

PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
TERHADAP PENGETAHUAN DEMAM BERDARAH DENGUE  
PADA SISWA/I DI SMP NEGERI 28 BATAM TAHUN 2024

Dyah Marianingrum<sup>1</sup>, Kasih Purwati<sup>2</sup>, Najwa Firda Azhari<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Kedokteran Universitas Batam, dyahmarianingrum@univbatam.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Kedokteran Universitas Batam, kasihpurwati@univbatam.ac.id

<sup>3</sup>Fakultas Kedokteran Universitas Batam, najwafirdax@gmail.com

ABSTRACT

**Background:** *Dengue fever has become a serious global public health challenge. According to the WHO, dengue fever cases have increased over the past five years. With the rising number of cases, prevention efforts are necessary to avoid contracting this disease. Although a vaccine for dengue fever is available, not everyone can access it. An equally effective preventive measure is health promotion, and one medium for health promotion is animated videos.*

**Methods:** *This study is a quantitative research using a Pre-experimental design (One Group Pretest-Posttest). The statistical test used is the Paired Sample T Test. The sample consists of 92 students.*

**Results:** *The findings show a significant increase in knowledge. Before watching the animated video, 56.5% of students had poor knowledge, while after watching the video, 60.9% had good knowledge, with a p-value of 0.000 ( $p < 0.05$ ).*

**Conclusion:** *The results of this study suggest that animated video media can be an effective health promotion tool to improve knowledge of dengue fever among students at SMP Negeri 28 Batam.*

---

**Keywords:** *Health Promotion, Animated Video, Knowledge*

ABSTRAK

**Latar Belakang:** Demam berdarah dengue telah menjadi tantangan serius bagi kesehatan masyarakat secara global. Menurut WHO, selama lima tahun terakhir telah terjadi peningkatan kasus DBD. Dengan meningkatnya kasus DBD, perlu dilakukan upaya pencegahan untuk menghindari terjangkitnya penyakit ini. Walaupun saat ini vaksin untuk DBD telah ada, tapi tidak semua individu mampu memperolehnya. Pencegahan yang tidak kalah efektif ialah melalui promosi kesehatan. Salah satu media untuk promosi kesehatan adalah melalui video animasi.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre-experimental (One Group Pretest Posttest)*. Uji yang digunakan *Paired Sample T Test*. Sampel penelitian berjumlah 92 orang siswa-siswi.

**Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, tingkat pengetahuan sebelum diberikan video animasi kategori kurang 56.5%, dan sesudah diberikan video animasi kategori baik 60.9% dengan *p-value* 0.000 ( $p < 0.05$ ).

**Kesimpulan:** Hasil dari penelitian ini media video animasi dapat menjadi media promosi kesehatan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan demam berdarah dengue kepada siswa-siswi di SMP Negeri 28 Batam.

---

**Kata kunci:** Promosi Kesehatan, Video Animasi, Pengetahuan

## PENDAHULUAN

Demam berdarah dengue atau biasa disebut DBD telah menjadi tantangan serius bagi kesehatan masyarakat secara global. Menurut WHO, selama lima tahun terakhir telah terjadi peningkatan kasus DBD. Pada tahun 2023 terdapat 4,6 juta kasus dan meningkat drastis pada tahun 2024 yang mana pada bulan keempat sudah ditemukan lebih dari 7,6 juta kasus. Penyakit ini dapat menyebar secara luas khususnya di daerah yang memiliki iklim tropis dan subtropis. Indonesia sebagai negara tropis menjadi faktor mudahnya perkembangan nyamuk *Aedes aegypti*, *Aedes albopictus*, dan *Aedes scutellaris* yang merupakan vektor dari penyakit ini. Urbanisasi yang pesat dan kondisi sanitasi yang buruk juga menjadi faktor yang memperparah penyebaran penyakit ini dan menjadikan DBD salah satu masalah kesehatan yang memerlukan perhatian dan tindakan pencegahan secara terus-menerus (WHO, 2024).

Kasus DBD di Indonesia berdasarkan data Profil Kesehatan Indonesia pada tahun 2021 ada 73.518 kasus. Jumlah kasus ini meningkat pada tahun 2022 sejumlah 143.266 kasus. Pada tahun 2023 menurun menjadi 114.720 kasus. Namun pada minggu ke-22 tahun 2024 terjadi peningkatan kasus DBD dengan jumlah kasus 119.709, jumlah kasus ini lebih tinggi daripada kasus yang terjadi dalam periode satu tahun pada tahun sebelumnya (Kemenkes, 2024). Berdasarkan Profil Kesehatan Kepulauan Riau pada tahun 2021 ada 1.930 kasus. Jumlah kasus DBD meningkat pada tahun 2022 dengan 2.237 kasus, dengan kasus tertinggi berada di Kota Batam dengan jumlah 902 kasus (Dinas Kesehatan Kepulauan Riau, 2023). Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Batam tahun 2023 di Kota Batam ditemukan penderita terbanyak berada di Kecamatan Batam Kota dengan 392 kasus. Di Kecamatan Batam Kota kasus tertinggi ada di Kelurahan Belian (Dinas Kesehatan Kota Batam, 2024).

Dengan meningkatnya kasus DBD, perlu dilakukan upaya pencegahan untuk menghindari terjangkitnya penyakit ini. Walaupun saat ini vaksin untuk DBD telah ada, tapi tidak semua individu mampu memperolehnya. Pencegahan yang tidak kalah efektif ialah melalui promosi kesehatan. Pada saat ini media promosi kesehatan sangatlah beragam dari media cetak, media elektronik, hingga media luar ruangan. Menurut teori Edgar Dale semakin banyak indra yang dilibatkan dalam memperoleh informasi, maka semakin tinggi kemungkinan informasi tersebut dapat dipahami dan diingat. Hasil belajar melalui indra pandang (visual) sekitar 75%, melalui indra dengar (audio) 13% dan melalui indra lainnya sekitar 12%.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan dua indra sekaligus yaitu audio dan visual, melalui gambar serta efek suara yang menyertainya. Dengan menggunakan indra ganda yaitu pandang dengan dengar, materi yang di terima akan lebih banyak dibandingkan hanya dengan satu stimulus saja. Seperti media cetak yang hanya menggunakan satu indra pandang saja, atau media radio yang hanya menggunakan indra pendengaran saja (Arsyad, 2023). Video animasi juga mampu menarik perhatian siswa karena mempunyai kemampuan membuat materi yang kompleks menjadi mudah dipahami (Afrilia *et al.*, 2022). Dalam penelitian yang dilakukan (Nurramdhani *et al.*, 2022) dengan judul penelitian "*Pengaruh Penyuluhan DBD dengan Media Video terhadap Pengetahuan Masyarakat di Kampung Kesepatan, Cilincing, Jakarta Utara*". Didapatkan hasil  $p = 0.000$  artinya penggunaan media video berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan tentang DBD.

Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia, pada tahun 2023 penyakit DBD paling banyak menginfeksi seseorang dengan rentang usia 5-14 tahun. Penyakit ini juga paling banyak menginfeksi di sekitaran

Lingkungan sekolah dibanding tempat lainnya (Kemenkes, 2023). Menurut Kemenkes usia 10 tahun hingga sebelum 18 tahun termasuk kedalam masa remaja. Pada masa ini remaja mengalami perubahan-perubahan secara psikologis, fisik dan sosial. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) umumnya berusia 12 hingga 15 tahun yang termasuk ke dalam usia remaja. Pada usia remaja kebiasaan yang terbentuk baik atau buruk, biasanya akan bertahan hingga dewasa. Maka dari itu perlunya promosi kesehatan dilakukan pada remaja untuk mengenalkan dan memicu kebiasaan baik pada remaja (Aldyan *et al.*, 2024).

Survei pendahuluan peneliti lakukan di SMP Negeri 28 Batam yang berada di wilayah Belian. Jumlah siswa di sekolah ini sejumlah 1.085 siswa. Dari hasil survei pada 280 siswa ditemukan 15 siswa pernah menderita DBD dalam lima tahun terakhir. Ketika dilakukan survei dengan membagikan kuesioner pengetahuan DBD kepada 10 orang siswa, sebanyak 3 siswa memiliki tingkat pengetahuan cukup dan 7 siswa lainnya memiliki tingkat pengetahuan kurang.

Didasarkan pada uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan judul “Pengaruh Promosi Kesehatan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Demam Berdarah Dengue pada Siswa/i di SMP Negeri 28 Batam Tahun 2024”.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Pre-experimental (One Group Pretest Posttest)*. Uji yang digunakan *Paired Sample T Test*. Sampel penelitian berjumlah 92 orang siswa-siswi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Karakteristik Responden**

**1. Kelas Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam**

**Tabel 1.** Distribusi Kelas Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam

Kelas	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Kelas 7	36	39.1
Kelas 8	32	34.8
Kelas 9	24	26.1
Total	92	100

Berdasarkan tabel 1 distribusi kelas responden siswa-siswi di SMP Negeri 28 Batam diketahui bahwa responden kelas 7 sebesar 36 responden (39.1%), kelas 8 sebesar 32 responden (34.8%), dan kelas 9 sebesar 24 responden (26.1%).

**2. Jenis Kelamin Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam**

**Tabel 2.** Distribusi Jenis Kelamin Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam

Jenis Kelamin	Frekuensi (F)	Persentase (%)
Laki-laki	38	41.3
Perempuan	54	58.7
Total	92	100

Berdasarkan tabel 2 distribusi jenis kelamin responden siswa-siswi di SMP Negeri 28 Batam diketahui bahwa responden laki-laki sebesar 38 responden (41.3%), sedangkan responden perempuan sebesar 54 responden (58.7%).

**3. Umur Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam**

**Tabel 3.** Distribusi Umur Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam

Umur	Frekuensi (F)	Persentase (%)
12 tahun	8	8.7
13 tahun	34	37.0
14 tahun	32	34.8
15 tahun	18	19.6
Total	92	100

Berdasarkan tabel 3 distribusi umur responden di SMP Negeri 28 Batam diketahui bahwa umur 12 tahun sebanyak 8 responden (8.7%), umur 13 tahun sebanyak 34 responden (37.0%), umur 14 tahun sebanyak 32 responden (34.8%), dan umur 15 tahun sebanyak 18 responden (19.6%).

**B. Analisis Univariat**

**1. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Promosi Kesehatan Melalui Media Video Animasi**

**Tabel 4.** Distribusi Umur Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam

Tingkat Pengetahuan	Pre-Test		Post-Test	
	(F)	(%)	(F)	(%)
Baik	3	3.3	56	60.9
Cukup	37	40.2	36	39.1
Kurang	52	56.5	0	0
Total	92	100	92	100

Berdasarkan tabel 4 menampilkan nilai *pre-test* pengetahuan dalam kategori baik sebesar 3 responden (3.3%), kategori cukup sebesar 37 responden (40.2%), dan kategori kurang sebesar 52 responden (56.5%). Sedangkan nilai *post-test* pengetahuan dalam kategori baik sebesar 56 responden (60.9%), dan kategori cukup sebesar 36 responden (39.1%).

Pengetahuan merupakan hasil yang diperoleh dari hasil pengamatan seseorang melalui proses belajar, pengalaman, atau observasi berbagai objek maupun peristiwa (Kemendikbud, 2024). Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan seseorang seperti usia, pendidikan, pengalaman, media massa, ekonomi, pekerjaan, lingkungan dan sosial budaya (Notoatmodjo, 2019). Sementara promosi kesehatan merupakan upaya agar seseorang bisa mengenali dan menjaga status kesehatannya sendiri, serta orang di sekitarnya (Kemenkes, 2020). Selain itu, promosi kesehatan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan seseorang mengenai pentingnya kesehatan, serta meningkatkan kesadaran, kemauan, dan keterampilan dalam menerapkan prinsip hidup sehat. Hal ini dicapai melalui pemberian informasi tentang kesehatan yang disampaikan melalui berbagai media. Informasi ini bermanfaat untuk membantu seseorang untuk membuat keputusan yang lebih baik terkait kesehatan mereka (Suhaid *et al.*, 2022).

Hal tersebut selaras dengan penelitian

yang dilakukan oleh Anisa, Susanto, dan Sartika pada tahun 2024. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki signifikansi yang baik dalam meningkatkan pengetahuan responden (Anisa, Susanto dan Sartika, 2024). Berdasarkan teori Edgar Dale, semakin banyak indra yang terlibat dalam proses penerimaan informasi, semakin besar peluang informasi tersebut dapat dipahami dan diingat. Video animasi menggabungkan dua indra sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran, melalui gambar dan efek suara yang menyertainya. Dengan memanfaatkan kedua indera ini, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan jika hanya mengandalkan satu jenis stimulus (Arsyad, 2023).

Hal ini sejalan dengan teori Lawrence Green, yang menyatakan bahwa pengetahuan merupakan salah satu faktor predisposisi yang dapat mempermudah tercapainya perilaku yang lebih baik (Pakpahan, 2021). Melalui media video animasi dapat menunjang pengetahuan responden yang pada akhirnya mendukung upaya promosi kesehatan (Annora Salsabila *et al.*, 2022). Penggunaan video animasi dalam promosi kesehatan berkontribusi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa sebelum intervensi, terdapat beberapa siswa dengan kategori pengetahuan baik, sejumlah siswa dengan kategori cukup, dan sebagian besar siswa dengan kategori kurang. Setelah intervensi, terjadi peningkatan, di mana lebih banyak siswa yang masuk dalam kategori baik, sementara jumlah siswa dengan kategori cukup berkurang.

**2. Uji Normalitas**

Tabel 5. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test Pengetahuan	,088	92	,076
Post-test Pengetahuan	,091	92	,059

Berdasarkan tabel 5 hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Hal ini terlihat pada nilai *p-value*, pre-test sebesar 0.076 dan post-test sebesar 0.059. Karena nilai signifikansi (*p*) lebih besar dari 0.05, dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi normal. Oleh karena itu, maka uji uji Paired Sample T Test dapat digunakan.

**3. Analisis Bivariat**

**a. Pengaruh Promosi Kesehatan Media Video Animasi Tentang DBD Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam**

**Tabel 6.** Analisis Bivariat

Pengetahuan	Mean	Std. Dev	P-Value
Pre-Test	55.65	-	0.000
Post-Test	80.65	25.000	

Dalam analisis bivariat untuk melihat pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan siswa-siswi SMP Negeri 28 Batam, peneliti menggunakan uji *Paired Sample T-Test* didapatkan hasil yakni berdasarkan tabel 6 rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi adalah 55.65. Sementara setelah intervensi menjadi 80.65, dengan selisih sebesar 25.00. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna pada tingkat pengetahuan antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media video animasi. Sementara *p-value* yang diperoleh sebesar 0,000, yang berarti  $p < 0.05$  maka terdapat pengaruh yang signifikan media video animasi terhadap pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Didasarkan pada hasil analisis dengan uji *paired sample t-test* didapatkan rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi sebesar 55.65. Sementara setelah intervensi menjadi 80.65, dengan selisih sebesar 25.00 dan *p-value* 0,000. Dengan nilai  $p < 0.05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang mana menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam

rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmah, Ilmi, dan Hayati pada tahun 2023. Dalam penelitian ini terdapat pengaruh signifikan media video animasi terhadap pengetahuan responden, tercatat bahwa nilai pengetahuan sebelum diberikan video animasi sebesar 6.98 dan sesudah diberikan video animasi sebesar 8.50 dengan *p-value* sebesar 0.000 ( $p < 0.05$ ) (Rahmah, Ilmi dan Hayati, 2023).

Proses penyerapan informasi dari video animasi melalui mata dan telinga yang melibatkan berbagai tahap, ini memengaruhi bagaimana informasi tersebut dipahami dan disimpan dalam otak. Dimulai dari mata, cahaya masuk melalui kornea dan difokuskan oleh lensa ke retina. Di retina, cahaya diubah menjadi sinyal listrik oleh sel fotoreseptor yang kemudian diteruskan ke otak melalui saraf optik untuk diproses di korteks visual. Ketika gambar bergerak, otak lebih cepat memproses informasi tersebut karena pergerakan merangsang aktivitas neuron, yang memperbaiki persepsi visual. Otak juga memiliki kemampuan visualisasi spasial yang memungkinkan gambar dinamis untuk membentuk gambaran yang lebih jelas mengenai informasi yang diterima. Begitu pula dengan telinga, gelombang suara yang ditangkap oleh telinga luar diteruskan melalui saluran telinga ke gendang telinga dan selanjutnya ke koklea. Di koklea, getaran suara diubah menjadi sinyal elektrik yang dikirim ke otak melalui saraf pendengaran.

Teori Multimedia Learning dari Mayer menyatakan bahwa kombinasi visual dan auditori mempermudah proses pemahaman dan mengurangi beban kognitif, karena otak tidak perlu bergantung pada satu saluran saja untuk memproses informasi. Pada teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, menyatakan bahwa pemahaman diperoleh melalui proses penyimpanan informasi berupa simbol-simbol dalam struktur kognitif siswa. Ketika seorang siswa mempelajari suatu konsep, informasi pertama kali masuk ke dalam *short term memory* melewati indra telinga atau mata.

Dari *short term memory*, informasi tersebut membentuk simbol-simbol yang kemudian disimpan dalam long term memori di otak kanan (Mayer, 2020).

Saat otak menerima informasi dari video animasi, sistem sensorik memproses informasi visual di korteks visual dan suara di korteks auditori. Secara psikologis elemen-elemen menarik dalam video animasi merangsang pelepasan dopamin dan norepinefrin, yang meningkatkan perhatian dan motivasi, sementara asetilkolin membantu fokus pada informasi penting. Pada tingkat molekuler, penguatan sinaptik melalui Long-Term Potentiation (LTP) terjadi, di mana reseptor N-Methyl-D-Aspartate (NMDA) diaktifkan, menyebabkan masuknya ion kalsium ( $Ca^{2+}$ ) ke dalam neuron, memperkuat koneksi sinaps, dan mendukung penyimpanan memori jangka panjang. Selain itu, neuroplastisitas memungkinkan pembentukan sinaps baru yang didorong oleh Brain-Derived Neurotrophic Factor (BDNF) untuk memperkuat hubungan antar neuron. Lobus prefrontal bertanggung jawab memproses informasi dalam memori kerja, menyaring dan mengintegrasikan informasi dari animasi untuk pemahaman dan penyimpanan yang lebih baik. Proses multisensori ini menjadikan video animasi alat yang efektif dalam pembelajaran (Cassarino, 2023).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Pratiwi, Mutiara and Fakhrudin pada tahun 2018 memaparkan bahwa media video animasi lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dibandingkan ceramah (Sari Pratiwi, Mutiara and Fakhrudin, 2018). Ini selaras dengan teori Edgar Dale bahwa pembelajaran melalui indera pendengaran (audio) hanya memberikan kontribusi sekitar 13%, sementara pembelajaran melalui indera penglihatan (visual) memiliki kontribusi yang jauh lebih besar, yakni sekitar 75% dan melalui indera lainnya berkontribusi sekitar 12% (Arsyad, 2023). Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan video animasi, yang memanfaatkan elemen audio dan visual, dapat lebih meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran.

Hal serupa ditemukan dalam penelitian Prawesthi, Valencia dan Marpaung pada tahun 2021, yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi lebih efektif daripada media leaflet. Media leaflet hanya mengandalkan indera penglihatan karena menyajikan informasi dalam bentuk teks dan gambar (Prawesthi, Valencia dan Marpaung, 2021). Meskipun leaflet memiliki elemen seperti warna dan desain grafis yang dapat memperkuat pesan, leaflet tidak memanfaatkan indera pendengaran seperti yang pada media video animasi. Video animasi memadukan kedua indera, yaitu penglihatan dan pendengaran, dengan menggunakan gambar dan efek suara yang mendukung penyampaian informasi. Hal ini sejalan dengan teori Edgar Dale dengan memanfaatkan lebih dari satu indera, materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami dan diingat dibandingkan jika hanya mengandalkan satu indera saja (Arsyad, 2023).

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Rejeki pada tahun 2023, yang menyatakan bahwa video animasi lebih efektif dibandingkan dengan media *power point* (Rejeki, 2023). Video animasi memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan penerimaan materi, sesuai dengan teori psikologi yang menjelaskan bahwa video animasi dapat menarik perhatian audiens melalui konten visual yang dinamis dan menarik. Hal ini membuat audiens lebih tertarik dan tidak mudah merasa jenuh. Berbeda dengan *power point* yang cenderung hanya mengandalkan gambar dan teks statis (Utaminingsih *et al.*, 2024).

## **KESIMPULAN**

Terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa/i tentang demam berdarah dengue di SMP Negeri 28 Batam tahun 2024 sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan melalui media video animasi. pengetahuan sebelum diberikan video animasi kategori

baik (3.3%), kategori cukup (40.2%), dan kategori kurang (56.5%). Sedangkan sesudah diberikan video animasi tingkat pengetahuan dalam kategori baik (60.9%), dan kategori cukup (39.1%). Serta Terdapat pengaruh promosi kesehatan media video animasi terhadap pengetahuan demam berdarah dengue di SMP Negeri 28 Batam tahun 2024. Hasil analisis statistik menunjukkan p-value 0,000 yang mana menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada penanggung jawab tempat penelitian yaitu Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 28 Batam yang telah mengizinkan peneliti mengambil data penelitian untuk menyelesaikan penelitian ini.

### SARAN

Diharapkan penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan melibatkan variabel lain yang mungkin memengaruhi pengetahuan siswa tentang DBD. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan penggunaan media yang lebih variatif, seperti menggabungkan media video animasi dengan media lain.

### DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L. *et al.* (2022) 'Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3).
- Aldyan, R., Mustofa, B. and Sani, M. (2024) 'Efektivitas Promosi Kesehatan Melalui Media Sosial dalam Mendorong Perilaku Hidup Sehat Pada Remaja', *Jurnal Integrasi Ilmu Sosial dan Politik*, 1, pp. 212–223.
- Anisa, Susanto, A.D. and Sartika, I. (2024) 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Video Animasi terhadap Pengetahuan Pencegahan Demam Berdarah Dengue (DBD) di SDN Rancabuaya 1 Kecamatan Jambe Kabupaten Tangerang', *Medic Nutricia*, 5.
- Annora Salsabila, D. *et al.* (2022) 'Pengaruh Video sebagai Alat Sosialisasi Vaksin Covid-19 terhadap Peningkatan Pengetahuan Vaksinasi Covid-19 Mahasiswa Universitas Nusa Cendana', *Cendana Medical Journal*, 23(1).
- Arkeman (2020) 'Counseling with Lectures Method and Digital Media to Improve Knowledge of Dengue Fever', *Wahana Abdimas Sejahtera*, 1, Nomor 2.
- Arsyad, A. (2023) *Media Pembelajaran*. Depok: RajaGrafindoPersada.
- Candrawati, R.D., Wiguna, P.K. and et al (2023) *Promosi dan Perilaku Kesehatan*. Purbalingga: Eureka Media Aksara.
- Cassarino, M., et al. (2023). The impact of animated stimuli on cognitive performance and memory retention in learning environments. *Journal of Educational Psychology*, 115(1), 89-101
- Chusniah Rachmawati, W. (2019) *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media.
- Dania, I.A. and Novziransyah, N. (2021) 'Sensation, Perception, and Cognition', *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan-Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(1).
- Deswara, P. (2024) 'Hubungan Lingkungan Sosial dengan Angka Kesakitan Demam Berdarah Dengue (DBD) di Kota Metro, Provinsi Lampung Tahun 2023', *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 11(41), pp. 37–43.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H.H. and Wicaksono, A.G. (2023) 'Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021', *Jurnal Sinetik*, 4(2), pp. 187–195.
- Dinas Kesehatan Kepulauan Riau (2023) *Profil Kesehatan Provinsi Kepulauan Riau Tahun 2022*.
- Jinan, du (2021) 'Comparison Between 3d Animation Design and 2d Animation Design', *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 594.

- Kemendikbud (2023) 'Panduan K2IVP', in. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, pp. 4–9.
- Kemendikbud (2024) *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta.
- Kemenkes (2017) *Pedoman Pencegahan dan Penanggulangan Demam Berdarah Dengue di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pengendalian Penyakit dan Penyehatan Lingkungan Kementerian Kesehatan RI.
- Kemenkes (2020) *Keputusan Menteri Kesehatan Indonesia Nomor Hk.01.07/Menkes/315/2020 Tentang Standar Profesi Tenaga Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*.
- Kemenkes (2021) *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MenKes/4636/2021 Tentang Pedoman Nasional Pelayanan Kedokteran Tata Laksana Infeksi Dengue Anak dan Remaja*.
- Kemenkes (2023) *Survei Kesehatan Indonesia*.
- Kemenkes (2024) *Profil Kesehatan Indonesia 2023*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Khairunnisa, Sofia, R. and Magfirah, S. (2021) 'Hubungan Karakteristik dan Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Pencegahan Covid-19 pada Masyarakat Desa Paya Bujok Blang Pase Kota Langsa', *Jurnal Averrous*, 6(1), pp. 3–14.
- Marvianto, D., Ratih, O.D. and Frenka, K. (2023) 'Infeksi Dengue Sekunder: Patofisiologi, Diagnosis, dan Implikasi Klinis', *Cermin Dunia Kedokteran*, 50, pp. 71–73.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press
- Notoatmodjo, S. (2018) *Promosi kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: RinekaCipta.
- Notoatmodjo, S. (2019) *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugraha, G.R. (2024) 'Mekanisme Molekuler Pemanfaatan Wolbachia terhadap Virus Dengue', *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, 4(11), pp. 5001–5015.
- Nugraheni, E., Rizqoh, D. and Sundari, M. (2023) 'Manifestasi Klinis Demam Berdarah Dengue', *Jurnal Kedokteran dan Kesehatan : Publikasi Ilmiah Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya*, 10(3), pp. 267–274.
- Nurramdhani, A., Ernawati, K. and Jannah, F. (2022) 'Pengaruh Penyuluhan DBD Dengan Media Video Terhadap The Impact of DHF Counseling via Video Media on Community Knowledge in Kampung Kesepatan, Cilincing, North Jakarta', *Sainstekes*, 9, pp. 023–031.
- Pakpahan, M. (2021) *Promosi Kesehatan & Perilaku Kesehatan*. Yayasan Kita Menulis.
- Prabu, S. et al. (2023) *Promosi dan Pendidikan Kesehatan di Masyarakat (Strategi dan Tahapannya)*. 1st edn. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.
- Prawesthi, E., Valencia, G. and Marpaung, L. (2021) 'Perbandingan Leaflet dan Video Animasi sebagai Media Edukasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Terhadap Pentingnya Penggunaan Gigi Tiruan pada Mahasiswa Poltekkes Jakarta II', *Cakradonya Dental Journal*, (2), pp. 144–150.
- Rahmah, N., Ilmi Bahrul and Hayati, R. (2023) *Perbedaan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Siswa dalam Pencegahan DBD Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan dengan Video Animasi di SDN Belitung Utara 2 Kota Banjarmasin Tahun 2023*.
- Rejeki, P. (2023) 'Perbandingan Efektivitas Penyuluhan Menggunakan Video Animasi dan PowerPoint Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Anak di Lombok', *Jurnal Ilmiah dan Teknologi Kedokteran Gigi* [Preprint].

- Sari Pratiwi, A., Mutiara, H. and Fakhruddin, H. (2018) 'Perbedaan Peningkatan Pengetahuan tentang Demam Berdarah Dengue antara Metode Ceramah dan Video Animasi Pada Murid Kelas V dan VI SD Negeri 12 Metro Pusat', *Majority*, 7.
- Setiati (2015) *Ilmu Penyakit Dalam FK UI*. VI. InternaPublishing.
- Sevdo, K., Sangkai, M.A. and Frisilia, M. (2023) 'Hubungan Pengetahuan Tentang Demam Berdarah dengan Perilaku Pencegahan (DBD) di wilayah Kerja Puskesmas Jekan Raya Kota Palangka Raya Tahun 2022', *Jurnal Surya Medika*, 9(1), pp. 242–249.
- Sugiyono (2022) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2nd edn. Bandung: Alfabeta.
- Suhaela and Hasan, M. (2021) 'Strategi Promosi Kesehatan Pencegahan Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) di Wilayah Kerja Puskesmas Antang Kota Makassar', *BPPK Makassar*, 1.
- Suhaid, D.N. *et al.* (2022) *Pengantar Promosi Kesehatan*. 1st edn. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Sutriyawan, A., Suherdin and Wirawati, K. (2021) 'Kejadian Demam Berdarah Dengue dan Hubungannya dengan Perilaku 3M Plus: Studi Kasus Kontrol', *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 11.
- Utaminingsih, S. *et al.* (2024) 'Development of Learning Management with Animated Video to Increase Motivation and Learning Outcomes', *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 41(2), pp. 31–42.
- WHO (2024) 'Dengue Global Situation', *World Health Organization*.