



Research Article

## Pengaruh Pemberian Video Animasi Demam Berdarah Dengue terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Siswa SD Negeri 2 Singajaya

**Amirah, Eko Maulana Syaputra, Sukhriyatun Fitriyah**

Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Wiralodra

E-mail; [amirahjaidio6@gmail.com](mailto:amirahjaidio6@gmail.com)

Copyright © 2025 by Authors, Published by **Cleanliness: Journal of Health Sciences and Medical Research**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : December 11, 2024  
Accepted : February 12, 2025

Revised : January 25, 2025  
Available online : March 26, 2025

**How to Cite:** Amirah. (2025). The Effect of Providing Animated Videos of Dengue Fever on Knowledge and Attitudes of Students of Singajaya 2 Elementary School. *Cleanliness: Journal of Health Sciences and Medical Research*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.61166/clean.v2i1.7>

### The Effect of Providing Animated Videos of Dengue Fever on Knowledge and Attitudes of Students of Singajaya 2 Elementary School

**Abstract.** Background : The number of dengue fever (DBD) cases in Indramayu Regency in 2023 was 171 cases with 9 deaths. In the area of Plumbon Community Health Center, including Singajaya, there were 20 cases of dengue fever from January to May 2024. These cases mostly affected children aged 7–12 years. Objective : This research aims to investigate the influence of dengue fever animated video media on students of SD Negeri 2 Singajaya. Research Method : This study used a quantitative research method, namely quasi-experimental with a one-group pre-test post-test design. The sampling technique used Total Sample with 43 samples of students in grades 5 and 6. Data collection method used Pre-test and Post-test sheets. Data analysis used univariate and bivariate analysis with the Wilcoxon test. Research Results Based on the research results, before the animated video was given,

the knowledge level was in the Fair category 34.9%, and Poor 65.1%. The respondents' attitudes before the animated video were categorized as Fair 58.1% and Poor 41.9%. After the animated video was given, there was a change in the knowledge level with Good category 20.9%, Fair 39.5%, and Poor 39.5%. The respondents' attitudes after the treatment were categorized as Good 25.6%, Adequate 48.8%, and Inadequate 25.6%. Conclusion : Based on the Wilcoxon test results, a p-value of  $<0.003$  was obtained, which means there was an increase in knowledge and attitudes of the students after the animated video was given. There is an influence before and after the provision of dengue fever animated video on the knowledge and attitudes of the students. Based on the research results, it is hoped that animation media can be used as an outreach medium, and future researchers are expected to be able to research the practice of implementing dengue fever prevention

**Keywords:** Dengue Fever (DBD), Animated video, Knowledge, Attitude.

**Abstrak.** Latar Belakang : Data kasus penderita DBD di Kabupaten Indramayu pada Tahun 2023 berjumlah 171 kasus dan terjadi 9 kasus kematian. Data kasus DBD di wilayah Puskesmas Plumbon salah satunya wilayah Singajaya terdapat 20 kasus DBD terhitung dari bulan Januari – Mei Tahun 2024. Kasus DBD ini banyak dialami oleh anak-anak yang berusia 7-12 tahun.

Tujuan : Penelitian ini bertujuan untuk pengaruh media video animasi demam berdarah dengue pada siswa SD Negeri 2 Singajaya. Metode : Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu metode *quasi eksperimental* dengan desain *one group pre-test post-test*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sample* yaitu 43 sampel pada siswa kelas 5 dan 6. Metode pengumpulan data menggunakan lembar Pre-tes and Post-test. Analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon*. Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil penelitian sebelum pemberian video animasi untuk tingkat pengetahuan memiliki kategori Cukup 34,9%, kategori Kurang 65,1%. Sikap responden sebelum pemberian video animasi dengan kategori Cukup 58,1% dan Kurang 41,9%. Setelah pemberian video animasi terjadi perubahan tingkat pengetahuan dengan kategori Baik sebanyak 20,9%, Cukup 39,5%, dan Kurang 39,5%. Sikap responden setelah perlakuan dengan kategori Baik sebanyak 25,6%, Cukup 48,8%, dan Kurang 25,6%. Kesimpulan: Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon* didapatkan nilai p-value  $<0,003$  yang artinya terdapat peningkatan pengetahuan, sikap siswa setelah pemberian video animasi. Terdapat pengaruh sebelum dan sesudah pemberian video animasi demam berdarah *dengue* terhadap pengetahuan, sikap siswa. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan media animasi dapat digunakan sebagai media penyuluhan, dan kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti pelaksanaan pencegahan DBD.

**Kata Kunci:** Demam Berdarah Dengue (DBD), Video animasi, Pengetahuan, Sikap.

## PENDAHULUAN

Demam berdarah dengue merupakan salah satu penyakit tropis yang banyak ditemukan di Indonesia dan masih menjadi masalah kesehatan yang utama sampai sekarang, satu-satunya cara untuk mencegah terjadinya penyakit ini dengan memutuskan rantai penularan yaitu dengan pengendalian vektor (Sutriyawan *et.al.*, 2020). Data kasus penderita DBD di Kabupaten Indramayu pada Tahun 2022 berjumlah 370 kasus dan terjadi 5 kasus kematian. Pada tahun 2023 berjumlah 171 kasus dan 9 kasus kematian. Dan pada data kasus DBD di wilayah Puskesmas Plumbon salah satunya wilayah Singajaya terdapat 20 kasus DBD terhitung dari bulan Januari – Mei Tahun 2024. Kasus DBD ini banyak dialami oleh anak-anak yang berusia 7-12 tahun (Puskesmas Plumbon 2024). Anak usia sekolah rentan terhadap penularan DBD karena nyamuk jenis ini berdasarkan sifat spesiesnya mulai aktif menggigit pada jam

anak sekolah sedang beraktivitas yaitu pada pukul 09.00-10.00 pagi dan pukul 16.00-17.00 sore hari. Salah satu upaya penanggulangan DBD yaitu dengan melakukan pemberantasan sarang nyamuk (PSN) dan 3M, yaitu menguras, membersihkan dan menutup tempat penampungan air (Asrini *et al.*, 2021). Salah satu cara untuk menurunkan angka penderita DBD adalah dengan meningkatkan pengetahuan, salah satunya dengan menggunakan pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah kegiatan-kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan orang dan membuat keputusan yang tepat sehubungan dengan pemeliharaan yang tepat. Pendidikan kesehatan adalah segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Fitriani, S. 2011). Metode pendidikan kesehatan yang dipilih adalah metode audiovisual karena anak akan lebih tertarik pada gambar dan video. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media video animasi demam berdarah *dengue* terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri 2 Singajaya. Manfaat penelitian ini untuk meningkatkan pengetahuan demam berdarah *dengue* melalui video animasi dan mempengaruhi sikap siswa dalam pencegahan demam berdarah *dengue*.

### Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yaitu metode *Quasi Experiment* dengan desain *one group pre-test* dan *post-test*. Perlakuan yang diberikan yaitu pemberian edukasi kesehatan menggunakan media video animasi bersumber dari ILM Dinas Kesehatan Bojonegoro “Animasi Nyamuk DBD”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Pengetahuan dan Sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi demam berdarah *dengue* menggunakan metode video animasi. Sasaran penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri 2 Singajaya yang terletak di Desa Singajaya, dengan waktu penelitian pada bulan juli tahun 2024 untuk mengetahui apakah variabel independen penelitian ini yaitu edukasi menggunakan metode video animasi akan mempengaruhi variabel dependen yaitu pengetahuan dan sikap siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Total Sample* yaitu 43 sampel pada siswa kelas 5 dan 6. Metode pengumpulan data menggunakan lembar Pre-tes and Post-test. Analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon*

### Hasil

Hasil penelitian yang disajikan telah melalui tahap pengolahan dan analisis data secara statistic menggunakan aplikasi atau *software SPSS*. Analisis univariat yaitu rata – rata pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan video animasi Demam Berdarah Dengue pada siswa-siswi SD Negeri 2 Singajaya, sedangkan analisis bivariat yaitu analisis pengaruh video animasi demam berdarah *dengue* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dengan uji *Wilcoxon*

**Tabel 1. Nilai Rerata Pengetahuan, Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan**

	Video Animasi			
	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Mean	Standar Deviasi	Mean	Standar Deviasi
Pengetahuan	12,14	0,743	12,72	0,908
Sikap	12,58	0,499	13,00	0,724

Berdasarkan analisis statistik pada tabel 1 diketahui bahwa skor rata-rata atau mean pengetahuan responden sebelum diberikan video animasi adalah sebesar 12,14 dengan standar deviasi 0,743 dan setelah diberikan video animasi mengalami peningkatan menjadi 12,72 untuk nilai rata-rata dengan standar deviasi 0,908. Untuk pengukuran sikap responden sebelum diberikan video animasi didapatkan rata-rata skor 12,58 dengan standar deviasi 0,499 dan setelah diberikan video animasi mengalami peningkatan menjadi 13,00 dengan standar deviasi 0,724.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Video Aninasi**

Tingkat Pengetahuan	<i>Pret test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Baik	0	0	9	20,9
Cukup	15	34,9	17	39,5
Kurang	28	65,1	17	39,5
Total	43	100.0	43	100.0

Berdasarkan analisis statistik pada tabel 2 menunjukkan frekuensi dari setiap tingkat pengetahuan sebelum diberikan video animasi dapat diketahui pengetahuan responden yang paling banyak yaitu pada kategori Kurang sebanyak 28 responden (65,1%) dan setelah diberikan video animasi terdapat 17 responden (39,5%), kategori Cukup sebelum diberikan video animasi terdapat 15 responden (34,9%) dan setelah diberikan video animasi terdapat 17 responden (39,5%), kategori Cukup sebelum diberikan video animasi memiliki 15 responden (34,9%) dan setelah diberikan video animasi terdapat 17 responden (39,5%), dan pengetahuan responden sebelum diberikan video animasi dengan kategori Baik yaitu 0 responden dan setelah diberikan video animasi menjadi 9 responden (20,9%)

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Sikap Sebelum dan Sesudah Diberikan Video Animasi**

Tingkat Sikap	<i>Pret test</i>		<i>Post test</i>	
	<i>f</i>	%	<i>F</i>	%
Baik	0	0	11	25,6
Cukup	25	58,1	21	48,8
Kurang	18	41,9	11	25,6
Total	43	100.0	43	100.0

Berdasarkan analisis statistik pada tabel 3 menunjukkan frekuensi dari setiap tingkat sikap sebelum diberikan video animasi dapat diketahui sikap responden yang paling banyak yaitu pada kategori Cukup sebanyak 25 responden (58,1%) dan setelah diberikan video animasi mengalami penurunan menjadi 21 responden (48,8%), kategori Kurang sebelum diberikan video animasi memiliki 18 responden (41,9%) dan setelah diberikan video animasi mengalami penurunan menjadi 11 responden (25,6%), dan sikap responden sebelum diberikan video animasi dengan kategori Baik yaitu 0 responden dan setelah diberikan video animasi menjadi 11 responden (25,6%)

**Tabel 4. Pengaruh Pengetahuan DBD Menggunakan Metode Video Animasi**

		<i>Ranks</i>		
		<i>N</i>	<i>Z</i>	<i>p-value</i>
<b>Tingkat Pengetahuan (Pre-Post Test)</b>	Rank	21		
	Positif			
	Rank	7	-2,969	0,003
	Negatif			
	Rank	15		
Ties				
Total		43		

Berdasarkan hasil analisis statistik tabel 4 dapat diketahui bahwa setelah pemberian video animasi, hasil (negative ranks) atau nilai post-test lebih rendah dari nilai pre-test sebanyak 7 siswa. Kemudian diperoleh nilai kearah (positif ranks) atau nilai post-test lebih tinggi dari nilai pre-test sebanyak 21 siswa dan diperoleh nilai yang sama (ties) atau nilai post-test sama dengan nilai pre-test sebanyak 15 siswa. Selain itu diperoleh hasil perolehan uji Wilcoxon Signed Ranks Test didapatkan hasil  $Z$  hitung yaitu  $-2,969 > Z$  tabel 1,64 maka  $H_0$  ditolak. Sedangkan untuk hasil Asymp. Sig. (2-tailed) pada tabel diatas diketahui bahwa  $p$ -value  $< 0,003$  ( $\alpha$  0,005) yang bermakna terdapat pengaruh pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video animasi pada siswa SD Negeri 2 Singajaya.

**Tabel 5 Pengaruh Sikap Pencegahan DBD Menggunakan Metode Video Animasi**

		<i>Ranks</i>		
		<i>N</i>	<i>Z</i>	<i>p-value</i>
<b>Tingkat Sikap (Pre-Post Test)</b>	Rank	20		
	Positif			
	Rank	6	-2,923	0,003
	Negatif			
	Rank Ties	17		
Total		43		

Berdasarkan hasil analisis statistik tabel 5 dapat diketahui bahwa setelah pemberian video animasi, hasil (negative ranks) atau nilai post-test lebih rendah dari nilai pre-test sebanyak 6 siswa. Kemudian diperoleh nilai kearah (positif ranks) atau nilai post-test lebih tinggi dari nilai pre-test sebanyak 20 siswa dan diperoleh nilai yang sama (ties) atau nilai post-test sama dengan nilai pre-test sebanyak 17 siswa. Selain itu diperoleh hasil perolehan uji Wilcoxon Signed Ranks Test didapatkan hasil Z hitung yaitu  $-2,923 > Z$  tabel 1,64 maka  $H_0$  ditolak. Sedangkan untuk hasil Asymp. Sig. (2-tailed) pada tabel diatas diketahui bahwa p-value  $< 0,003$  ( $\alpha 0,005$ ) yang bermakna terdapat pengaruh sikap sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan video animasi pada siswa SD Negeri 2 Singajaya.

## PEMBAHASAN

### 1. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Demam Berdarah Dengue pada Siswa SD Negeri 2 Singajaya

Berdasarkan Uji Wilcoxon menggunakan SPSS didapatkan hasil p-value =  $< 0,003$  yang artinya nilai p-value  $< 0,05$ , hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh pemberian video animasi demam berdarah dengue yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor siswa setelah diberikan perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan dari 17 responden memiliki pengetahuan kurang (39,5%), 17 responden memiliki pengetahuan cukup (39,5%) dan 9 responden memiliki pengetahuan baik tentang demam berdarah dengue. Berdasarkan pengamatan pada saat pre-test tingkat pengetahuan siswa masih kurang dalam mengisi kuesioner waktu nyamuk aedes aegypti menggigit manusia, ciri-ciri nyamuk DBD, tempat berkembang biak nyamuk aedes aegypti, dan pencegahan DBD. Mendidik anak-anak tentang demam berdarah dengue sangat perlu dilakukan karena anak-anak mudah menerima informasi baru dan siap mengadopsi perilaku baru. Ketika memberikan pengetahuan tentang demam berdarah dengue dan pencegahannya kepada anak-anak, perubahan perilaku positif dapat ditanamkan, seperti penggunaan lotion anti nyamuk dan partisipasi dalam upaya menghilangkan tempat perkembangbiakan nyamuk (Usmanet *et.al* 2018). Dampak yang ditimbulkan apabila pengetahuan siswa rendah yaitu akan mempengaruhi sikap dan perilaku dalam upaya pencegahan DBD sehingga beresiko terjadi kasus DBD pada anak sekolah.

Menurut asumsi peneliti mengenai pengetahuan responden sebagian besar kurang dikarenakan responden belum pernah melakukan pemberantasan sarang nyamuk dan pentingnya pemberantasan sarang nyamuk untuk mencegah terjadinya penyakit demam berdarah dengue. Dikatakan sebagai pengetahuan yang cukup dikarenakan responden sudah mengetahui pencegahan demam berdarah dengue yang mereka dapatkan baik dari penyuluhan, maupun media massa yang responden pernah lihat sebelumnya. Dan pengetahuan baik karena faktor yang mempengaruhi pengetahuan terbentuk dari sikap yang baik dimiliki seseorang, respon/reaksi individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya.

Perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah disebabkan oleh pilihan media yang digunakan termasuk video animasi menggunakan video animasi cocok untuk pembelajaran anak kelas 5 SD dikarenakan kelebihan video yaitu meningkatkan minat belajar, mampu memberikan rasa senang saat proses belajar,

memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan memori karena lebih menarik dan mudah diingat, adanya suara dan gambar bergerak sehingga siswa mudah memahami materi. Peningkatan hasil post-test pengetahuan terjadi karena siswa mendapatkan hal-hal baru yang belum pernah mereka ketahui (Jelita *et.al* 2020).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saputra *et.al* 2024, setelah diberikan video animasi tingkat responden meningkat dan mampu mengetahui dan memahami demam berdarah *dengue* dan pencegahannya. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan pada siswa SDN 10 Lambung Bukit yang menemukan bahwa setelah menonton video animasi tentang pencegahan COVID - 19 siswa sekolah dasar mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 57,7 % kategori cukup karena anak menerima informasi kesehatan mengenai hal tersebut (Yanti 2023).

## 2. Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Sikap Pencegahan Demam Berdarah *Dengue* pada Siswa SD Negeri 2 Singajaya

Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon didapatkan hasil  $p\text{-value} = <0,003$  yang artinya nilai  $p\text{-value} <0,05$ , hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh video animasi terhadap sikap pencegahan demam berdarah *dengue* dibuktikan dengan adanya peningkatan skor setelah diberikannya perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan dari 11 responden memiliki pengetahuan kurang (25,6%), 21 responden memiliki pengetahuan cukup (48,8 %) dan 11 responden memiliki pengetahuan baik (25,6%) tentang demam berdarah *dengue*. Pengaruh sikap siswa di dapat dari orang tua, guru, media, dll. Ketika guru menyampaikan materi pelajaran biasanya guru menyelipkan pesan tertentu seperti harus menjaga kebersihan sekolah terutama di kelas. Pengaruh media massa dapat diperoleh siswa, salah satunya ketika mereka menonton televisi. Seringkali di televisi terdapat berita kejadian atau kasus DBD yang meningkat di suatu daerah ketika musim hujan tiba. Sedangkan pengaruh lembaga pendidikan terhadap sikap siswa dapat terjadi apabila sekolah juga secara rutin memberikan pengumuman dan membentuk kader jumatik cilik, sekolah dapat bekerjasama dengan puskesmas untuk membentuk kader jumatik cilik, mengadakan lomba kebersihan kelas sebagai bentuk kesadaran siswa untuk menjaga lingkungan dan mencegah DBD (Aini *et.al* 2023). Penelitian ini sejalan dengan dilakukannya kegiatan pelatihan wamantik di SDN 39 Pasar Ambacang dapat meningkatkan sikap siswa untuk mencegah DBD dengan pemantauan jentik nyamuk dan pencegahan dengan 3M Dari pemaparan tersebut, jelas terlihat bahwa sikap positif tidak muncul secara tiba-tiba. Sikap muncul setelah adanya suatu informasi yang diterima oleh siswa (masnarivan *et.al* 2023).

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas 5 dan 6, ternyata setelah 5 hari penayangan video animasi demam berdarah dengue siswa dapat menunjukkan sikap yang baik. Ada siswa yang sebelumnya tidak peduli dengan kebersihan, seperti jarang untuk piket, setelah menonton video animasi tentang tempat yang disenangi oleh nyamuk aedes aegypti, maka siswa rajin untuk membersihkan ruangan kelas dan membuang sampah pada tempatnya. Menanamkan karakter seseorang dimulai dari caranya berpikir. Untuk itu cara berpikir anak perlu diarahkan dan perlu pembiasaan untuk selalu berpikir tentang hal-hal yang baik, karena dengan berpikir

yang baik anak akan melakukan sikap yang baik. Penggunaan video animasi berpengaruh positif terhadap peningkatan sikap siswa tentang pencegahan penyakit DBD. Hal ini disebabkan informasi yang diterima dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap seseorang harus berperilaku bersih dan sehat agar tidak tertular penyakit DBD. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada siswa SDN Sronдол Wetan 02 Banyumanik, video animasi yang digunakan sebagai alat peraga efektif meningkatkan perilaku anak sekolah dasar mengenai karies gigi (Wiradona 2022).

## KESIMPULAN

1. Nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan video animasi mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 12,14 (SD= 0,743) menjadi 12,72 (SD= 0,908) dengan p value= 0,03 menunjukan hasil peningkatan signifikan
2. Nilai sikap sebelum dan sesudah diberikan video animasi mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 12,58 (SD= 0,499) menjadi 13,00 (SD= 0,724) dengan p value= 0,03 menunjukan hasil peningkatan signifikan
3. Terdapat pengaruh tingkat pengetahuan demam berdarah *dengue* sebelum dan setelah pemberian video animasi pada siswa-siswi SD Negeri 2 Singajaya dengan nilai p-value sebesar <0,005
4. Terdapat pengaruh sikap siswa sebelum dan sesudah pemberian video animasi siswa-siswi SD Negeri 2 Singajaya dengan nilai p-value sebesar <0,005

## SARAN

Bagi sekolah diharapkan dapat melakukan upaya kesehatan yang terkait dengan pencegahan DBD melalui penyuluhan kesehatan, lomba kebersihan kelas dan membuat jadwal piket bergilir untuk memantau jentik ditempat penampungan air di sekolah serta kerjasama dengan Puskesmas untuk membentuk Kader Jumantik bagi anak sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sutriyawan, A., Aba, M., & Habibi, J. 2020. Determinan epidemiologi Demam Berdarah Dengue (DBD) di daerah perkotaan: Studi retrospektif. *Journal of Nursing and Public Health*, 8(2), 1-9
- Data kejadian Demam Berdarah Dengue Tahun 2024 UPTD Puskesmas Plumbon
- Asrini, K. M., Ribek, N., Sulisnadewi, N. L. K., Labir, K., Politeknik, J. K., & Denpasar, 2021. Perilaku Kesehatan Anak Sekolah Dasar Memiliki Kerentanan Terjadinya Demam Berdarah Dengue. *Jurnal Gema Keperawatan*, 14(2), 174-184
- Fitriani, S. 2011. *Promosi Kesehatan*. Graha Ilmu, Yogyakarta
- Usman, H. B., AlSahafi, A., Abdulrashid, O., Mandoura, N., Al Sharif, K., Ibrahim, A., ... & Shamia, M 2018 Effect of health education on dengue fever: a comparison of knowledge, attitude, and practices in public and private high school children of Jeddah. *Cureus*, 10(12).
- Jelita, T. I., Hanum, N. A., & Wahyuni, S. 2020 Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Pemutaran Video Animasi secara Virtual terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Anak Kelas 5 SD. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut (JKGM)*, 2(2),

41-44

- Saputra, D. D. Y., Lundy, F., & Anastisia, V. P. 2024. Pencegahan Demam Berdarah *Dengue* Menggunakan Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa SDN Gadang 4 Kota Malang. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 7(4), 941-945.
- Yanti, F. S., Hanum, F. J., Firdawati, F., Rahmadian, R., Amir, A., & Nurhajjah, S 2023 Pengaruh Video Animasi terhadap Perilaku Pencegahan COVID-19 pada Anak Sekolah Dasar. *Health and Medical Journal*, 5(2), 91-97.
- Aini, N., Puspitaningsih, D., & Prastya, A. (2023). Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas 7 Tentang Pemantauan Jentik Pasca Pelatihan Di Smp Negeri 2 Prigen. *Medica Majapahit (Jurnal Ilmiah Kesehatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit)*, 15(2), 33-42
- Masnarivan, Y., Haq, A., Putra, D. D., & Saputri, M 2023 Edukasi Penyakit Dbd Dan Pencegahannya Pada Siswa Sdn 39 Pasar Ambacang Di Kecamatan Kuranji Kota Padang. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 6(1), 18-25.
- Wiradona, I., Setyowati, FI, Sadimin, S., Utami, WJD, & Yodong, Y. (2022). Efektivitas penyuluhan menggunakan video animasi terhadap perilaku karies gigi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi* , 9 (1), 47-52