

KARYA TULIS ILMIAH

**PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA
VIDEO ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG
KEBIASAAN MENGISAP IBU JARI**



**Monica Pramona
NIM. PO.71.25.1.21.005**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2024**

KARYA TULIS ILMIAH

**PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA
VIDEO ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP
TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG
KEBIASAAN MENGISAP IBU JARI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Kesehatan



Monica Pramona
NIM. PO.71.25.1.21.005

**KEMENTRIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
POLITEKNIK KESEHATAN PALEMBANG
JURUSAN KESEHATAN GIGI
PROGRAM STUDI KESEHATAN GIGI PROGRAM DIPLOMA TIGA
TAHUN 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

KARYA TULIS ILMIAH

PERBANDINGAN PENGARUH MINAT PADA MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN KOMIK DIGITAL TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TK TENTANG KEBIASAAN MENGISAP IBU JARI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Kesehatan
Pada Program Studi Kesehatan Gigi Progam Diploma Tiga
Politeknik Kesehatan Palembang

Telah dipertahankan dan disetujui :

Pembimbing II

Pembimbing I



Listrianah, S.Pd, M. Kes
NIP. 196402041988032002



drg. Nur Adiba Hanum, M. Kes
NIP.196206021989012001

Mengetahui

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi

Politeknik Kesehatan Palembang



drg. Sri Wahyuni, M. Kes
NIP. 196607171993032001

HALAMAN PENGESAHAN

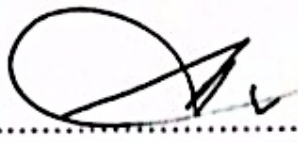
Karya Tulis Ilmiah Berjudul “Perbandingan Pengaruh Minat Pada Media Video Animasi Dengan Komik Digital Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak TK Tentang Kebiasaan Mengisap Ibu Jari”. Telah dipertahankan oleh Monica Pramona NIM. PO.71.25.1.21.005 dan telah diujikan di Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang pada tanggal 14 mei 2024.

Penguji

Tanda Tangan

Penguji I

Marlindayanti, S. Pd, MDSc
NIP. 197403201993022001

(.....


Penguji II

drg. Sri Wahyuni, M. Kes
NIP. 196607171993032001

(.....


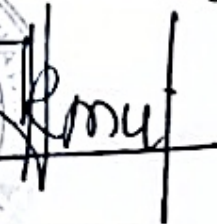

Penguji III

drg. Nur Adiba Hanum, M. Kes
NIP.196206021989012001

(.....


Mengetahui

Ketua Jurusan Kesehatan Gigi
Politeknik Kesehatan Palembang



drg. Sri Wahyuni, M. Kes
NIP. 196607171993032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“jangan bandingkan prosesmu dengan orang lain karena tidak semua bunga mekar secara bersamaan”

PERSEMBAHAN :

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah swt, saya persembahkan Karya Tulis Ilmiah ini kepada:

1. Kepada Kedua orang tuaku yang sangat ku sayangi, Ayah (Arsoni) dan Ibu (Ana Dewi) kalian orang tua hebat yang telah merawat, mengasahi dan juga tak pernah henti selalu mendoakanku, selalu menjadi penyemangatku dan selalu mendukungku hingga dapat menyelesaikan pendidikan D3 Kesehatan Gigi. Senyuman kalian adalah keberhasilanku, dan membuat kalian bahagia adalah tujuan hidupku.
2. Adikku (Gilang Ramadhani dan Galih Candra) yang sangat aku sayangi, terima kasih telah memberikan semangat, dukungan, motivasi, serta doa yang dipanjatkan.
3. Keluarga tercinta dari kedua orang tuaku, terima kasih atas dukungan serta nasihat dan doanya sehingga KTI ini bisa selesai tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini dengan bantuan dari semua pihak. Sholawat serta salam penulis tujukan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan orang-orang yang beriman sampai akhir jaman.

Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Prodi D III Jurusan Kesehatan Gigi Politeknik Kementerian Kesehatan Palembang. Adapun judul Karya Tulis Ilmiah ini adalah **“Perbandingan Pengaruh Minat Pada Media Video Animasi dengan Komik Digital Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak TK Tentang Kebiasaan Mengisap Ibu Jari”**.

Pembuatan Karya Tulis Ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Muhammad Taswin, S.Si, Apt, MM, M.Kes selaku Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang.
2. Ibu drg. Sri Wahyuni, M.Kes selaku Ketua Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Palembang.
3. Ibu drg. Nur Adiba Hanum, selaku pembimbing I Karya Tulis Ilmiah yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
4. Ibu Listrianah, S.Pd, M. Kes selaku Pembimbing II Karya Tulis Ilmiah yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan Karya Tulis

Ilmiah.

5. Ibu Marlindayanti, S. Pd, MDSc selaku Penguji I Karya Tulis Ilmiah yang telah menguji dan memberikan saran mengenai materi, hasil, dan pembahasan dalam Karya Tulis Ilmiah.
6. Ibu drg. Sri Wahyuni, M.Kes selaku Penguji II Karya Tulis Ilmiah yang telah menguji dan memberikan saran mengenai tata cara dan aturan dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah.
7. Bapak dr. Dhandi Wijaya, M. Kes selaku wali kelas yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama perkuliahan.
8. Para Dosen Dan Staff Karyawan Poltekkes Kemenkes Palembang Jurusan Kesehatan Gigi yang telah banyak membantu selama perkuliahan.
9. Kepada teman-teman almamater seperjuanganku, dan sahabatku Lilis Novita Sari, Latifah, Sepsi Aliya Widi yang telah memberikan motivasi, dorongan dan bantuan sehingga dapat menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah.

Peneliti menyadari dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu peneliti sangat berharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Karya Tulis Ilmiah di masa yang akan datang. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih dan semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang, Mei 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN | v |
| KATA PENGANTAR | vi |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR LAMPIRAN | xi |
| ABSTRAK | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 3 |
| C. Pertanyaan Penelitian | 3 |
| D. Tujuan Penelitian | 4 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| A. Media Penyuluhan | 6 |
| B. Media Audio Visual | 9 |
| C. Pengetahuan | 13 |
| D. Minat | 18 |
| E. Penelitian Terdahulu Tentang Media Video Animasi Dan Komik Digital ... | 21 |
| BAB III KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL | 23 |
| A. Kerangka Konsep | 23 |
| B. Definisi Operasional | 24 |
| C. Hipotesis | 25 |
| BAB IV METODE PENELITIAN | 26 |
| A. Desain Penelitian | 26 |
| B. Waktu Dan Tempat Penelitian | 26 |
| C. Populasi Sample | 26 |
| D. Alat | 27 |
| E. Prosedur Kerja | 38 |
| F. Analisa Data | 40 |
| G. Alur Penelitian | 41 |
| BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 42 |
| A. Hasil Penelitian | 42 |
| B. Pembahasan | 45 |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | 49 |
| A. Kesimpulan | 49 |
| B. Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 Cover Komik Digital | 28 |
| Gambar 4.2 Komik Perkenalan Tokoh | 28 |
| Gambar 4.3 Komik Tentang Mengisap Jempol Itu Bahaya | 29 |
| Gambar 4.4 Komik Tentang Mengisap Jempol Itu Bahaya | 29 |
| Gambar 4.5 Komik Tentang Mengisap Jempol Itu Bahaya | 30 |
| Gambar 4.6 Komik Tentang Guna Gigi | 30 |
| Gambar 4.7 Komik Tentang Guna Gigi | 31 |
| Gambar 4.8 Komik Tentang Guna Gigi | 31 |
| Gambar 4.9 Komik Tentang Guna Gigi | 32 |
| Gambar 4.10 Komik Akibat Mengisap Jempol | 32 |
| Gambar 4.11 Komik Akibat Mengisap Jempol | 33 |
| Gambar 4.12 Komik Akibat Mengisap Jempol | 33 |
| Gambar 4.13 Komik Akibat Mengisap Jempol | 34 |
| Gambar 4.14 Komik Akibat Mengisap Jempol | 34 |
| Gambar 4.15 Komik Akibat Mengisap Jempol | 35 |
| Gambar 4.16 Komik Akibat Mengisap Jempol | 35 |
| Gambar 4.17 Komik Akibat Mengisap Jempol | 36 |
| Gambar 4.18 Komik Akibat Mengisap Jempol | 36 |
| Gambar 4.19 Komik Peringatan Berhenti Mengisap Jempol | 37 |
| Gambar 4.20 Komik kesimpulan cerita | 37 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 21 |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional..... | 24 |
| Tabel 5.1 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Video Animasi | 42 |
| Tabel 5.2 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Komik Digital | 43 |
| Tabel 5.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Video Animasi Berdasarkan Minat | 43 |
| Tabel 5.4 Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Dengan Media Komik Digital Berdasarkan Minat | 44 |
| Tabel 5.5 Distribusi Perbandingan Tingkat Pengetahuan Anak Yang Diberikan Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Dan Komik Digital | 44 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2** Lembar Pengesahan Judul
- Lampiran 3** Lembar Revisi Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 4** Formulir Perbaikan Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 5** Jadwal Konsultasi dan Bimbingan Karya Tulis Ilmiah
- Lampiran 6** Surat Izin Penelitian Kesbangpol
- Lampiran 7** Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Kota Palembang
- Lampiran 8** Surat Balasan TK Mandiri Palembang
- Lampiran 9** *Ethical Clearance*
- Lampiran 10** Lembar Kuesioner
- Lampiran 11** Tabulasi Data
- Lampiran 12** Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 13** Hasil Uji Validitas dan Reabilitas
- Lampiran 14** Hasil Uji Paired T-Test
- Lampiran 15** Hasil Crosstabulation Minat
- Lampiran 16** Uji Independent T-Test
- Lampiran 17** Media Video Animasi
- Lampiran 18** Dokumentasi

ABSTRAK

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi salah satu faktor yaitu media. Media komik dapat membantu memperjelas isi materi, meningkatkan pemahaman, membangkitkan minat dan perhatian siswa, memberikan kesenangan, merangsang rasa ingin tahu, dan memotivasi belajar siswa. Penyampaian pendidikan kesehatan menggunakan media video mempunyai keunggulan visualisasi yang baik dan memudahkan penyerapan ilmu pengetahuan. Tujuan penelitian ini adalah diketahuinya perbandingan pengaruh minat pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang kebiasaan mengisap ibu jari. Metode Quasi experiment atau eksperimen semu yang digunakan pada Penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan dibulan maret 2024 dengan jumlah sampel 42 anak. Hasil dari penelitian ini menunjukkan pengetahuan anak yang mempunyai minat terhadap media video animasi meningkat lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak minat terhadap media video animasi. Menunjukkan pengetahuan anak yang memiliki minat terhadap media komik digital meningkat lebih tinggi dibandingkan anak yang tidak minat terhadap media komik digital. Menunjukkan skor rata-rata pre test sebesar 42,86 dan skor rata-rata post test 64,29 bahwa terdapat peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media video animasi. Menunjukkan skor rata-rata pre test sebesar 42,38 dan skor rata-rata post test 81,43 bahwa terdapat peningkatan nilai pengetahuan setelah dilakukan penyuluhan dengan media komik digital. Perbandingan rata-rata skor diperoleh $p < 0,001$ ($< 0,05$) maka disimpulkan terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil selisih rata-rata skor pengetahuan anak yang diberi penyuluhan menggunakan dengan media video animasi dan komik digital.

Kata Kunci : Video Animasi, Komik Digital, Minat, Pengetahuan

ABSTRACT

The success of learning is influenced by one factor, namely the media. Comic media can help clarify the content of the material, increase understanding, arouse students' interest and attention, provide fun, stimulate curiosity, and motivate student learning. The delivery of health education using video media has the advantage of good visualization and facilitates the absorption of knowledge. The purpose of this study was to determine the comparison of the effect of interest in animated video media with digital comics on the level of knowledge of kindergarten children about the habit of sucking their thumbs. Quasi experiment method or pseudo experiment used in this research. This research was conducted in March 2024 with a sample size of 42 children. The results of this study show that the knowledge of children who have an interest in animated video media increases higher than children who have no interest in animated video media. Showing the knowledge of children who have an interest in digital comic media increases higher than children who have no interest in digital comic media. Shows the average pre-test score of 42.86 and the average post-test score of 64.29 that there is an increase in knowledge value after counseling with animated video media. Shows the pre-test average score of 42.38 and the post-test average score of 81.43 that there is an increase in knowledge value after counseling with digital comic media. Comparison of the average score obtained $p < 0.001$ (< 0.05), it is concluded that there is a significant difference between the results of the difference in the average score of children's knowledge given counseling using animated video media and digital comics.

Keywords : *Animated Videos, Digital Comics, Interest, Knowledge*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi salah satu faktor yaitu media. Media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih menarik, Misalnya seseorang yang tertarik pada warna, bisa diberikan pembelajaran menggunakan media yang berisi materi dengan warna yang menarik, begitupun media lainya (Harefa & La'ia, 2021). Begitu pula dengan media teknologi seperti komputer, siswa sangat amat tertarik untuk belajar menggunakan media tersebut karena pembelajaran menggunakan komputer dikemas sedemikian rupa sehingga sangat menyenangkan bagi siswa. Media berperan sebagai alat pembelajaran yang bisa memperjelas pesan dalam pembelajaran sehingga menjadikan siswa lebih tertarik buat belajar (Mumtahanah, 2014).

Keberhasilan penggunaan media tidak lepas dari seberapa baik perencanaannya. Media dapat meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi dan mengubah perilaku siswa, namun tentunya hal tersebut tidak terjadi secara spontan. Agar tercapai hasil yang terbaik dari belajar, maka faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi anak dalam belajar harus dianalisis secara menyeluruh.

Menggunakan media dalam proses pembelajaran pada kegiatan belajar dapat menimbulkan minat dan kemauan baru, menciptakan rangsangan dan motivasi dalam proses belajar, serta mempengaruhi fikiran siswa. Media pembelajaran tidak hanya merangsang minat dan motivasi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan interpretasi dan prestasi akademik (Mumtahanah, 2014).

Penyampaian materi pendidikan kesehatan dengan menggunakan media komik dapat dilakukan melalui metode bercerita. Bercerita dapat menambah ketertarikan pada materi dan mengurangi ketegangan (Razi & Rosmawati, 2018). Komik diidentifikasi sebagai media yang efektif merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Signifikansi media komik dalam konteks proses pendidikan tidak diragukan lagi. Pada dunia pendidikan media yang banyak dipakai untuk media pembelajaran salah satunya yaitu komik. Komik bisa membantu menafsirkan isi materi, meningkatkan pemahaman, membangkitkan minat dan perhatian siswa, memberikan kesenangan, merangsang memotivasi, rasa ingin faham dan belajar siswa (Saputro, 2017). Hasil belajar dipengaruhi oleh minat seseorang dalam belajar (Tobamba et al., 2019).

Salah satu contoh media audio visual yaitu video animasi. Media audio visual merupakan media yang penggunaannya menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. Oleh karena itu, video animasi bisa meningkatkan minat dalam belajar karena siswa saat belajar bisa melihat dan mendengarkan gambar (Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, 2020). Video animasi tentunya relevan dengan kemajuan teknologi dan juga menjadi media yang digemari oleh anak-anak. Penyampaian pendidikan kesehatan menggunakan media video mempunyai keunggulan tampilan yang baik dan memudahkan pemahaman dan penyerapan ilmu. Media audiovisual ini dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam misi seperti menghafal, mengenal, dan menghubungkan fakta dengan konsep (Nurak et al., 2021).

Berdasarkan data hasil survey di TK Mandiri Palembang, belum adanya kegiatan penelitian menggunakan media video animasi dan komik digital mengenai

kebiasaan mengisap ibu jari yang sarasanya anak di TK Mandiri Palembang. Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yaitu tentang “perbandingan pengaruh minat pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang kebiasaan mengisap ibu jari”.

Alasan memilih materi penyuluhan tentang kebiasaan mengisap ibu jari dikarenakan menyesuaikan dengan kondisi yang banyak dialami oleh anak TK, hal tersebut berdasarkan penelitian Arlia, B. (2014) menyatakan kebiasaan mengisap jari, khususnya ibu jari, banyak terjadi pada anak-anak di Indonesia dengan angka prevalensi berkisar antara 13 hingga 45 persen.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana perbandingan pengaruh minat pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang kebiasaan mengisap ibu jari.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi?
2. Bagaimana tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media komik digital?
3. Bagaimana tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi berdasarkan minat?
4. Bagaimana tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media komik digital berdasarkan minat?
5. Bagaimana perbandingan rata-rata skor pengetahuan yang diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi dan komik digital?

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Diketuinya perbandingan pengaruh minat pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang kebiasaan mengisap ibu jari.

2. Tujuan khusus

- a. Diketahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi.
- b. Diketahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media Komik Digital.
- c. Diketahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi berdasarkan minat.
- d. Diketahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan media komik digital berdasarkan minat.
- e. Diketahui perbandingan rata-rata skor pengetahuan yang diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi dan komik digital.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penelitian

Menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peneliti selama mengikuti pendidikan dan syarat untuk menyelesaikan studi.

2. Manfaat bagi institusi

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi informasi mahasiswa Poltekkes kemenkes palembang jurusan DIII kesehatan gigi tentang perbandingan pengaruh minat

pada media video animasi dengan komik digital terhadap tingkat pengetahuan anak TK tentang kebiasaan mengisap ibu jari.

3. Manfaat Bagi TK Mandiri

Media yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan untuk edukasi selanjutnya tentang kesehatan gigi dan mulut pada anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Alphianti, L. T., & Rahma, F. T. A. (2021). Perbedaan Tingkat Pemahaman Pengetahuan Pada Anak Tunarungu Antara Penyuluhan Metode Komik dan Video. *Insisiva Dental Journal: Majalah Kedokteran Gigi Insisiva*, 10(1), 32-38.
- Amrah, Sahabuddin, E. S., & Atirah, R. D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 24 Kalibone Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *E-Prints UNM*, 3, 1-13. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/18650>.
- Angraini, D. (2017). Studi Perbandingan Hasil Belajar Fisika Siswa Antara Penggunaan Gambar Bergerak Dengan Gambar Statis Pada Materi Gerak Melingkar.
- Ariani, S., & Octavia, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Matematika Metode Rolling Question Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 2 Pagaram. In Prisma, *Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Pp. 74-84).
- Arlia, B. (2014). Pengaruh Perilaku Ibu dan Pola Keluarga pada Kebiasaan Menghisap Jari pada Anak, Dikaitkan dengan Status Oklusi Geligi Sulung: Studi Epidemiologis Pada Anak TK di DKI Jakarta. *Jurnal Bagian Kedokteran Gigi Anak Universitas Indonesia*, 1.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ayu, S., Pinatih, C., Kt, D. B., & Semara, N. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Sainifik pada Muatan IPA. 5(1), 115-121.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2021). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187-195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>.
- Dewi, T. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.99>.
- Dini, M. G. P. A. U. (2018). Perbandingan Efektivitas Edukasi Kesehatan Gigi Dengan Metode Bermain, Video dan Boneka Dalam Meningkatkan Keterampilan.
- Faisal, A. (2022). Pengaruh Materi Dan Media Penyuluhan Pertanian Terhadap Sikap Petani Pada Usaha Tani Jagung. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 12-26.
- Fathaniah, A. B., & Kurniasari, R. (2023). Perbandingan Efektivitas Media Poster, Video, Serta Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Sarapan Pada Anak SDN Margahayu XIX Bekasi. *Media Gizi Pangan*, 30(1), 55-59.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan*

- Matematika, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>.
- Ibrahim, M. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *הארץ*, 4(8.5.2017), 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.
- Jannah, E. N., Wardani, I. K., & Wibowo, D. (2022). Perbedaan Efektivitas Penyuluhan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dengan Media Video Animasi dan Podcast. *Dentin*, 6(2).
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>.
- Lola, J. A. (2020). Strategi Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) pada Era Pandemi Covid-19. *PEADA': Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 116–128. <https://doi.org/10.34307/peada.v1i2.18>.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Hikmah Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Nisa, A. (2015). Pengaruh Perhatian Orang Tua Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, II(1), 1–9.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novyanti, G. E. H. (2023). Perbedaan Media Video dan Komik Terhadap Tingkat Pengetahuan Personal Hygiene Saat Menstruasi Pada Remaja Putri Di SMPN 11 Samarinda. *Nusantara Journal Of Multidisciplinary Science*, 1(3), 430-439.
- Nur, I., & Reskiyanti, T. (2021). “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar.” *SOCIETIES: Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 38–44. <https://ojs.unm.ac.id/societies/article/view/19418>.
- Nuraeni, I. (2015). Pengertian Media Penyuluhan Pertanian. *Media Penyuluhan Pertanian*, 1–30. <http://repository.ut.ac.id/id/eprint/4467>.
- Nurak, C. E., Setiono, K. W., & Koamesah, S. M. . (2021). Efektivitas Media Video Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemakaian Masker Kain Dalam Pencegahan Covid-19 Pada Mahasiswa Baru Universitas Nusa Cendana. *Cendana Medical Journal (CMJ)*, 9(1), 30–37. <https://doi.org/10.35508/cmj.v9i1.4932>.

- Nurinayati, F., Sartono, N., & Evriyani, D. (2014). Development Of Digital Comic As Learning Media On Immune System Topic In SMAN 13 Jakarta. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2), 47-52.
- Pepadu, J., Artayasa, I. P., Muhlis, M., Hadiprayitno, G., & Sukarso, A. (2022). Penyuluhan Pemanfaatan Video Animasi Untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-2019 Di Smpn 3 Mataram. *Jurnal Pepadu*, 3(1), 82–90. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v3i1.2305>.
- Razi, P., & Rosmawati. (2018). Perbandingan Efektivitas Edukasi Kesehatan Gigi Dengan Metode Bermain, Video Dan Boneka Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyikat Gigi Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bahan Kesehatan Masyarakat*, 2(2), 101–106.
- Rahmi, R. H. (2019). Efektifitas Penyuluhan Media Power Point dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dampak Seks Bebas Pada Siswa Kelas X dan XI Di SMA Taman Madya Jetis Kota Yogyakarta (Doctoral Dissertation, Universitas' Aisyiyah Yogyakarta).
- Riwahyudin, A. (2015). Pengaruh Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 11-23.
- Saputro, A. D. (2017). Holistik Peran Media Pembelajaran Komik Sains dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Pendidikan Dasar. *Holistik*, 2(1), 69–80. https://web.archive.org/web/20180505160548id_/http://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/holistik/article/viewFile/1708/1459.
- Sari, R. P., Elianora, D., & Bakar, A. (2017). Perbandingan Efektivitas Penyuluhan Dengan Video dan Animasi Tentang Makanan Kariogenik Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV Di SDN 027 Sungai Sapih Kec. Kuranji, Padang. *B-Dent: Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah*, 4(2), 117-125.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Susilowati, R. (2018). Pemahaman Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini. *Thufala: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 1(1), 89-100.
- Tika, Y., & Armaini. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41–46.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Yusra, R. A. (2021). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Dengan Minat Memeriksa Gigi Di Fasilitas Pelayanan Kesehatan (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).