



EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN, SIKAP, MOTIVASI  
DAN TINDAKAN BAHAYA MINUMAN BERKARBONASI DALAM UPAYA  
PENCEGAHAN GAGAL GINJAL DI SDN 84 KENDARI TAHUN 2025

*EFFECTIVENESS OF ANIMATION VIDEO ON KNOWLEDGE, ATTITUDE,  
MOTIVATION AND ACTIONS ON THE DANGERS OF CARBONATED DRINKS IN AN  
EFFORTS TO KIDNEY FAILURE IN SDN 84 KENDARI IN 2025*

Rika Astrika Reski<sup>1\*</sup>, Ruslan Majid<sup>2</sup>, Hartati Bahar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Kesehatan Masyarakat, Universitas Halu Oleo, Kota Kendari, Indonesia  
Email: rikaastrikaresky@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 15, 2025  
Revised March 10, 2025  
Accepted April 10, 2025  
Available online April 15, 2025

Kata Kunci:

Video Animasi, Gagal ginjal

Keywords:

Animated, Kidney failure

ABSTRAK

Kurangnya asupan air putih dan konsumsi minuman berkarbonasi yang berlebihan menjadi faktor risiko utama dalam peningkatan kasus gagal ginjal. Rendahnya pemahaman masyarakat, khususnya anak-anak terhadap bahaya minuman ini memerlukan pendekatan edukatif yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas video animasi dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, motivasi, dan tindakan siswa SDN 84 Kendari tahun 2025 terhadap bahaya minuman berkarbonasi guna mencegah gagal ginjal. Pendekatan kuantitatif adalah jenis desain pra-eksperimental yang menggunakan desain *pretest* dan *posttest* untuk satu kelompok. Dengan menggunakan rumus Slovin dan pendekatan *stratified random sampling*, sampel dari 105 responden dipilih dari populasi penelitian yang terdiri dari 142 siswa. Dengan masing-masing nilai-p pengetahuan (0,000) < alpha (0,05), nilai-p pengetahuan (0,000) < alpha (0,05), nilai-p pengetahuan (0,000) < alpha (0,05), dan nilai-p pengetahuan (0,000) < alpha (0,05), hasil T-test Wilcoxon Signed Ranks menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, sikap, motivasi, dan tindakan setelah pemaparan video animasi kepada siswa SDN 84 Kendari. Selama 21 hari, penyelidikan dilakukan.

ABSTRACT

Lack of water intake and excessive consumption of carbonated drinks are the main risk factors in the increase in cases of kidney failure. Low understanding of society, especially children to the dangers of this drink requires an effective educational approach. This study aims to measure the effectiveness of animated videos in improving the knowledge, attitudes, motivation, and actions of students of SDN 84 Kendari in 2025 against the dangers of carbonated drinks to prevent kidney failure. A quantitative approach is a type of pre-experimental design that uses *pretest* and *posttest* designs for one group. Using Slovin's formula and stratified random sampling approach, a sample of 105 respondents was selected from a study population of 142 students. With each knowledge *p*-value (0.000) < alpha (0.05), knowledge *p*-value (0.000) < alpha (0.05), knowledge *p*-value (0.000) < alpha (0.05), and knowledge *p*-value (0.000) < alpha (0.05), the results of the Wilcoxon Signed Rank T-test showed an increase in knowledge, attitude, motivation, and action after exposure to animated videos to Sdn 84 Kendari students. For 21 days, an investigation was conducted.

PENDAHULUAN

Salah satu hal yang dapat menyebabkan gagal ginjal adalah minum terlalu banyak minuman bersoda dan tidak cukup air minum atau air mineral. Berbagai jenis minuman berkarbonasi banyak dikonsumsi, berbagai rasa, dan penampilannya yang menarik. Orang mengadopsi gaya hidup yang

berbeda, menggunakan lebih sedikit air atau air mineral. Individu tidak memiliki pemahaman menyeluruh tentang pemeliharaan kesehatan ginjal. (Suban & Widani, 2024).

Penyakit ginjal merupakan penyebab kematian ke-10 di Indonesia yaitu 42.000 pertahun. penyebab penyakit ginjal adalah hipertensi, diabetes dan radang ginjal. Selain itu merokok, obesitas dan ada riwayat penyakit ginjal juga merupakan faktor resiko penyakit ginjal (Musniati *et al.*, 2023). Tanpa gejala yang berfungsi sebagai indikator peringatan, penyakit ginjal adalah pembunuh diam-diam. Pembersihan darah dilakukan setelah fungsi ginjal tetap di bawah 5%, di mana ginjal pada dasarnya berhenti berfungsi. Diet yang banyak mengandung lemak dan karbohidrat, tidak aktif, dehidrasi (tidak cukup minum air putih), atau infeksi saluran kemih semuanya dapat menyebabkan gagal ginjal. (Tofanny *et al.*, 2022).

Menurut data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), ada 1,2 juta kasus kematian terkait gagal ginjal kronis di seluruh dunia pada tahun 2019. Menurut data tahun 2020, terdapat 254.028 kasus kematian terkait gagal ginjal kronis. 843,6 juta pada tahun 2021. Menurut statistik riset kesehatan dasar (Riskesdas), terdapat 713.783 penderita gagal ginjal kronis di Indonesia pada tahun 2018. Prevalensi gagal ginjal kronis di Sumatera Utara sebanyak 36.410 orang. Data prevalensi di Medan yang diperoleh di Rumah Sakit Umum Pusat H. Adam Malik Medan pada tahun 2018 diperoleh pasien gagal ginjal kronis sebanyak 368 orang (Aqilah Mutmainnah, 2024).

Prevalensi penderita penyakit gagal ginjal di Provinsi Sulawesi Tenggara terus meningkat dan Sulawesi Tenggara menduduki urutan ke 24 dari 34 provinsi. Prevalensi penderita penyakit gagal ginjal kronis di Sulawesi Tenggara adalah 0,2%, kemudian meningkat menjadi 0,35% pada tahun 2018 (Finna Eka Arum Sari *et al.*, 2024). Berdasarkan data RSUD Kota Kendari, jumlah kasus gagal ginjal menunjukkan perubahan yang signifikan dalam tiga tahun terakhir, dengan tahun 2022 mencatat persentase tertinggi 58,33%. Pada tahun 2023, persentase kasus turun drastis menjadi 16,67%, namun mengalami peningkatan pada tahun 2024 dengan persentase mencapai 25%. Meskipun belum mencapai angka yang setara dengan tahun 2022, persentase ini perlu diperhatikan dalam penanganan dan pencegahan penyakit gagal ginjal di kota Kendari.

Berdasarkan data dan fakta yang ada, edukasi tentang bahaya konsumsi minuman berkarbonasi sangat penting untuk dilakukan di Kota Kendari, khususnya di kalangan anak-anak sekolah dasar. Pada penelitian ini, peneliti memilih SDN 84 Kendari yang merupakan sekolah favorit dan menjadi acuan bagi sekolah-sekolah dasar lainnya di Kota Kendari, lokasi ini dipilih untuk penelitian representatif dan berpotensi memberikan dampak yang lebih luas jika berhasil meningkatkan kesadaran siswa/i. Meskipun kantin sekolah ini diklaim sebagai kantin sehat, kenyataannya banyak minuman berkarbonasi yang dijual bertentangan dengan prinsip kantin sehat. Oleh itu, edukasi yang tepat sangat diperlukan untuk mengubah perilaku konsumsi minuman tidak sehat pada siswa/i. Edukasi menggunakan media video animasi menjadi pilihan terbaik dapat menyampaikan informasi menarik, mudah dipahami, dan efektif untuk menjangkau anak-anak. Video animasi juga memungkinkan penyampaian pesan yang lebih kreatif dan interaktif, sehingga dapat memotivasi perubahan sikap dan tindakan dalam menghindari minuman berisiko seperti berkarbonasi serta mencegah dampak kesehatan jangka panjang seperti gagal ginjal.

## METODE PENELITIAN

Menggunakan desain pra-eksperimental dengan desain *pretest* dan *posttest* kelompok tunggal, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 105 siswa sekolah dasar Kelas V SDN 84 Kendari yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Ketika pengambilan sampel acak bertingkat digunakan bersama dengan rumus Slovin untuk pengambilan sampel, dengan variabel bebas (*independen*) yaitu video animasi dan variabel terikatnya (*dependen*) yaitu pengetahuan, sikap, motivasi dan tindakan tentang bahaya minuman berkarbonasi terhadap Kesehatan ginjal. Jenis pengambilan data yaitu data primer dengan instrument berupa lembar kuesioner *pretest-posttest* dan data sekunder diperoleh peneliti secara tidak langsung dari sumber Pustaka/penelitian terdahulu, profil SDN 84 Kendari, RS Bahteramas (2024), *World Health Organization* (WHO) dan Kementerian Kesehatan RI (2018). Efisiensi animasi video dinilai dengan uji statistik menggunakan uji peringkat bertanda Wilcoxon dan analisis data univariat dan bivariat. Uji nonparametrik untuk menentukan signifikansi perbedaan antara 2 kelompok data skala ordinal berpasangan atau interval terdistribusi tidak teratur adalah uji peringkat bertanda Wilcoxon.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

**Tabel 1.** Distribusi Responden Berdasarkan Karakteristik umur, jenis kelamin, dan kelas pada siswa SDN 84 Kendari 2025

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
<b>Umur :</b>		
10 tahun	60	66,76
11 Tahun	45	52,89
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>
<b>Jenis Kelamin :</b>		
Laki-Laki	43	40,95
Perempuan	64	59,05
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>
<b>Kelas :</b>		
VA	26	24,76
VB	26	24,76
VC	29	27,62
VD	24	22,86
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel 1 menunjukkan distribusi umur responden dari 105 responden yang berusia 10 tahun sebanyak 60 responden (66,76%) sedangkan responden dengan umur 11 tahun sebanyak 45 responden (52,89%). Distribusi gender dari 105 responden, dengan 62 (59,05%) responden perempuan dan 43 (40,95%) responden laki-laki menjadi mayoritas. Distribusi kelas responden 105 responden, kelas VC memiliki jumlah responden terbanyak (29, atau 27,62%), sedangkan kelas VD memiliki jumlah responden paling sedikit (24, atau 22,86%).

#### Analisis Univariat

**Tabel 2. Distribusi kategori pengetahuan, Sikap, motivasi dan tindakan sebelum dan sesudah diberikan video animasi**

Kategori	Hasil Intervensi			
	Sebelum		Sesudah	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Pengerahanan :</b>				
Cukup	84	80,0	102	97,14
Kurang Baik	21	20,0	3	2,86
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>	<b>105</b>	<b>100</b>
<b>Sikap :</b>				
Negatif	34	32,38	2	0,23
Positif	71	67,62	103	99,77
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>	<b>105</b>	<b>100</b>
<b>Motivasi :</b>				
Negatif	10	9,52	2	6,71
Positif	95	90,48	103	99,77
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>	<b>105</b>	<b>100</b>
<b>Tindakan :</b>				
Baik	10	9,52	2	98,10
Buruk	95	90,48	103	1,90
<b>Total</b>	<b>105</b>	<b>100</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel 2 di atas, dari 105 responden yang berpartisipasi dalam penelitian sebelum intervensi, 84 (80,0%) memiliki pengetahuan yang memadai. Setelah intervensi, jumlah responden yang memiliki pengetahuan memadai meningkat menjadi 102 (97,14%). Sebelum intervensi, terdapat sebanyak 21 responden (20,0%) yang kurang memiliki pengetahuan yang memadai; setelah intervensi, jumlah ini turun menjadi 3 (2,86%) responden. Responden memiliki sikap yang baik sebelum intervensi, dan jumlah meningkat menjadi 103 responden (99,77%) setelah intervensi. Namun, jumlah responden yang negatif sebelum intervensi adalah 34 (32,38%), dan setelah intervensi, jumlah turun menjadi 2 (0,23%). Responden yang berpartisipasi dalam penelitian sebelum intervensi, 95 (90,48%) memiliki motivasi positif, dan 103 (99,77%) melakukannya setelah intervensi. Sebelum intervensi, total 10 responden (9,52%) memiliki motivasi negatif; setelah intervensi, jumlah responden dengan motivasi negatif turun menjadi 2 responden (6,71%). Responden yang mengikuti intervensi, 95 (90,48%) memiliki tindakan yang sangat baik, dan jumlah responden yang memiliki tindakan yang baik meningkat menjadi 103

(1,90%) setelah intervensi. 10 responden (9,52%) yang telah bertindak buruk sebelum sesi, jumlah turun menjadi 2 responden (98,10%) setelah intervensi.

### Analisis Bivariat

**Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks T-Tes Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi Video Animasi**

Data	Mean (SD)	Minimum	Maximum	t	P-Value
<b>Pengetahuan:</b>					
<i>Pretest</i>	5,40	3,0	7,0	151,8032	0,000
<i>Posttest</i>	8,70	3,0	9,0		
<b>Sikap:</b>					
<i>Pretest</i>	5,98	3,0	7,0	138,6775	0,000
<i>Posttest</i>	7,87	3,0	9,0		
<b>Motivasi:</b>					
<i>Pretest</i>	4,31	3,0	5,0	150,4267	0,000
<i>Posttest</i>	5,83	3,0	6,0		
<b>Tindakan:</b>					
<i>Pretest</i>	3,45	2,0	5,0	46,9709	0,000
<i>Posttest</i>	3,96	2,0	4,0		

Sumber : Data Primer, 2025

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks T-Tes* terhadap pengetahuan responden intervensi menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi rata-rata pengetahuan responden 5,40 artinya banyak responden yang hanya mampu menjawab dengan 5 butir soal dengan benar. Setelah diberikan intervensi rata-rata pengetahuan responden bertambah 8,70 yang berarti banyak responden mampu menjawab 8 hingga 9 butir soal dengan benar. Uji statistik menunjukkan nilai t hitung 151,8032 dengan nilai *p-value* (0,000) < *alpha* (0,05), maka H0 diterima. Dapat di simpulkan peningkatan pengetahuan sesudah diberikan video animasi terhadap siswa/i di SDN 84 Kendari tahun 2025.

Sikap rata-rata responden adalah 5,98 sebelum intervensi, dan meningkat menjadi 7,87 setelah intervensi, menurut temuan *Wilcoxon Signed Ranks T-test*. H0 ditolak dan disetujui setelah pengujian statistik mengungkapkan nilai t yang dihitung 138,6775 dengan nilai p (0,000) < *alpha* (0,05). Setelah santri SD Negeri 84 Kendari pada tahun 2025 diperlihatkan film animasi, dapat dikatakan sikap sudah membaik.

Tes *Wilcoxon* menandatangani peringkat *T-test* pada motivasi responden sebelum dan sesudah intervensi mengungkapkan bahwa, rata-rata, responden lebih termotivasi 4,31 sebelum intervensi daripada setelahnya. H0 dihitung setelah uji statistik menunjukkan nilai thitung 150,4267 dengan nilai p (0,000) < *alpha* (0,05). Setelah film animasi kepada siswa SDN 84 Kendari pada tahun 2025, dapat dikatakan motivasi siswa meningkat.

Skor *T-test* responden pertama dan ketiga digunakan untuk menandatangani temuan uji *Wilcoxon*, dan ditentukan bahwa rata-rata responden adalah 3,45 sebelum intervensi dan 3,96 setelah intervensi. H0 dihitung setelah uji statistik menunjukkan nilai thitung 46,9709 dengan nilai p (0,000) < *alpha* (0,05). Dapat ditarik kesimpulan bahwa, pada tahun 2025, mahasiswa di SDN 84 Kendari akan lebih memperhatikan video animasi.

### Pembahasan

#### Peningkatan Pengetahuan Sesudah diberikan Video Animasi

Hanya ada satu kelompok eksperimen dalam penelitian ini tidak ada kelompok kontrol yang digunakan. Dua pengukuran dilakukan pada kelompok eksperimen satu dilakukan sebelum intervensi dan yang lainnya mengikutinya. Intervensi dilakukan dengan menggunakan video animasi selama 3 minggu (21 hari) yang dilaksanakan di ruangan kelas 5A, 5B, 5C dan 5D.

Pada hari pertama diberikan *pretest* terlebih dahulu lalu kemudian diberikan video animasi. Satu minggu berikutnya peneliti datang kembali untuk melakukan sesi tanya jawab kepada reponden untuk mengetahui apakah responden masih mengingat materi video animasi yang diberikan, peneliti fokus mengasah pengetahuan dan sikap responden terkait bahaya minuman berkarbonasi terhadap Kesehatan ginjal. Setelah memberikan pertanyaan, peneliti kembali menampilkan video animasi kepada responden. Pada minggu ketiga peneliti kembali melakukan sesi tanya jawab kepada responden mengenai motivasi dan Tindakan terkait bahaya minuman berkarbonasi terhadap Kesehatan ginjal sebelum diberikan video animasi. Lalu tepat di hari ke 21 peneliti Kembali datang untuk memberikan *posttest* kepada reponden. Jarak pemberian *pretest* dan *posttest* selama 21 hari, Notoatmodjo (2002)

dalam (Azkiya *et al.*, 2022) Interval antara pretest pertama dan post-test kedua tidak terlalu panjang atau terlalu pendek. Agar memenuhi syarat, jeda 15-30 hari sudah cukup.

Keinginan responden untuk mempelajari tentang risiko yang terkait dengan minuman berkarbonasi menjadi alasan meningkatnya tingkat pengetahuan. Selain itu, dengan adanya penyuluhan dengan metode media audio visual dalam bentuk video animasi menjadi penyebab utama meningkatnya pengetahuan responden siswa/i SD Negeri 84 Kendari. Seperti yang dikatakan (Listiadesti *et al.*, 2020) bahwa anak-anak lebih suka berimajinasi, maka perlu dipilih media yang tepat untuk menyampaikan informasi pada usia . Media video, lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pengetahuan responden meningkat, data menunjukkan bahwa beberapa responden masih kurang memahami secara mendasar apa itu minuman berkarbonasi, pengaruhnya, dan pemeliharaan kesehatan ginjal. Ketidakmampuan responden untuk fokus pada video animasi merupakan salah satu variabel yang berkontribusi terhadap kurangnya pemahaman, yang tetap ada bahkan setelah diperlihatkan filmnya. Selain itu, kurangnya perhatian responden adanya keterbatasan sarana pendukung seperti Speaker Bluetooth yang digunakan memiliki volume suara yang kurang bagus yang membuat peneliti kurang dalam mengambil perhatian responden Ketika diberikan edukasi.

Efisiensi animasi video dalam meningkatkan pengetahuan dievaluasi dengan menggunakan uji t Wilcoxon Signed Ranks; setelah intervensi, terdapat variasi pengetahuan. Ketika nilai  $p(0,000) < (0,05)$ , pembelajaran telah meningkat setelah menonton video animasi. Sehubungan dengan peningkatan rata-rata peneliti dan hasil uji statistik dari video animasi, ditemukan penelitian yang serupa berkaitan video animasi (Sugiyanto *et al.*, 2024) berkaitan dengan film animasi pemahaman anak usia sekolah tentang makanan sehat, nilai  $p 0,000 < \alpha 0,005$ , menunjukkan pengetahuan responden telah meningkat baik sebelum maupun sesudah intervensi.

### **Peningkatan Sikap Sesudah diberikan Video Animasi**

Kesediaan untuk tampil dengan cara tertentu dikenal sebagai sikap. "kesiapan" mengacu pada kecenderungan seseorang untuk merespons dengan cara tertentu ketika dihadapkan pada rangsangan yang membutuhkan respons. (Nurliani *et al.*, 2024). Adanya peningkatan sikap responden setelah diberikan video animasi tentang bahaya minuman berkarbonasi terhadap kesehatan ginjal terjadi media audio-visual mampu menyampaikan informasi dipahami oleh anak-anak. Dalam video animasi, pesan yang disampaikan tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga diperkuat dengan visual yang menarik, karakter yang interaktif. Hal ini membuat responden lebih terlibat secara kognitif dan afektif, sehingga lebih mudah memahami dan menerima pesan edukasi yang diberikan. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik, mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif dalam menanggapi bahaya minuman berkarbonasi, seperti lebih memilih air putih atau jus buah alami dibandingkan minuman berkarbonasi yang dapat merusak ginjal.

Namun, masih ada beberapa responden yang menunjukkan sikap negatif setelah menonton video animasi, hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian selama pemutaran video serta kualitas *speaker Bluetooth* yang kurang baik. Anak-anak yang kurang fokus atau terdistraksi oleh lingkungan sekitar cenderung tidak menangkap informasi dengan optimal, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak terserap sepenuhnya. Selain itu, jika suara dari speaker kurang jelas atau terlalu kecil, beberapa bagian penting dari video, terutama penjelasan narasi, bisa terlewat atau tidak terdengar dengan baik. Hal ini menyebabkan kurang memahami informasi yang diberikan, sehingga tidak terjadi perubahan sikap yang signifikan terhadap bahaya konsumsi minuman berkarbonasi.

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks, uji statistik untuk menentukan animasi video efektif dalam mengubah sikap, ditunjukkan pada Tabel 3 Nilai-p  $(0,000) < \alpha (0,05)$ , menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sikap setelah intervensi dan bahwa sikap telah meningkat sebagai akibat dari penerimaan animasi video. Menurut penelitian serupa pada animasi video oleh (Wulandari *et al.*, 2022)), yang mengkaji dampak edukasi kesehatan menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajan sehat pada anak obesitas, peneliti menemukan bahwa rata-rata dan uji statistik yang diperoleh dari video animasi meningkat. Nilai p penelitian  $(0,000) < \alpha (0,005)$  menunjukkan bahwa sikap responden sebelum dan sesudah intervensi telah meningkat.

### **Peningkatan Motivasi Sesudah diberikan Video Animasi**

Kekuatan yang mendorong suatu organisme untuk bertindak atau melakukan disebut motivasi, dan seringkali diarahkan pada tujuan tertentu. Dalam edukasi Kesehatan, motivasi berperan dalam mendorong individu untuk mengubah kebiasaan atau perilaku tertentu, termasuk dalam menghindari konsumsi minuman berkarbonasi. Video animasi memiliki daya tarik visual yang kuat sehingga mampu membangkitkan kesadaran siswa terhadap bahaya minuman berkarbonasi. Responden mengakui bahwa mulai mengurangi asupan minuman bersoda kekhawatiran akan risiko gagal ginjal, yang

meningkatkan motivasi ketika para peneliti mengajukan pertanyaan kepada pada minggu kedua setelah intervensi.

Hasil uji T Wilcoxon Signed Ranks, uji statistik yang digunakan untuk menentukan apakah animasi video efektif dalam mengubah sikap. Ini menunjukkan perbedaan sikap setelah intervensi, dengan nilai  $p < 0,000 < \alpha 0,05$ , menunjukkan bahwa motivasi meningkat sebagai akibat dari animasi video. Sebuah studi oleh (Sintawati *et al.*, 2023) mengkaji dampak penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran fiqih dan menemukan bahwa rata-rata dan uji statistik yang diperoleh peneliti meningkat akibat menonton video animasi. Nilai  $p$  penelitian ( $0,000 < \alpha 0,005$ ) motivasi responden meningkat baik sebelum maupun sesudah intervensi.

### **Peningkatan Tindakan Sesudah diberikan Video Animasi**

Tindakan adalah karakteristik setiap orang yang mendorong atau menghasilkan tindakan tertentu. Notoatmodjo (2012) menegaskan dalam (Rismaida Saragih, 2024) bahwa suatu tindakan selalu berhubungan dengan objek sikap, yaitu adanya hubungan positif dan negatif antara orang dengan barang-barang tertentu, yang mengarah pada tindakan spesifik dari orang-orang yang menjadi objek sikap. Responden mengakui bahwa mulai membawa botol air minum yang dapat digunakan kembali untuk mengurangi konsumsi minuman berkarbonasi khawatir akan risiko gagal ginjal selama sesi tanya jawab dengan para peneliti pada minggu ketiga setelah intervensi, yang meningkatkan tindakan.

Uji statistik Wilcoxon menunjukkan ada peningkatan, yang digunakan untuk menentukan seberapa efektif animasi video dalam mengubah sikap. Ini menunjukkan perbedaan tindakan setelah intervensi, dengan nilai  $p < 0,000 < \alpha 0,05$ , menunjukkan bahwa tindakan meningkat setelah animasi video. Penelitian serupa tentang pengaruh video animasi terhadap tindakan pencegahan COVID-19 pada anak sekolah dasar, dengan nilai  $p < 0,000 < \alpha 0,005$ , yang menunjukkan bahwa tindakan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi mengalami peningkatan (Yanti *et al.*, 2023).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan temuan penelitian di SDN 84 Kendari pada tahun 2025 menunjukkan peningkatan pengetahuan, peningkatan sikap, dan peningkatan Tindakan setelah dilakukan intervensi dengan video animasi.

### **Saran**

Adapun Saran Bagi Instusi Pendidikan Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti menggunakan video animasi yang kreatif dan inovatif agar siswa/i tidak mudah bosan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, motivasi, dan Tindakan siswa. Saran Bagi Siswa/i Siswa/i diharapkan dapat mengingat informasi yang telah diberikan tentang bahaya minuman berkarbonasi bagi Kesehatan ginjal, apa itu gagal ginjal, dan cara agar ginjal tetap sehat. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya mengembangkan video animasi yang lebih kreatif dengan menggunakan aplikasi editor yang premium agar dapat mengakses berbagai fitur sehingga hasil dan kualitas video jadi lebih baik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aqilah Mutmainnah. (2024). GAMBARAN KARAKTERISTIK PASIEN GAGAL GINJAL KRONIS STADIUM V YANG MENJALANI HEMODIALISIS. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Azkiya, A., Kameliaa, E., & Anang, A. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Menggunakan Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Kemampuan Menggosok Gigi Anak Tunagrahita pada Masa Pandemic Covid-19. *Journal of Oral Health Care*, 10(1), 8–18. <https://doi.org/10.29238/ohc.v10i1.1234>
- Finna Eka Arum Sari, Hartati Bahar, & Zainab Hikmawati. (2024). Studi Kualitatif Dukungan Keluarga Pasien Penderita Gagal Ginjal Pada Usia Dewasa Yang Melakukan Perawatan Cuci Darah Di Rumah Sakit Bahteramas Provinsi Sulawesi Tenggara Tahun 2023. *Antigen : Jurnal Kesehatan Masyarakat Dan Ilmu Gizi*, 2(2), 22–31. <https://doi.org/10.57213/antigen.v2i2.236>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>

- Listiadesti, A. U., Noer, S. M., & Maifita, Y. (2020). Efektivitas Media Vidio Terhadap Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Anak Sekolah: A Literature Review. *Jurnal Menara Medika*, 3(1), 1–12. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menaramedika/article/view/2198>
- Musniati, N., Puspa Sari, M., Nur Aini, R., Nurjanah, E., Siregar, D., & Rahayu, I. (2023). Eduksi Gizi dalam Pencegahan Gagal Ginjal Akut pada Remaja Edukasi Gizi dalam Pencegahan Gagal Ginjal Akut pada Remaja. *Media Karya Kesehatan*, 7(1), 31–39.
- Nurliani, N., Solikin, S., & Sukarlan, S. (2024). Sikap Dan Perilaku Keluarga Dalam Pencegahan Penularan Tuberkulosis Paru Di Puskesmas Pekapuran Raya Kota Banjarmasin. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 9(1), 35–42. <https://doi.org/10.51143/jksi.v9i1.590>
- Rismaida Saragih. (2024). *HUBUNGAN PENGETAHUAN DENGAN TINDAKAN IBU TENTANG CARA MEMANDIKAN BAYI BARU LAHIR DI DESA KLUMPANG KAMPUNG KECAMATAN HAMPARAN PERAK*. 4(1).
- Sintawati, S., Jailani, M. S., & Arifullah. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih. *Simpati*, 1(1), 116–127. <https://doi.org/10.59024/simpati.v1i1.71>
- Suban, C., & Widani, N. L. (2024). Hubungan Konsumsi Air Minum terhadap Kejadian Gagal Ginjal Kronik Pasien Dengan Hemodialisis. *Jurnal Keperawatan Cikini*, 5(01), 110–119. <http://jurnal.akperrscikini.ac.id/index.php/JKC/article/view/146>
- Sugiyanto, S., Rizki, M., & Mashar, H. M. (2024). Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi "Jajanan Sehat" terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah di Kota Palangka Raya. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 8(1), 1–5. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v8i1.741>
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Tofanny, A. S., Anggraeni, R. A., Kurnia, D. Z., Agustin, S. F., Amaroh, E., Dewi, R., Ferdiansyah, F., Kisdasyah, D., Silvian, P. G., Azizah, & Aristia, F. (2022). Edukasi Pencegahan Gagal Ginjal Sejak Dini Bersama Warga Dusun Juwet, Desa Wringinanom, Kecamatan Wringinanom, Gresik. *Prosiding Seminar Nasional Abdimas Ma Chung*, 264–271.
- Wulandari, N., Mellia, S., & Indrianty, S. (2022). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas. *Jurnal Keperawatan*, 3(1), 118.
- 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. <https://doi.org/10.33854/heme.v5i2.1289>