

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN SIKAP UNTUK MENOLAK ROKOK ELEKTRIK

Brama Pranawinata¹, M. Ridwan², Muhammad Rifqi Azhary³, Puspita Sari⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Kesehatan Masyarakat, Universitas Jambi

Email : bramapranawinata07@gmail.com¹, fkm.ridwan@unja.ac.id²,
m.rifqiazhary@unja.ac.id³, puspita.sari@unja.ac.id⁴

ABSTRACT

The use of e-cigarettes among adolescents is increasing and has become a serious health problem, primarily due to a lack of knowledge and misperceptions about the risks. This study aims to determine the effect of animated video media on improving students' knowledge and attitudes in rejecting e-cigarettes. The study used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. It was conducted at SMA Negeri 1 Jambi City with a sample of 46 respondents selected using a convenience sampling technique. Data were collected through knowledge and attitude questionnaires, then analyzed using the Wilcoxon test. The results showed a significant increase in knowledge after the animated video intervention ($p=0.000$), where most respondents experienced an increase in the knowledge category to good. However, changes in attitudes did not show a significant increase ($p=0.317$), although descriptively there was an increase in the number of students with good attitudes. These findings indicate that animated videos are effective in increasing knowledge, but less effective in changing attitudes, so a more comprehensive intervention approach is needed to influence the affective aspects of adolescents.

Keyword: *animation, e-cigs, electronic cigarette, senior high schools, vape,*

ABSTRAK

Penggunaan rokok elektrik di kalangan remaja semakin meningkat dan menjadi masalah kesehatan yang serius, terutama akibat kurangnya pengetahuan dan persepsi yang keliru mengenai risikonya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dalam menolak rokok elektrik. Penelitian menggunakan desain kuasi eksperimen dengan pendekatan *one group pretest-posttest* yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kota Jambi dengan sampel sebanyak 46 responden yang dipilih menggunakan teknik *convenience sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner pengetahuan dan sikap, kemudian dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

pengetahuan yang signifikan setelah intervensi video animasi ($p=0,000$), dimana sebagian besar responden mengalami peningkatan kategori pengetahuan menjadi baik. Namun, perubahan sikap tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan ($p=0,317$), meskipun secara deskriptif terdapat peningkatan jumlah siswa dengan sikap baik. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, tetapi kurang berpengaruh terhadap perubahan sikap, sehingga diperlukan pendekatan intervensi yang lebih komprehensif untuk mempengaruhi aspek afektif remaja.

Kata Kunci : animasi, *e-cigs*, rokok elektrik, sekolah menengah atas, *vape*

A. PENDAHULUAN

Penggunaan rokok elektrik atau *e-cigarette* di kalangan remaja telah berkembang menjadi fenomena global yang memprihatinkan. Data *Global Youth Tobacco Survey* (GYTS) menunjukkan bahwa prevalensi penggunaan rokok elektrik di kalangan remaja meningkat signifikan di berbagai kawasan, termasuk Amerika, Eropa, dan Asia. Di Inggris, misalnya, survei *Action on Smoking and Health* tahun 2022 melaporkan sekitar 7% remaja usia 11–17 tahun merupakan pengguna aktif rokok elektrik, angka yang meningkat dua kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya (*Action on Smoking and Health*, 2022). Di Indonesia menurut *Global Youth Tobacco Survey* (GYTS) tahun 2019 melaporkan sebanyak 19.2% pelajar di Indonesia adalah perokok baik rokok konvensional maupun elektrik, dengan prevalensi lebih tinggi pada remaja laki-laki (35,6%) dibandingkan remaja perempuan (3.5%) (GYTS, 2019).

Kondisi serupa juga terlihat di tingkat daerah, termasuk di Kota Jambi. Beberapa penelitian lokal menemukan bahwa pelajar SMA di Jambi telah mengenal dan bahkan menggunakan rokok elektrik sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Penelitian yang dilakukan oleh (Hartadi et al., 2025) melaporkan bahwa sebagian remaja di Kota Jambi menggunakan rokok elektrik karena pengaruh teman sebaya, rasa penasaran, serta anggapan bahwa produk ini lebih aman dibandingkan rokok konvensional. Aksesibilitas yang relatif mudah, baik melalui toko-toko modern maupun pembelian daring, semakin memperbesar peluang remaja untuk mencoba. Kondisi ini diperparah oleh minimnya pengawasan serta kurangnya edukasi di sekolah terkait bahaya rokok elektrik.

Penelitian yang dilakukan terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan hasil belajar dan pengetahuan siswa terkait bahaya

merokok(Alfath, n.d.). Sementara itu, penelitian lainnya menemukan adanya peningkatan bermakna pada pengetahuan dan sikap remaja setelah diberikan intervensi media video. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa pendekatan edukasi berbasis media visual memiliki potensi besar dalam promosi kesehatan remaja(Salsabilla, 2022). Secara teoretis, temuan ini selaras dengan prinsip *multimedia learning* oleh mayer yang menyatakan bahwa integrasi stimulus visual dan auditori mampu memperkuat proses kognitif individu dalam menerima informasi. Namun demikian, keberhasilan tersebut masih bersifat parsial dan belum sepenuhnya menjawab kompleksitas perubahan perilaku kesehatan pada remaja (Mayer, 2002).

Secara ilmiah, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi berupa penguatan bukti empiris mengenai efektivitas media video animasi dalam intervensi promosi kesehatan berbasis sekolah, khususnya pada isu rokok elektrik. Pendekatan multimedia interaktif dalam konteks lokal remaja SMA di Kota Jambi juga belum banyak dikaji secara spesifik. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa SMA Negeri 1 Kota Jambi untuk menolak penggunaan rokok elektrik. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi

menghasilkan model intervensi edukasi yang lebih aplikatif dan adaptif terhadap karakteristik generasi remaja saat ini yang cenderung visual dan digital-oriented. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya relevan secara akademik, tetapi juga memiliki implikasi praktis dalam pengembangan strategi promosi kesehatan yang lebih efektif dan berbasis bukti.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Quasi Experiment* menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di bulan April 2026 di SMAN 1 Kota Jambi. Populasi pada penelitian ini adalah siswa/i SMAN 1 Kota Jambi pada tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 1069 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i SMAN 1 Kota Jambi pada tahun ajaran 2025/2026 dengan kriteria aktif di SMAN 1 Kota Jambi, berasal dari semua kelas, dan bersedia menjadi responden. Perhitungan sampel menggunakan jumlah sampel minimal yaitu 30, digunakan besar sampel sebanyak 46 orang

Pengambilan sampel penelitian ini menggunakan metode *Convenience Sampling* dimana pengambilan sampel didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkannya. Data penelitian merupakan data primer yang memuat 2 variabel penelitian,

yaitu Pengetahuan dan Sikap. Variabel pengetahuan diukur menggunakan kuisioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan dimana seluruh item akan dijumlahkan menjadi 0-100 dan hasilnya dikategorikan menjadi baik (total skor=76-100), cukup (total skor=56-75) dan kurang (total skor=<56). Variabel sikap pengetahuan diukur menggunakan kuisioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan dimana seluruh item akan dijumlahkan

menjadi 0-100 dan hasilnya dikategorikan menjadi baik (total skor=76-100), cukup (total skor=56-75) dan kurang (total skor=<56). Data penelitian ini dianalisis secara univariat dan bivariat. Analisis bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji *willcoxon* sebagai uji statistiknya.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data penelitian yang terkumpul dari 46 responden dalam penelitian ini, perlu dilakukan analisis untuk melihat karakteristik responden, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	N	%
Jenis Kelamin		
Laki – Laki	22	47,8
Perempuan	24	52,2
Usia		
15 – 16 Tahun	31	67,4
17 – 18 Tahun	15	32,6
Pendidikan Ayah		
SD – SMA	19	41,3
Perguruan Tinggi	27	58,7
Pendidikan Ibu		
SD – SMA	21	45,7
Perguruan Tinggi	25	54,3
Pekerjaan Ayah		
Tidak Bekerja	5	10,9
Bekerja	41	89,1
Pekerjaan Ibu		
Tidak Bekerja	22	47,8
Bekerja	24	52,2
Pengguna Vape/Rokok di dalam keluarga		
Keluarga Besar		

12 26,1

Tidak Ada	34	73,9
Riwayat pernah menggunakan Vape		
Ya	7	15,2
Tidak	39	84,8
Bila anda pernah menggunakan Vape dari, dari mana mendapatkan Vape		
Lingkungan	2	28,6
Membeli	5	71,4

Pada tabel 1 didapatkan bahwa tidak terdapat perbedaan karakteristik subjek yang bermakna.

Tabel 2 Tingkat Pengetahuan dan Sikap Siswa Sebelum Intervensi Media Animasi

Kategori	<i>n</i>	%
Pengatahuan		
Baik	13	28,3
Cukup	27	58,7
Kurang	6	13,0
Sikap		
Baik	42	91,3
Cukup	3	6,5
Kurang	1	2,2

Pada tabel 2 menunjukan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum intervensi media video animasi sebagian besar berpengetahuan cukup sebanyak 27 orang (58,7%),

Selain itu, berdasarkan tabel 2 menunjukan bahwa sikap siswa sebelum intervensi media video animasi sebagian besar berpengetahuan baik sebanyak 42 orang (91,3%).

Tabel 3 Tingkat Pengetahuan dan Sikap Siswa Setelah Intervensi Media Animasi

Kategori	<i>n</i>	%
Pengetahuan		

Baik	41	89,1
Cukup	5	10,9
Kurang	0	0
Sikap		
Baik	44	95,7
Cukup	2	4,3
Kurang	0	0

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa setelah intervensi media video animasi sebagian besar berpengetahuan baik sebanyak 41 orang (89,1%).

Selain itu, berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa setelah intervensi video animasi sebagian besar berpengetahuan baik sebanyak 44 orang (95,7%).

Setelah melakukan analisis univariat, dilakukan analisis bivariat untuk menguji hipotesis penelitian ini, yaitu pengaruh antara variabel independen (pengetahuan dan sikap) dengan variabel dependen (video animasi). Hasil analisis bivariat dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Peningkatan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Setelah Intervensi Video Animasi

Test	Mean	Std.Deviation	<i>p - value</i>
Pre-Test Pengetahuan	1,847	0,631	0,000
Post-Test Pengetahuan	1,108	0,314	

Berdasarkan tabel 4 hasil pengolahan data dengan menggunakan uji *Willcoxon* pada tingkat pengetahuan sebelum dan setelah intervensi didapatkan nilai *p* sebesar 0,000. Hasil yang didapat yaitu nilai $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah dilakukan intervensi video animasi.

Tabel 5 Perubahan Sikap Siswa Sebelum Setelah Intervensi Video Animasi

Test	Mean	Std.Deviation	<i>p - value</i>
Pre-Test Sikap	1,108	0,378	0,317
Post-Test Sikap	1,043	0,206	

Berdasarkan tabel 5 hasil pengolahan data dengan menggunakan uji *Willcoxon* pada variable sikap sebelum dan setelah intervensi didapatkan nilai *p* sebesar 0,371. Hasil yang didapat yaitu nilai $p > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan

bahwa tidak terdapat peningkatan sikap yang signifikan setelah dilakukan intervensi video animasi.

Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik responden relatif homogen dan tidak menunjukkan perbedaan yang bermakna. Berdasarkan data yang diperoleh, mayoritas responden berjenis kelamin perempuan (52,2%) dibandingkan laki-laki (47,8%), dengan dominasi usia 15–16 tahun (67,4%). Selain itu, sebagian besar orang tua responden memiliki tingkat pendidikan perguruan tinggi, baik pada ayah (58,7%) maupun ibu (54,3%), serta mayoritas ayah bekerja (89,1%). Kondisi ini menunjukkan bahwa responden berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang cukup baik dan relatif seragam. Selain itu, sebagian besar responden tidak memiliki riwayat penggunaan vape (84,8%) serta tidak terdapat anggota keluarga yang menggunakan rokok elektrik (73,9%). Homogenitas karakteristik ini menyebabkan tidak adanya perbedaan signifikan antar kelompok responden, sehingga meminimalkan potensi bias dari faktor eksternal dan memperkuat validitas internal penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dalam menolak rokok elektrik, hasil penelitian menunjukkan bahwa

terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah intervensi diberikan. Sebelum intervensi, sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan kategori cukup (58,7%), sedangkan setelah intervensi meningkat drastis menjadi kategori baik (89,1%). Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif sebagai sarana edukasi kesehatan karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh remaja (Kleftodimos, 2024). Secara ilmiah, temuan ini dapat dijelaskan melalui teori multimedia learning oleh Mayer yang menyatakan bahwa kombinasi stimulus visual dan auditori dapat meningkatkan proses kognitif individu dalam memahami informasi, sehingga meningkatkan retensi dan pemahaman pengetahuan. (Mayer, 2002).

Namun, berbeda dengan variabel pengetahuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan sikap siswa tidak signifikan secara statistik ($p = 0,317 > 0,05$), meskipun secara deskriptif terjadi peningkatan proporsi sikap baik dari 91,3% menjadi 95,7%. Fenomena ini dapat dijelaskan melalui adanya ceiling

effect, yaitu kondisi di mana nilai awal (pretest) responden sudah tinggi sehingga ruang untuk peningkatan menjadi sangat terbatas. Dalam penelitian ini, mayoritas siswa sudah memiliki sikap yang baik terhadap penolakan rokok elektrik sebelum intervensi diberikan (Arslan & Benke, 2023). Dengan demikian, meskipun video animasi tetap memberikan pengaruh secara praktis (terlihat dari peningkatan jumlah), namun secara statistik tidak menunjukkan perbedaan signifikan. Selain itu, sikap merupakan domain afektif yang cenderung lebih stabil dan dipengaruhi oleh faktor sosial seperti norma kelompok sebaya, pengalaman pribadi, dan lingkungan sosial, sehingga perubahan sikap memerlukan waktu dan intervensi yang lebih intensif dibandingkan pengetahuan (Desy Rosiana & Dhian Riskiana Putri, 2024).

Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi lebih efektif dalam memengaruhi aspek kognitif (pengetahuan) dibandingkan aspek afektif (sikap). Pengetahuan dapat berubah dengan cepat melalui pemberian informasi, sedangkan sikap membutuhkan proses internalisasi yang lebih kompleks (Siti Azizah et al., 2021). Hal ini sejalan dengan teori perilaku kesehatan yang menyatakan bahwa perubahan perilaku terjadi secara bertahap mulai dari peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap, hingga akhirnya perubahan tindakan. Dengan

demikian, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa intervensi video animasi merupakan langkah awal yang efektif dalam proses perubahan perilaku, tetapi belum cukup kuat untuk mengubah sikap secara signifikan dalam waktu singkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sindy Listiana dan Fenti Yulianti (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media animasi membantu siswa memahami dampak negatif merokok karena materi disampaikan secara menarik dan mudah dipahami oleh remaja. (LISTIANA & Yulianti, 2021) Penelitian lain yang dilakukan oleh Khairul Alfath (2024) juga menunjukkan bahwa setelah diberikan media video animasi, siswa lebih memahami kandungan zat berbahaya pada vape, dampak kecanduan nikotin, dan risiko gangguan kesehatan akibat penggunaan rokok elektrik. (Alfath, n.d.) Selain itu, penelitian oleh Agus Hendra Al Rahmad dan Siti Fainurryzky Annisa (2023) menyatakan bahwa penggunaan video animasi sebagai media penyuluhan mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja karena materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan rata-rata skor pengetahuan setelah intervensi video

animasi diberikan kepada siswa SMA.(Al Rahmad & Annisa, 2025).

Terdapat Penelitian lain yang sejalan dilakukan oleh Imamah (2023) menunjukkan video animasi tidak mampu meningkatkan sikap siswa karena responden telah memiliki sikap yang baik sebelumnya sehingga skor awal tinggi.(Imamah et al., 2023) Penelitian tidak sejalan lain oleh Chaniago (2023) juga menyatakan bahwa kondisi pretest tinggi dapat menyebabkan ruang peningkatan menjadi kecil ceiling effect (Zuhal Chaisart Chaniago et al., 2023). Penelitian lain yang dilakukan oleh Made (2022) juga menunjukan bahwa sikap lebih sulit berubah bila responden sudah memiliki sikap positif sebelumnya dimana sampel remaja yang memiliki karakteristik dan kemampuan awal yang hampir sama sehingga efek media menjadi sulit dibedakan.(Made Dyanta Anwar & Gusti Ngurah Juniarta, 2022).

Penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, desain penelitian menggunakan one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga tidak dapat sepenuhnya mengeliminasi faktor luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Kedua, jumlah sampel relatif kecil (46 responden) dan menggunakan teknik convenience sampling, sehingga generalisasi hasil penelitian menjadi terbatas. Ketiga, durasi intervensi

yang singkat memungkinkan belum optimalnya perubahan pada aspek sikap yang memerlukan waktu lebih panjang. Keempat, adanya kemungkinan bias respon sosial (social desirability bias) di mana responden cenderung memberikan jawaban yang dianggap baik atau sesuai harapan peneliti.

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat dijadikan sebagai media promosi kesehatan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja mengenai bahaya rokok elektrik, khususnya di lingkungan sekolah. Namun, untuk meningkatkan sikap secara signifikan, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif seperti penguatan melalui diskusi kelompok, konseling, keterlibatan guru dan orang tua, serta intervensi berkelanjutan. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam pengembangan program edukasi berbasis digital yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik generasi remaja yang cenderung visual dan berbasis teknologi.

D. KESIMPULAN

Video animasi mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan untuk menolak rokok elektrik di SMA Negeri 1 Kota Jambi, tetapi video animasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan sikap untuk menolak rokok elektrik di SMA

Negeri 1 Kota Jambi dikarenakan siswa telah memiliki nilai sikap awal yang baik sehingga ruang untuk terjadinya peningkatan menjadi kecil. Saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan media lain seperti aplikasi yang interaktif

E. DAFTAR PUSTAKA

- Action On Smoking And Health. (2022). Public Support For Government Action On Tobacco: Results Of The 2022 Ash Smokefree Survey.
- Al Rahmad, A. H., & Annisa, S. F. (2025). Video Animasi Sebagai Media Penyuluhan Dapat Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bahaya Fast Food. *Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 35(1), 11–18. <https://doi.org/10.34011/jmp2k.v35i1.2054>
- Alfath, K. (N.D.). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Video Animasi Terhadap Pengetahuan Tentang Bahaya Vape Pada Remaja Kelas Xi Di Smk Kartanegara Kediri Skripsi Oleh.
- Arslan, J., & Benke, K. (2023). Statistical Analysis Of Ceiling And Floor Effects In Medical Trials. *Applied Biosciences*, 2(4), 668–681. <https://doi.org/10.3390/applbiosci2040042>
- Desy Rosiana, & Dhian Riskiana Putri. (2024). Analisis Faktor Penyebab Perilaku Merokok Pada Siswa Remaja Kelas Xi Di Smp X Surakarta. *Risoma : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 150–160. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.546>
- For Disease Control, C. (2019). *Gyts (Global Youth Tobacco Survey) Fact Sheet*, Indonesia, 2019.
- Hartadi, A. F., Ridwan, M., Sari, P., Halim, R., Azhary, M. R., Studi, P., Kesehatan, I., & Jambi, U. (2025). Determinan Penggunaan Rokok Elektrik Pada Siswa Sma Negeri Di Kota Jambi. 6(2).
- Imamah, N., Dewi, E. R., & Ulfa, M. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Kebersihan Gigi Dan Mulut Di Sekolah Dasar Negeri. *Jpkm: Jurnal Profesi Kesehatan Masyarakat*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.47575/jpkm.v4i1.363>
- Kartika, G. A., & Dewi, N. (2025). Perancangan Video Animasi Sebagai Sosialisasi Mengenai Bahaya Merokok Dan Vaping Bagi Remaja Di Kelurahan Gayungan. *Jurnal Barik*, 7(3), 127–141. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jdkv/>
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-Animated Videos In Education: A Comprehensive Review And Teacher Experiences From Animation Creation. *Digital*, 4(3),

- 613–647.
<https://doi.org/10.3390/Digital4030031>
- Listiana, S., & Yulianti, F. (2021). Pengaruh Video Animasi Tentang Bahaya Merokok Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2, 185–193.
<https://doi.org/10.34011/Jks.V2i1.665>
- Made Dyanta Anwar, & Gusti Ngurah Juniarta. (2022). Hidup Dasar Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 14(2).
<http://journal.stikeskendal.ac.id/index.php/Keperawatan>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning.
- Putra, D. L., Assyifaningtyas, T. A., Jannah, M., & Arya, R. (2024). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3).
- Riyadi, S., & Ru'iya, S. (2021). Smoking Behavior Analysis On Teenagers In Kulon Progo Yogyakarta. *Jnki (Jurnal Ners Dan Kebidanan Indonesia) (Indonesian Journal Of Nursing And Midwifery)*, 9(3), 183.
[https://doi.org/10.21927/Jnki.2021.9\(3\).183-189](https://doi.org/10.21927/Jnki.2021.9(3).183-189)
- Salsabilla, R. (2022). Efektivitas Media Konseling (Video) Terhadap.
- Siti Azizah, L., Rizal Permadi, M., Susindra, Y., Purnasari, G., Gizi Klinik, P., Kesehatan, J., & Negeri Jember, P. (2021). Pengaruh Pemberian Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Pada Remaja Status Gizi Lebih Di Sman 1 Pasirian Lumajang. *Harena: Jurnal Gizi*, 2(1), 2774–7654.
- Wijayanti, E., & Ronoatmodjo, S. (N.D.). Literatur Review: Pengaruh Teman Sebaya Dan Perilaku Merokok Pada Remaja. Retrieved
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/Ners>
- Zuhal Chaisart Chaniago, Y., Afriani, N., Semiarty, R., & Windasari, N. (2023). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Perilaku 5M sebagai Preventif Penularan COVID-19 Siswa Kelas 3-5 SDN 10 Lambung Bukit Kota Padang. 46(4), 609–620.
<http://jurnalmka.fk.unand.ac.id>