

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
PERILAKU 5M SEBAGAI PREVENTIF
PENULARAN COVID-19 SISWA
KELAS 3-5 SDN 10
LAMBUNG BUKIT**



**Diajukan ke Fakultas Kedokteran Universitas Andalas sebagai
Pemenuhan Salah Satu Syarat untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Kedokteran**

Oleh:

YN ZUHAL CHAISART CHANIAGO

NIM : 1910311011

Pembimbing:

**dr. Nita Afriani, M.Biomed
Drs. Julizar, Apt, M.Kes**

**FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS ANDALAS
PADANG
2023**

ABSTRACT

THE EFFECT OF ANIMATION VIDEO MEDIA ON 5M BEHAVIOR AS STUDENTS COVID-19 TRANSMISSION PREVENTIVE CLASS 3-5 SDN 10 LAMBUNG BUKIT

By

**YN Zuhal Chaisart Chaniago, Nita Afriani, Julizar, Rima Semiarty,
Elizabeth Bahar, Noverika Windasari, Afdal**

COVID-19 has very high virulence so it can infect all ages. Children are considered to be more at risk of contracting COVID-19. They need to play requires them to come into contact with other people, so simple prevention steps launched by Indonesia are needed, such as 5M (wearing a mask, maintaining distance, washing hands, limiting mobility, and staying away from crowds). An educational method that is suitable for improving students' 5M behavior is an animated video that presents an audiovisual mix so that it is attractive to children. The research objective was to determine the effect of giving animated videos on 5M behavior as a preventive measure for COVID-19 infection for students in grades 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

This study used one group pretest-posttest pre-experimental research design. A sample of 61 students in grades 3-5 of SDN 10 Lambung Bukit was obtained through total sampling which met the inclusion and exclusion criteria. Data analysis was performed with the Marginal Homogeneity Test and the Mc Nemar Test.

The results showed that there was an effect of giving animated videos on knowledge, attitudes, and actions with significance values of 0.023, 0.019, and 0.001 ($p<0.05$) respectively. The effect can also be seen from the increase in 5M behavior, namely knowledge in the good category which was originally 48 to 56 students, attitudes in the positive category which was originally 30 to 41 students, and actions in the good category which was originally 38 to 52 students.

The selection of animated videos is considered very appropriate because videos that can be repeated and visualization of moving images equipped with sound, it can make it easier for students to receive information. Based on the results of the study it can be concluded that there was an effect of giving animated videos on the behavior of 5M students in grades 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

Keywords: COVID-19, 5M, Video animation, knowledge, attitude, action, students

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PERILAKU 5M SEBAGAI PREVENTIF PENULARAN COVID-19 SISWA KELAS 3-5 SDN 10 LAMBUNG BUKIT

Oleh

**YN Zuhal Chaisart Chaniago, Nita Afriani, Julizar, Rima Semiarty,
Elizabeth Bahar, Noverika Windasari, Afdal**

COVID-19 memiliki virulensi yang sangat tinggi sehingga dapat menginfeksi semua usia. Anak-anak dinilai lebih berisiko terkena COVID-19. Kebutuhan mereka terhadap bermain mengharuskan mereka berkontak dengan orang lain sehingga dibutuhkan langkah pencegahan sederhana yang dicanangkan Indonesia seperti 5M (memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, membatasi mobilitas dan menjauhi kerumunan). Metode edukasi yang cocok untuk meningkatkan perilaku 5M siswa adalah video animasi yang menghadirkan perpaduan audiovisual sehingga menarik bagi anak-anak. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian video animasi terhadap perilaku 5M sebagai tindakan preventif infeksi COVID-19 siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pra-eksperimental one group pretest-posttest design. Sampel sebanyak 61 siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit didapat melalui *total sampling* yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Analisis data dilakukan dengan *Marginal Homogeneity Test* dan *Mc Nemar Test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan dengan nilai signifikansi berturut-turut 0,023, 0,019, dan 0,001 ($p<0,05$). Pengaruh juga tampak dari peningkatan perilaku 5M, yaitu pengetahuan dalam kategori baik yang semula 48 menjadi 56 siswa, sikap dalam kategori positif yang semula 30 menjadi 41 siswa, serta tindakan dalam kategori baik yang semula 38 menjadi 52 siswa.

Pemilihan video animasi dinilai sangat tepat karena dengan video yang dapat diulang serta visualisasi gambar bergerak dilengkapi suara dapat mempermudah siswa dalam menerima informasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan didapatkan adanya pengaruh pemberian video animasi terhadap perilaku 5M siswa kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit.

Kata Kunci : COVID-19, 5M, Video animasi, pengetahuan, sikap, tindakan, siswa