

## PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN SISWA MENCUCI TANGAN PAKAI SABUN MELALUI VIDEO ANIMASI

### IMPROVING STUDENTS' KNOWLEDGE AND SKILLS OF WASHING HANDS WITH SOAP THROUGH ANIMATED VIDEOS

Hadina<sup>1</sup>, Linda<sup>2</sup>, Gusman Arsyad<sup>3</sup>, Syabina Fajriani Mohammad<sup>4</sup>, Mardiani Mangun<sup>5</sup>,  
Arie Maineny<sup>6</sup>

Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan, Jurusan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Palu, Indonesia  
email: [hadina1980@gmail.com](mailto:hadina1980@gmail.com)

#### Abstrak

Cuci tangan pakai sabun dapat mengurangi resiko terjadinya penyakit seperti diare dan cacingan. Di Indonesia prevalensi cakupan pelayan penderita diare pada semua umur sebesar 35,1%. Angka penemuan kasus diare di Sulawesi Tengah pada tahun 2022 mencapai 79%. Kebaruan penelitian ini karena mengukur pengetahuan dan keterampilan melalui video animasi. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh video animasi tentang pentingnya cuci tangan pakai sabun terhadap pengetahuan dan keterampilan pada siswa SDN Inpres 2 Ujuna. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pre-Ekperimen pendekatan *One Group Pretest post test Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, sampel sebanyak 28 responden dengan menggunakan *total sampling*. Analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan hasil pretest pengetahuan siswa pada kategori baik sebanyak 14,3%, cukup 64,3% dan kurang sebanyak 21,4%. Hasil pretest keterampilan pada kategori tidak terampil sebanyak 100% dan kategori terampil sebanyak 0%. Setelah diberikan video animasi, hasil posttest pengetahuan pada kategori baik sebanyak 92,9%, cukup 7,1% dan kurang sebanyak 0%. Pada posttest keterampilan siswa kategori terampil sebanyak 82,1% dan tidak terampil sebanyak 17,9%. Uji *Wilcoxon* diperoleh *P-value* 0,001 nilai *P-value* < 0,05. Kesimpulan ada pengaruh video animasi terhadap pengetahuan dan keterampilan cuci tangan pakai sabun pada siswa SDN Inpres 2 Ujuna Palu. Kata Kunci: Anak usia sekolah; Cuci tangan; Keterampilan; Pengetahuan; Video animasi.

#### Abstract

*Washing your hands with soap can reduce the risk of diseases such as diarrhea and worms. In Indonesia, the prevalence of coverage of caregivers with diarrhea at all ages is 35.1%. The detection rate of diarrhea cases in Central Sulawesi in 2022 reached 79%. The novelty of this research is that it measures knowledge and skills through animated videos. The purpose of this study is to analyze the influence of animated videos on the importance of washing hands with soap on knowledge and skills in students of SDN Inpres 2 Ujuna. This research method is a quantitative research with a pre-Experimental research design approach One Group Pretest post test Design. The population in this study is grade 4 students, a sample of 28 respondents using total sampling. Data analysis used univariate analysis and bivariate analysis with Wilcoxon test. The results of the study showed that the results of the pretest of students' knowledge in the good category were 14.3%, 64.3% was fair and 21.4% was lacking. The results of the skills pretest in the unskilled category are 100% and the skilled category are 0%. After being given an animated video, the results of the knowledge posttest in the good category were 92.9%, just 7.1% and less than 0%. In the posttest, the skills of students in the skilled category were 82.1% and unskilled as many as 17.9%. The Wilcoxon test obtained a P-value of 0.001 with a P-value < 0.05. In conclusion, there is an influence of animated videos on the knowledge and skills of washing hands with soap in students of SDN Inpres 2 Ujuna Palu. Keywords: School-age children; Wash your hands; Skills; Knowledge; Animated video.*

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan usia yang rentan terhadap berbagai penyakit, terutama yang berhubungan dengan perut, seperti diare, cacingan, dan lain-lain (1). Kebiasaan anak yang leluasa mengonsumsi jajanan, ditambah lagi anak yang tidak mencuci tangan dengan sabun sebelum makan, akan berakibat buruk berbagai kuman penyebab penyakit mudah masuk ke dalam tubuh, karena tangan merupakan bagian tubuh kita yang paling banyak terkontaminasi kotoran dan kuman. Jika masalah ini tidak diperhatikan maka akan meningkatkan risiko terjadinya penyakit seperti diare, cacingan, dan lain sebagainya (2)(3).

Berdasarkan data World Health Organization (WHO), Setiap tahunnya ada sekitar 1.7 miliar kasus diare dengan angka kematian 760.000 anak di bawah 5 tahun. Kelompok umur dengan prevalensi diare (berdasarkan diagnosis tenaga Kesehatan) tertinggi yaitu pada kelompok umur 1-4 tahun sebesar 11,5% dan pada bayi sebesar 9% (4)(5).

Menurut profil Kementerian Kesehatan RI Tahun 2022, prevalensi diare untuk semua kelompok umur sebesar 8 % dan angka prevalensi untuk balita sebesar 12,3 %,

sementara pada bayi, prevalensi diare sebesar 10,6%. Diare tetap menjadi salah satu penyebab utama kematian pada neonatus sebesar 7% dan pada bayi usia 28 hari sebesar 6%. Data dari Komdat Kesmas periode Januari - November 2021, diare menyebabkan kematian pada postneonatal sebesar 14%. Data terbaru dari hasil Survei Status Gizi Indonesia tahun 2020, prevalensi diare di berada ada pada angka 9,8%. Berdasarkan data Profil Kesehatan Indonesia 2020, Penyakit infeksi khususnya diare menjadi penyumbang kematian pada kelompok anak usia 29 hari - 11 bulan. Sama seperti tahun sebelumnya, pada tahun 2020, diare masih menjadi masalah utama yang menyebabkan 14,5% kematian. Pada kelompok anak balita (12–59 balita), kematian akibat diare sebesar 4,55% (6)(7).

Data Dinas Kesehatan Provinsi Sulawesi Tengah Tahun 2022 menunjukkan bahwa jumlah kasus diare terbanyak pada semua umur terdapat di Kota Palu sebanyak 3735 Kasus, Kabupaten Banggai sebanyak 3388 kasus, dan kabupaten Parigi Moutong sebanyak 2746 kasus. Sedangkan capaian terendah dilaporkan oleh Kabupaten Banggai Kepulauan, Kabupaten Banggai Laut dan Kabupaten Tojo Una Una. Data Dinas Kesehatan Kota Palu

tahun 2023, menunjukkan bahwa kota palu dengan jumlah puskesmas sebanyak 14 puskesmas. Puskesmas dengan angka cakupan penemuan kasus diare tertinggi pada semua umur terdapat pada puskesmas kamonji sebanyak 103,33 kasus, dan jumlah penderita diare semua umur sebanyak 713 kasus (8).

Data Puskesmas Kamonji tahun 2023, menunjukkan jumlah kejadian diare terbanyak berada di kelurahan Ujuna sebanyak 252 penderita diare pada semua umur, dan cakupan penemuan kasus diare pada semua umur sebanyak 114.55 kasus.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan kesehatan khususnya pada anak adalah bagaimana penyampaian materi kesehatan dengan menggunakan media agar lebih menarik. Pemilihan media dalam pendidikan kesehatan mempengaruhi minat siswa terhadap topik yang disampaikan (9). Salah satu media pendidikan yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah media video animasi dan demonstrasi, setiap media mempunyai alat dan medianya masing-masing. Media animasi dapat mempengaruhi beberapa komponen kognitif yang berkaitan dengan keyakinan dan pendapat atau pemikiran anak terhadap suatu objek dan dipengaruhi oleh sensasi gambar atau objek atau animasi yang diperkenalkan (10)(11).

Kemampuan cuci tangan pakai sabun yang benar dapat mencegah penularan berbagai penyakit. Kelompok yang rentan terinfeksi yaitu ana-anak karena memiliki

daya tahan tubuh yang lemah. Peningkatan kemampuan mencuci tangan pakai sabun pada anak-anak sudah disampaikan dalam berbagai media informasi menggunakan banyak metode penyampaian. Metode yang digunakan adalah video animasi untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa baru bagi siswa (12). Banyaknya penularan penyakit akibat kurangnya kemampuan baik pengetahuan maupun keterampilan anak-anak tentang mencuci tangan pakai sabun membuat masyarakat harus lebih gencar dalam menyampaikan informasi. Sehingga intervensi berupa media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang mencuci tangan pakai sabun sangat penting untuk dilakukan.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian pre-experimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest design. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN Inpres 2 Ujuna. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 SDN Inpres 2 Ujuna berjumlah 28 orang. Sampel pada penelitian ini sebanyak 28 orang dengan teknik *total sampling*. Analisis yang digunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi berupa pemberian informasi melalui media video animasi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Tabel 1. Frekuensi Pengetahuan dan Keterampilan Responden

| Variabel            | Pre-test |      | Post-test |      |
|---------------------|----------|------|-----------|------|
|                     | f        | %    | f         | %    |
| <b>Keterampilan</b> |          |      |           |      |
| Terampil            | 0        | 0    | 23        | 82,1 |
| Tidak Terampil      | 28       | 100  | 5         | 17,9 |
| Jumlah              | 28       | 100  | 28        | 100  |
| <b>Pengetahuan</b>  |          |      |           |      |
| Kurang              | 6        | 21,4 | 0         | 0    |
| Cukup               | 18       | 64,3 | 2         | 7,1  |
| Baik                | 4        | 14,3 | 26        | 92,9 |
| Jumlah              | 28       | 100  | 28        | 100  |

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 1 menunjukkan bahwa pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi pengetahuan kurang berjumlah 6 anak (21,4%), cukup berjumlah 18 anak (64,3%) dan baik berjumlah 4 anak (14,3%). setelah diberikan media video animasi pengetahuan responden meningkat menjadi baik berjumlah 26 anak

(92,9%) dan cukup berjumlah 2 anak (7,1%). Sedangkan keterampilan sebelum diberikan intervensi tidak terampil 28 anak (100%), setelah diberikan media video animasi keterampilan meningkat menjadi terampil 23 anak (82,1%) dan tidak terampil 5 anak (17,9%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Rerata Hasil Pengetahuan dan Keterampilan Responden

| Variabel            | n  | Mean  | Minimum | Maximum |
|---------------------|----|-------|---------|---------|
| <b>Pengetahuan</b>  |    |       |         |         |
| Pretest             | 28 | 56,07 | 40      | 90      |
| Posttest            | 28 | 95,71 | 70      | 100     |
| <b>Keterampilan</b> |    |       |         |         |
| Pretest             | 28 | 56,18 | 33      | 66      |
| Posttest            | 28 | 96,96 | 83      | 100     |

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum pemberian media video animasi pada variabel pengetahuan didapatkan nilai rerata (mean) sebesar 56,07 dengan perolehan nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 90, kemudian setelah dilakukannya intervensi peningkatan nilai rata-rata (mean) yaitu menjadi 95,71 dengan perolehan nilai terendah adalah 70 dan perolehan nilai tertinggi adalah 100.

Kemudian pada variabel keterampilan didapatkan nilai rerata (mean) sebesar 56,18 dengan perolehan nilai terendah adalah 33 dan nilai tertinggi adalah 83, kemudian setelah dilakukannya intervensi peningkatan nilai rata-rata (mean) yaitu menjadi 96,96 dengan perolehan nilai terendah adalah 66 dan perolehan nilai tertinggi adalah 100.

Tabel 3. Pengaruh Video Animasi Tentang Pentingnya Cuci Tangan Pakai Sabun Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Responden

| Variabel            | Rank                  | N               | P-value |
|---------------------|-----------------------|-----------------|---------|
| <b>Pengetahuan</b>  |                       |                 |         |
| PostTest            | <i>Negative Ranks</i> | 0 <sup>a</sup>  | 0,001   |
| PreTest             | <i>Positive Ranks</i> | 27 <sup>b</sup> |         |
|                     | <i>Ties</i>           | 1 <sup>c</sup>  |         |
| <b>Keterampilan</b> |                       |                 |         |
| PostTest            | <i>Negative Ranks</i> | 0 <sup>a</sup>  | 0,001   |
| PreTest             | <i>Positive Ranks</i> | 28 <sup>b</sup> |         |
|                     | <i>Ties</i>           | 0 <sup>c</sup>  |         |

Sumber : Data Primer,2024

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengetahuan responden hasil uji *Wilcoxon* yaitu terdapat 0 data *negative rank* (n) yang artinya tidak ada responden yang mengalami penurunan pengetahuan. Data *positive rank* terdapat 27 responden yang menunjukkan peningkatan pengetahuan. Data *ties* atau kesamaan nilai pada pretest dan posttest yaitu 1 data atau terdapat 1 responden yang mengalami kesamaan data pretest dan posttest, sehingga dapat diperoleh nilai *P-value* adalah 0,001 maka disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima yang artinya ada pengaruh video animasi tentang pentingnya cuci tangan pakai sabun terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa SDN Inpres 2 Ujuna.

Untuk variabel keterampilan responden hasil uji *Wilcoxon* yaitu terdapat 0 data *negative rank* (n) yang artinya tidak ada responden yang mengalami penurunan keterampilan. Data *positive rank* terdapat 28 responden yang menunjukkan peningkatan keterampilan. Data *ties* atau kesamaan nilai pada *pretest* dan *posttest* yaitu 0 data atau tidak ada responden yang mengalami kesamaan data pretest dan posttest, sehingga dapat diperoleh nilai *P-value* adalah 0,001 maka disimpulkan bahwa H<sub>0</sub>

ditolak dan H<sub>a</sub> diterima yang artinya ada pengaruh video animasi tentang pentingnya cuci tangan pakai sabun terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa SDN Inpres 2 Ujuna.

### Pembahasan

Pengetahuan dan keterampilan dalam menjaga kesehatan sangat diperlukan pada era sekarang, terutama pengetahuan dan keterampilan dalam mencuci tangan pakai sabun. Mengingat pandemi yang telah terjadi beberapa tahun silam yang mewajibkan semua orang untuk selalu menjaga kebersihan khususnya tangan. Pendidikan terkait pengetahuan dan keterampilan ini disampaikan telah berbagai media informasi khususnya pada anak usia sekolah (13)(14).

Pendidikan yang fokus dalam menciptakan suasana belajar menyenangkan akan lebih efektif jika didukung dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu alat atau sumber informasi, pengetahuan, serta keterampilan untuk mendukung pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran adalah media audiovisual berupa video animasi (15). Edukasi dengan menggunakan media seperti audiovisual terutama video animasi dapat meningkatkan pengetahuan maupun keterampilan khususnya pada anak usia

sekolah. Anak usia sekolah sangat tertarik pada sesuatu yang mencolok seperti sesuatu yang bergerak serta dapat mengeluarkan suara yang menarik (16).

Berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu ada pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa dalam mencuci tangan pakai sabun. Selain itu, hasil uji *Wilcoxon* menyatakan bahwa setelah diberikan intervensi berupa video animasi, hampir keseluruhan siswa mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Tidak terdapat siswa yang mengalami penurunan pengetahuan dan keterampilan setelah diberikan intervensi berupa media video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tertarik dan paham akan informasi yang diberikan oleh media animasi tersebut.

Hasil diatas didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Wulandari & Linggardini (2023) yang menegaskan bahwa edukasi dengan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak (16). Animasi sebagai media pembelajaran banyak menawarkan keunggulan terutama untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif (17). Media ini sangat efektif untuk menarik perhatian dari siswa khususnya pada anak sekolah dasar. Hal ini karena media video animasi memadukan elemen gerak, suara, dan visual. Selain itu, media video animasi dapat dirancang sedemikian rupa agar bisa menyampaikan informasi secara sederhana agar dapat dimengerti oleh siswa (18).

#### 4. KESIMPULAN

Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa tentang mencuci tangan pakai sabun setelah diberikan informasi melalui media video animasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini khususnya pada responden yang membantu dalam merampungkan penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Dias Utami K, Susanti D, Lutfiyati A, Ferianto. Edukasi Kebiasaan Cuci Tangan pada Anak Pra Sekolah Sebagai Upaya Menurunkan Kejadian Diare di TK ABBA Sunan Gunung Jati. *J Philanthr J Community Serv* [Internet]. 2023 Jan 10;1(1):22–8. Available from: <https://jurnal.samodrailmu.org/index.php/jop/article/view/74>
2. Safitri ER, Dewi TK, Immawati. Implementasi Metode Bernyanyi Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun). *J Cendekia Muda*. 2025;5(2):225–34.
3. Haiya NN, Ardian I. Efektivitas Media Audio Visual dan Ular Tangga Cuci Tangan Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah. *J Kesehat Komunitas* [Internet]. 2023 Jul 26;9(2):231–9. Available from: <https://jurnal.htp.ac.id/index.php/keskom/article/view/1398>
4. Apriani DGY, Putri DMFS, Widiyanti NS. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu

- Tentang Diare pada Balita di Kelurahan Baler Bale Agung Kabupaten Jembrana Tahun 2021. *J Heal Med Sci*. 2022;1(3):15–26.
5. Tivani I, Kusnadi K. Uji Aktivitas Antibakteri Granul Effervescent Ekstrak Kulit Nanas Madu Dengan Pemanis Daun Stevia Terhadap Escherichia Coli. *Jambura J Heal Sci Res [Internet]*. 2024 Mar 25;6(2):110–20. Available from: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjhsr/article/view/22731>
  6. Wulandari Y, Milindasari P. Terapi Pemberian Madu Untuk Menurunkan Frekuensi Diare Pada Anak Balita. *J Keperawatan Bunda Delima*. 2023;5(2):13–8.
  7. Sanjaya AS, Hartono H, Anggraini TD. Kajian Etnofarmasi Penggunaan Tumbuhan Obat Sebagai Alternatif Pengobatan Diare Oleh Masyarakat Suku Osing Dusun Krajan. *J Farm (Journal Pharmacy) [Internet]*. 2023 Jul 7;12(1). Available from: <http://ojs.stikesnas.ac.id/index.php/jf/article/view/203>
  8. Rizaldi M, Wahyono TYM, Suardiyasa IM. Analisis Masalah Penyakit Menular Prioritas di Provinsi Sulawesi Tengah. *Prev J Kesehat Masy*. 2022;13(1):155–73.
  9. Titin T, Yuniarti A, Shalihah AP, Amanda D, Ramadhini IL, Virnanda V. Memahami Media untuk Efektivitas Pembelajaran. *JUTECH J Educ Technol [Internet]*. 2023 Dec 20;4(2):111–23. Available from: <https://jurnal.stkipppersada.ac.id/jurnal/index.php/jutech/article/view/2907>
  10. Putri Harahap RESE, S Dakhi Y, Adiputra M, Nurhasanah N, Abduh M. Edukasi Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun pada Siswa untuk Pencegahan Transmisi penyakit di SDN Dirgantara. *Media Abdimas*. 2023;2(1):15–9.
  11. Darma H, Vania AC, Adlu RA, Nurjanah A, Syahfitri K, Novia K, et al. Dampak Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas. *Edu Soc J Pendidikan, Ilmu Sos dan Pengabdian Kpd Masy*. 2025;5(1):482–92.
  12. Salsabila A, Zara N, Herlina N. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Cuci Tangan Untuk Pencegahan Covid-19 pada Siswa di SDN 2 Banda Sakti Lhokseumawe. *J Kesehat AlMuslim [Internet]*. 2022 Apr 21;8(1):18–24. Available from: <http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jka/article/view/1119>
  13. Handayani S, Fiza ZN, Surleni IN. Perbedaan Efektivitas Metode Demonstrasi dan Pemutaran Video Animasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun Siswa SDN 043/XI Koto Renah. *J Sehat Mandiri [Internet]*. 2022 Jun 2;17(1):37–47. Available from: <https://jurnal.poltekkespadang.ac.id/ojs/index.php/jsm/article/view/458>

14. Irwan I, Nakoe MR, Ganio F. The Relationship Between Family Support and Maternal Anxiety Levels With Failure to Provide Basic Immunization as Scheduled During the Covid-19 Pandemic at Sipatana Health Center. *J Heal Sci Gorontalo J Heal Sci Community* [Internet]. 2022 Oct 31;6(3):308–22. Available from: <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/gojhes/article/view/11609>
15. Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, Yusuf Tri Herlambang. Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa J Pendidik dan Sos Hum* [Internet]. 2024 Jan 5;4(1):19–28. Available from:
16. Wulandari UN, Linggardini K. Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Anak dalam Menggosok Gigi. *J Pendidik dan Konseling*. 2023;5(2):955–62.
17. Zahroh F, Apriyani A, Afrilia Y. Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *J Ilm Penelit Mhs*. 2025;3(1):633–44.
18. Andrasari NA. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Pros Semin Nas Pendidik*. 2022;4:76–83.