

<p>Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan</p>	<p>Realis lingkup pembahasan artikel sudah sangat dalam serta sudah mempresentasikan sebuah artikel hasil penelitian.</p>
<p>Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi</p>	<p>Data dan informasi yang disajikan dlm artikel sudah mutakhir, informatif dgn menggunakan metodologi yang sesuai.</p>
<p>Kelengkapan unsur dan kualitas Penerbit</p>	<p>Kompeten.</p>

Tanggal Review, 13 Mei 2022

Penilai



Ika Patri, M.Pd.

NIDN : 0307098401

Unit kerja : Uhamka

Bidang Ilmu : Pendidikan Dasar

Jabatan Akademik (KUM) : Lektor (200)

Pendidikan Terakhir : S2 Pendidikan Dasar

EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI BERBASIS ANIMAKER TERHADAP PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT SISWA SEKOLAH DASAR

Khavisa Pranata*¹, Heppy Lusiana Dewi², Zulherman³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

* Corresponding Author: khavisapranata@uhamka.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Oct 30, 2021

Revised Dec 11, 2021

Accepted Feb 12, 2022

Available online March 1, 2022

Kata Kunci:

Video Animasi, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Animaker.

Keywords:

Animated Video, Clean and Healthy Life Behavior, Animaker.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi. Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional dengan analisis data kuantitatif asosiatif. Instrumen penelitian ini adalah angket (kuesioner). Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan rumus kolerasi Pearson product moment. Pengambilan sampel menggunakan teknik Nonprobability sampling, peneliti memperoleh sampel yang diambil adalah kelas IV-A sebanyak 28 peserta didik. Pengumpulan data diambil dengan menggunakan angket (kuesioner).

Data yang terkumpul dianalisa dengan teknik koefisien kolerasi product moment pearson. Penafsiran besaran nilai koefisien kolerasi dilakukan untuk melihat kuat atau tidaknya kolerasi yang terjadi. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ dengan ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis dapat diterima. Setelah melakukan penelitian, penulis mendapat kesimpulan bahwa video animasi berbasis animaker terdapat efektivitas yang signifikan terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil kolerasi koefisien bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,538 > 0,374$). Sementara itu, dari pengujian hipotesis dengan uji-t diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,254 > 1,7011$) sehingga hipotesis penelitian dapat diterima dan terbukti.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of animaker-based animated videos on clean and healthy living behavior for fourth grade students of SDN Pinang Ranti 02 Pagi. This type of research is correlational research with associative quantitative data analysis. The research instrument is a questionnaire (questionnaire). The data analysis technique used is the Pearson product moment correlation formula. Sampling using nonprobability sampling technique, researchers obtained samples taken were class IV-A as many as 28 students. Data collection was taken using a questionnaire (questionnaire). The data collected were analyzed using the Pearson product moment correlation coefficient technique. The interpretation of the value of the correlation coefficient is carried out to see whether or not the correlation is strong. Testing the research hypothesis using a t-test with a significant level of $\alpha = 5\%$ provided that if $t_{count} > t_{table}$, then the hypothesis can be accepted. After conducting the research, the authors concluded that animaker-based animated videos have significant effectiveness on students' clean and healthy living behavior. It can be seen from the correlation coefficient that $r_{count} > r_{table}$ ($0.538 > 0.374$). Meanwhile, from hypothesis testing with t-test, it is known that $t_{count} > t_{table}$ ($3.254 > 1.7011$) so that the research hypothesis can be accepted and proven.



PENDAHULUAN

Perilaku manusia merupakan hasil dari segala macam pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, perilaku dan tindakan. Perilaku adalah respon atau reaksi seseorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Perilaku kesehatan adalah suatu respons seseorang terhadap stimulus atau objek yang berkaitan dengan sehat sampai sakit, penyakit dan faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan misalnya pelayanan kesehatan, makanan, minuman dan lingkungan.

Pembentukan perilaku kesehatan sejak dini di institusi pendidikan lebih mudah pelaksanaannya daripada setelah anak menginjak usia dewasa. Anak usia sekolah merupakan aset atau modal utama pembangunan di masa depan yang perlu dijaga, ditingkatkan dan dilindungi kesehatannya. Sekolah merupakan rumah kedua bagi anak, sehingga dapat berperan dalam upaya optimalisasi kembang anak usia sekolah dengan upaya promotif dan preventif.

Berdasarkan hadist yang diriwayatkan Imam Muslim, yaitu:

الطهور شرط الإيمان

“Kesucian/bersuci merupakan setengah/sebagian dari Iman” (HR. Muslim: 328).

Berdasarkan hadist tersebut bahwasannya kebersihan adalah sebagian dari iman, maka dari itu penting sekali untuk menanamkan hidup bersih dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah adalah upaya untuk memperdayakan siswa, guru, dan masyarakat lingkungan sekolah agar tahu, mau, dan mampu mempraktikkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dan berperan aktif dalam mewujudkan sekolah sehat. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) harus ditanamkan sejak dini agar bisa terbawa hingga usia dewasa. Usia anak sekolah adalah usia yang masih muda, mereka masih membutuhkan bantuan dari orang di sekitar lingkungan terdekat yaitu, orang tua, guru dan teman. (Sari, 2016)

Anak usia sekolah merupakan kelompok usia yang kritis lantaran dalam usia tersebut rentan terkena berbagai masalah kesehatan. Masalah kesehatan yang dihadapi anak usia sekolah pada dasarnya relatif kompleks dan bervariasi. Masalah kesehatan yang sering terjadi pada anak sekolah dasar berhubungan dengan masalah kebersihan perorangan dan lingkungan. Masalah kebersihan yang masih banyak dialami anak usia sekolah dasar yaitu, masalah pada gigi, tidak bisa menggosok gigi dengan benar, tidak bisa memotong kuku, dan tidak terbiasa mencuci tangan sebelum makan.

Penanaman nilai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam anak usia sekolah dasar sangat penting, mengingat masalah kesehatan yang sering terjadi pada anak usia sekolah dasar berhubungan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah merupakan sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, sehingga mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatan, dan berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Pendidikan kesehatan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dapat diberikan untuk mengurangi dampak dari buruknya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Pendidikan kesehatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Keadaan pandemi saat ini mengharuskan anak untuk belajar melalui pembelajaran daring tentunya tidak dengan tatap muka, pentingnya guru untuk menanamkan pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), dengan menggunakan video animasi tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) memudahkan anak memahami apa itu PHBS. Dalam setiap proses pembelajaran menggunakan media memudahkan proses pembelajaran itu sendiri.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Paradigma teacher centered cenderung kurang efektif saat digunakan untuk mengkaji pengetahuan yang membutuhkan interaksi peserta didik, perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik (Suryani, 2018).

Menurut jurnal, media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna (Zulherman et al., 2021). Terdapat beberapa media pembelajaran salah satunya yaitu video, penggunaan media video dalam proses pembelajaran dirasa sangat tepat untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran salah satunya menggunakan video animasi. Video animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh pengajar kepada peserta didik bisa diserap secara optimal (Feri & Zulherman, 2021). Pada anak usia sekolah dasar video animasi merupakan sesuatu hal yang menarik perhatian, yang mana video animasi berisikan kartun yang disukai oleh anak-anak. Pada masa pandemi, video animasi dalam proses pembelajaran daring sangat bermanfaat karena dengan menggunakan video animasi dapat menarik perhatian anak saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas IV A pada hari Rabu, 4 Juni 2021 didapatkan informasi bahwasannya memerlukan adanya video animasi terkait dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), karena di SDN Pinang Ranti 02 tersebut dengan memberikan nasehat-nasehat saja belum cukup maka perlu adanya video animasi agar siswa lebih memahami pentingnya Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

Beberapa penelitian yang mengungkap variabel hampir sama telah banyak dilakukan antara lain, penelitian yang dilakukan oleh Padilatul Husni, (2021) dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa" yang hasilnya diperoleh $r_{hitung} = 0,497 > r_{tabel} = 0,232$ maka terdapat pengaruh yang signifikan. Oleh karena itu, hasil akhir menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi maka H_0 diterima.

Dari uraian latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument

penelitian, analisis data bersifat kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

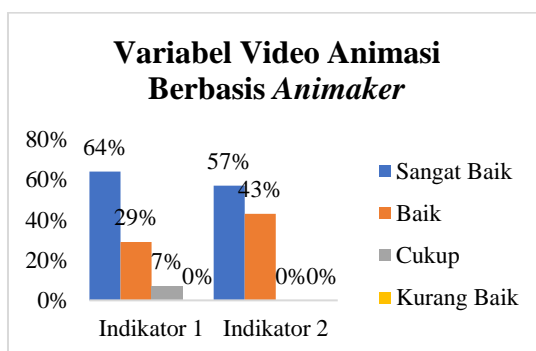
Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional. Pada penelitian korelasional teknik statistik digunakan untuk mencari pengaruh atau korelasi antara dua variabel atau lebih yang akan diteliti pengaruhnya itu masing-masing disebut variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), sehingga peneliti dapat menemukan ada atau tidaknya pengaruh video animasi berbasis animaker (Variabel X) terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (Variabel Y). Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk analisis uji korelasi. Penelitian ini menggunakan rancangan one group posttest only design, dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol, perlakuan (X) diberikan kepada satu kelompok subjek. Pengamatan dilakukan terhadap anggota kelompok untuk menilai efek atau pengaruh perlakuan. Di akhir program, siswa diberi angket terkait dengan perlakuan yang telah diberikan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Pinang Ranti 02 Pagi yang berjumlah 58 siswa (IV A berjumlah 28 siswa dan IV B berjumlah 30 siswa).

Teknik pengambilan sampel yang akan peneliti lakukan adalah sampling jenuh. Dengan begitu dapat diartikan bahwa teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sampel jenuh adalah menggunakan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menjadikan seluruh populasi yang ada di kelas IV A yang berjumlah 28 siswa di SDN Pinang Ranti 02 Pagi Tahun Ajaran 2020/2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data di atas diketahui bahwa video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat siswa kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi termasuk dalam kategori sangat baik. Dilihat dari hasil perhitungan tabel 4.3 dimana terdapat 16 siswa (57%) termasuk dalam kriteria sangat baik untuk seberapa efektif video animasi, 12 siswa (43%) termasuk dalam kriteria baik, 0 siswa (0%) termasuk dalam kriteria cukup dan kurang baik yang berarti 16 dari 28 atau setengahnya siswa merasa bahwa video animasi efektif untuk memudahkan siswa memahami pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).



Gambar 1. Histogram Video Animasi Berbasis Animaker

Selanjutnya, hasil analisis data mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) siswa kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi termasuk dalam kategori sangat baik. Dilihat dari hasil perhitungan tabel di atas dimana terdapat 15 siswa (53%) termasuk dalam kriteria sangat baik, 12 siswa (43%) termasuk dalam kriteria baik, 1 siswa (4%) termasuk dalam kriteria cukup dan 0 siswa (0%) termasuk dalam kriteria kurang baik. Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa 15 dari 28 siswa SDN Pinang Ranti 02 Pagi atau setengahnya dari jumlah siswa kelas IV A termasuk dalam kategori hasil sangat baik.

Tabel 1. Perhitungan Korelasi Product Moment

	Video Animasi	PHBS
Video Animasi Berbasis Animaker	1	.538**
Pearson Correlation		
Sig. (2-tailed)		.003
N	28	28
Perilaku Hidup Bersih dan Sehat	.538**	1
Pearson Correlation		
Sig. (2-tailed)	.003	
N	28	28

Dari hasil perhitungan korelasi product moment dengan bantuan program SPSS versi 22 pada tabel 1 menunjukkan nilai (r) dari variabel video animasi dan PHBS sebesar 0,538. Dari hasil nilai tersebut diketahui terdapat pengaruh yang positif sebesar 0,538 dan dilihat dari interpretasi koefisien korelasi nilai 0,538 terletak pada rentang interval 0,40 – 0,599. Hal ini menunjukkan tingkat efektivitas kedua variabel yaitu sedang antara video animasi dengan PHBS siswa kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi Tahun Pelajaran 2020/2021. Dapat diartikan terdapat efektivitas yang positif itu jika guru menggunakan video animasi untuk menyampaikan pengetahuan mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) maka siswa lebih mudah memahami materi.

Tabel 2. Perhitungan Uji-t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	47,077	10,372		4,539	,000
Video Animasi Berbasis Animaker	,408	,125	,538	3,254	,003

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Siswa Kelas IV SDN Pinang Ranti 02 Pagi” yang sudah dilakukan mulai dari penelitian, pengolahan data, sampai analisis data, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa terdapat efektivitas yang positif dan signifikan antara video animasi berbasis animaker terhadap perilaku hidup bersih dan sehat. Dapat dilihat dan dibuktikan dari hasil korelasi pearson koefisien pada taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05 yaitu: 0,538. Apabila hasil tersebut dicocokkan pada pedoman interpretasi koefisien korelasi termasuk pada interval 0,40 – 0,599 yang berarti terdapat korelasi atau pengaruh yang sedang. Kesimpulan terdapat efektivitas yang positif dan signifikan yang berarti bahwa video animasi berbasis animaker sangat efektif untuk memudahkan siswa memahami pengetahuannya mengenai perilaku hidup bersih dan sehat. Maka, hipotesis yang diajukan penelitian yaitu H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., & Umamah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS (The Development of Two Dimensional Animation Video of Pekauman Website as Instructional Media With Addie Model in*. 19–23.
- Aisyah, S. (2019). *Mengenal Animaker Aplikasi Video Animasi*. https://drasittiaisyahmpd.gurusiana.id/article/2020/03/mengenal-animaker-aplikasi-video-animasi-2971906?ba_status=not-logged&bima_access_status=not-logged
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Dalam, S., Masyarakat, M., & Peduli, D. (2013). *PENYULUHAN DAN PRAKTIK PHBS (PERILAKU HIDUP BERSIH*. 2(1), 45–50.
- Dewi. (2011). *Sekolah Anda Sekolah Sehat. Diakses dari*. <http://www.dinkesntt/media/swara20pep/swara20pep20052020for20web.p%0Adf>
- Kementrian Kesehatan RI. (2011). *Panduan Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Rumah Tangga melalui Tim Penggerak PKK*.
- Kementrian Kesehatan RI. (2011). *Panduan Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Rumah Tangga melalui Tim Penggerak PKK. Kementerian Kesehatan RI. Jakarta*.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Obella, Z., & Adliyani, N. (2015). *Pengaruh Perilaku Individu terhadap Hidup Sehat The Effect of Human Behavior for Healthy Life*. 4, 109–114.
- Promkes. (2016). *Perilaku Hidup Bersih Sehat*. <http://promkes.depkes.go.id/perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-disekolah>.
- Riadi, E. (2014). *Metode Statistika: Parametrik & Nonparametrik*. Pustaka Mandiri.
- Sari, N., Widjanarko, B., & Kusumawati, A. (2016). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Sebagai Upaya Untuk Pencegahan Penyakit Diare Pada Siswa Di Sd N Karangtowo Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 4(3), 1051–1058.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (201). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.

Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. ALFABETA.

Suryaningsih. (20014). *Cara Cuci Tangan yang Benar*.
<http://www.readersdigest.co.id/sehat/info.medis/cara.cuci.tangan.yang.%0Abenar/>
/ Diakses Pada tanggal 6 Mei 2021. Pukul 09.43 WIB.

<https://eprints.uny.ac.id/60891/1/SKRIPSI%20MUHAMMAD%20KHANIFAN%20MUSLIM.pdf> Diakses Pada tanggal 6 Mei 2021. Pukul 21.10 WIB.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Animaker> Diakses Pada tanggal 10 Mei 2021. Pukul 02.43 WIB.

Feri, A., & Zulherman. (2021). Development of nearpod-based e module on science material " energy and its changes " to improve elementary school student learning achievement. *International Journal of Education and Learning*, 3(2), 165–174. <https://doi.org/10.31763>

Zulherman, Z., Iba, K., Paramita, A. A., & Aji, G. B. (2021). THE INFLUENCE OF THE QUESTION BOX MEDIA ASSISTED TEAMS GAMES TOURNAMENT MODEL ON SCIENCE LEARNING OUTCOMES AT ELEMENTARY SCHOOL. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Volume*, 30(1), 88–96. <https://doi.org/10.17977>