



Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat (JPPM)
Volume 11 (1): 1-8, Mei (2024)

Website: <https://jppm.ejournal.unsri.ac.id/index.php/jppm>

Email: jurnal_pls@fkip.unsri.ac.id

(p-ISSN: 2355-7370) (e-ISSN: 2685-1628)



naskah diterima: 03/05/2024, direvisi: 29/05/2024, disetujui: 31/05/2024

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA PROGRAM BINA KELUARGA BALITA DI KELURAHAN SINDUR KOTA PRABUMULIH

Annisaalyazahra^{1*}, Evy Ratna Kartika Waty², Mega Nurrizalia³
^{1,2,3}Universitas Sriwijaya

Corresponding Author: Annisaalyazhr@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan media video animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat sebagai media penyuluhan pada program bina keluarga balita di Kelurahan Sindur Kota Prabumulih. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi. Hasil penelitian pengembangan video animasi perilaku hidup bersih dan sehat berdasarkan divalidasi oleh tiga ahli menunjukkan persentase ahli materi dengan nilai 90% dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 85% dengan kategori sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori valid. Hasil uji *one-to-one* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil uji coba *small group* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 92,25% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian ini, pengembangan video animasi dapat membantu ibu yang memiliki balita dalam menambah pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat.

Kata kunci: Bina Keluarga, PHBS, Balita Video animasi

Abstract: This research aims to produce animated video media for Clean and Healthy Living Behavior as an outreach media for the toddler family development program in Sindur Village, Prabumulih City. This type of research is development research using the ADDIE model (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*). Data collection uses questionnaires, interviews and observations. The results of research on the development of animated videos on clean and healthy living behavior based on validation by three experts showed that the percentage of material experts was 90% in the very valid category, media experts were 85% in the very valid category, and language experts were 90% in the valid category. Test results one-to-one obtained a practicality percentage of 90% in the very practical category. Meanwhile, the test results small group obtained a practicality percentage of 92.25% in the very practical category. Based on the results of this research, the development of animated videos can help mothers of toddlers increase their knowledge of clean and healthy living behavior.

Keywords: Animated video, Building Toddler Families, PHBS

PENDAHULUAN

Menjaga kebersihan merupakan perilaku penting yang harus dilakukan secara berkelanjutan untuk membentuk kebiasaan yang baik. Hal ini dimulai dari diri sendiri dan dapat menciptakan lingkungan bersih dan sehat di lingkungan keluarga dengan melibatkan seluruh anggota keluarga (Musta'in & Handrianto, 2020; Nengsih et al., 2021). Menurut

Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2269 Tahun 2011 tentang PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat), PHBS adalah kumpulan tindakan yang dilakukan atas dasar kesadaran sebagai hasil dari pembelajaran yang memungkinkan individu, keluarga, kelompok, atau masyarakat untuk mampu memenuhi kebutuhannya sendiri (secara mandiri) di bidang kesehatan dan berpartisipasi aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat.

Salah satu program yang bertujuan meningkatkan kesadaran akan PHBS adalah Bina Keluarga Balita (BKB) yang fokus pada peningkatan kompetensi ibu dalam mengasuh anak dan pendidikan anak. Pemberian pengetahuan orang tua melalui program Bina Keluarga Balita (BKB) sangat baik dilakukan karena orang tua nantinya akan memberikan pendidikan kesehatan kepada anaknya dan dimana anak usia awal memiliki kemampuan memori yang kuat sehingga pendidikan kesehatan yang diberikan akan berpeluang besar menjadi suatu kebiasaan sehat di tahapan kehidupan selanjutnya (Kusuma & Fauziah, 2021). Pertumbuhan dasar pada masa balita akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Sehingga setiap penyimpangan sekecil apapun apabila tidak terdeteksi apalagi tidak ditangani dengan baik, akan mengurangi kualitas sumber daya manusia di kemudian hari (Soetjiningsih 2018; Handrianto et al., 2021)

Berdasarkan hasil wawancara bidan setempat menunjukkan masih kurangnya kesadaran keluarga yang memiliki anak balita dalam menjaga kebersihan. Hal ini didukung berdasarkan data rekapitulasi bulanan diare Puskesmas Cambai Kota Prabumulih tahun 2023 terdapat 2-3 kasus diare setiap bulannya pada balita umur < 6 bulan sampai 5 tahun. Selain itu dari beberapa hasil wawancara bersama ibu yang mempunyai balita bahwa perhatian orang tua terhadap pemberian makanan gizi seimbang sesuai konsep isi piringku terutama pada asupan buah dan sayur sering dilupakan serta masih banyaknya anggota keluarga balita yang tidak membiasakan diri mencuci tangan bahkan masih ada orang tua yang tidak mencuci tangan sebelum dan sesudah memberi makan anak balitanya. Kader BKB mengatakan mereka biasanya hanya menggunakan media buku atau infografis dalam pertemuan BKB, namun kurang efektif karena seringkali materi terlupakan atau infografis hilang.

Penggunaan media edukasi berupa video memiliki efektivitas yang lebih tinggi dalam meningkatkan pengetahuan dibandingkan dengan penggunaan media lain seperti flipchart, poster, dan flyer. Informasi yang disampaikan melalui video kepada responden dapat meningkatkan pengetahuan karena materi yang disajikan selama sesi penyuluhan mudah dipahami dan diterima oleh responden (Handrianto, 2013; Aisyiah et al., 2023). Dalam memberikan informasi kepada para ibu, diperlukan teknik yang menarik agar mereka dapat menerima informasi dengan baik. Animasi sebagai media memiliki keunggulan dalam meningkatkan pengetahuan karena cara penyampaiannya yang menarik dan mampu merangsang otak untuk lebih cepat memahami materi yang disampaikan (Sovia, 2019; Nengsih, 2017).

Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu dilakukannya penelitian Pengembangan

Media Berbasis Video Animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Program Bina Keluarga Balita di Kelurahan Sindur Kota Prabumulih.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model desain pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) (Sugiyono 2019). Model ADDIE dipilih karena salah satu model desain pengembangan sebuah produk yang tersusun secara sistematis dengan tahapan tahapan yang terperinci dalam upaya pemecahan suatu permasalahan agar menghasilkan sebuah produk yang valid. Fokus dari penelitian ini adalah membuat suatu media berbasis video animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk ibu yang memiliki anak balita yang terdiri dari pembiasaan cuci tangan, kualitas air bersih dan sehat hingga pembiasaan makan buah dan sayur pada Program Bina Keluarga Balita (BKB) di Kelurahan Sindur Kota Prabumulih. Pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan observasi. Subjek penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebagai validator. Kemudian ibu yang mempunyai anak usia balita yang tergabung dalam kelompok Bina Keluarga Balita Kelurahan Sindur Kota Prabumulih sebagai subjek uji coba penilaian menggunakan dua kali uji coba yaitu menggunakan uji coba *One to One* yang akan diikuti oleh 3 orang ibu dan uji coba *Small Group* diikuti oleh 10 ibu yang mempunyai balita.

Dalam proses pengolahan data kualitatif yang terdiri dari kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa disusun untuk dianalisis, kemudian dideskripsikan secara detail guna memperbaiki produk yang telah dibuat. Sedangkan data kuantitatif didapat melalui angket dalam tahap analisis kebutuhan, tahap implementasi yakni *small group* dan *One to One*, serta tahap evaluasi. Kemudian, data tersebut diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata dan dikonversi menjadi nilai kualitatif menggunakan skala Likert. Perhitungan data hasil penilaian pada lembar validasi yang telah dilengkapi oleh validator dan data hasil uji coba akan menggunakan rumus persentase kevalidan dan kepraktisan sebagai berikut:

$$\text{Presentase kevalidan/kepraktisan (\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk memperbarui produk. Pada penelitian ini, presentasi kevalidan media berbasis video animasi akan dihitung dari tiga validator yaitu: ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dan hasil uji coba dengan skala kevalidan sebagai berikut:

Tabel Skala Kevalidan dan Kepraktisan Media

SKALA (%)	NILAI SKALA
81-100	Sangat Valid Sangat Praktis
61 – 80	Valid Praktis

41- 60	Kurang Valid	Kurang Praktis
<40	Tidak Valid	Tidak Praktis

Sumber : Nalarita & Listiawan, 2018

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media video animasi yang berfungsi sebagai media berbasis video animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk ibu yang memiliki anak balita yang terdiri dari pembiasaan cuci tangan, kualitas air bersih dan sehat hingga pembiasaan makan buah dan sayur pada Program Bina Keluarga Balita (BKB) di Kelurahan Sindur Kota Prabumulih. Adapun proses pembuatan media video animasi dengan model ADDIE sebagai berikut.

Tahap analisis kebutuhan pada penelitian ini menggunakan metode wawancara kepada salah satu kader kelompok bina keluarga balita dan melakukan penyebaran angket analisis kebutuhan kepada ibu yang mempunyai balita di Kelurahan Sindur untuk mendapatkan data apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Mahardika (dalam Imania & Bariah, 2019) bahwa analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan dengan mengumpulkan informasi untuk merancang media atau produk, salah satu cara untuk mendapatkan informasi tersebut adalah menyebarkan angket dan melakukan wawancara singkat.

Hasil wawancara bersama salah satu kader BKB mengatakan menggunakan media buku atau infografis dalam pertemuan BKB, namun kurang efektif karena seringkali materi terlupakan atau infografis hilang. Sedangkan pada hasil pengisian angket kebutuhan kelompok BKB dapat diketahui bahwa masih ada ibu yang mempunyai anak balita yang belum memahami konsep Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) untuk balita. Hal ini terlihat dari 7 responden belum menerapkannya, sedangkan 3 responden lainnya sudah menerapkan PHBS. Sedangkan pada 2 pernyataan terakhir 10 responden menginginkan adanya video animasi dan menyukai video materi PHBS yang berbasis video animasi. Dari semua hasil pengisian angket tersebut dapat disimpulkan diperlukannya pengembangan media berbasis video animasi PHBS pada program BKB Kelurahan Sindur. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Siregar (dalam Putri dkk., 2020) dalam proses menambah pengetahuan masyarakat tentang kesehatan dapat ditingkatkan dan diperkenalkan melalui penyuluhan kesehatan dengan alat bantu media berupa audio visual.

Pada tahap kedua yaitu desain dilakukannya penyusunan materi dan pemilihan *software*. Materi PHBS dari Kementerian Kesehatan diolah kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan dari pembuatan video animasi. Setelah menentukan isi materi, dipilih *software* untuk memproduksi video. Dalam penelitian ini, *canva* dipilih sebagai *software* editing video yang akan digunakan. Pemilihan *software* ini didasarkan pada kelengkapan fitur yang dimiliki serta kemampuan peneliti untuk secara bebas mengkreasikan video menggunakan *software* tersebut. Produk yang dirancang pada penelitian pengembangan ini yaitu video animasi PHBS yang berdurasi lebih kurang 7. Hal tersebut sejalan dengan

penelitian Mega dkk., (2019) pada durasi ideal video pembelajaran yang paling banyak dipilih oleh responden adalah 6-10 menit dengan persentase 36,8%.

Tahap pengembangan diawali menentukan materi dengan berinteraksi dengan kader dan ibu yang mempunyai anak balita. Hal ini bertujuan agar materi yang disajikan menjadi lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan responden. Materi PHBS dari Kementerian Kesehatan diolah kembali dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan dari pembuatan video animasi. Berikut adalah tabel yang menggambarkan konten yang akan disampaikan melalui media yang di kembangkan:

Tabel Topik Materi Media Video Animasi

No	Materi
1	Penjelasan awal mengenai PHBS
2	Definisi PHBS
3	Pentingnya kebiasaan untuk mencuci tangan
4	Langkah-langkah mencuci tangan yang baik dan benar
5	Cara menyenangkan mengajarkan anak balita mencuci tangan
6	Kualitas air yang bersih dan sehat secara fisik
7	Manfaat buah dan sayur bagi anak balita

Selanjutnya dilakukan validasi bersama tiga validator yang terdiri dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil dari validasi tersebut akan menjadi pedoman untuk meningkatkan kualitas produk berupa video animasi sehingga dapat diuji coba secara valid. Hal ini dikuatkan oleh pendapat Nopriyanti & Sudira (2015) bahwa tujuan validasi ahli ialah untuk mendapatkan umpan balik, saran dan kritik mengenai peningkatan model sesuai bidang keahlian masing-masing validator. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket yang memiliki rentang skor penilaian 1 – 4 pada setiap indikatornya.

Dari data validasi yang telah diperoleh, bahwa validasi ahli yang dilakukan mendapat hasil dengan persentase rata-rata. Hasil validasi ahli yang telah dirata-ratakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel Rata-Rata Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Skor	Persentase
1	Ahli Materi	36	90%
2	Ahli Media	34	85%
3	Ahli Bahasa	36	90%
	Persentase		88,33%
	Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Selanjutnya hasil presentase uji coba *one-to-one* memperoleh skor 108 dengan persentase sebesar 90%, sehingga video animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat termasuk dalam skala sangat praktis. Sedangkan pada uji coba *small group* memperoleh Sehat mendapatkan skor 369 dengan persentase sebesar 92,25%, sehingga video animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat termasuk dalam skala sangat praktis. Hal ini sejalan dengan penelitian Wisada (2019) juga menggunakan uji coba *one-to-one* dan *small group* untuk menguji kevalidan produk berupa video dan mendapatkan hasil yang baik dalam segi kepraktisan produk.

Berdasarkan hasil analisis uji coba dan validasi, media video animasi valid disajikan dan digunakan sebagai media video animasi untuk meningkatkan pola perilaku hidup bersih dan sehat pada ibu yang mempunyai anak balita. Hal ini dilihat dari beberapa aspek materi sudah sesuai dengan materi. Video animasi ini memberikan pembiasaan agar hidup lebih sehat. Pembiasaan yang di stimulasi orang tua untuk melakukan PHBS pada anak usia balita dapat memutus penyebaran penyakit pada anak (Safitri & Harun, 2020; Rita & Handrianto, 2021).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian tingkat kevalidan produk dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi memperoleh skor rata-rata persentase mencapai 88,33% dengan kategori sangat valid dan dapat menjalankan uji coba setelah melalui perbaikan produk. Tingkat kepraktisan diperoleh hasil implementasi *one-to-one* memperoleh persentase 90% dan uji coba *small group* memperoleh persentase 92,25%. Maka, secara keseluruhan media berbasis Video Animasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat sudah dikatakan “valid” dan “praktis” untuk digunakan sebagai media penyuluhan pada program Bina Keluarga Balita (BKB) Kelurahan Sindur.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyiah, A., Nurani, I. A., & Asanah, N. A. (2023). Pengaruh Promosi Kesehatan melalui Media Video Edukasi terhadap Pengetahuan dan Perilaku Gizi Seimbang pada Keluarga dengan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 221-226.
- Depkes, R. I. (2010). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor: 2269. MENKES/PER/XI/2011. Tentang Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).*

- Handrianto, C., Jusoh, A. J., Nengsih, Y. K., Alfurqan, A., Muslim, M., & Tannoubi, A. (2021). Effective pedagogy in primary education: A review of current literatures. *Abjadia: International Journal of Education*, 6(2), 134-143. <https://doi.org/10.18860/abj.v6i2.12978>
- Handrianto, C. (2013). Penerapan pendekatan interaktif oleh tutor dalam pembelajaran paket c pada kelompok binuang sakti kota padang. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2), 35-47. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i2.2427>
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan pengembangan instrumen penilaian pembelajaran berbasis daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 31-47.
- Kusuma, L., & Fauziah, P. (2021). Praktik Pengasuhan Pada Keluarga Petani Yang Mengikuti Program Bina Keluarga Balita Di Dusun Dadapan. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 93-106.
- Mega, N. A., Nissa, H., & Nugraha, A. (2019). Memfasilitasi pemelajar modern dengan video pembelajaran yang efektif dan menarik facilitating modern learners with effective and interesting instructional video. *Jurnal Teknodik*, 137-148.
- Musta'in, M., & Handrianto, C. (2020). Peranan pengurusan sekolah berasrama islam nurul hakim untuk membangunkan sumber manusia masyarakat sekitar. *Jurnal Penyelidikan Sains Sosial (JOSSR)*, 3(9), 114-123. Retrieved from: <http://www.jossr.com/PDF/JOSSR-2020-09-12-15.pdf>
- Nalarita, Y., & Listiawan, T. (2018). Pengembangan E-Modul Kontekstual Interaktif Berbasis Web pada Mata Pelajaran Kimia Senyawa Hidrokarbon. *Multitek Indonesia*, 12(2), 85-94.
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran, S. (2021). Undergraduate students' needs toward instructional material during pandemic. *KOLOKIUUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 9(2), 140-148.
- Nengsih, Y. K. (2017). Studi komparatif pengelolaan pembelajaran pada homeschooling primagama dengan homeschooling anugrah bangsa. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 101-112.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222-235.
- Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 2269/MENKES/PER/XI/2011 Tentang Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).

- Putri, S. F., Putri, D. A. S. R., & Santi, I. N. (2020). Vidio animasi perilaku hidup bersih sehat sebagai media pendidikan masyarakat di masa new normal. *Jurnal Karinov*, 3(3), 201-207.
- Rita, Y., & Handrianto, C. (2021). Innovation of digital learning in package c program in facing the new normal education. *Kolokium*, 9(1), 20-28. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v9i1.447>
- Safitri, H. I., & Harun, H. (2020). Membiasakan Pola Hidup Sehat dan Bersih pada Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.542>.
- Saputra, E., Handrianto, C., Pernantah, P. S., Ismaniar, I., & Shidiq, G. A. (2021). An evaluation of the course experience questionnaire in a malaysian context for quality improvement in teaching and learning. *Journal of Research, Policy & Practice of Teachers and Teacher Education*, 11(1), 1-12. <https://doi.org/10.37134/jrppte.vol11.1.1.2021>
- Soetjningsih, C. H. (2018). *Seri psikologi perkembangan: perkembangan anak sejak pemuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Kencana.
- Sovia, S. (2019). Efektifitas Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Hiv/Aids. *Jambura Journal of Health Sciences and Research*, 1(2), 37-46.
- Sulgiyono. (2019). *Meltodel Pelnellitian Kulantitatif, dan R&D*. Bandulng: Alphabelt.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Tehnology*. 3(3): 140-146.