

Edukasi Video Animasi Perilaku 3M untuk Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan DHF pada Anak Usia Sekolah

Animated Video Education of 3M Behavior to Improve Knowledge of DHF Prevention Among School-Age Children

Ni Luh Kompyang Sulisnadewi^{1*}, Ida Erni Sipahutar¹, Ni Made Wedri¹, I Wayan Suardana¹

¹ Poltekkes Kemenkes Denpasar, Jalan Sanitasi No 1 Sidakarya Denpasar Selatan, 80224, Indonesia

Abstract

***Penulis korespondensi**

Ni Luh Kompyang Sulisnadewi
e-mail: dewisulisa@gmail.com

Riwayat Artikel

Disubmit tanggal 7 Juli 2025
Direvisi tanggal 10 Agustus 2025
Diterima tanggal 13 Desember 2025

© The Author(s). 2025 **Open Access**



Diterbitkan dengan lisensi oleh Politeknik Kesehatan Denpasar. Artikel yang diterbitkan dalam JPMS dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bebas menyalin, mengubah, atau mendistribusikan ulang artikel untuk tujuan yang sah dalam media apa pun, dengan syarat memberikan kredit yang sesuai kepada penulis asli dan JPMS, mencantumkan tautan ke lisensi, menunjukkan jika ada perubahan yang dilakukan, serta mendistribusikan ulang karya turunan dengan lisensi yang sama.

Background: *Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) remains a public health problem in tropical countries like Indonesia. School-age children are vulnerable due to limited awareness and hygiene behavior. The 3M behavior—draining, closing, and burying—is an effective preventive strategy. However, conventional health education is often less attractive to children. Animated video is a visual-audio medium proven to enhance children's learning engagement.*

Objective: *This community service aimed to improve children's knowledge about DHF prevention through 3M behavior using animated video education.*

Method *The activity was conducted at SD No. 1 Pesinggahan, Klungkung, involving 53 students from grades IV-VI. The program consisted of pre-test, animated video viewing, discussion, and post-test. The difference in knowledge before and after education was analyzed descriptively.*

Result: *Before education, 60.4% of children had moderate knowledge, and 39.6% had good knowledge. After education, 94.3% showed good knowledge and only 5.7% remained moderate. Animated video education effectively improved children's understanding of 3M behavior and DHF prevention.*

Conclusion: *Animated video is an effective and attractive medium to increase school-age children's knowledge about DHF prevention through 3M behavior. This program can be implemented sustainably through school-based health education.*

Keyword: *DHF prevention, 3M behavior, animated video, health education, school-age children*

Abstrak

Latar Belakang: Demam Berdarah Dengue (DBD) masih menjadi masalah kesehatan masyarakat di negara tropis seperti Indonesia. Anak usia sekolah rentan terinfeksi karena perilaku hidup bersih dan sehat yang belum optimal. Perilaku 3M (menguras, menutup, dan mengubur) merupakan strategi pencegahan yang efektif, namun edukasi konvensional kurang menarik bagi anak. Video animasi merupakan media audio-visual yang efektif meningkatkan minat dan pemahaman anak.

Tujuan: Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan DBD melalui perilaku 3M menggunakan media video animasi.

Metode: Kegiatan dilakukan di SD No. 1 Pesinggahan, Klungkung, melibatkan 53 siswa kelas IV-VI. Kegiatan meliputi pre-test, pemutaran video animasi, diskusi, dan post-test. Perubahan pengetahuan dianalisis secara deskriptif.

Hasilt: Sebelum edukasi, 60,4% anak memiliki pengetahuan cukup dan 39,6% baik. Setelah edukasi, 94,3% memiliki pengetahuan baik dan hanya 5,7% cukup. Edukasi video animasi terbukti efektif meningkatkan pengetahuan anak tentang perilaku 3M dan pencegahan DBD.

Kesimpulan: Video animasi merupakan media yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan DBD melalui perilaku 3M. Program ini dapat dilaksanakan secara berkelanjutan melalui kegiatan UKS di sekolah.

Kata Kunci : pencegahan DBD, perilaku 3M, video animasi, edukasi kesehatan, anak usia sekolah

Sitasi Artikel ini

Sulisnadewi NLK, Sipahutar IE, Wedri NM, Suardana IW. Edukasi Video Animasi Perilaku 3M untuk Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan DHF pada Anak Usia Sekolah. *J Pengabmas Masy Sehat*. 2025;7(4):9–15.

Latar Belakang

Anak – anak merupakan salah satu usia yang paling rentan terinfeksi dengue hemorhaege fever, hal ini dapat terjadi karena daya tahan tubuh anak sangat rentan sehingga virus mudah masuk dan menginfeksi anak. Kedua lingkungan anak yang kurang bersih juga memicu terjadinya penyebaran nyamuk di sekitar tempat bermainnya, sehingga perlu di waspadai kebersihan lingkungan anak, terutama lingkungan sekolah. Menurut data di Indonesia khasus DHF cukup tinggi menjangkit usia anak-anak, karena pada usia ini anak berada dekat dengan populasi nyamuk Aedes aegypti seperti di lingkungan sekolah maupun lingkungan bermainnya. Untuk mencegah terjadinya DHF perlu dilakukan pencegahan dengan menerapkan perilaku 3M. Perilaku 3M ini juga penting sejak dulu, mulai dari masa anak-anak. Untuk memberikan edukasi pada anak, tentu dibutuhkan media yang menarik, mudah dipahami oleh anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi.

Video animasi perilaku 3M merupakan media elektronik yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian dengan menyajikan objek secara detail agar materi mudah dipahami. Melalui pemahaman penerapan 3M terhadap pencegahan DHF, merupakan edukasi yang tepat untuk anak lebih peduli dengan lingkungannya dengan tujuan mencegah terjangkit DHF di wilayah sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh edukasi video animasi perilaku 3M terhadap pengetahuan dalam pencegahan DHF pada anak usia sekolah di SDN 2 Pesinggahan. Pengetahuan anak meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan video animasi. Hal ini membuat pengabdian tertarik untuk menerapkan intervensi ini dalam bentuk pengabdian masyarakat.

METODE

Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 1 Pesinggahan, Kabupaten Klungkung, pada bulan Agustus 2025. Sasaran kegiatan adalah 53 siswa kelas IV-VI. Tahapan kegiatan meliputi: (1) koordinasi dengan pihak sekolah, (2) pelaksanaan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang DBD dan 3M, (3) pemberian edukasi melalui video animasi berdurasi 50 menit yang berisi pesan tentang pencegahan DBD melalui perilaku 3M, (4) diskusi interaktif dengan siswa, dan (5) post-test untuk menilai peningkatan pengetahuan. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan tingkat pengetahuan

HASIL

1. Gambaran Umum Lokasi Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 1 Pesinggahan, yang terletak di Desa Pesinggahan, Kecamatan Dawan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali. Sekolah ini berjarak sekitar 40 km dari Poltekkes Kemenkes Denpasar. Desa Pesinggahan merupakan wilayah pesisir dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi dan sebagian besar warganya bekerja sebagai nelayan dan pedagang kecil. Kondisi lingkungan perumahan di sekitar sekolah masih terdapat banyak genangan air, wadah bekas, serta tempat penampungan air terbuka yang berpotensi menjadi sarang nyamuk Aedes aegypti.

SD Negeri 1 Pesinggahan memiliki jumlah siswa sebanyak 180 orang yang terbagi ke dalam enam kelas. Sarana dan prasarana sekolah cukup memadai, namun kegiatan edukasi kesehatan khususnya terkait pencegahan DBD dan perilaku 3M belum pernah dilakukan secara terstruktur. Kepala sekolah dan guru menunjukkan dukungan yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan ini dan berkomitmen untuk menjadikan edukasi kesehatan sebagai bagian dari program rutin sekolah.

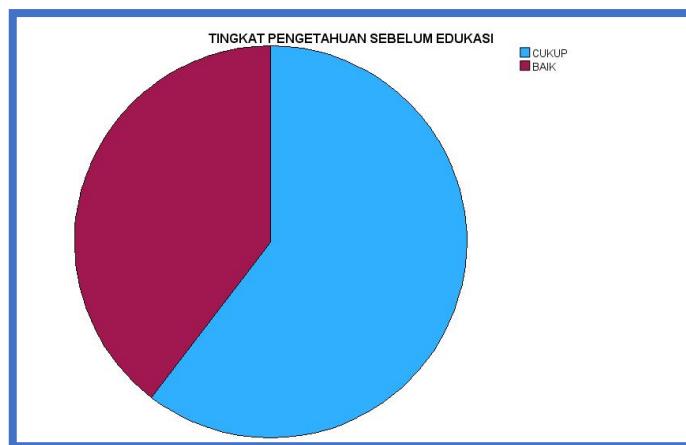
2. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat di desa SD No 1 Pesinggahan berjalan dengan lancar. SD Negeri 1 Pesinggahan dipilih sebagai tempat penelitian karena menurut hasil wawancara dengan kepala sekolah dan siswa SD Negeri 2 Pesinggahan, siswa SD Negeri 1 Pesinggahan belum pernah mendapatkan materi mengenai edukasi video animasi perilaku 3M untuk mencegah DHF maupun

sosialisasi berbasis leaflet atau brosur mengenai perilaku 3M untuk mencegah DHF ke sekolah tersebut. Edukasi video yang dilaksanakan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan mengumpulkan anak-anak sekolah dasar kelas 4, 5 dan 6 di kelas. Pengabdi memberikan edukasi dengan memutar video diskusi dan berdiskusi dengan anak2 terkait DHF dan prilaku 3M.

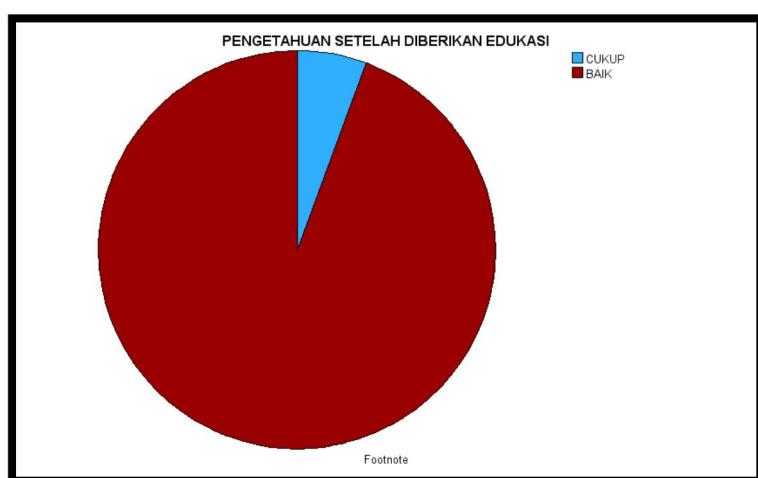
Jumlah sasaran di SD No 1 Pesinggahan yang hadir dalam kegiatan pengabdian ini sebanyak 53 orang, Pengabdi bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru di sekolah tersebut dalam melaksanakan pengabdian masyarakat ini. Sebelum diberikan edukasi sasaran diberikan pretes untuk mengetahui pengetahuan awal peserta tentang prilaku 3M. Kegiatan pengabdian masyarakat dilanjutkan dengan pemberian materi dan diskusi. Anak-anak sangat antusias, dalam menonton video dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan pengabdi selama diskusi Selanjutnya dilakukan post test untuk mengetahui pengetahuan prilaku 3 M sasaran setelah diberikan edukasi

Berikut adalah gambaran pengetahuan peserta pengabdian masyarakat terkait prilaku 3M sebelum dan sesudah diberikan edukasi.



Gambar 1.
Tingkat pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi 3 M dengan video animasi

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa sebelum diberikan edukasi, sebagian besar tingkat pengetahuan anak tentang DHF dan prilaku 3M ada pada katagori cukup yaitu sebesar 60,4% dan sebanyak 39,6% pada katagori Baik.



Gambar 2.
Tingkat pengetahuan anak setelah diberikan edukasi 3 M dengan video animasi

Berdasarkan gambar 2 terlihat bahwa setelah diberikan edukasi, sebagian besar tingkat pengetahuan anak tentang DHF dan perilaku 3M ada pada kategori baik yaitu sebesar 94,3% dan sebanyak 5,7% pada kategori cukup.

PEMBAHASAN

Perilaku 3M merupakan tindakan atau kegiatan mengosongkan atau menguras bak mandi minimal seminggu sekali, menutup wadah air atau penampungan air, mengubur benda bekas yang sudah tidak berguna, mengganti air di vas seminggu sekali, menggunakan kelambu saat tidur siang dan malam, memasang kasa di ventilasi, atau menggunakan obat nyamuk, dan larva atau jentik nyamuk diperiksa secara berkala terutama di tempat-tempat yang menjadi sarang perkembangbiakan nyamuk. Ada bebagai media yang dapat digunakan untuk memebrikan edukasi perilaku 3M, namun yang lebih menarik untuk anak-anak adalah menggunakan video animasi.

Video animasi merupakan sebuah media yang menggambarkan bagian grafik komputer yang tampak sangat intutif dan menarik yang terdiri dari urutan gambar yang disajikan secara beruntun kepada penontonnya dengan cara yang menarik ketika disimulasikan. Animasi juga menghadirkan objek bergerak sehingga tampak hidup seperti kartun, animasi dikenal dari media televisi yang mampu menyajikan gambar bergerak. Dibandingkan dengan gambar, video animasi yang menimbulkan gerakan, dapat menimbulkan semangat, minat dan emosi pada anak serta membuat perhatian anak menjadi lebih fokus terhadap objek yang sedang ditonton. Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang sulit menjadi menarik dan lebih mudah untuk dipahami (1).

Tujuan dari penggunaan media video animasi dengan mengedukasi anak-anak agar siswa sekolah dasar dapat melatih kemampuan kognitifnya dengan membeberikan rangsangan berupa media gambar yang bergerak serta terdapat suara yang mengiringi pergerakan gambar tersebut, lebih memudahkan anak-anak untuk memahami pesan yang disampaikan melalui video dan mempengaruhi sikap, perilaku, serta emosi anak yang memiliki tujuan atas manfaat baik dari video yang ditonton.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai perilaku 3M untuk pencegahan DBD. Sebelum edukasi, mayoritas siswa hanya berada pada kategori pengetahuan cukup (60,4%). Namun setelah edukasi, sebagian besar siswa meningkat pada kategori baik (94,3%). Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media video animasi lebih mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman anak dibandingkan metode edukasi konvensional.

Hal ini sejalan dengan penelitian (2) yang melaporkan bahwa media visual lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan pemahaman pencegahan DBD pada anak sekolah dasar. Penelitian (3) juga mendukung temuan ini, di mana video animasi dengan narasi dan musik terbukti meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan anak dalam edukasi kesehatan.

Selain itu, (4) menegaskan bahwa media animasi meningkatkan aktivitas belajar siswa karena menyajikan informasi dalam bentuk visual bergerak yang lebih menarik. (5) juga menemukan bahwa penggunaan animasi dapat meningkatkan hasil belajar dengan menyederhanakan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami. Penelitian lain di (2) menunjukkan bahwa video animasi tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga motivasi belajar siswa SD.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi berbasis video animasi perilaku 3M merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan pencegahan DBD pada anak sekolah dasar. Selain sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia SD, media ini juga lebih menarik dan memiliki efek retensi pengetahuan yang lebih baik dibandingkan leaflet atau poster. Dukungan pihak sekolah dan guru sangat penting agar edukasi serupa dapat diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara berkelanjutan.

MANFAAT UNTUK KESEHATAN

Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kesadaran dan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan DBD. Dengan meningkatnya pemahaman tentang perilaku 3M, diharapkan anak-anak dapat menjadi agen perubahan dalam menjaga kebersihan lingkungan rumah

dan sekolah. Implementasi berkelanjutan dari kegiatan ini akan membantu menurunkan risiko penyebaran DBD di masyarakat.

KETERBATASAN

Keterbatasan kegiatan ini adalah jumlah peserta yang terbatas pada satu sekolah sehingga generalisasi hasil masih terbatas. Selain itu, pengukuran pengetahuan hanya dilakukan segera setelah edukasi sehingga belum dapat menilai retensi jangka panjang. Penelitian atau pengabdian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi keberlanjutan perubahan perilaku.

KESIMPULAN

Edukasi video animasi perilaku 3M terbukti efektif meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan DBD. Kegiatan ini disarankan untuk diterapkan secara berkelanjutan di sekolah melalui kolaborasi antara tenaga kesehatan, guru, dan siswa.

KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan bahwa kegiatan ini dilakukan tanpa adanya konflik kepentingan keuangan atau komersial

KONTRIBUSI PENULIS

Sulisnadewi: Konseptualisasi kegiatan, penyusunan materi edukasi, pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan penulisan naskah utama. Ida Erni Sipahutar: Pengumpulan data, analisis hasil pre-test dan post-test, serta penyusunan laporan kegiatan. Ni Made Wedri: Pendampingan kegiatan di lapangan, dokumentasi kegiatan, dan penyusunan bagian hasil dan pembahasan. I Wayan Suardana: Validasi metode kegiatan, telaah ilmiah naskah, serta supervisi akademik terhadap isi dan struktur artikel.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Denpasar, Kepala Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, serta Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pesinggahan atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

1. Melati E, Fayola AD, Hita IPAD, Saputra AMA, Zamzami Z, Ninasari A. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *J Educ.* 2023;6(1):732-41.
2. Wulandhari S, Sukaesih NS, Sutresna I. Perbandingan Pendidikan Kesehatan melalui Media Scrapbook dan Ceramah Mengenai Pencegahan Demam Berdarah Dengue pada Anak Sekolah Dasar. *J Penelit Perawat Prof.* 2023;5(2):833-42.
3. Meilisnaa, Misnahb, Ratu B, Iskandard, Nurwahyunie, Elfira N. Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Learning Using Animated Videos. *J Ilmu Pendidik Ahlussunnah.* 2024;VII(1):17-23.
4. Sudianto, Rif'at M, Yan A. Aktivitas Belajar, Media Animasi . <Https://MediaNelitiCom/>. 2013;1-10.
5. Priyatama Ardiyanto, Ade S. Permadi MNF. Penggunaan Media Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Use Of Animation Media to Improve Student Learning Outcomes. *J Pendidik Teknol Inf.* 2019;6(1):80-6.

