimas Saintika*. *Jurnal Abdimas Saintika*, 3(2), 153–157.