



**PENGARUH FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP
PRILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT ANAK DI MASA NEW
NORMAL DI TK BUNDO KANDUNG LINTAU**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penyelesaian Studi
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batusangkar*

OLEH

**VIKA OKTANINGSIH
1730109059**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2021**

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	1
BAB I	2
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Definisi Operasional.....	8
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah.....	9
2. Film Animasi	17
3. Film animasi Nussa dan Rara	24
4. Pengaruh Film Animasi Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Seh.	
B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis.....	34
BAB III	35
METODOLOGI PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi Dan Sampel	36
D. Instrumentasi Penelitian	37
E. Teknik pengumpulan data	42
F. Teknik Analisis Data.....	44

BAB IV	46
HASIL PENELITIAN	46
A. Deskripsi Subjek penelitian	46
B. Deskripsi Data penelitian	46
C. Uji Persyaratan Analisis Data	64
D. Pembahasan.....	67
BAB V.....	69
PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi.....	69
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa pandemi yang disebabkan adanya wabah corona virus disease 19 (covid-19) pada akhir tahun 2019 tidak hanya menggemparkan indonesia saja namun sudah masuk ke ranah internasional yang menyebabkan keadaan pandemi saat ini tidak akan berlangsung cepat untuk normal kembali dalam melaksanakan aktifitas pendidikan sehingga ditahun 2020 ini kegiatan belajar mengajar berbeda dengan sebelumnya tak terkecuali pendidikan anak usia dini. Tenaga pendidik harus bisa beradaptasi dari keadaan sebelum kehadiran wabah Covid-19, oleh karena itu pemerintah mengambil kebijakan dengan perubahan tatanan kehidupan dimasa pandemi.

Pandemi Covid-19 telah merubah tatanan dalam berbagai bidang, baik kesehatan, ekonomi, dan juga pendidikan, salah satu dampaknya yaitu pada bidang pendidikan anak usia dini yang juga harus menyesuaikan diri dalam menghadapi perubahan tatanan dalam proses belajar mengajar, yang sebelumnya guru dan murid bisa melakukan kegiatan belajar mengajar dengan normal, tetapi keadaan sekarang telah berubah sesuai tatanan dan kebijakan pemerintah yang mengantisipasi penularan Covid-19.

Dalam pencegahan penularan covid-19 maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat corona virus disease (Covid-19). Salah satu pokok penting adalah terkait belajar dari rumah. (Pramana, 2020:116)

Kegiatan belajar dari rumah (BDR) adalah peserta didik dapat mengakses materi dan sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat. Belajar dari rumah (BDR) diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mempermudah dalam penyebaran materi

kepada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung tidak dapat dilakukan pada masa pandemi covid-19.

Aktivitas dan penugasan selama BDR dapat bervariasi antardaerah, sekolah dan peserta didik sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses terhadap fasilitas BDR yang mengedepankan pola interaksi dan komunikasi yang positif antara guru dengan orang tua/wali (<https://bersamahadapikورونا.go.id>)

Seiring berjalan waktu, pemerintah menetapkan masa new normal.

Chandra dan Fitriani mengatakan bahwa:

New normal dapat diartikan sebagai tatanan kehidupan yang baru dimana sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya menjadi hal normal untuk dilakukan, kaitanya dengan pandemi Covid-19 yang melanda dunia saat ini, new normal dapat diartikan sebagai perubahan perilaku masyarakat yang akan mempengaruhi kegiatan sehari-hari masyarakat selanjutnya dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. (Chandra, 2020:13).

Pada masa new normal, pemerintah mengeluarkan kebijakan pembelajaran tatap muka di sekolah dimana lembaga paud harus menyiapkan kebutuhan yang sesuai dengan protokol kesehatan kemudian WHO mulai menerapkan protokol untuk mencegah terkenanya penyakit Covid-19 tersebut. Menurut WHO beberapa perilaku kesehatan yang dapat mengurangi kemungkinan terinfeksi atau menyebarkan Covid-19 dengan melakukan penerapan PHBS diantaranya selalu mencuci tangan, menjaga jarak 1-3 meter, hindari pergi ketempat keramaian, hindari menyentuh mata, hidung, dan tutup mulut di rumah dan isolasi diri bahkan dengan gejala ringan (Husada, 2020:36).

Pelaksanaan PHBS di sekolah membiasakan anak berperilaku menjaga kebersihan dan memiliki gaya hidup yang sehat sehinggalah saat dewasa sudah terbiasa berperilaku hidup bersih dan sehat. Menurut Diana, (dalam Sulasmi, 2014:86) Berperilaku hidup bersih dan sehat bukan hanya sebuah pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas

sarana, melainkan perlunya juga dukungan dari guru dalam pengetahuan di sekolah untuk menunjang informasi dalam pelaksanaan PHBS.

Perilaku hidup bersih dan sehat adalah wujud keberdayaan masyarakat yang sadar, mau dan mampu mempraktekan perilaku hidup bersih dan sehat. Menurut Kemenkes RI, Prilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang di praktekkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. Sukma (2018:2)

Prilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah program khusus dari pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat Indonesia secara keseluruhan salah satunya PHBS di sekolah, sekolah memperkenalkan dunia kesehatan pada anak usia dini. Dalam UU Nomor 36 Tahun 2009 Pasal 79 tentang kesehatan, ditegaskan bahwa "kesehatan sekolah" diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan hidup sehat peserta didik dalam lingkungan hidup sehat. Sehingga, peserta didik dapat belajar, tumbuh dan berkembang secara harmonis dan setinggi-setingginya sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Zulkifli (2020:238)

Nugraheni (2020:78) mengemukakan bahwa:

PHBS di sekolah memiliki beberapa indikator yaitu: (1) cuci tangan pakai sabun (CTPS) dan dengan air mengalir, (2) mengonsumsi makanan sehat di sekolah, (3) menggunakan jamban yang bersih dan sehat, (4) olahraga yang teratur dan terukur, (5) memberantas jentik nyamuk, (6) tidak merokok di sekolah, (7) mengukur tinggi badan menimbang dan berat badan, (8) dan membuang sampah pada tempatnya.

Upaya mewujudkan Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) maka guru menggunakan media dalam menyampaikan pesan informasi kepada anak sehingga pembelajaran tidak monoton dan menjadikan anak

semangat, aktif, lebih kritis dengan menggunakan seluruh panca indra anak dalam belajar. Alternatif media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu film animasi. Film animasi membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang tidak monoton dan menghibur bagi anak, Pesan yang disampaikan lewat video akan lebih mudah dipahami, karna terdengar secara audio dan di lihat secara visual untuk membantu memahami proses belajar pada anak. Daryanto (Putri,2020:378

Film animasi merupakan hasil pengelolaan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Film animasi adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk menanamkan PHBS pada anak, film animasi media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi perilaku, pola pikir, dan membuka wawasan bagi para penonton. Sayekti (2019:166)

Salah satu film animasi yang memiliki konten materi pendidikan Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) ialah film animasi Nussa dan rara yang diproduksi oleh rumah animasi The little Giant yang digagas oleh Mario Irwansyah dengan kalaborasi bersama 4 stripe production,yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari keluarga sederhana dengan karakter utama anak laki-laki berusia 9 tahun, adik kecil perempuannya berusia 5 tahun, dan ibunya yang selalu hadir memberikan kehangatannya. (www.Nussaofficial.com)

Nussa dan rara salah satu film animasi yang aman ditonton oleh anak usia 4-5 tahun dengan menayangkan tentang agama islam, akidah dalam islam, doa sehari-hari, dan juga mengajarkan menjaga kebersihan. Pada anak usia 4-5 tahun umumnya sangat rentan dengan apa yang dilihatnya secara langsung, karena anak pada usia tersebut lebih mudah untuk melakukan perubahan perilaku seperti meniru. Luviani (2020:44)

Nussa Official bisa menjadi alternatif bagi guru yang memberikan contoh berperilaku baik. Adapun film Nussa Rara memiliki banyak Episode. Adapun episode mencuci tangan yuk, mencegah virus dari

rumah, dan rara di serang kuman. Episode tersebut mengajarkan kebiasaan baik yang harus ditirukan dalam hal mencuci tangan, memakai sabun dan memakai masker, serta menjaga kebersihan lingkungan mulai dari rumah, sekolah, dan tempat-tempat umum lainnya dan memperhatikan adab ketika bersin dan juga batuk. Hal ini sesuai dengan protokol kesehatan dimasa new normal penyebaran virus bisa saja terjadi saat anak berada di sekolah jika tidak memperhatikan protokol kesehatan dan kurang memperhatikan kebersihan lingkungan sekolah maupun kesehatan individu .

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Inayah (2017: 49), ditemukan masalah bahwa masih ada anak yang mencuci tangan tidak memakai sabun dan air mengalir yang dilakukan pada baskom/ember yang di pakai bersama-sama secara bergantian tanpa menggunakan sabun, masih ada guru yang tidak mempraktikan langkah-langkah mencuci tangan di sekolah dan kurangnya kerjasama guru dalam perannya menerapkan PHBS.

Memperkuat penelitian di atas Luviani (2020:44-45) Mengungkapkan bahwa suplemen vidio animasi nussa dan rara yang dikembangkan terbukti efektif dan efisien dalam mempengaruhi prilaku anak saat penayangan animasi. Hasil Penelitian lainnya oleh Mangarapian (2017:90)Vidio animasi dinilai relatif efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang cara berperilaku hidup bersih dan sehat.

Berdasarkan hasil obserasi pada tanggal 2 Februari 2021, di TK Bundo Kandung, Lintau ditemukan beberapa masalah mengenai Prilaku hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak anak usia dini yaitu *pertama*, masih ada anak yang belum menerapkan PHBS dengan benar di sekolah, seperti: mencuci tangan tidak pada air mengalir, mencuci tangan tidak menggunakan sabun.*Kedua*, belum semua guru memperagakan prilaku hidup bersih dan sehat sehingga, anak belum memahami prilaku hidup ersih dan sehat. Selain itu, pada masa new normal anak belum sepenuhnya melaksanakan protokol kesehatan. Pada saat pergi kesekolah, masih ada

anak yang tidak mematuhi protokol kesehatan seperti tidak menjaga jarak, lupa memakai masker, berjabat tangan. Menurut salah satu guru TK Bundo Kandung, Lintau pelaksanaan program PHBS sudah dilaksanakan, namun masih ada dari beberapa anak yang belum melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah maupun di rumah dengan benar seperti tidak mandiri dalam menyelesaikan tugasnya seperti tidak mencuci tangan sendiri, ke toilet sendiri dan sebagainya, sehingga protokol kesehatan pada masa new normal masih kurang terlaksana secara menyeluruh. Di TK Bundo Kandung, Lintau guru sudah menggunakan media animasi dalam pembelajarannya, dengan adanya film animasi pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak, sehingga film animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui tayangan yang diberikan kepada anak.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk mengkaji **“Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Dimasa *New Normal*”**.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi, beberapa masalah berikut:

1. Pelaksanaan PHBS belum dilaksanakan secara optimal
2. Kurangnya pengetahuan anak mengenai pelaksanaan PHBS di sekolah
3. Film Animasi dapat dijadikan media pembelajaran dalam menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat.
4. Guru belum mampu memperagakan perilaku hidup bersih dan sehat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada film animasi dapat dijadikan media pembelajaran dalam menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dimasa new normal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu:Apakah berpengaruh film animasi nussa dan rara terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat anak pada masa new normal di TK Bundo Kandung, Lintau?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, tujuan dari penelitian ini adalah:Untuk mengetahui apakah berpengaruh film animasi nussa dan rara terhadap pelaksanaan prilaku hidup bersih dan sehat pada masa new normal di TK Bundo Kandung, Lintau?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian

- a. Bagi guru, penelitian ini sebagai referensi dalam pembelajaran di kelas dengan memberikan tayangan berupa film animasi kepada peserta didik sehingga pembelajaran tidak monoton.
- b. Bagi anak, untuk dapat menerapkan prilaku hidup bersih dan sehat di sekolah.
- c. Bagi peneliti , menerapkan ilmu pengetahuan selama di angku perkuliahan dan untuk melihat apakah permainan ini cocok dan menarik bagi anak dalam pelaksanaan prilaku hidup bersih dan sehat.

G. Definisi Operasional

Agar terdapat persamaan persepsi dalam penelitian ini, maka peneliti menjelaskan beberapa istilah yang dianggap penting yaitu:

1. **Film Animasi Nussa Dan Rara:**Merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Dalam penelitian ini yang penulis maksud adalah film animasi Nussa dan Rara episode, Mencegah Virus Dari Rumah, Di Rumah Aja, Rara Di Serang Kuman.
2. **Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS):**adalah semua prilaku yang dikumpulkan atas kesadaran sebagai hasil pembelajaran yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau anak mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) dalam hal hidup bersih dan sehat, indikator PHBS di sekolah yaitu: (1) cuci tangan pakai sabun (CTPS) dan dengan air mengalir, (2) mengonsumsi makanan sehat di sekolah, (3) menggunakan jamban yang bersih dan sehat, (4) olahraga yang teratur dan terukur, (5) memberantas jentik nyamuk, (6) tidak merokok di sekolah, (7) mengukur tinggi badan menimbang berat badan, dan (8) membuang sampah pada tempatnya.
3. **New Normal:** adalah tatanan, kebiasaan dan perilaku yang baru berbasis pada adaptasi untuk membudayakan perilaku hidup bersih dan sehat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah

a. Pengertian PHBS

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan serangkaian perilaku manusia yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti mencuci tangan sebelum dan sesudah makan, membuang sampah dan perilaku sehat lainnya. Perilaku hidup bersih dan sehat adalah wujud keberdayaan masyarakat yang sadar, mau dan mampu mempraktekan PHBS.

Kurniawati mengatakan bahwa:

Prilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran, yang menjadikan seseorang, keluarga, kelompok atau masyarakat mampu menolong dirinya sendiri (mandiri) di bidang kesehatan dan berperan aktif dalam mewujudkan kesehatan masyarakat. (c,2020:36)

Berprilaku hidup bersih dan sehat bukan hanya sebuah pengetahuan dan sikap positif serta dukungan fasilitas sarana, melainkan perlunya juga dukungan dari guru dalam pengetahuan di sekolah untuk menunjang informasi dalam pelaksanaan PHBS. Diana (2014:50) PHBS merupakan upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok, dan masyarakat, dan melakukan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku melalui pendekatan untuk membantu menerapkan cara-cara hidup sehat dalam rangka menjaga, memelihara, dan meningkatkan kesehatannya. (Sani,2011:14)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa PHBS merupakan perilaku yang dipraktikkan dalam memberikan hasil pengalaman belajar yang menjadikan individu, keluarga, kelompok, mampu menolong dirinya sendiri dalam rangka menjaga, memelihara, dan meningkatkan kesehatannya di bidang kesehatan yang dapat didukung oleh pengetahuan di sekolah untuk memperoleh informasi dalam pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat.

b. Indikator PHBS

(Wulandari,2011:104) Mengatakan indikator merupakan alat untuk mengukur dan sebagai petunjuk. Indikator PHBS adalah nilai-nilai yang ditetapkan untuk mengukur suatu kondisi atau keadaan PHBS setiap tatanan. Adapun indikator PHBS di sekolah ada beberapa indikator yang dipakai sebagai ukuran menilai PHBS di sekolah yaitu:

1) Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun

Mencuci tangan dengan air mengalir dan memakai sabun telah lama diketahui oleh masyarakat umum bahwa mencuci tangan merupakan salah satu cara pencegahan dan perlindungan diri terhadap kuman penyakit. guru, peserta didik, dan masyarakat sekolah selalu mencuci tangan sebelum makan, sesudah makan, buang air besar/sesudah buang air kecil, sesudah aktivitas, dan setiap kali tangan kotor dengan memakai sabun dan air bersih yang mengalir. Air bersih yang mengalir akan membuang kuman yang ada di tangan yang kotor, sedangkan sabun selain membersihkan kotoran juga dapat membunuh kuman yang ada di tangan. Adapun manfaat cuci tangan yaitu: membersihkan tangan, membunuh virus dan penyebab penyakit yang menempel di tangan dan juga mencegah penularan penyakit. untuk menunjang perilaku hidup

bersih dan sehat (PHBS) di sekolah harus tersedia kran cuci tangan, sabun dan handuk sebagai sarana cuci tangan bagi guru dan peserta didik.

2) Mengonsumsi jajanan yang bersih dan sehat

Mengonsumsi makanan sehat merupakan suatu keharusan, terutama bagi anak usia dini yang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Makanan sehat yang mengandung banyak gizi sangat diperlukan oleh mereka. Alangkah baiknya jika orang tua memberikan bekal untuk anak sehingga tidak perlu jajan makan yang tidak diketahui bahan dan proses pembuatannya. Untuk mendukung kegiatan berperilaku hidup bersih dan sehat di sekolah haruslah terdapat kantin yang memenuhi syarat kesehatan.

3) Menggunakan jamban yang bersih dan sehat

Kebersihan jamban mutlak diperlukan untuk mencegah penularan bakteri dan virus penyebab penyakit di antara warga sekolah yang menggunakannya. Selain kebersihan dari jamban, daya tahan tubuh pengguna juga menjadi faktor penentu penularan penyakit. Sehingga diperlukan jamban yang memenuhi syarat jamban sehat. Syarat jamban sehat diantaranya: a) Tidak mengkontaminasi tempat penampungan air, b) Tidak terjadi kontak antara manusia dan tinja, c) Hasil buangan tinja tidak menimbulkan bau, d) Cukup pencahayaan, e) Cukup ventilasi, f) Cukup air, g) Cukup luas, h) Lantai kedap air, i) Konstruksi jamban dibuat dengan baik sehingga aman bagi penggunaannya dan) Tersedia alat-alat pembersih.

Untuk mendukung kegiatan PHBS, di sekolah haruslah tersedia jamban yang memenuhi syarat kesehatan serta memiliki sarana alat pembersih. Jamban yang bersih dan tidak berbau selain menunjukkan kebersihan juga membuat angka

penularan bakteri dan kuman penyebab penyakit menjadi berkurang.

4) Olahraga yang teratur dan terukur

Olahraga adalah aktifitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan. Berolahraga selain membuat badan bugar dan sehat juga dapat membuat sistem kekebalan tubuh terhadap bakteri dan virus penyebab penyakit meningkat, sehingga dengan berolahraga diharapkan dapat menjaga dan meningkatkan kesehatan bagi pelakunya. Berolahraga hendaknya teratur dengan jadwal yang telah terukur sesuai dengan kemampuan pelakunya. Dengan berolahraga secara teratur tubuh akan terbiasa dengan kegiatan tersebut sehingga tidak terjadi kekakuan otot.

Peserta didik, guru, dan masyarakat sekolah lainnya melakukan olahraga/aktivitas fisik secara teratur minimal tiga kali seminggu selang sehari. Olahraga dapat dilakukan di halaman secara bersama-sama, di ruangan olahraga khusus (bila tersedia), dan juga di ruangan kerja bagi guru/karyawan sekolah berupa senam ringan dikala istirahat sejenak dari kesibukan kerja. Sekolah diharapkan membuat jadwal teratur untuk berolahraga bersamaserta menyediakan alat/sarana untuk berolahraga. Untuk menunjang kegiatan PHBS di sekolah, hendaknya terdapat jadwal rutin olahraga bagi para peserta didik dilengkapi dengan sarana peralatan olahraga yang mendukung serta perlu adanya penyuluhan PHBS di sekolah dan di dalam materi pelajaran olahraga. Dengan berolahraga yang teratur dan terukur dapat menerapkan nilai karakter disiplin.

5) Memberantas jentik nyamuk

Upaya untuk memberantas jentik di lingkungan sekolah yang dibuktikan dengan tidak ditemukan jentik nyamuk pada tempat-tempat penampungan air, bak mandi, gentong air, vas bunga, pot bunga/alas pot bunga, wadah pembuangan air dispenser, wadah pembuangan air kulkas, dan barang-barang bekas/tempat yang bisa menampung air yang ada di sekolah. Memberantas jentik di lingkungan sekolah dilakukan dengan pemberantasan sarang nyamuk

6) Tidak merokok di sekolah

Merokok merupakan kegiatan menghisap asap rokok ke dalam tubuh dan menghembuskannya ke udara. Rokok adalah benda yang berbentuk silinder dari kertas dan memiliki ukuran panjang antara 70 hingga 120 mm dengan diameter sekitar 10 mm yang berisi daun tembakau yang telah dipotong kasar. Rokok dibakar pada salah satu ujungnya dan dibiarkan membara agar asapnya dapat dihisap oleh mulut melalui ujung lainnya. Peserta didik, guru, dan masyarakat sekolah tidak merokok di lingkungan sekolah. Merokok berbahaya bagi kesehatan perokok dan orang yang berada di sekitar perokok. Dalam satu batang rokok yang diisapakan dikeluarkan 4000 bahan kimia.

7) Menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap 6 bulan

Berat badan adalah ukuran tubuh dalam sisi beratnya yang ditimbang dalam keadaan berpakaian minimal tanpa perlengkapan apapun. Tinggi badan adalah ukuran tubuh dalam sisi tingginya yang diukur dalam keadaan berpakaian minimal tanpa perlengkapan apapun. Pertumbuhan dan perkembangan anak di usia sekolah sangatlah pesat, sehingga diperlukan pencatatan pertumbuhan dan perkembangan tubuh secara rutin.

Beberapa hal yang mempengaruhi berat badan dan tinggi badan diantaranya adalah makanan dan minuman. Dalam sehari tubuh manusia membutuhkan gizi lengkap seperti karbohidrat, lemak, protein, vitamin dan mineral. Peserta didik ditimbang berat badan dan diukur tinggi badan setiap 6 bulan agar diketahui tingkat pertumbuhannya.

Hasil penimbangan dan pengukuran dibandingkan dengan standar berat badan dan tinggi badan sehingga diketahui apakah pertumbuhan peserta didik normal atau tidak normal. Untuk mendukung kegiatan PHBS, di sekolah hendaknya terdapat jadwal menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan serta sekolah harus memiliki saran untuk menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan. Dengan menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan secara rutin nilai karakter yang dapat dikembangkan adalah disiplin.

8) Membuang sampah pada tempatnya.

Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah merupakan media menumpuknya bakteri dan virus penyebab penyakit. Peserta didik/guru/masyarakat sekolah membuang sampah ke tempat sampah yang tersedia. Sekolah sebaiknya menyediakan tempat sampah yang terpilah antara sampah organik, non-organik, dan sampah bahan berbahaya. Sampah selain kotor dan tidak sedap dipandang juga mengandung berbagai kuman penyakit. Membiasakan membuang sampah pada tempat sampah yang tersedia sangat membantu peserta didik/guru/masyarakat sekolah terhindar dari berbagai kuman penyakit. Membuang sampah pada tempatnya merupakan perbuatan baik yang positif yang harus dijadikan sebagai suatu kebiasaan sehari-hari agar dapat menjadi teladan bagi orang lain. Dengan membuang

sampah pada tempatnya nilai karakter yang dapat dikembangkan adalah nilai karakter cinta lingkungan dan disiplin

c. Manfaat PHBS di sekolah

Perilaku hidup bersih dan sehat mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan. Adapun manfaat PHBS di sekolah dalam heny wulandari(2015:76) adalah:

- 1) Terciptanya sekolah yang bersih dan sehat, sehingga anak sekolah dan guru di lindungi dari berbagai penyakit.
- 2) Semakin meningkatnya semangat proses belajar mengajar yang berdampak pada prestasi belajar anak di sekolah
- 3) Citra sekolah sebagai sarana pendidikan semakin meningkat sehingga mampu menarik minat masyarakat.
- 4) Semakin meningkatnya citra pemerintah di bidang kesehatan
- 5) Dapat menjadi percontohan sekolah ber-PHBS bagi daerah lain.

Adapun manfaat PHBS di sekolah menurut Taryatman(2016:9) menyatakan ada beberapa manfaat Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat(PHBS) yaitu:

- a) Manfaat bagi peserta didik
 - i. Meningkatkan kesehatannya dan tidak muda sakit
 - ii. Meningkatkan semangat belajar
 - iii. Meningkatkan produktiitas belajar
 - iv. Menurunkan angka absensi karena sakit
- b) Manfaat bagi warga sekolah
 - i. Meningkatkan semangat belajar sehingga berdampak positif terhadap pencapaian target dan tujuan

- ii. Menurunkan *biaya* kesehatan yang harus dikeluarkan
- iii. Meningkatkan citra sekolah yang positif

c) Manfaat bagi sekolah

- i. Adanya bimbingan teknis pelaksanaan pembinaan PHBS di sekolah
- ii. Adanya dukungan buku pedoman dan media promosi PHBS di sekolah.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan PHBS

1) Pengetahuan (knowledge)

Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu, penginderaan terjadi melalui panca indra. Pengetahuan atau kognitif merupakan desain yang sangat penting untuk terentuknya tindakan seseorang (Notoatmodjo,2005)

2) Sikap(Attitude)

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek.

Seperti halnya dengan pengetahuan, sikap juga terdiri dari berbagai tingkatan, yakni:

- a) Menerima, diartikan orang mau dan mempertahankan stimulasi yang diberikan.
- b) Merespon, memberikan jawaban apabila di tanya mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang di berikan
- c) Menghargai, mengajak orang lain untuk mengerjakan dan mendiskusikan suatu masalah
- d) Bertanggung jawab, bertanggung jawab atas segala yang telah dipilihnya dengan segala resiko

3) Tindakan

Secara logis, sikap akan dicerminkan dalam bentuk tindakan namun tidak dapat dikatakan, bahwa sikap dan tindakan memiliki hubungan sistematis.

2. Film Animasi

Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu anima yang artinya jiwa, hidup, semangat. Objek nyata yang dituangkan dalam bentukgambar 2D maupun 3D. Sehingga animasi dapat di artikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup , disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian di tampilkan.(Suantari,2016:21)

film animasi merupakan hasil pengelolaan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. film animasi adalah salah satu media yang bisa digunakan untuk menanamkan PHBS pada anak, film animasi media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi perilaku ,pola pikir, dan membuka wawasan bagi para penonton. Sayekti(2019:166)

film animasi untuk pembelajaran anak usia dini, melalui film animasi anak usia dini dapat tertarik dengan pembelajaran yang akan dilakukan dan juga materi yang akan disampaikan karena dengan menggunakan video animasi yang dapat membantu anak. media animasi dapat memiliki dampak pada perkembangan anak dn juga dapat memotivasi anak karena media tersebut sangat menarik baginya, mulai dari adanya suara, gambar yang bergerak, tokoh yang menarik. Safitri(2020:245)

Film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengelolaan gambar tangan sehingga menjadi sumber yang bergerak. Pada awal penemuannya.film animasi di buat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di putar, sehingga muncul efek gambar

bergerak, melalui antuan komputer dan grafika komputer.Syamsuri (2021:129)

Setelah melihat pengertian di atas maka peneliti menyimpulkan bahwa film animasi merupakan hasil pengelolaan gambar dan menjadikannya sumber yang bergerak sehingga memunculkan efek gambar yang bergerak, melalui bantuan komputer dan grafika.

a. Jenis - Jenis Film Animasi

Adapun jenis- jenis animasi menurut Suantari (2016: 40-42) sebagai berikut:

1) *Stop-motion animation* sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stopmotion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi. Wallace and Gromit dan Chicken Run , karya Nick Parks, merupakan salah satu contoh karya *stop motion animation*. Contoh lainnya adalah *Celebrity Deadmatch* di MTV yang menyajikan adegan perkelahian antara berbagai selebriti dunia.

2) Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umumdikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknikanimasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kalidikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *celanimation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan

animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.

Dengan berkembangnya teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatan animasi tradisional yang dibuat dengan menggunakan komputer lebih dikenal dengan istilah animasi 2 Dimensi. Contoh pengaplikasian Animasi Tradisional adalah film animasi Pinocchio yang dirilis di Amerika Serikat pada tahun 1940, Animal Farm (United Kingdom, 1954), dan Akira (Jepang, 1988).

3) Animasi komputer (*computer Graphics animation*)

Sesuai dengan namanya, animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, pemberian suara, serta special efeknya semuanya di kerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang awalnya tidak mungkin digambarkan dengan animasi menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan wahana ruang angkasa ke suatu planet dapat digambarkan secara jelas, atau proses terjadinya tsunami. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang dengan mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan software yang digunakan Secara garis besar, animasi komputer dibagi menjadi dua kategori diantaranya:

a) *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada sistem animasi 2 Dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

b) *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi dengan program 3 dimensi dengan program 3D.

b. Gaya Film Animasi

Adapun gaya film animasi menurut Suantari (2016:50) sebagai berikut:

1) *Rotoscope* (Gaya Menjiplak Realistis / Wujud Nyata)

Jadi dalam pembuatan film animasi ini menggunakan video asli lalu dijiplak adegan peradegan sehingga diperoleh gerakan yang alami. Jadi disini film kartun yang dihasilkan merupakan jiplakan dari video asli

2) *Limited* (Gaya Sederhana)

Biasanya digunakan oleh industri film animasi yang kejar tayang sehingga memaksa untuk produksi dengan cepat. Disini gerakan tidak terlalu dipentingkan, karena mengutamakan unsur cerita. Namun kualitas gerak tetap harus dijaga agar tampak alami. Umumnya banyak diterapkan di Jepang sehingga produksi film disana relatif tinggi. Sebagai contoh : Doraemon, Shinchon, Ninja Hatori, dll. Di Amerika juga banyak menggunakan gaya ini untuk kejar tayang stasiun televisi seperti Scooby Doo, Flintstone, Jetson, dll. Perusahaan film animasi juga banyak menggunakan gaya ini. Salah satu hasil karyanya : Spongebob Dora, dll.

3) *Exaggeration* (Gaya Berlebihan)

Gaya film animasi yang sangat ideal dan diakui oleh animator dunia karena disini kreatifitas, imajinasi dan keterampilan animator sangat menentukan. Tak ada campur tangan dengan menjiplak ataupun mencontoh. Gaya film animasi ini lebih mengutamakan gerak animasi dari pada unsur ceritanya, agar tampak lebih dramatis dan ekspresif, namun tetap mempertimbangkan unsur cerita sebagai standart kualitas

yang seimbang. Contoh : Micky Mouse, Donald Duck, Tom and Jerry, dan Tiny Toon.

c. Teknik Penciptaan Animasi

Adapun teknik penciptaan animasi menurut Suantari (2016:51-53) sebagai berikut:

1) Film Animasi Dwi Matra (*Flat Animation*)Jenis film ini seluruhnya menggunakan bahan papir yang dapat digambar di atas permukaannya. Disebut juga jenis film animasi gambar sebab hampir semua objek animasinya melalui runtun kerja gambar. Semua runtun kerja jenis film animasi ini dikerjakan di atas bidang datar atau papir.

2) Film animasi cell (*cell technique*)

Jenis film animasi ini merupakan teknik dasar dari film animasi kartun. Teknik ini memanfaatkan serangkaian gambar yang dibuat di atas lembaran plastik tembus pandang disebut sel “cell”. Figur animasi digambar sendiri-sendiri diatas sel untuk tiap perubahan gambar yang bergerak, selain itu ada bagian yang diam yaitu latar belakang dibuat untuk tiap adegan, digambar memanjang lebih besar daripada lembar sel.

Lembaran sel dan latar diberi lubang pada salah satu sisinya, untuk dudukan pada meja animator sewaktu di gambar dan meja dudukan sewaktu dipotret. Teknik yang memanfaatkan lembaran sel merupakan suatu pertimbangan penghematan gambar dengan memisahkan bagian dari objek animasi yang bergerak, dibuat beberapa gambar sesuai kebutuhan dan bagian yang tidak bergerak cukup dibuat sekali saja.

3) Film Animasi Potongan (*Cut Out Animation*)

Jenis film animasi ini termasuk penggunaan teknik yang sederhana dan mudah. Figur atau objek animasi dirancang, digambar pada kertas lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang

telah dibuat dan diletakkan pada sebuah bidang datar sebagai latar. Pemotretan dilakukan dengan menganalisa langsung tiap gerakan dengan tangan sesuai dengan tuntutan cerita.

Dengan teknik yang sederhana, gerak figur atau objek animasi menjadi terbatas sehingga karakternya pun terbatas juga. Karakter figur dibuat terpisah biasanya terdiri dari tujuh bagian yang berbeda kepala, leher, badan, dua tangan, dan dua kaki. Untuk menggerakkan dan menghidupkan karakter, pemisahan itu bisa disesuaikan tergantung dari tuntutan cerita, bisa dibuat kurang dari bagian tadi atau lebih.

4) Film Animasi Bayangan (*Silhouette Animation*)

Seperti halnya pertunjukan wayang kulit, jenis film animasi ini menggunakan cara yang hampir sama. Figur atau objek animasi berupa bayangan dengan latar terang, karena pencahayaannya berada di belakang layar. Teknik yang dipakai sama dengan film animasi potongan yaitu figur digambar lalu dipotong sesuai dengan bentuk yang digambar dan diletakkan pada latar di meja pemotretan untuk di potret. Bedanya disini, kertas berwarna atau diberi warna sesuai dengan kebutuhan, sedangkan film animasi bayangan seluruhnya menggunakan kertas berwarna gelap/ hitam baik figur maupun latar.

5) Film Animasi Kolase (*Collage Animation*)

Yang selalu berhubungan dengan jenis film animasi ini adalah sebuah teknik yang bebas mengembangkan keinginan kita untuk menggerakkan objek animasi semauanya di meja dudukan kamera. Teknik ini cukup sederhana dan mudah dengan beberapa bahan yang bisa dipakai; potongan koran, kamera, gambar-gambar, huruf atau penggabungan dari semuanya. Gambar dan berbagai bahan yang dipakai, disusun sedemikian rupa lalu diubah secara berangsur-angsur menjadi bentuk susunan baru, dimana tiap perubahan penempelan

dipotret dengan kamera menjadi suatu bentuk film animasi yang bebas.

6) Film Animasi Menggambar Langsung

Tidak seperti film animasi lainnya, jenis film animasi ini menggunakan teknik, menggambar objek animasi dibuat langsung pada pita seluloid baik positif maupun negatif, tanpa melalui runtun pemotretan kamera. Untuk suatu kebutuhan karya seni yang bersifat pengungkapan atau yang bersifat percobaan mencari sesuatu yang baru.

a) Film Animasi Tri Matra (Object Animation)

i. Film Animasi Boneka (Puppet Animation)

Objek animasi yang dipakai dalam jenis film animasi ini adalah boneka dan figur lainnya. Merupakan penyederhanaan dari bentuk alam benda yang ada, terbuat dari bahan yang mempunyai sifat lentur/plastik dan mudah untuk digerakkan sewaktu melakukan pemotretan bingkai per bingkai seperti bahan kayu yang mudah ditatah, kain, kertas, lilin, tanah lempung, dll.

i. Film Animasi Model

Objek animasi tri matra dalam jenis ini berupa macam- macam bentuk animasi yang bukan boneka dan sejenisnya. Seperti bentuk abstrak ; balok, bola, prisma, piramida, silinder, kerucut, dll. Atau bentuk model percontohan bentuk dari ukuran sebenarnya seperti bentuk molekul dalam senyawa kimia, bola bumi, dll. Bentuk objek animasi sederhana, penggunaannya pun tidak terlalu rumit dan tidak banyak membutuhkan gerak. Bahan yang dipakai terdiri dari kayu, plastik keras, dan bahan keras lainnya yang sesuai dengan sifat karakter materi yang dimiliki tetapi tidak berarti bahan lentur tidak dipakai

ii. Film Animasi *Pixilasi (Pixilation)*

Disebut juga film animasi non figur karena keseluruhan cerita tidak membutuhkan tokoh atau figur lainnya. Jenis film animasi ini hanya bersifat menjelaskan sesuatu yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan umum. Jenis film tri matra yang memakai figur manusia sebagai objek animasi. *Pixilasi* adalah suatu teknik pemotretan dimana manusia berbuat atau melakukan sesuatu adegan seperti boneka, sama halnya yang dilakukan dalam film animasi pada umumnya. Sang animator mengatur beberapa orang dalam posisi yang dikehendaki lalu dipotret tiap gerakan demi gerakan dalam kerangka yang tepat mejadi suatu rangkaian gerakan yang serasi.

3. Film animasi Nussa dan Rara

Nussa merupakan sebuah animasi web yang dirancang untuk memerdayakan prilaku hidup bersih dan sehat. Melalui, cerita-cerita menyenangkan dengan episode-episode muslim dalam kaidah islam. Dengan konten edukasi yang menyenangkan untuk anak, yang mana anak dapat menikmati pertualangan dan memecahkan masalah kehidupan sehari-hari nussa dan adik perempuannya bernama Rara dengan fondasi kehangatan islam.(www.nussa_official.com/?=1 diakses 21 juni 202)

Animasi nussa dan rara merupakan media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi prilaku ,pola pikir, dan membuka wawasan bagi para penonton. Film animasi Nussa dan rara yang diproduksi oleh rumah animasi The little Giant yang digagas oleh Mario Irwansyah dengan kalaborasi bersama 4 stripe production. Yang pernah di tayangkan di beberapa stasiun televisi indonesia.

Meskipun terbilang baru dalam film animasi anak-anak, nussa dan rara telah masuk dinominasi program animasi indonesia pada penghargaan Anugrah penyiaran Rumah anak 2019. Dan berhasil memenangkan dua penghargaan Anugrah syiar ramadhan 2019 pada nominasi production house inspirasi pemuda indonesia dan program favorit anak, dan memenangkan penghargaan piala citra 2019 film animasi pendek terbaik.

a. Biography

film animasi Nussa dan rara yang diproduksi oleh rumah animasi The little Giant yang digagas oleh Mario Irwansyah dengan kalaborasi bersama 4 stripe production,yang bercerita tentang kehidupan sehari-hari keluarga sederhana dengan karakter utama anak laki-laki berusia 9 tahun, adik kecil perempuannya berusia 5 tahun, dan ibundanya yang selalu hadir memberikan kehangatannya. (www.Nussaofficial.com)

Nussa dan rara hadir di tengah-tengah masyarakat pada bulan november 2018, sebagai salah satu program tayangan edukasi dengan berkonsep fun-eduitment menjadi Ip pertama studio Animasi the little Giant.

b. Tokoh

1) Nussa



Sumber:www.Nussaofficial.com

Anak laki-laki berusia 9 tahun yang hadir sebagai karakter utama di cerita ini memiliki sifat anak kecil pada seusianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, namun memiliki sifat cinta alquran, sebagai bentuk bakti kepada orang tua. Dengan bekal pengetahuan tentang agama yang cukup luas, Nussa dijadikan sebagai role model adik dan para sahat. Berbagai macam kelebihan yang dimiliki, Nussa lahir dengan kaki tidak sempurna. Hingga saat ini, nussa menggunakan artificial legs di kaki kirinya agar dapat berlari bermain bola. Lewat karakter nussa, walaupun dengan berbagai macam keterbatasan, berbuat kebaikan dan meraih cita-cita bukanlah sebagai halangan untuk menjadi hebat.

2) Rarra



Sumber: www.Nussaofficial.com

Karakter utama pendukung Nussa adalah adiknya sendiri, Rarra. Anak perempuan yang berusia 5 tahun, memakai jilbab berwarna merah dan berpakaian kuning, memiliki sifat pemberani, selalu aktif, periang, dan berimajinasi tinggi. Disisi lain, rarra juga memiliki sifat anak kecil di usianya, ceroboh dan tidak sabaran. Hal ini yang menjadikan sebagai salah satu permulaan konflik cerita dari karakter rarra. Dalam kesehariannya, rarra hobi menonton Tv, makan dan bermain. Dibeberapa cerita, rarra menunjukkan

rasa sayang kepada kucing peliharaan yang berwarna abu-abu putih di berikanya nama antta.

3) Umma



Sumber: www.Nussaofficial.com

Salah satu karakter yang menjadi panutan Nussa dan rarra, adalah umma. Ibu kandung yang berparas cantik dan berpakaian muslim berwarna ungu ini, memiliki watak periang, perhatian dan bijaksana. Dalam cerita, umma sering menjadi penengah sebagai penutup inti cerita atau konflik yang terjadi di antara nussa dan rarra. Sejak kecil umma terbiasa hidup dengan tradisi yang turun-temurun dari keluarga besarnya sehingga mudah memahami konsep agama, hadist dan hidup berdasarkan Al-qur'an sebagai seorang ibu yang sangat menyayangi keluarganya yang melengkapi karakter keibuan di setiap cerita Nussa.

4) Antta



Sumber: www.Nussaofficial.com

Rarra memiliki kucing berwarna abu-abu putih yang di beri nama antta yang saat ini usianya sekitar 1 tahun. Karakter antta di gambarkan dengan tingkah laku kucing pada umumnya, pintar dan aktif bergerak. Pada cerita nussa, antta memiliki peran sebagai pelengkap adengan ketika nussa dan rara sedang bersandu gurau. Tidak jarang pula antta menjadi objek kemarahan beberapa karakter. Antta di temukan ketika nussa dan abba di pinggir jalan ketika masih sangat kecil.

5) Syifa



Sumber: www.Nussaofficial.com

Salah satu karakter baru yang berperan sebagai sahabat nussa ini hadir belum lama ini. Anak perempuan

berusia 8 tahun, mengenakan jilbab dan pakaian muslimah bernuansa ungu yang memiliki watak tangguh, cerdas, dan memiliki inisiatif tinggi untuk membantu teman-temanya.

6) Abdul



Sumber: www.Nussaofficial.com

Karakter abdul yang hadir sebagai salah satu sahabat nussa berusia 8 tahun, berwarna kulit sawo matang dan ciri khas utamanya memiliki rambut keriting hitamnya. Berpakaian berwarna ungu kemerahan. Sifat yang di tonjolkan abdul di cerita nussa adalah penuh perhitungan dan sabar di segala kondisi. Nussa menjadi inspirasi abdul untuk menjadi anak kecil yang pintar.

c. Episode Nussa Dan Rarra

1) Mencegah Virus Dari Rumah

Menceritakan bahwa rara yang sedang asik mendengarkan siaran seputar virus yang menyerang indonesia, maka rara langsung memakai pakaian sesuai protokol kesehatan seperti menggunakan masker, jas hujan dan payung, tiba-tiba kak nussa datang menacari rara, dan mengagetkan rara, lalu nussa bertanya kepada rara sedang apa, dan rara pun mengadukan kepada umma bahwa kak nussa mengagetkan rara, sehingga umma datang menanyakan apa

yang terjadi, lalu rara menjelaskan bahwa rara lagi siap-siap untuk menghindari virus yang sedang rara tonton di tv, lalu umma menjelaskan cara mencegah virus dengan agar terhindar dari kuman dan virus dengan cara:

- a) Jaga kebersihan diri(mencuci tangan dengan sabun)
- b) Jaga kebersihan rumah, lingkungan kerja
- c) Terapkan adab bersin dan batuk
- d) Tidak berpergian di saat sakit(flu, batuk,demam)
- e) Jika sakit berlanjut, segera datang ke rumah sakit terdekat
- f) Konsumsi makanan sehat& rajin berolahraga
- g) Senantiasa selalu berdoa dan berperasangka baik.

2) Di rumah Aja

Episode Di Rumah Aja, menceritakan ketika rara berolahraga dan berjemur didepan dengan menggunakan masker, lalu umma memanggil rara untuk masuk kedalam. Dilain cerita, kak nussa sedang melakukan pembelajaran secara daring menggunakan laptop yang merasa bosan saat berada di rumah yang tidak bisa kemana-mana dan pengen di luar rumah. Lalu datanglah umma yang mengatakan bahwa tidak cuma rara dan nussa yang melakukan lockdown, sehingga rara bingung apa itu lockdown,lalu umma menjelaskan bahwa lockdown atau dikunci. Artinya, selama wabah Covid-19 kita diwajibkan belajar dari rumah, bekerja dari rumah dan beribadah dari rumah. Tujuannya,untuk mencegah penularan covid-19 agar tidak menyebar pada masa pandemi ini. Sebaiknya, jika tidak ada keperluan yang mendesak agar tetap di rumah dengan melakukan hal positif saat berada di rumah.

3) Rara di serang kuman

Episode ini menceritakan saat rara sedang memakan makanan pakai tangan dan kak nussa mengingatkan dan menggoda rara untuk mencuci tangan karena ada kumannya,

sehingga rara terbawa mimpi mengenai kuman karena nussa selalu mengatakan kuman kepada rarra, rara mengadukan itu kepada umma, lalu kak nussa menjelaskan bahwa rarra lupa sebelum makan jangan lupa mencuci tangan, soalnya banyak kuman pada tangan yang tidak dicuci dan nussa mengatakan ada hadis soal kebersihan. Sehingga Umma menjelaskan hadis dalam riwayat muslim 223 "kesucian separoh dari iman" Umma mengajarkan kepada rara cara ampuh lawan kuman yaitu dengan cuci tangan sambil bernyanyi cuci tangan dengan syair yang sederhana.

4. Pengaruh Film Animasi Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat

Media animasi adalah salah satu media yang dapat digunakan sebagai perantara pesan dari promosi kesehatan dengan gambar bergerak pada anak. film animasi juga termasuk dalam jenis media audio visual yang mempunyai sifat kemampuan untuk meningkatkan pandangan dan pemikiran, kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan). purwono, dkk, 2014:4

Media animasi memiliki metode yang memberi dampak besar dalam mempengaruhi perilaku pada anak dibandingkan dengan metode lainnya, film animasi berperan sangat efektif sebagai metode pembelajaran yang tepat dan jelas dalam mempengaruhi sikap, minat, perhatian dan konsentrasi anak menjadi lebih terfokus karena melibatkan mata telinga. Azizah dkk (2015:5)

Model pembelajaran yang menyatakan bahwa model pembelajaran kesehatan perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan media film animasi dapat meningkatkan

pengetahuan dan sikap lebih tinggi dibandingkan media cetak. Konsep dari film animasi adalah memberikan alur cerita yang mengajak anak untuk dapat memahami mengenai pesan yang disampaikan. Saraswati (2011:6)

Berdasarkan dari uraian film animasi memiliki pengaruh terhadap perilaku, sikap, dan minat anak dalam melakukan pembelajaran sehingga film animasi sangat efisien diberikan kepada anak untuk mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat anak.

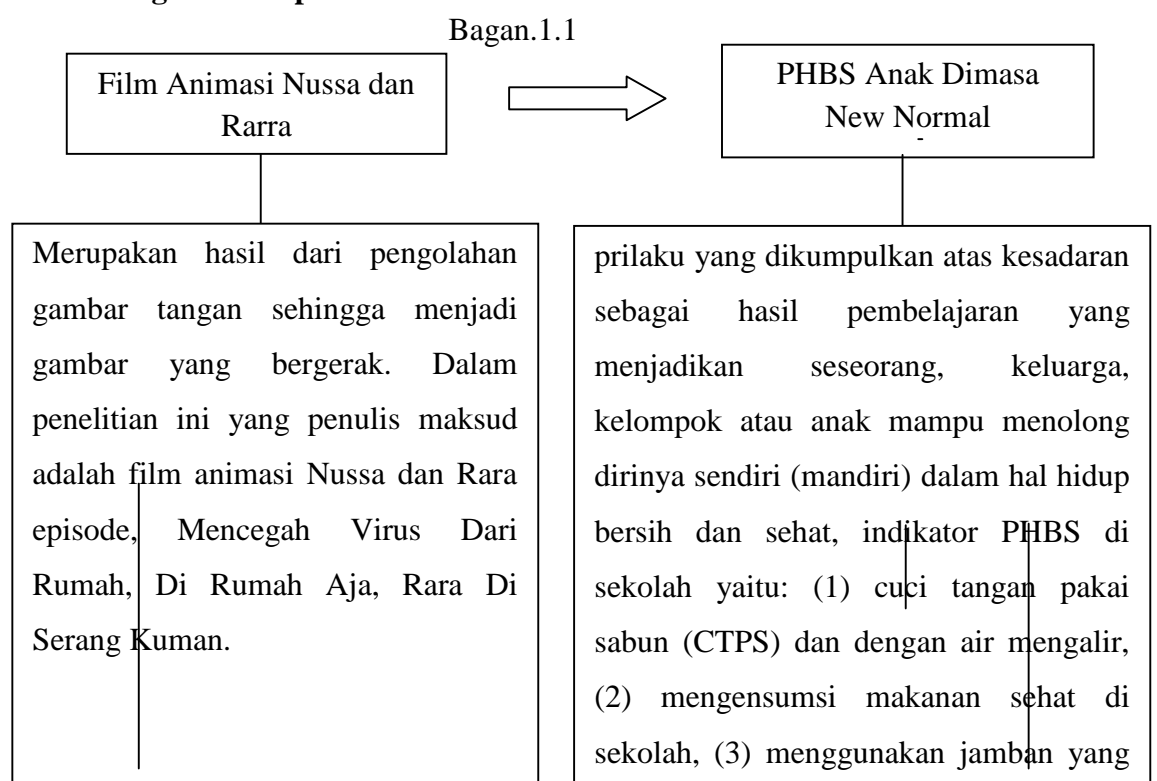
B. Penelitian Relevan

1. Judul penelitian Nurlaila Inayah pada tahun 2019” Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat pada murid Paud di Bandar Lampung. Masalah dalam penelitian ini masih ada yang tidak ditimbang teratur, di temukan bahwa sebelum makan anak mencuci tangan tidak pada air mengalir dan cuci tangan dilakukan pada boskom yang di pakai bersama-sama secara bergantian dan tanpa menggunakan sabun, dan anak tidak mengensumsi sayur dan buah. Penelitian ini difokuskan pada upaya preventif dengan membudidayakan perilaku hidup bersih dan sehat. Tujuan penelitian untuk mengetahui gambaran perilaku hidup bersih dan sehat pada murid Paud. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan populasi seluruh anak di sekolah. Perbedaan adalah pada subjek penelitian , sedangkan penelitian ini menggunakan subjek film animasi nussa dan rara dilaman nussa official yang penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen quisi eksperimen.
2. Jurnal penelitian Anasthya Luviani dan santiDelliana tahun 2020 ”Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtue Terhadap Perilaku Imitasi Anak” di Bekasi Utara penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh terpaan tayangan animasi nussa official episode cuci tangan yuk terhadap perilaku imitasi.Data responden pada penelitian ini adalah

anak berusia 4-5 tahun, yang diambil sampelnya sebanyak 97 orang, yang dikategorikan sia dan jenis kelamin, 41% anak usia 4 tahun dan sisanya 56% diisi oleh anak usia 5 tahun. Hasil tersebut diketahui sebagian besar anak usia 4-5 tahun suka menonton tayangan Nussa Official. Persamaan penelitiannya yaitu terdapat pada subjek penelitian yang mana peneliti menggunakan anak usia 4-5 tahun dalam penelitian.

3. Penelitian Brahmana Mahendra putra Mangarapian pada tahun 2017 “Penilain Efektifitas Vidio Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Untuk Anak Tunadaksa Di SLB Yayasan Pembinaan Anak Cacat (YPAC) Imam Bonjol, Jember. Metode penelitian research and Deelopment dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian peningkatan efektivitas PHBS pada anak tnadaksa secara keseluruhan mengalami peningkatan melalui vidio animasi. Perbedaan penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas film animasi cuci tangan pakai sabun pada penerapan Prilaku hidup bersih dan sehat di Tunadaksa, sedangkan peneliti bertujuan melihat pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat di pendidikan anak usia dini dengan metode kuantitatif.

C. Kerangka Konseptual



Terdapat pengaruh / tidak terdapat pengaruh film animasi nussa dan rarra terhadap prilaku hidup bersih dan sehat dimasa new normal

D. Hipotesis

Hipotesis menurut Arifin(2012:197) adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan Penelitian.

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rarra Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Dimasa New Normal.
2. Hipotesis Nihil (H_0): Tidak Terdapat Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rarra Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Dimasa New Normal

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan yaitu “ Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Dimasa New Normal Di TK Bundo Kandung, Lintau” maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Sugiyono (2015:13) menyatakan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang mana data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode penelitian ini adalah eksperimen.

Penelitian eksperimen adalah suatu model penelitian, dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobserasi pengaruh atau akibat dari berubahannya stimulasi atau kondisi tersebut. Berdasarkan pendapat di atas, penelitian eksperimen mengoserasi suatu kondisi dan melihat apakah terdapat pengaruh variabel satu dengan yang lain, setelah diberikan perlakuan. (Kasiram(2008:201)

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh X(film animasi nussa dan rara) terhadap Y(prilaku hidup bersih dan sehat). Pada penelitian ini, peneliti memanipulasi suatu variabel dan mengontrol variabel yang relevan dan mengobservasi efek atau pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil perlakuan yang diberikan atau post-test, sedangkan variabel bebasnya treatment atau perlakuan yang telah diberikan kepada kelompok eksperimen. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, dengan menggunakan metode pre-Eksperimental dan desain

yang digunakan dengan tipe one group pretest-posttest karena diberikan pretest terlebih dahulu sebelum di treatment, sehingga dapat melihat berpengaruh atau tidak film animasi nussa dan rara terhadap perilaku hidup bersih dan sehat dimasa new normal.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Bundo Kandung, Lintau. Waktu pelaksanaan pada semester 1 (ganjil) tahun ajaran 2021/2022.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Supaya mempermudah penelitian, maka peneliti harus menentukan populasi dan sampel sebagai objek dan subyek dimana peneliti akan melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2015:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Bundo Kandung, Lintau yang memiliki kelompok belajar B1 dan B2.

Tabel 3.1

Jumlah siswa TK Bundo Kandung sebagai Populasi penelitian

No	Jenis kelamin	Jumlah siswa
1	Laki-laki	15 orang
2	Perempuan	10 orang
Jumlah		25 orang

Sumber: Kepala sekolah TK Bundo Kandung Lintau

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2015: 118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik purposive sampling

(sampling bertujuan). Purposive sampling yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu didalam pengambilan sampelnya.

Berdasarkan teknik purposive sampling dalam penelitian ini, maka kelompok yang akan dijadikan sampel adalah kelas B1 yang Sampel peneliti adalah 11 orang anak yang terdiri dari empat perempuan dan 7 laki-laki dari TK bundo Kandung Lintau Nagari Tepi Selo, Kecamatan Lintau Buo Utara Kabupaten Tanah Datar.

Tabel 3.2

Sampel Penelitian B1 TK Bundo Kandung Lintau

No	Kode Siswa	Jenis Kelamin
1	AJG	Laki-laki
2	FA	Laki-laki
3	AA	Laki-laki
4	ASH	Perempuan
5	AZS	Laki-laki
6	FBS	Perempuan
7	DM	Perempuan
8	AF	Laki-laki
9	KF	Laki-laki
10	JTU	Perempuan
11	FAW	Laki-laki

Sumber:Kepala sekolah TK Bundo Kandung Lintau

D. Instrumentasi Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk mengumpulkan data yang di perlukan dalam suatu penelitian. Instrumen penelitian menurut Sugiyono

(2010:148) adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk mempermudah penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Pada penelitian ini penulisan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori kecerdasan emosional dalam penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian Selalu, Sering, Kadang-Kadang Dan Tidak Pernah, dengan keterangan sebagai berikut:

S : Selalu

SR : Sering

Kd : Kadang-Kadang

Tp : Tidak Pernah

Menurut Arikunto (2010: 211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut dapat diukur atau tepat. Validitas terdiri dari tiga macam, yaitu:

1. Validitas isi. Validitas isi ditegaskan pada langkah telah dan revisi butir pertanyaan-pertanyaan. Berdasarkan pendapat provisional para penelaah.
2. Validitas kontruk. Penegakan validitas kontruk melalui analisis faktor makin banyak digunakan oleh peneliti, terutama karena mudahnya penggunaan jasa computer.
3. Validitas kriteria. Berkenaan dengan tingkat ketepatan instrumen mengukur segi yang akan diukur dibandingkan dengan hasil pengukuran dengan instrumen lain yang menjadi kriteria. Instrument yang menjadi kriteria adalah instrument yang sudah standar.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi yang mengacu pada kisi-kisi instrument teori, yaitu yang menjadi dasar penyusunan instrument. Untuk itu perlu adanya pembahasan mengenai teori tentang variabel yang diteliti. Berdasarkan teori tentang variabel tersebut kemudian dirumuskan defenisi konseptual dan defenisi operasional dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Indikator tersebut dijabarkan menjadi butir-butir instrument baik dalam bentuk pernyataan ataupun pertanyaan.

1. Kisi-kisi Instrumen

Menurut Suharsimi (2010:205) kisi-kisi adalah sebuah tabel menunjukkan hubungan antara hal-hal yang disebutkan dalam baris dengan hal-hal yang disebutkan dalam kolom. Kisi-kisi penyusunan instrumen menunjukkan kaitan antara variabel yang diteliti dengan sumber data dari mana data akan diambil, metode yang digunakan dan instrumen yang disusun. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini dibuat dengan berpedoman kepada kurikulum 2013 di Taman Kanak-kanak.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini dibuat dengan berpedoman kepada cara yang bisa digunakan untuk menjelaskan pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat di kelompok anak TK Bundo Kandung, Lintau. Peneliti membuat kisi-kisi berdasarkan teori Goleman (1996: 403-405) serta permendikbud no 137 tahun 2014, yang dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen
Kisi-Kisi Penelitian Pengaruh Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat

Variabel	Indikator	Butir Pengamatan	Teknik Pengumpulan Data	Alat Pengumpulan Data	Sumber Data
Perilaku hidup bersih dan sehat	Mencuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan sabun	1. Anak mampu mencuci tangan menggunakan air mengalir 2. Anak mampu mencuci tangan menggunakan sabun	Observasi	Angket	Anak
	Mengonsumsi jajanan yang bersih dan sehat	1. Anak mampu makan makanan yang dio buat orang tua 2. Anak dapat membawa air dari rumah yang tidak bewarna 3. anak mampu memakan makanan yang bergizi dan sehat	Observasi	Angket	Anak
	Menggunakan jamban yang bersih dan sehat	1. Anak dapat menyiram wc setelah buang air kecil 2. Anak dapat membersihkan kembali	Observasi	Angket	Anak

		wc setelah digunakan buang air besar			
	Olahraga yang teratur dan terukur	1. Anak dapat mengikuti kegiatan senam/ kegiatan lainya	Observasi	Angket	Anak
	Membuang sampah pada tempatnya	1. Anak dapat membuang sampah pada tong sampah	Observasi	Angket	Anak

E. Teknik pengumpulan data

1. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data penelitian dengan melalui pengamatan terhadap subjek yang akan diteliti. Observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Widiyoko (2014:46) Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (sugiyono, 2013:145). Observasi penelitian ini yang berkaitan dengan perilaku hidup bersih dan sehat di TK Bundo Kandung. Pelaksanaan observasi dalam penelitian ini yaitu observasi partisipan, dimana peneliti ikut terlihat dalam kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu memberikan film Animasi nussa dan rara kepada anak yang sedang diamati.

Tabel 3.4

Angket observasi perilaku hidup bersih dan sehat anak

Nama :

Umur :

Jenis kelamin :

No	Pernyataan	Penilaian perilaku hidup bersih dan sehat anak			
		S	SR	KD	TP
		4	3	2	1
1	Anak mencuci tangan menggunakan air mengalir				
2	Anak mencuci tangan menggunakan sabun				
3	Anak makan makanan yang dibuat orang tua				

4	Anak membawa air dari rumah tidak bewarna				
5	Anak makan makanan yang bergizi dan sehat				
6	Anak menyiram wc setelah buang air kecil				
7	Anak membersihkan kembali wc setelah digunakan buang air besar				
8	Anak mengikuti kegiatan senam /kegiatan lainnya				
9	Anak membuang sampah pada tong sampah				

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik pengolahan data

Bentuk pengolahan data yang dipakai adalah dengan memakai metode pengelolaan statistik. Peneliti memakai model eksperimen one group pre test post test design, dimana peneliti melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama(pretest) dan nilai tes kedua(posttest). Tujuan peneliti adalah membandingkan dua nilai yang telah didapat. Dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan pertanyaan selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Jumlah item perilaku hidup bersih dan sehat anak sebanyak 9 item pengamatan sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

a. Skor maksimum $4 \times 9 = 36$

Keterangan: skor maksimum nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan item pengamatan keseluruhan berjumlah 9 dan hasilnya 36

- b. Skor minimum $1 \times 9 = 9$

Keterangan: skor minimum nilai terendahnya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah item pengamatan keeluruhan yang berjumlah 9, dan hasilnya 9

- c. Rentang $36 - 9 = 27$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah item pengamatan.

- d. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan

- e. Panjang kelas interval $27 : 4 = 6,5$ dibulatkan menjadi 7

Panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan kriteria.

Tabel 3.5

Skor alternatif jawaban

No	Alternatif jawaban	Skor
1	Selalu	4
2	Sering	3
3	Kadang-Kadang	2
4	Tidak Pernah	1

Tabel 3.6

Klasifikasi kategori data peneliti tentang skor prilaku hidup bersih dan sehat anak.

No	Kriteria	Skor kelas interval
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	30-36
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	23-29
3	Mulai Berkembang(MB)	16-22
4	Belum Berkembang(BB)	9-15

2. Teknik Analisis data

Menurut Sugiyono, (2007:335) tujuan utama dari analisis data adalah untuk meringkas data dalam bentuk yang mudah dipahami dan mudah ditafsirkan sehingga hubungan antara masalah penelitian dapat dipelajari dan diuji. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dengan mengorganisasikan ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Setelah data diperoleh, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah menganalisis data. Setelah diperoleh jawaban, dilakukan pengklasifikasian jawaban berdasarkan kategori perilaku hidup bersih dan sehat. Untuk menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurang skor terkecil. Adapun rumusnya adalah:

$$R=H-L$$

Keterangan:

R = Rentang yang dicari

H = Skor yang tertinggi

L = Skor yang terendah

Hasil rentang dibagi empat, dan hasil inilah yang dijadikan skala interval untuk kategorinya.

Sudijono (2005:306) mengatakan bahwa teknik analisis data dilakukan dengan cara membandingkan hasil rata-rata pretest dan post test kedua kelompok eksperimen dengan memakai metode statistik uji-t seperti berikut ini:

- a. Mencari D (difference= peredaan)antara skor pre-test dan skor post-test. Jika skor pre-test dieri lambang X dan skor post –test dieri lambang Y, maka $D=X-Y$

- b. Menjumlahkan D, sehingga diperoleh $\sum D$

Dalam menjumlahkan D, tanda aljabar harus diperhatikan, artinya tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan

- c. Mencari mean dari difference dengan rumus: $M_D = \frac{\sum D}{N}$

- d. Mengkuadratkan D, setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh

$$\sum D^2$$

- e. Mencari deviasi standar dari difference (S_D) dengan rumus:

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$$

- f. Mencari standart error dari mean of diference, yaitu SEMD=SDD

$$\frac{S_D}{\sqrt{N-1}}$$

- g. Mencari to dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M}{S_l}$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Subjek penelitian

Dalam penelitian pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak dimasa new normal dengan subjek penelitian 11 anak di TK Bundo Kandung, dilihat dari kemampuan awal anak dalam melaksanakan prilaku hidup bersih dan sehat masih ada anak yang belum melaksanakan indikator prilaku hidup bersih dan sehat dengan benar.

Peneliti melakukan pengamatan awalterhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak di tk bundo kandung sebagai pre-test sebelum diberikan treatment kepada anak.kemudian akan dibandingkan dengan hasil post-test untuk melihat adanya terdapat pengaruh atau tidak terdapat pengaruh film animasi nussa dan raraterhadap prilaku hidup bersih dan sehat pada anak.

B. Deskripsi Data penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang kegiatan Pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak dimasa New Normal di TK Bundo Kandung Lintau, Nagari Tepi Selo, Kecamatan Lintau Buo Utara, Kabupaten Tanah Datar. Penelitian ini dilakukan melalui eksperimen, yang merupakan penelitian bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain yang untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak terdapat pengaruh dengan membandingkan hasil pretest dan hasil posttest pada kelompok eksperimen.

Penelitian tentang Pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat dimasa New Normal di TK Bundo Kandung Lintau dengan populasi seluruh anak TK Bundo Kandung Lintau dengan sampel 11 orang anak, yang terdiri 7 orang anak laki-laki

dan 4 orang anak perempuan. Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *pretest* dan *posttest*. Data yang didekripsikan dalam penelitian ini terdiri dari data hasil pretest dan data hasil post test. Jumlah item indikator terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak sebanyak 9 item. Sehingga rentang kategori ditentukan sebagai berikut

Tabel 4.1
Klasifikasi kategori Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak

NO	Kelas interval	Kategori
1	30-36	Berkembang sangat baik
2	23-29	Berkembang sesuai harapan
3	16-22	Mulai Berkembang
4	9-15	Belum Berkembang

Dalam proses penelitian, ada beberapa tahapan kegiatan, adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Menentukan subjek penelitian, subjek penelitian ini adalah 11 orang anak di Taman Kanak-kanak TK Bundo Kandung lintau.
- b. Sebelum diterapkannya kegiatan film animasi nussa dan rrara, anak diamati untuk mengisi item pengamatan observasi sebagai data pembandingan awal (*pretest*).
- c. Penerapan kegiatan film animasi nussa dan rara dalam pembelajaran diterapkan sebanyak 3 kali pertemuan atau perlakuan dan pelaksanaannya dilakukan sesuai jadwal yang telah ditetapkan.

1. Deskripsi data *pretest*

Data yang di peroleh tentang perilaku hidup bersih dan sehat anak di Tk Bundo Kandung lintau dengan jumlah anak 11 orang anak setelah dilakukan pretest perilaku hidup bersih dan sehat anak dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.2
Pretest Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo Kandung

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									skor	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	
1	AJG	2	2	1	3	2	2	1	2	3	18	MB
2	FA	2	2	1	3	2	2	2	2	2	18	MB
3	AA	2	1	1	3	2	2	2	2	2	17	MB
4	ASH	2	2	1	4	2	2	2	2	2	19	MB
5	AZS	3	4	4	4	3	3	4	3	4	32	BSB
6	FBS	2	2	1	2	2	2	1	2	1	15	BB
7	DM	2	3	1	3	2	2	2	3	2	20	MB
8	AF	3	3 ^B	3	3	2	2	2	3	2	23	BSH
9	KF	2	2	3	3	2	2	2	2	2	20	MB
10	JTU	3	2	1	3	2	2	2	3	2	20	MB
11	FAW	2	2	3	4	2	2	2	3	4	24	BSH
Total		25	25	20	35	23	23	22	27	26	226	
Rata-rata											20,54	

Berdasarkan tabel *pretest* yang dilakukan pada hari kamis , tanggal 30 September 2021 diatas diperoleh skor tertinggi adalah 32 dan skor terendah adalah 15. Adapun anak yang memiliki prilaku hidup bersih dan sehat yang termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) 1 orang yaitu FBS, Mulai Berkembang (MB) 7 orang anak yaitu AJG,FA, AA, ASH,DM,KF, JTU, Berkembang Sesuai Harapan(BSH) 2 orang anak yaitu FAW,AF dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak yaitu AZS. Dengan rata-rata 20,54 dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

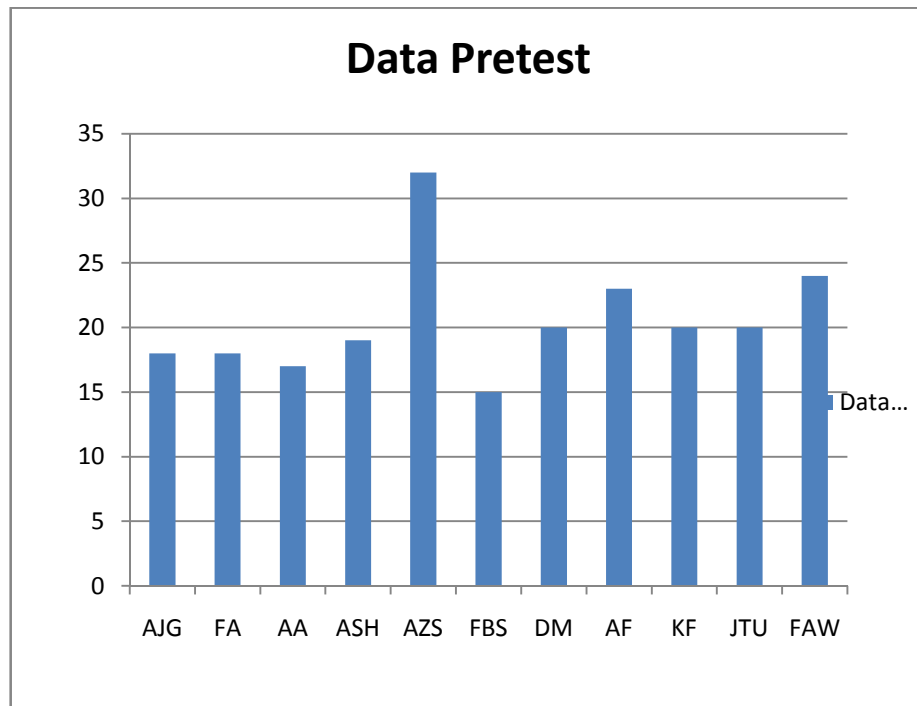
Tabel 4.3
Terhadap prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo Kandung (*Pretest*)

No	Interval	Kategori	Pretest F	%
1	30-36	Berkembang sangat baik	1	9
2	23-29	Berkembang	2	18

		sesuai harapan		
3	16-22	Mulai berkembang	7	64
4	9-15	Belum berkembang	1	9
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa data pretest ada 1 anak yang kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 9% dan 2 anak yang kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dengan persentase 18%, dan 7 anak dengan kategori mulai berkembang (MB) dengan persentase 64% dan 1 anak dengan kategori Belum berkembang (BB) dengan persentase 9% artinya, anak tersebut masih memiliki perilaku hidup bersih dan sehat yang masih kurang. Walaupun demikian, kondisi tersebut masih bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi sehingga di TK Bundo Kandung dapat membentuk anak yang memiliki perilaku hidup bersih dan sehat. Maka peneliti mencoba mengetahui ada tidaknya pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak Di Tk Bundo Kandung Lintau.

Grafik 4.1
Prilaku hidup bersih dan sehat anak di Tk Bundo Kandung



Pelaksanaan metode eksperimen film animasi nussa dan rara dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan sesuai dengan rencana pembelajaran harian (RPPH), sehingga di harapkan dapat mengembangkan prilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Bundo Kandung, lintau.

2. Pelaksanaan *Treatment*

Setelah peneliti menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang akan diberikan peneliti menggunakan media film animasi nussa dan rara. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan. Pertemuan dan pelaksanaan sesuai dengan jadwal dan rencana kegiatan harian (RPPH), jadwalnya sebagai berikut

Tabel 4.4
Jadwal Pertemuan Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara Terhadap
Prilaku Hidup Bersih Anak Di Tk Bundo Kandung

No	Hari /Tanggal	Kegiatan	Waktu	Tempat Pelaksanaan
1	Kamis, 30 September 2021	Pretest (Melakukan observasi)		Kelas B1
2	Jum'at, 8 Oktober 2021	Melihat film animasi nussadan rara episode mencegah virus dari rumah	60 menit	Kelas B1
3	Kamis, 14 Oktober 2021	Melihat bersama anak film animasi nussa dan rara episode di rumah aja	60 menit	Kelas B1
4	Kamis, 21 Oktober 2021	Memperlihatkan film animasi nussa dan rara episode rara di serang kuman bersama anak	60 menit	Kelas B1
5	Senin, 1 November 2021	Posttest(melakukan kegiatan bermain peran bersama anak, kegiatan bercerita dan mendongeng		Kelas B1

a) Pelaksanaan treatment 1

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diharapkan.

Treatment pertama kali dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 8 oktober 2021 dengan jumlah anak 11 orang anak. Dalam hal ini peneliti yang memberikan *treatment* secara langsung kepada anak. Adapun bentuk perencanaan yang dilakukan dalam *treatment* pertama adalah:

- a) Dalam perencanaan *treatment* pertama ini peneliti akan membuat rancangan pembelajaran.
- b) Menyiapkan video nusa dan rara mencegah virus dari rumah
- c) Peneliti menyiapkan alat yang dibutuhkan untuk kegiatan seperti: film animasi nusa dan rara, laptop, speaker.
- d) Menyiapkan lembar pedoman observasi.

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* pertama tentang kegiatan menyasikan film animasi nusa dan rara, maka langkah selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan *treatment* yang diberikan kepada 11 anak. Adapun pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

- a) Guru terlebih dahulu mengecek kehadiran anak dan mengatur tempat duduk anak. Pengaturan tempat duduk dalam kegiatan menonton film animasi nusa dan rara guru menyuruh anak untuk duduk membentuk lingkaran, agar saat guru menampilkan media anak bisa melihat dengan jelas.
- b) Pertama guru mengkomunikasikan tujuan dan tema dalam kegiatan. Dimana guru menjelaskan tentang film yang akan ditayangkan yaitu film animasi nusa dan rara episode mencegah virus dari rumah.
- c) Peneliti memperlihatkan film animasi nusa dan rara episode mencegah virus dari rumah kepada anak setelah menjelaskan tujuan dan menjelaskan tentang film animasi nusa dan rara yang akan ditayangkan.

- d) Meriview kembali film animasi nussa dan rara episode mencegah virus dari rumah
- e) Menanyakan kembali pesan dari film animasi nussa dan rara episode mencegah virus dari rumah kepada anak.



Gambar 4.1

Melihat film animasi nussa dan rara

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil yang di dapat oleh peneliti dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir, peneliti melihat anak belum semuanya tahu dengan film animasi nussa dan rara. Saat peneliti menjelaskan kepada anak masih ada anak yang belum pernah melihat film animasi nussa dan rara sebelumnya, dan setelah anak melihat film animasi nussa dan rara bersama-sama anak sangat bersemangat. Contohnya, ada anak yang ingin peneliti memutarakan filmnya lagi saat melihat film animasi nussa dan rara anak-anak antusias menjawab pertanyaan peneliti dengan berani dan anak termotivasi kembali melaksanakan prilaku hidup bersih dan sehat.

Pada treatment pertama ini, terlihat anak mau melaksanakan prilaku hidup bersih dan sehat. Contohnya ada anak yang berkata saya sudah mencuci tangan saat mau makan dan juga buang sampah pada tong sampah dan tidak mau makan makanan yang tidak sehat, dan ada anak yang saat menyaksikan film animasi nussa dan rara anak

langsung mau melaksanakan indikator perilaku hidup bersih dan sehat seperti, mau makan makanan yang bergizi dan sehat. Pada *treatment* pertamanya terlihat anak sangat menikmati bersama teman-temannya. Hasil *treatment* 1 bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Gambaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (*Treatment* 1) Di Tk Bundo Kandung

No	Kode Anak	Butir Pengamatan Skor									Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AJG	2	2	2	3	3	2	2	2	3	21	MB
2	FA	3	2	2	3	3	2	2	2	3	22	MB
3	AA	2	2	2	3	2	2	2	3	2	20	MB
4	ASH	2	2	2	4	3	2	2	2	2	21	MB
5	AZS	4	4	4	4	3	3	4	3	4	33	BSB
6	FBS	2	2	2	2	2	2	1	2	2	17	MB
7	DM	2	3	2	3	2	3	2	3	2	22	MB
8	AF	3	3	4	3	2	2	3	3	2	25	BSH
9	KF	2	2	3	3	3	2	2	3	2	22	MB
10	JTU	3	2	2	3	3	2	2	3	3	23	BSH
11	FAW	3	2	3	4	2	2	2	3	4	25	BSH
Total		28	26	28	35	28	24	24	29	29	251	
Rata-rata											22,81	

a. Treatment ke 2

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian di lapangan, tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu membuat rancangan apa yang dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diinginkan. *Treatment* kedua dilakukan pada hari Kamis 14 Oktober 2021 dengan jumlah 11 orang anak. Adapun bentuk kegiatan saat perencanaan yaitu:

- a) Peneliti menyiapkan media yang dibutuhkan untuk kegiatan seperti: film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.

- b) Bentuk perencanaan *treatment* yang diberikan yaitu dengan dengan memperlihatkan film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.
- c) Menyiapkan lembar pedoman observasi.
- d) Menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian).

2) Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* kedua film animasi nussa dan rara episode di rumah aja, maka langkah selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan menonton film animasi nussa dan rara yang dilakukan kepada 11 anak.

- a) Hal pertama yang dilakukan yaitu mengecek kehadiran anak dan mengatur tempat duduk anak. Pengaturan tempat duduk dalam kegiatan menonton film animasi nussa dan rara bertujuan agar anak bisa fokus dan mendengar film animasi nussa dan rara dengan jelas, guru menyuruh anak untuk duduk membentuk lingkaran, agar saat guru menampilkan media anak bisa melihat dengan jelas.
- b) Membuka kegiatan dengan menjelaskan tentang film animasi nussa dan rara episode di rumah aja. Dimana guru menjelaskan tentang film yang akan di tayangkan yaitu film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.
- c) Menonton bersama anak film animasi nussa dan rara episode di rumah ajamelihat bagaimana anak saat menyasikan tayangan yang sedang di tonton.
- d) Meriview kembali film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.
- e) Menanyakan kembali pesan dari film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.



Gambar 4.2
Melihat Film Animasi Nussa Dan Rara Di Rumah Aja

3) Evaluasi

Pada saat *treatment* kedua ini, peneliti menonton film animasi nussa dan rara episode di rumah aja bersama anak-anak, terlihat anak sangat menikmati dan berkomunikasi kepada teman-temannya dan peneliti tentang indikator hidup bersih dan sehat, contohnya ada anak berkata kita harus bisa menyiram wc setelah digunakan buang air besar dan kecil sendiri, dan pada saat menyampaikan pesan dari film anak sangat semangat dan berani berbicara dalam menyampaikan pesan dan menjawab pertanyaan dari peneliti.

Di *treatment* kedua ini, sudah terlihat anak sudah termotivasi melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat. Contohnya pada indikator pertama mencuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan sabun, terlihat anak sudah mulai melaksanakannya, anak bersama peneliti dan guru mengajarkan cara cuci tangan dengan benar, anak juga antusias dalam melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat setelah anak melihat film animasi nussa dan rara.

Pada saat selesai menonton film animasi nussa dan rara anak mau bertanya/ menjawab pertanyaan peneliti tentang pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat. Contohnya saat film di tayangkan anak bertanya kepada peneliti film nussa dan rara di rumah ajakemudian saat peneliti menjelaskan terlihat anak fokus. Bisa dilihat pada tabel di bawah ini hasil *treatment* ke 2 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Gambaran Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (*Treatment II*) Di Tk Bundo Kandung

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AJG	3	2	2	3	3	3	2	2	3	23	BSH
2	FA	3	2	3	3	3	2	2	2	3	23	BSH
3	AA	2	3	2	3	2	2	3	3	2	22	MB
4	ASH	2	2	3	4	3	2	2	3	2	23	BSH
5	AZS	4	4	4	4	3	3	4	3	4	33	BSB
6	FBS	2	2	3	2	2	2	2	2	2	19	MB
7	DM	2	3	3	3	2	3	2	3	2	23	BSH
8	AF	3	3	4	3	3	2	3	3	2	26	BSH
9	KF	2	2	3	3	3	3	2	3	2	23	BSH
10	JTU	3	3	2	3	3	2	2	3	3	24	BSH
11	FAW	3	3	3	4	2	2	2	3	4	26	BSH
Total											265	
		Rata-rata 24,09										

a. Treatment 3

1) perencanaan

Treatment selanjutnya dilakukan pada hari kamis tanggal 21 Oktober 2021. Adapun perencanaan yang dilakukan yaitu:

- a) Peneliti menyiapkan media yang dibutuhkan untuk kegiatan seperti: film animasi nussa dan rara di serang kuman.
- b) Bentuk perencanaan *treatment* yang diberikan yaitu dengan menonton film bersama anak
- c) Menyiapkan lembar pedoman observasi.
- d) Menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan pembelajaran Harian).

b. Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan *treatment* ketiga film animasi nussa dan rara episode rara di serang kuman, maka langkah selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan menonton film animasi nussa dan rara yang dilakukan kepada 11 anak.

- a) Hal pertama yang dilakukan yaitu mengecek kehadiran anak dan mengatur tempat duduk anak.
- b) Membuka kegiatan dengan menjelaskan tentang film animasi nussa dan rara episode di rumah aja.
- c) Menonton bersama anak film animasi nussa dan rara episode rara di serang kuman.
- d) Meriview kembali film animasi nussa dan rara episode rara di serang kuman .
- e) Menanyakan kembali pesan dari film animasi nussa dan rara episode di rara di serang kuman.



Gambar 4.3
Melihat film animasi nussa dan rara
Rara di serang kuman

c. Evaluasi

Pada saat kegiatan berlangsung juga tidak terlepas dari pengawasan peneliti sendiri. Dalam *treatment* III ini sudah mulai terlihat anak senang melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat contohnya anak memperlihatkan kotak minum yang berisi air putih kepada peneliti. Terlihat anak mengalami perkembangan yang baik dalam melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat dilihat dari sebelum *treatment* di laksanakan. Contohnya, satu persatu indikator perilaku hidup bersih dan sehat dilaksanakan oleh anak seperti, anak sudah mau makan makanan yang bergizi dan menyiram wc setelah digunakan tanpa bantuan orang lain, buang sampah sendiri pada tong

sampah bahkan ada anak yang sangat antusias dalam melaksanakan perilaku hidup dan sehat seperti semangat saat melaksanakan senam atau olahraga, anak sudah mau menggerakkan badannya.

Tabel 4.7
Gambaran Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (*Treatment III*) Di Tk Bundo Kandung

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AJG	3	2	3	3	3	3	3	2	3	25	BSH
2	FA	3	2	3	3	3	2	2	3	3	24	BSH
3	AA	3	3	2	3	2	2	3	3	2	23	BSH
4	ASH	2	3	3	4	3	2	2	3	2	24	BSH
5	AZS	4	4	4	4	3	3	4	3	4	33	BSB
6	FBS	3	3	3	2	2	3	2	2	2	22	MB
7	DM	2	4	3	3	2	3	2	3	2	24	BSH
8	AF	3	3	4	3	3	2	3	3	2	26	BSH
9	KF	2	3	3	3	3	3	2	3	2	24	BSH
10	JTU	3	3	2	3	3	2	2	3	3	24	BSH
11	FAW	3	3	3	4	3	2	2	3	4	27	BSH
Total		31	33	33	35	30	27	27	31	29	276	
Rata-rata 25,09												

2. Hasil Post Test

Setelah semua kegiatan dilaksanakan, peneliti melakukan post-test untuk melihat tingkat pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak dengan melakukan kegiatan bersama anak seperti kegiatan bermain peran, bercerita dan mendongeng bersama anak. Peneliti melihat perlakuan perubahan pada anak sehingga peneliti bisa mendapatkan hasil dengan melihat perubahan kebiasaan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak, data tersebut dijadikan perbandingan nilai rata-rata perilaku hidup bersih dan sehat anak sebelum dan setelah diberikan film animasi nussa dan rara dengan analisis uji t.

Tabel 4.8
Tabel Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo Kandung
Post Test

No	Kode Anak	Butir Pengamatan skor										Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total		
1	AJ G	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	BSH	
2	FA	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26	BSH	
3	AA	4	3	3	3	3	2	3	3	2	26	BSH	
4	ASH	2	3	3	4	3	3	2	3	3	26	BSH	
5	AZS	4	4	4	4	3	4	4	3	4	34	BSB	
6	FBS	3	3	3	3	2	3	3	2	3	25	BSH	
7	DM	3	4	3	3	3	3	2	3	2	26	BSH	
8	AF	3	3	4	3	3	2	3	3	3	27	BSH	
9	KF	3	3	3	3	3	3	2	3	2	25	BSH	
10	JTU	3	3	3	3	3	2	2	3	4	26	BSH	
11	FAW	3	3	3	4	3	3	3	3	4	29	BSH	
Total											296		
Rata-rata												26,90	

Dari tabel diatas diperoleh skor tertinggi adalah 34 dan skor terendah adalah 25 . Berdasarkan hasil post-test terlihat bahwa diantara 11 anak ada 10 anak dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan(BSH) yaitu AJG, FA, AA, ASH, FBS, DM, AF, KF, JTU, FAW dan 1 anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu AZS dengan hasil post test dengan rata-rata 26,90 sudah dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

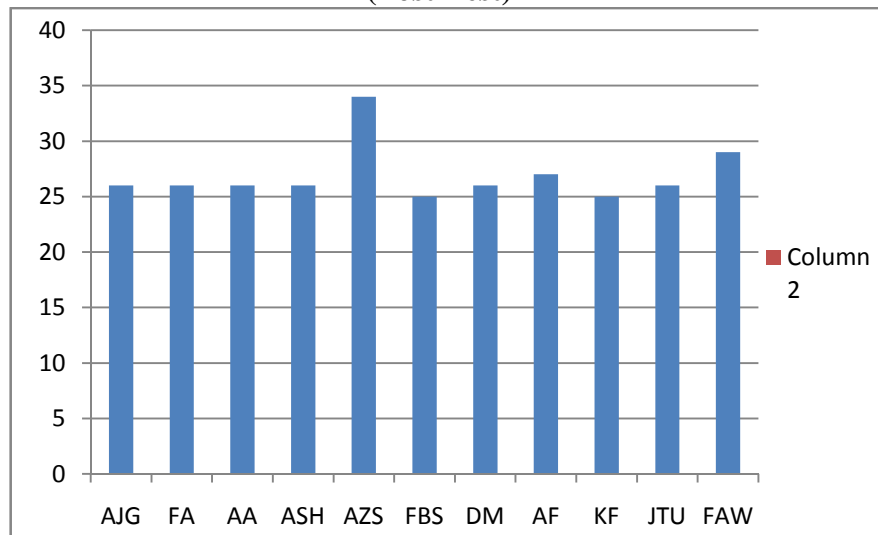
Tabel 4.9
Klasifikasi Skor Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara
Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo
Kandung(Post-test)

No	Interval	Kategori	Pretest	
			F	%
1	30-36	Berkembang sangat baik	1	9
2	23-29	Berkembang sesuai harapan	10	91
3	16-22	Mulai berkembang	0	0
4	9-15	Belum berkembang	0	0
Jumlah			11	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pada data pretest dengan 11 anak terlihat 1 anak yang dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 9%, 10 anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 91% terhadap dengan jumlah persentase 100%.

Berdasarkan hasil *posttest* perilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Bundo Kandung mengalami perkembangan yang cukup baik setelah diberikan *treatment* 3 kali. Dimana sudah tidak ada anak dalam kategori Belum Berkembang (BB) dalam melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat, yang biasanya sering buang sampah sembarang sekarang sudah buang sampah pada tong sampah, yang biasanya sering tidak siramwc setelah digunakan buang air kecil sekarang sudah mulai menyiram kembali wc setelah digunakan. yang sebelumnya masih ada anak yang tidak mau makan makanan yang bergizi dan sehat seperti milih-milih sayuran dan buah. Sekarang anak sudah mau melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat grafik berikut:

Grafik 4.2
Hasil Perolehan Nilai Post Test Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara
Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo Kandung
(Post Test)



1. Perbandingan Nilai Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Antara Pretest Dan Post Test

Setelah hasil dari *treatment* dilakukan tiga kali, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *treatment* dengan melakukan uji statistik (tes- t) untuk melihat pengaruh atau tidaknya film animasi nussa dan rara yang digunakan pada penelitian ini. Hasil perbandingan data pretest dan posttest digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan setelah *treatment* dilaksanakan, untuk melihat pengaruh atau tidaknya film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak maka terlebih dahulu melaksanakan pretest sebelum *treatment*. Dan untuk melihat hasil akhir dari setelah *treatment* dilakukan post test. Untuk lebih jelas lihat perbandingan hasil pretest dan post test seperti yang ada pada tabel berikut:

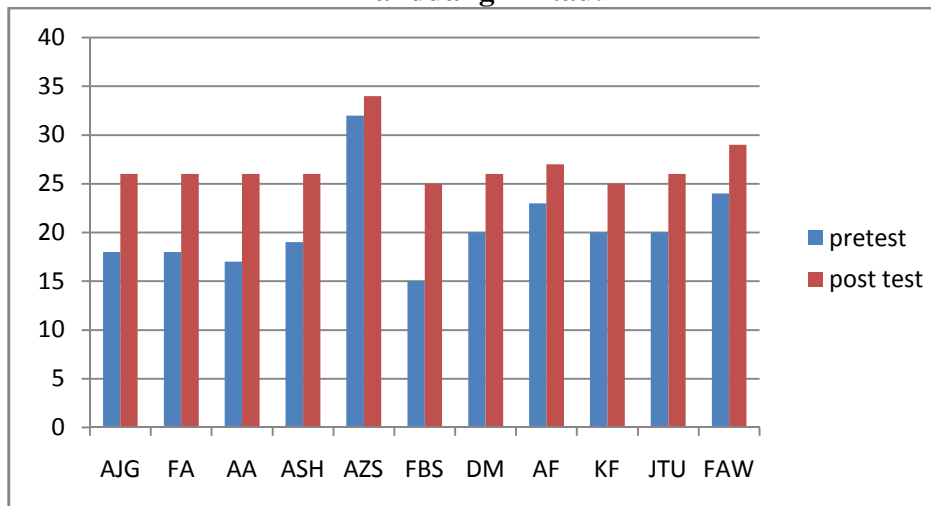
Tabel 4.10
Hasil Perolehan Nilai Pretest Dan Post Test
Perbandingan Antara Hasil Pretest Dan Posttest Di Tk Bundo Kandung

No	KodeAnak	Pretest		Posttest		Selisih (D)
		Skor	Klasifikasi	Skor	Klasifikasi	
1	AJG	18	MB	26	BSH	8
2	FA	18	MB	26	BSH	8
3	AA	17	MB	26	BSH	9
4	ASH	19	MB	26	BSH	7
5	AZS	32	BSB	34	BSB	2
6	FBS	15	BB	25	BSH	10
7	DM	20	MB	26	BSH	6
8	AF	23	BSH	27	BSH	4
9	KF	20	MB	25	BSH	5
10	JTU	20	MB	26	BSH	6
11	FAW	24	BSH	29	BSH	5
Jumlah		226		296		70
Rata-rata		20,54		26,90		6,363636

Berdasarkan tabel di atas yang mana dari skor posttest yang diperoleh mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil pretest 11 orang anak dengan jumlah skor 226 dengan rata-rata 20,26. Dibandingkan dengan hasil posttest dengan jumlah skor 296 dengan rata-rata 26,90 dan selisih tertinggi antara hasil pretest dan posttest yaitu 10 dan selisih terendah pretest dan posttest yaitu 2 dengan jumlah selisih keseluruhanya 70.

Terlihat hasil yang di peroleh antara pretest dan post test perilaku hidup bersih dan sehat mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Dilihat dari selisih antara skor pretest dan posttest setiap anak mengalami perkembangan dalam melaksanakan perilaku hidup bersih dan sehat. Untuk lebih jelas perbandingan pretest dan posttest pengaruh film animasi nussa dan rara mari kita lihat pada grafik berikut ini:

Grafik 4.3
Perbandingan Hasil Pretest Dan Post Test Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Di Tk Bundo Kandung Lintau.



Berdasarkan tabel dan grafik diatas dengan 11 anak di TK Bundo Kandung diperoleh skor tertinggi adalah 34 dan skor terendah 15. Terlihat pada grafik perbandingan hasil pretest dan post test mengalami perkembangan terhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak. Dilihat dari hasil pretest masih ada anak dengan skor 15 dengan kategori Belum Berkembang (BB), tetapi pada posttest tidak ada lagi anak yang kategori dalam kategori Belum Berkembang (BB). Pada hasil grafik terlihat perbedaan hasil grafik antara pretest dan posttest yang sebelumnya masih ada anak yang memiliki skor 15 dalam kategori Belum Berkembang (BB)

C. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Pengujian Hipotesis

Untuk melihat signifikan pengaruh atau tidaknya pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap prilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini dapat dilakukan dengan analisis statistik uji beda (uji -t). Dalam rangka menjawab rumusan masalah maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji-t. Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai "t" sebagai berikut:

Tabel 4.11
Perhitungan Uji Statistik(Uji-T) Pengaruh Film Animasi Nussa Dan Rara Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Dimasa New Normal Di Tk Bundo Kandung

No	KodeAnak	Pretest		Posttest		Selisih (D)	(D ²)
		Skor	Klasifikasi	Skor	Klasifikasi		
1	AJG	18	KD	26	SR	8	64
2	FA	18	KD	26	SR	8	64
3	AA	17	KD	26	SR	9	81
4	ASH	19	KD	26	SR	7	49
5	AZS	32	S	34	S	2	4
6	FBS	15	TP	25	SR	10	100
7	DM	20	KD	26	SR	6	36
8	AF	23	SR	27	SR	4	16
9	KF	20	KD	25	SR	5	25
10	JTU	20	KD	26	SR	6	36
11	FAW	24	SR	29	SR	5	25
Jumlah		226		296		70	500
Rata-rata		20,54		26,90		6,363636	45,45455

a. Mencari mean dari difference

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

$$M_D = \frac{\sum D}{1}$$

$$= 6,363636$$

b. Mencari deviasi standar dari difference

$$S_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{\frac{500}{11} - \left(\frac{70}{11}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{45,45455 - 40,49587}$$

$$S_D = \sqrt{4,958678}$$

$$S_D = 2,226809$$

c. Mencari standar error dari mean of Difference

$$S_M = \frac{S_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$S_M = \frac{2,226809}{\sqrt{11-1}}$$

$$S_M = \frac{2,226809}{3,162278}$$

$$S_M = 0,704179$$

=0,70

d. Mencari harga t_0 dengan rumus

$$t_c = \frac{M}{S_M}$$

$$= \frac{6,363636}{0,704179}$$

=9,036961

= 9,03

e. $D = N - 1$

$$D = 11 - 1$$

= 10

Langkah berikutnya adalah memberikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu menghitung df dan dnya, $df = N - 1 = 11 - 1 = 10$, Membandingkan besar "t" yang diperoleh dengan perhitungan $t_0 = 9,03$ dan besar t yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan yaitu $t_1 5\% = 2,23$. Maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_1 yaitu $9,03 > 2,23$ maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak, ini berarti ada perbedaan skor perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini antara sebelum dan sesudah diberikan film animasi nussa dan rara. Dengan demikian dapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok sampel. Maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa film animasi nusa dan rara berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini, dan film animasi nusa dan rara dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

D. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t_0 lebih besar dari t_t yaitu $t_0=9,03$ dan besarnya t_t yaitu $2,23$ ($9,03 > 2,23$). Ini berarti bahwa film animasi nussa dan rara berpengaruh terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak dengan taraf signifikan 5%. Hasil antara pretest dan post test menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor perilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Bundo Kandung Lintau, dengan sebab memiliki nilai rata-rata 6,36. Hal ini membuktikan bahwa film animasi nussa dan rara mampu mempengaruhi untuk perilaku hidup bersih dan sehat anak. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian Anasthya Luviani (2020: 158) "Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official (Cuci Tangan Yuk) Di Youtube dapat mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat anak". Hasil penelitian diketahui anak usia 4-5 tahun suka menonton tayangan nussa official dan sampel yang diambil sebanyak 97 dengan menggunakan terpaan tayangan nussa official mampu mempengaruhi anak.

Dari hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat anak dapat dipengaruhi film animasi nussa dan rara. Dengan film animasi nussa dan rara pengembangan perilaku hidup bersih dan sehat anak bisa dilaksanakan oleh anak dengan benar. Setelah diberikan film animasi nussa dan rara, perilaku hidup bersih dan sehat anak mengalami perkembangan dalam pelaksanaan indikator perilaku hidup bersih dan sehat. Hal ini sesuai dengan pendapat Brahmana Mahendra putra Mangarapian (2017:115) "Penilaian Efektifitas Film Animasi Cuci Tangan Pakai Saun Sebagai Alternatif Penerapan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak. Hasil penelitian peningkatan efektifitas PHBS pada anak mengalami peningkatan melalui film animasi, sehingga film animasi dapat dijadikan media pembelajaran dalam mengembangkan perilaku hidup bersih dan sehat anak. ."

Keberhasilan dalam penelitian ini telah menunjukkan adanya kesesuaian antara hasil penelitian. Keberhasilan tersebut membuktikan bahwa pengaruh film animasi nussa dan rara dapat digunakan terhadap pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat anak di TK Bundo Kanduang Lintau. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah pengaruh atau tidaknya perilaku hidup bersih dan sehat anak melalui film animasi nussa dan rara.

Berdasarkan pendapat di atas, terlihat bahwa film animasi sangatlah penting dalam pendidikan terutama pendidikan anak usia dini. Film animasi nussa dan rara dapat dijadikan sebagai kegiatan dalam pembelajaran oleh guru atau pendidik. Dengan menggunakan film animasi nussa dan rara menyenangkan bagi anak dan guru / pendidik juga langsung bisa belajar perilaku hidup bersih dan sehat dan memberikan dampak positif kepada anak salah satunya untuk indikator perilaku hidup bersih dan sehat.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh film animasi nussa dan rara terhadap perilaku hidup bersih dan sehat anak dimasa new normal di TK Bundo Kandung Lintau, dapat disimpulkan bahwa film animasi mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dengan membandingkan besar "t" yang peneliti peroleh ($t_0=9,03$) dan besar t yang tercantum pada t_t yaitu 2,23 ($9,03 > 2,23$). Ini berarti bahwa film animasi dapat mempengaruhi perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini pada signifikansi 5% dapat dianalisa bahwa t_0 lebih besar dari t_t , maka hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa film animasi nussa dan rara memberikan pengaruh terhadap perilaku hidup dan film animasi nussa dan rara dapat digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

Penelitian berimplikasi pada perkembangan teori atau keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam perilaku hidup bersih dan sehat anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di tk bundo kandung lintau ada beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat anak usia dini\ melalui film animasi nussa dan rara, sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, dapat menyediakan sarana dan media dalam proses pembelajaran menggunakan film animasi nussa dan rara agar lancarnya proses pembelajaran.
2. Bagi guru, di TK Bundo Kandung guru bisa menggunakan film animasi nussa dan rara untuk mempengaruhi perilaku hidup bersih

dan sehat anak usia dini dan film ini sangat menarik dan efektif bagi anak.

3. Bagi peneliti, bagi peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan media yang lebih lengkap lagi dan mengembangkan metode-metode pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam perilaku hidup bersih dan sehat anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnilda , 2010. *Pelaksanaan Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Dan Usaha Kesehatan Sekolah*
- Aditya susilo, 2020. *Corona disease 2019*. cipto Mangkusumo.jakarta
- Brahmana,mahendra. 2017. *Penilaian Efektivitas Vidio Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Sebagai Salah Satu Alternatif Penerapan Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat(PHBS)*. Jember
- Diana, FII 2014. *Pelaksanaan Program Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat(PHBS) Di SD Tanjung Balai. Kesehatan Masyarakat , 50*.
- Demillah, A. 2019.*Peran Film Animasi Nussa Dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam*. Interaksi
- Desti, A . 2020. *Media Audio Visual Terkait Perilaku Kesadaran Hidup Bersih Dan Sehat Bagi Anak Usia Dini*. Bandung
- Inayah,N. 2017. *Prilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Murid Di Paud Kota Bandar Lampung*. Keperawatan
- Kurniasari, A. 2020.*Analisis Efektifitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) selama pademi COVID-19*. Surabaya
- Karuniawati, B. 2020. *gambar perilaku hidup bersih dan sehat(PHBS) Dalam pencegahan penularan covid-19.kesehatan karya Husada(jkkh)vol 8(2)2020 , 36*.
- Kurniasari, A. 2020. *Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah(BDR) Selam Pandemi Covid-19. kajian pendidikan dan hasil penelitian Vol 6,no 3,september 2020 , 1-2*.
- Kurniasari A. *Analisis Efektifitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid -19 . Muhammadiyah Surabaya*
- luviani, a. 2020. *Pengaruh Terpaan Tayangan Animasi Nussa Official(Cuci Tangan Yuk) Di Yutue Terdap Prilaku Imitasi Anak*. ilmu komunikasi , 44.
- Nur fadillah. 2020. *Perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah pada masa adaptasi kebiasaan baru(New Normal)*.Pengabdian kesehatan masyarakat.Gorontalo
- Nurfadilah. *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Di Sekolah Luar Biasa*. Malang Widyaiswara

Pedoman Pelaksanaan BDR selama Darurat Covid-19. <https://bersamahadapikorona.go.id>

Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia. 2011

Pramana, C. 2020. *Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Dunia Anak Usia Dini volume 2 nomor 2 juli 2020*, 116.

Peniarsih. 2020. *Pembelajaran Daring Dan Edukasi Covid-19 Untuk Anak Usia Dini (Paud) Saat Pandemi*. Fakultas Teknik Industri

Prasetyo. 2021. *Persepsi Guru Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Paud*. Yogyakarta

Putra, Andika chandra .2020. *Covid -19 & New Normal* . Indonesia: Guepedia

Sani, F. N. 2011. *Hubungan Tingkat Pengetahuan Sehat Dengan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Tentang Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat* . *KesMaDaska* , 14.

Suantari, N. w. 2016. *ANIMASI*. Denpasar: putrimia.wordpress.

Syamsuri, a. s. 2021. *Pendidikan Guru Dan Pembelajaran* . makassar: Nas media pustaka.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suprijono, A. 2020. *Kesiapan Dunia Pendidikan Menghadapi Era New Normal*. Iain Parepare Nusantara Press

Suwasono, 2016. *Pengantar Animasi* Isi Yogyakarta

Taryatman. 2016. *Budaya Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah Dasar untuk Membangun Generasi Berkarakter*. Sarjanamiyata

Tim field lab fk uns. 2013. *Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Semester V*. Fakultas Kedokteran Sebelas Maret

Wulandari, h. 2011. *Pelaksanaan Pendidikan Kesehatan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Anak Usia Dini*. 104.

Retno Mardhiati, 2012. *Prilaku Hidup Bersih Dan Seht (Phbs) Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Anak*

Ratna, 2018. Pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di lingkungan sekolah. *Jurnal ilmiah potensia*

Wahidah Idah, 2020 *.Analisis Perencanaan Pemerintah Dan Masyarakat Dalam Berbagai Upaya Pencegahan. Jurnal Manajemen Dan Organisasi(Jmo)*