



Video Animasi yang Dapat Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19 untuk Anak Usia Dini

Vini Alifia^{1*}, Benny Hendriana²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 27 June 2021

Revised 28 June 2021

Accepted 13 Juli April 2021

Available online 25 Agustus 2021

Kata Kunci:

Animasi, Anak Usia Dini, Hidup Bersih dan Sehat, Perilaku, Video

Keywords:

Animation, Early, Behavior, Video, Childhood, Clean and Healthy Living



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Melihat masih kurangnya media pembelajaran untuk anak usia dini dalam meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di sekolah pada masa pandemi Covid 19. Berdasarkan masalah berikut diperlukan video animasi yang dapat meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan video animasi tentang PHBS di masa pandemi Covid 19 pada anak usia dini yang dapat meningkatkan perilaku kebersihan dan kesehatan pada anak usia dini. Penelitian ini juga bertujuan untuk mencegah penyebaran Covid 19 dengan adanya penerapan PHBS pada anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembang ADDIE. Media video animasi di uji validitas dan dinilai oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan orang tua di pendidikan anak usia dini. Hasil presentase ahli media mendapatkan skor 96% dengan kategori sangat valid, presentase ahli materi dengan skor 100% dengan kategori sangat valid, ahli bahasa dengan presentase skor 81% dengan kategori valid. Hasil uji coba media video animasi dari guru PAUD mendapat skor sebesar 97% dengan kategori sangat valid, dan penilaian dari 13 orang tua siswa mendapat presentase skor sebesar 97% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka media video animasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dapat dikategorikan sangat valid atau layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

ABSTRACT

Seeing the lack of learning media for early ages in improving clean and healthy living behavior (PHBS) in schools during the Covid 19 pandemic. Based on the following problems, an animated video is needed that can improve clean and healthy living behavior (PHBS). The purpose of this study is to develop an animated video about PHBS during the COVID-19 pandemic in early childhood that can improve hygiene and health behavior in early childhood. This study also aims to prevent the spread of covid 19 by implementing PHBS in children. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model. The animated video media was tested for validity and assessed by media experts, material experts, linguists, teachers and parents in early childhood education. The results of the percentage of media experts get a score of 96% with a very valid category, the percentage of material experts with a score of 100% with a very valid category, linguists with a percentage score of 81% with a valid category. The test results of animated video media from PAUD teachers got a score of 97% with a very valid category, and the assessment of 13 parents of students got a percentage score of 97% with a very valid category. Based on these results, it can be concluded that animated video media about clean and healthy living behavior (PHBS) can be categorized as very valid or suitable for use in early childhood learning.

1. PENDAHULUAN

Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) sebagai salah satu kegiatan atau upaya individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat untuk memberikan pengalaman belajar dalam menjaga kebersihan dan kesehatan agar memiliki tubuh dan imun yang sehat dan terhindar dari penyakit ataupun virus yang sedang mewabah saat ini (Parabi et al., 2020; Sulasmi et al., 2019; Tabi'in, 2020). Oleh karena itu, dengan

*Corresponding author.

E-mail addresses: vin.alifia@gmail.com (Vini Alifia)

adanya gerakan perilaku hidup bersih dan sehat dapat membentuk generasi dan masyarakat yang sadar dan paham akan pentingnya menerapkan pola hidup bersih dan sehat. Ada lima tatanan perilaku hidup bersih dan sehat yang saling berhubungan satu sama lainnya yaitu 1) tatanan rumah tangga 2) tatanan intuisi pendidikan 3) tatanan tempat kerja 4) tatanan tempat umum dan 5) tatanan kesehatan (Kristanti et al., 2021; Sulasmi et al., 2019). Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan salah satu bentuk karakter seseorang, maka sangat penting dengan adanya pembinaan berperilaku hidup bersih dan sehat sejak dini yaitu pada masa usia sekolah (Safitri & Harun, 2020; Tabi'in, 2020). Menerapkan pola hidup bersih dan sehat pada anak usia dini sangatlah penting di masa pandemi seperti ini, yaitu dengan cara adanya pembiasaan menjaga kebersihan pada anak. Sebagai pendidik, guru dan orang tua harus konsisten dalam mengajarkan dan membiasakan anak untuk melakukannya secara rutin, ketika anak sudah terbiasa dengan pola hidup tersebut, anak tidak mudah sakit, imunitasnya baik, anak tumbuh menjadi pribadi yang cerdas, dan anak jauh lebih aktif dalam menjalani hari harinya di masa pandemi (Wiranata, 2020; Yufiarti et al., 2019). Pembelajaran yang diberikan dapat diawali dengan kegiatan sehari-hari seperti menggosok gigi, mandi, membuang sampah pada tempatnya dan mencuci tangan (Safitri & Harun, 2020). Kegiatan sederhana yang dapat dilakukan anak di masa pandemi ini yaitu mencuci tangan dengan sabun, memakai masker dan makan makanan yang bergizi.

Permasalahan yang biasa terjadi oleh anak usia dini yaitu terkait dengan kebersihan, dan penyakit yang sering muncul akibat kurangnya penerapan PHBS antara lain cacingan, diare, gizi buruk dan lainnya. Terlebih pada masa Covid 19 banyak dampak yang mempengaruhi kesehatan jika tidak menerapkan PHBS dan tidak mematuhi protokol kesehatan sehingga dapat mengalami sesak nafas bahkan dapat menyebabkan kematian (Maulidia & Hanifah, 2020). Di Indonesia saat ini mengalami wabah virus berbahaya yang sudah menjadi permasalahan di dunia yaitu adanya penyebaran virus Covid 19. Virus Covid 19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrome pernapasan akut Sars-Cov-2, yang menyerang system pernafasan manusia, dan gejalanya yaitu demam tinggi, batuk flu, dan sesak nafas, gejala akan muncul dalam 2 sampai 14 hari setelah terpapar virus Covid. (Kristanti et al., 2021; Prasetyo & Sutama, 2020). Penyebaran virus Covid 19 yaitu melalui tetesan droplet (liur) dari mulut dan hidung saat bersin dan batuk, kemudian ketika droplet jatuh ke benda yang ada disekitar dan seseorang menyentuh benda tersebut, kemudian ia menyentuh mulut, hidung dan matanya, maka orang tersebut bisa terpapar virus Covid 19. (Kristanti et al., 2021). Oleh sebab itu, saat ini Pemerintah Indonesia memberikan himbauan kepada seluruh masyarakat untuk wajib melaksanakan protokol kesehatan yaitu 3M, memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak. Selain mewajibkan protokol kesehatan, tercatat pada 17 Maret 2020 kementerian pendidikan dan kebudayaan mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran di sekolah secara tatap muka dihentikan sementara dan pembelajaran dilakukan secara daring (*learning form home*) mulai dari jenjang pendidikan anak usia dini hingga perguruan tinggi. Adanya kebijakan tersebut yaitu guna mencegah penyebaran virus pada peserta didik dan lingkungan sekitar (Chandra et al., 2021; Hardiyanti et al., 2020). Karena saat ini angka perkembangan penularan pada 30 Mei 2021 di Indonesia semakin meningkat yaitu tercatat total 1.816.041 kasus jiwa yang positif terpapar virus. Kebijakan yang diadukan pemerintah tentang belajar di rumah memberikan suatu tantangan kepada guru dan orang tua untuk mengajarkan dan menerapkan pada peserta didik tentang PHBS (Moerad et al., 2019).

PHBS merupakan perencanaan program pembinaan yang telah dibuat oleh pemerintah sejak lama, namun keberhasilan dari program tersebut masih jauh dari target. Masih rendahnya tingkat kesadaran masyarakat tentang PHBS saat pandemi Covid 19 di Indonesia, karena kurangnya pemahaman dan belum terbentuknya perilaku atau tindakan masyarakat dalam mematuhi protokol kesehatan, sehingga memiliki dampak pada kehidupan masyarakat sehari-hari di masa pandemi ini (Rahmi Yuningsih, 2020; Wati & Ridlo, 2020). Penyebab masalah kurangnya pencapaian program PHBS yaitu seperti masih rendahnya kesadaran masyarakat untuk melakukan cuci tangan pakai sabun karena kegiatan tersebut belum membudaya di kalangan masyarakat dan salah promkes puskesmas mengatakan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mencuci tangan dengan sabun sebelum makan, kemudian masyarakat masih menganggap sayur dan buah hanya sebagai makanan pelengkap, sebenarnya sayur dan buah memiliki kandungan vitamin dan mineral yang diperlukan oleh tubuh (Fannya & Indawati, 2020). Ketika PHBS tidak diterapkan akan menimbulkan dampak pada lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah, salah satu dampak yaitu akan timbulnya berbagai macam penyakit termasuk virus Covid 19 yang akan mudah menular (Ariana et al., 2019). Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan di PAUD Anggrek Tanjung Barat, pembelajaran tidaklah berjalan secara efektif, yaitu dengan kurangnya media pembelajaran dalam memotivasi anak usia dini untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat pada masa pandemi Covid 19 karena guru hanya memberikan tugas dan menjelaskan materi melalui pesan suara dan chatting saja. Maka, penting sekali adanya kerjasama antara orang tua dan guru dalam

mendidik, mengajarkandan, serta membina anak saat pembelajaran daring untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal dalam menerapkan PHBS di masa pandemi seperti ini.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti memiliki solusi dengan membuat media viseo animasi untuk pembelajaran anak usia dini. Melalui video animasi, anak usia dini dapat tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan dan juga materi yang akan disampaikan. Media video animasi merupakan media yang memiliki sebuah gambar bergerak dengan adanya suara berbentuk audio visual dan media ini dapat menampilkan sebuah gambar yang mati akan terlihat seperti nyata (Susilo & Widiya, 2021). Media video animasi ini memiliki dampak pada perkembangan anak usia dini seperti perkembangan berfikirnya serta dapat memotivasi anak karena media tersebut sangat menarik baginya, mulai dari adanya gambar bergerak, tokoh yang menarik dan bersuara (Dewi & Handayani, 2021; Ela Paramita, Hasmalena, 2017). Oleh karena itu media video animasi memudahkan anak atau peserta didik dalam pemebelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami serta meniru untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dan pembelajaran akan mendapatkan hasil yang positif (Awalia et al., 2019; Lukman et al., 2019).

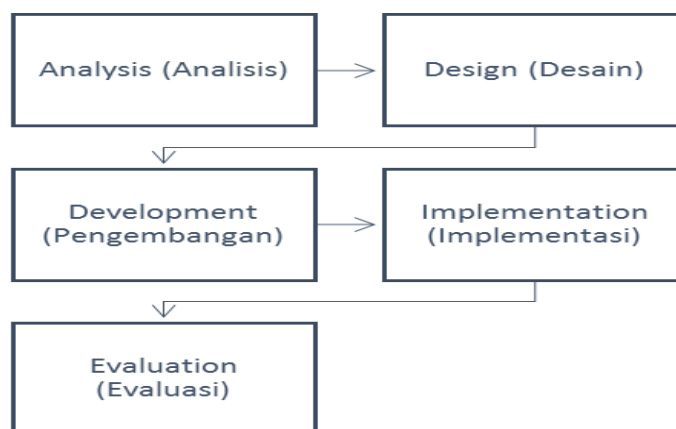
Terdapat penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa pengaruh pengenalan PHBS terhadap kesehatan anak di masa pandemi Covid - 19 (Kristanti et al., 2021). Pembiasaan pola hidup sehat dan bersih dapat terwujud apabila ada kerjasama antara guru dan orangtua (Safitri & Harun, 2020; Wiranata, 2020). Media video animasi untuk pembelajaran anak usia dini. Melalui video animasi, anak usia dini dapat tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan dan juga materi yang akan disampaikan karena dengan menggunakan video animasi dapat membantu siswa mengati objek dalam suatu materi (Afridzal, 2018). Media video animasi merupakan media yang memiliki sebuah gambar bergerak dengan adanya suara berbentuk audio visual dan media ini dapat menampilkan sebuah gambar yang mati akan terlihat seperti nyata dan pembuatannya secara keseluruhan dibuat menggunakan computer mulai dari karakter, gerakan, suara, serta efek lainnya (Afridzal, 2018; Miranda, 2019; Susilo & Widiya, 2021). Media video animasi ini memiliki dampak pada perkembangan anak usia dini seperti perkembangan berfikirnya serta dapat memotivasi anak karena media tersebut sangat menarik baginya, mulai dari adanya gambar bergerak, tokoh yang menarik dan bersuara. Media video animasi juga dapat digunakan dalam pembelajaran di setiap tema, karena pengolahan gambar yang menarik dan berwarna pada karakter yang ditampilkan sehingga anak dapat mengetahui tentang tema ataupun materi yang diajarkan (Hardiyanti et al., 2020; Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Penelitian ini dapat membantu guru mengetahui bagaimana cara membiasakan pola hidup sehat dan bersih pada anak usia dini selama pandemi Covid-19. Dari penelitian ini belum adanya media yang bervariasi dalam mengenalkan PHBS, hanya adanya pembiasaan kegiatan yag diberikan guru kepada peserta didik dan penelitian terdahulu dari dapat disimpulkan bahwa terdapat. Video animasi dibuat dengan tujuan agar materi pembelajaran menjadi lebih menarik focus anak usia dini, sehingga tumbuhnya motivasi pada anak untuk melakukan PHBS pada kehidupannya. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video animasi yang dapat meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada masa pandemi covid 19 untuk anak usia dini. Adanya media video animasi memudahkan anak atau peserta didik dalam pemebelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami serta meniru untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dan pembelajaran akan mendapatkan hasil yang positif.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan Reseach and Devolopment (R&D) dengan konsep model yang dikembangkan yaitu model ADDIE. Peneliti telah memilih model tersebut karena tahapan yang telah dijabarkan model tersebut sesuai dengan produk yang akan dikembangkan dan akan diuji. Adanya langkah - langkah yang jelas, mulai dari Analipsis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (Implementasi) dan Evaluation (evaluasi) ini dapat menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan permasalahan yang ada dan berdasarkan analisis yang telah dikaukan (Wahyugi & Fatmariza, 2021). Berikut adalah tahap - tahap dalam model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1. Pengembangan media yang telah dirancang melalui beberapa kali proses pengujian dan di validasi oleh ahli, subyek penelitian secara perorangan atau pun lembaga, dan adanya revisi guna penyempurnaan produk akhir yang sudah melewati proses pengujian dan revisi yaitu menghasilkan produk yang sudah memenuhi kriteria produk yang baik dan teruji. Penelitian dilaksanakan di Paud Anggrek Tanjung Barat, Jakarta Selatan dengan subjek penelitian dengan responden 13 anak usia 5 - 6 tahun kelas B3 dan 5 orang guru. Guru di PAUD Anggrek Tanjung Barat, menjadi subjek uji coba perorangan sedangkan siswa kelas B3 menjadi subjek uji coba secara kelompok. Uji coba ini dilakukan untuk mengatahui seberapa efekti dan layaknya media video animasi untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak. Teknik pengumpulan data

yang digunakan pada penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan teknik non tes (angket) berupa instrumen yang terdiri dari instrumen Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa, Guru dan Orang tua. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dalam bentuk deskriptif presentase. Secara detail berikut indiakator pada instrument untuk validasi media video animasi dapat dilihat pada tabel 1.



Gambar 1. Tahapan ADDIE (Wahyugi & Fatmariza, 2021)

Tabel 1. Indikator Instrument Validasi

Instrument Validasi	Indikator Penilaian	Validator
Instrumen Media	1. Penyajian media 2. Tampilan media menyeluruh 3. Pemrograman suara dan audio	Isa Faqihuddin Hanif, M.M.S.I (Dosen Fakultas Teknik Uhamka)
Instrumen Materi	1. Kesesuaian media dengan materi 2. Manfaat media bagi anak usia dini 3. Manfaat media untuk kegiatan pendidikan	Khusniyati Masykuroh, M.Pd (Dosen FKIP Uhamka)
Instrumen Bahasa	1. Kesesuaian bahasa pada media 2. Komunikatif	Lathipha Hasanah, M.Pd (Dosen Universitas Terbuka)
Intrumen Guru	1. Media pembelajaran 2. Materi pada video animasi 3. Manfaat video animasi	5 Guru
Instrumen Orang Tua	1. Penyajian video animasi 2. Tampilan Media	13 orang tua siswa

Produk yang telah di uji dan di validasi oleh ahli, akan di implementasikan dan diterapkan secara langsung kepada anak, orang tua dan guru. Penguji yaitu orang tua dan guru akan memberikan penilaian pada instrument (angket), untuk memberikan penilaian serta masukan tentang media video animasi. Penilaian terhadap uji coba produk video animasi apabila mendapatkan respon positif, maka media sudah dapat dikatakan layak digunakan. Masukan yang diterima saat ujicoba berlangsung menjadi sebuah pertimbangan peneliti terhadap media video animasi untuk direvisi kekurangan pada media, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan lebih baik dari produk sebelumnya. Para ahli, guru dan orang tua kelas B2 Paud Angrek Tanjung Barat masing – masing akan memberikan penilaian dengan kriteria penilaian angket seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Keriteria Penilaian Media

Jawaban	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Jumlah presentase rata rata dari penilaian masing masing ahli, orang tua dan guru kemudian di rata ratakan kembali untuk mendapatkan nilai yang mewakili responden, yaitu dapat dilakukan dengan

cara menjumlahkan seluruh nilai dari responden kemudian membaginya dengan jumlah responden. Seperti pada rumus berikut (Perdana et al., 2017). Pengambilan keputusan ini menggunakan konversi tingkat penapaian dengan indicator skore kuisioner pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Tingkat Validitas

Presentase	Kategori
100% - 86%	Sangat Valid
85% - 71%	Valid
70% - 65%	Cukup Valid
< 55%	Kurang Valid

Jika nilai yang diperoleh dari validator kuisioner telah memenuhi kuallifikasi baik, maka penelitian dapat dilakukan ke tahap selanjutnya yaitu evaluasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini aka menghasilkan sebuah produk media video animasi yan berfungsi sebagai media pembelajaran anak usia dini tentang perilaku hidup bersih dan sehat, khususnya pada anak kelompok B2 Paud Anggrek Tanjung Barat. Media video animasi juga dapat digunakan guru dan orang tua untuk mengenalkan kepada anak tentang bahayanya apabila kita tidak memiliki perilaku hidup bersih dan sehat di masa pandemi. Pembuatan media video animasi dilakukan sesuai dengan alur model pengembangan ADDIE. Model ADDIE mempunyai langkah – langkah yang mudah diterapkan dan sering digunakan untuk pengembangan intruksional sehingga produk yang dihasilkan lebih efisisen dan efektif (Pratiwi & Wahyudi, 2021; Puspasari, 2019). Adapun proses pembuatan media video animasi dengan model ADDIE sebagai berikut. Tahap awal dilakukan dengan analisis (analysis) lapangan yaitu dengan melakukan observasi di Paud Anggrek Tanjung Barat kelompok B2. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, sehingga penenliti dapat mengidentifikasi dan menemukan solusi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi dilapangan yaitu kurangnya media pembelajaran untuk menarik perhatian anak dan memotivasi belajar anak, masih banyak anak yang belum memahami dan memiliki sifat dasar perilaku hidup bersih dan sehat, maka solusi yang peneliti temukan yaitu dengan menciptakan media sebuah video animasi untuk menarik dan memotivasi anak sehingga anakpaham tentang perilaku hidup bersih dan sehat di masa pandemi ini.

Tahap kedua yaitu desain (design), setelah menemukan ide untuk menciptakan sebuah media, peneliti akan merancang media sesuai dengan kebutuhan. Diawali dengan menyusun materi yang akan disampaikan agar tercapainya tujuan pembelajaran kemudian dibuat alur cerita atau sekenario, permasalahan atau konflik, tokoh, latar tempat dan waktu, lalu dikembangkan menjadi konten dalam sebuah storyboard. Storyboard yang telah dibuat di atas kertas akan dikembangkan menjadi sketsa digital melalui aplikasi MediBang Paint. MediBang Paint merupakan software yang dapat digunakan untuk membantu dalam membuat suatu karya seni dan desain seperti ilustrasi gambar, digital painting dan juga membuat komik dan juga aplikasi ini terdapat program melukis digital dan pembuat komik dengan berbagai alat seperti kuas, font, latar belakang gambar, dan sumber daya lainnya. Pada aplikasi MediBang Paint sketsa digital akan dibuat tokoh atau karakter, latar tempat dan waktu animasi secara detail dan jelas sesuai rancangan yang telah dibuat. Setelah proses desain selesai file akan disimpan menggunakan file tipe *.png (*portable network graphics*) dimana format png semakin dikenal dan dipergunakan untuk aplikasi manipulasi gambar. Tidak selesai sampai disini, output akhir dari aplikasi MediBang yaitu file berbentuk PNG. File tersebut akan dimasukkan ke dalam aplikasi selanjutnya yaitu Adobe After Effect. Pada aplikasi ini file akan diproses untuk dianimasikan seperti membuat gerakan pada desain yang telah dibuat, kemudian dimasukkan suara, dan pada proses akhir disusun hingga terbentuk video animasi. Proses akhir setelah video animasi sudah terbentuk, video tersebut akan dibuat atau dirender menjadi format MP4. Tahap implmentasi yaitu melakukan uji coba media video animasi kepada para validator ahli media, ahli materi da ahli bahasa, guru dan orang tua kelompok B2 Paud Anggrek Tanjung Barat. Berikut adalah hasil validasi yang di dapat dari masing - masing penilaian validator terhadap media video animasi, yaitu uji kelayakan media pembelajaran pada Tabel 4.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media tentang media video animasi baik secara tampilan, penyajian, desain video dan lainnya media mendapatkan pesentasi 96 % dan dikriteriakan sangat valid untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Validasi pada ahli materi yang menilai tentang kesesuaian materi dengan perkembangan anak usia dini, isi cerita dengan materi, dan penyampaian materi dengan

menggunakan kuisioner yang akan di validasi oleh ahli materi mencapai hasil presentase 100% yang kriterianya dikategorikan sangat valid, maka materi atau isi konten dari video animasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat saat pandemi layak dan siap disajikan pada anak baik untuk pembelajaran ataupun kegiatan lainnya. Berikutnya yaitu validasi bahasa pada video animasi, validator ahli bahasa menilai penggunaan bahasa untuk anak, struktur bahasa dan kalimat, kemudahan pemahaman bahasa pada video animasi memiliki presentase nilai 81% dengan kriteria valid. Selanjutnya hasil presentase skore dari guru Paud Anggrek Tanjung Barat mencapai nilai 97% yang artinya masuk kedalam kriteria sangat valid media tersebut bagi guru untuk menjadi media pembelajaran, atau bahan ajar untuk anak di sekolah. Dan dilihat dari hasil presentase rata rata penilaian yang di dapat dari orang tua kelompok B2 Paud Anggrek Tanjung Barat dengan 13 responden mendapatkan skore 97% dengan kriteria sangat valid dan layak untuk disajikan pada anak saat pembelajaran, penilaian berisi tentang media video animasi dapat menarik untuk anak mempelajari perilaku hidup bersih dan sehat, mematuhi protocol kesehatan, materi cerita mudah dipahami, bahasa pada video mudah dipahami dan dapat meningkatkan pengetahuan serta memotivasi anak untuk melakukan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di masa pandemi saat ini. Tahap akhir adalah evaluasi dari media video animasi yang telah di validasi, kemudia media tersebut dianalisis kembali kelayakan medianya serta menganalisis kekurangan dan kelebihan produk yang telah diimplementasikan. Berdasarkan hasil penelitian pada media video animasi di Paud Anggrek Tanjung Barat pada kelompok B2, media dikatakan layak. Ada beberapa masukan dan saran pada saat uji coba media terhadap orang tua yaitu ada beberapa masukan yang menyatakan terlalu sedikitnya variasi animasi.

Tabel 4. Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Responden	Presentasi	Keterangan
Ahli Media	96 %	Sangat Valid
Ahli Materi	100 %	Sangat Valid
Ahli Bahasa	81 %	Valid
Guru PAUD Anggrek	97 %	Sangat Valid
Orang Tua Kelompok B2	97 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil analisis uji coba dan validitas, media video animasi layak disajikan dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berperilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia dini di masa pandemi. Hal ini dilihat dari beberapa aspek. Pertama, video pembelajaran animasi dari segi 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 dini dapat memutus penyebaran penyakit pada anak (Safitri & Harun, 2020). Menstimulasi anak untuk memotivasi serta memberi pemahaman anak tentang perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media sangatlah menarik dan efektif dalam meningkatkan pola hidup bersih dan sehat pada anak usia dini (Jannah & Djannah, 2020;Setiaji, 2020).). Dengan demikian, adanya video animasi atau sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak sangatlah berpengaruh sehingga anak dapat mengingat, dan mencontoh perilaku yang dapat membiasakan anak melakukan perilaku tersebut dan kesehatan pada anak meningkat, sehingga dimasa pandemi ini anak dapat mencegah dan menjaga diri dari Covid 19.

Kedua, dilihat dari desain video animasi mampu menarik minat siswa dalam berkegiatan belajar. Media yang dikembangkan yang didalamnya terdapat gambar, audio yang dirancang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga diharapkan mampu menjadikan anak semangat belajar. Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada saat proses pelaksanaan pembelajaran. Media video animasi ini mampu menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa dalam artian proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Andriyani & Suniasih, 2021; Fadillah & Bilda, 2019; Vadia et al., 2020). Video pembelajaran memiliki kedudukan sebagai suplemen (tambahan) dalam proses pembelajaran (Hidayati et al., 2019; Yusnia, 2019). Artinya, media video pembelajaran yang dikembangkan layak dan efektif mampu meningkatkan pemahanan siswa serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya menyatakan media video pembelajaran sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran (Pamungkas et al., 2018; Suryana & Hijriani, 2021). Penggunaan video pembelajaran animasi edukatif sangat efektif sebagai media untuk mengembangkan semangat dan motivasi siswa (Miranda, 2019; Nurhayati et al., 2018). Video animasi tentang PHBS anak dapat meningkatkan kemampuannya dalam menjaga kebersihan serta kesehatan diri, karena ada motivasi yang tumbuh setelah menyimak dan melihat cerita video animasi tentang bagaimana kita menjaga kebersihan dan kesehatan di masa pandemi Covid 19. Motivasi belajar bagi siswa dapat

menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa mau melakukan kegiatan belajar (Arianti, 2018; Wijayanti & Fauziah, 2020). Dengan demikian disarankan untuk para pendidik untuk lebih kreatif dan melakukan inovasi baru dalam memberikan materi pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Keunggulan menggunakan aplikasi ini salah satunya yaitu mudah digunakan dimana saja melalui smartphone dengan mengunduh di Play Store dan Appstore, dan juga banyak alat alat yang didapatkan dengan design digital menggunakan aplikasi MediBang Paint.

4. SIMPULAN

Pengembangan media video animasi dapat dinyatakan sangat valid atau sangat layak digunakan di dalam pembelajaran. Banyak dampak positif serta manfaat pada media video animasi, baik bagi guru, orang tua dan terutama anak dalam meningkatkan perilaku pola hidup bersih dan sehat di masa pandemi Covid 19.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/949>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37-47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ariana, P. A., Dewi, P. I. S., Astriani, N. M. D. Y., Heri, M. D. Y., & Purwantara, K. G. T. (2019). PHBS Sebagai Disiplin Awal untuk Indonesia Maju Pengabdian Pada Siswa SD 1 Jagaraga Bali. *JPAI: Jurnal Perempuan Dan Anak Indonesia*, 1(1), 1-4. <https://doi.org/10.35801/jpai.1.1.2019.24972>.
- Arianti. (2018). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan*, 12, 117-134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Chandra, F., Fitriani, N., & Enrekang, U. M. (2021). Proses Pembelajaran Selama Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pelaksanaan PLP Dasar). *Maspul Journal Of Community Empowerment*, 3(1), 21-26. <https://ummaspul.e-journal.id/pengabdian/article/view/1307>.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530-2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>.
- Ela Paramita, Hasmalena, S. (2017). Pengembangan Dongeng Berbentuk Video Animasi Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina 2 Palembang. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 49-58. <https://doi.org/10.36706/jtk.v6i1.8350>.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Fannya, P., & Indawati, L. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Rendahnya Cakupan PHBS di Wilayah Kerja Dinas Kesehatan Kota Payakumbuh. *Health Information Management Journal ISSN*, 8(1), 2655-9129. <https://doi.org/10.47007/inohim.v8i1.199>.
- Hardiyanti, W. E., Ilham, M., Ekadayanti, W., & Jafarudin, J. (2020). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Gambar "Powtoon" bagi Guru PAUD. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 78-86. <https://doi.org/10.17977/um050v3i2p78-86>.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangun Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45-50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>.
- Jannah, P. I., & Djannah, R. S. N. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 15(4), 245-252. <https://doi.org/10.35842/mr.v15i4.286>.
- Kristanti, R., NovieAzizah, E., & Kusumastuti, N. (2021). Pengaruh Pengenalan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Terhadap Kesehatan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(1), 174-184. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i1.506>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.

- <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>.
- Maulidia, A., & Hanifah, U. (2020). Peran Edukasi Orang Tua terhadap PHBS AUD selama Masa Pandemi Covid-19. *Musamus Journal of Primary Education*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.35724/musjpe.v3i1.3078>.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>.
- Moerad, S. K., Susilowati, E., Savitri, E. D., Rai, N. G. M., Windiani, W., Suarmini, N. W., Hermanto, H., Mahfud, C., & Widyastuti, T. (2019). Pendampingan Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Anak Usia Dini - Pos PAUD Terpadu Melati Kelurahan Medokan Ayu - Rungkut Surabaya. *SEWAGATI*, 3(3), 90–96. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v3i3.6016>.
- Nurhayati, I., Khumaedi, M., & Yudiono, H. (2018). The Effectiveness of the Use of Video Media on Learning on the Competence of Scalp and Hair Care of Vocational High School Students of Beauty Department. *Journal of Vocational and Career Education*, 3(1), 66–72. <https://doi.org/10.15294/jvce.v3i1.15388>.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.
- Parabi, A., Widodo, M. L., & Maulina, S. M. (2020). Peningkatan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Masyarakat Kelurahan Tambelan Sampit, Kecamatan Pontianak Timur, Kota Pontianak. *JURNAL Pengabdian Masyarakat Iron (Sipi, Elektro, Mesin)*, 03(02), 262–270. <https://doi.org/10.31959/jpmi.v3i2.515>.
- Perdana, F. A., Sarwanto, & Sukarmin. (2017). Keterampilan Proses Sains untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa Sma/Ma Kelas X Pada Materi Dinamika Gerak. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(3), 61–76. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v6i3.17844>.
- Prasetyo, A., & Utama. (2020). Media Internet Sebagai Sarana Edukasi Pada Anak Usia Dini Tentang Covid-19. *Journal of Informatics and Vocational Education*, 3(2), 43–46. <https://doi.org/10.20961/joive.v3i2.43056>.
- Pratiwi, S. I., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Website untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 333–340. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.307>.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>.
- Rahmi Yuningsih. (2020). Promosi Kesehatan Pada Kehidupan New Normal Pandemi Covid-19. *Info Singkat, XII*(Juni), 13–18.
- 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>.
- Setiaji, R. S. (2020). Smartphone Media Berkarya Seni Visual Masa Kini. *Imaji*, 18(1), 72–78. <https://doi.org/10.21831/imaji.v18i1.27826>.
- Sulasm, I., D.S, A. C., & Karmila, M. (2019). Analisis Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Terhadap Kemampuan Motorik Anak Usia Dini Di Pos Paud Al Masyithoh Plamongsari. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 85–95. <https://doi.org/10.26877/paudia.v7i2.3271>.
- Suryana, D., & Hijriani, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077–1094. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1413>.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau AGUS. *JES Jurnal Edusciense*, 8(1), 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>.
- Tabi'in, A. (2020). Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Usia Dini Sebagai Upaya Pencegahan Covid 19. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.18592/jea.v6i1.3620>.
- Vadia, P., Riandini, A., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. (2020). Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 468–478. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v8i3.26072>.
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 791–800. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.439>.
- Wati, P. D. C. A., & Ridlo, I. A. (2020). Hygienic and Healthy Lifestyle in the Urban Village of Rangkah

- Surabaya. *Jurnal PROMKES*, 8(1), 47. <https://doi.org/10.20473/jpk.v8.i1.2020.47-58>.
- Wijayanti, R. M., & Fauziah, P. Y. (2020). Perspektif dan Peran Orangtua dalam Program PJJ Masa Pandemi Covid-19 di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1304–1312. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.768>.
- Wiranata, I. G. L. A. (2020). Penerapan Positive Parenting Dalam Pembiasaan Pola Hidup Bersih dan Sehat Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 82–88. <https://doi.org/10.25078/pw.v5i1.1362>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yufiarti, Y., Edwita, & Suharti. (2019). Health Promotion Program (JUMSIH); To Enhance Children's Clean and Healthy Living Knowledge. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(2), 341–355. <https://doi.org/10.21009/jpud.132.10>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.