

EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO ANIMASI DAN *E-BOOK* TERHADAP PENGETAHUAN REMAJA DALAM PENATALAKSANAAN PENYALAHGUNAAN NARKOBA

Winda Triana¹, Ary Irfan², Solihin Sayuti³, Alfari⁴
Poltekkes Kemenkes Jambi^{1,2,3,4}
windatriana60@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi dan *e-book* terhadap pengetahuan remaja dalam penatalaksanaan penyalahgunaan narkoba di SMPN 19 Kota Jambi. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment two group pretest-posttest*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 19 Kota Jambi yang melibatkan 47 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *proportional random sampling* dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media video animasi dan *e-book* mengalami peningkatan. Selisih rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media video animasi adalah sebanyak 1,3; selisih nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media *e-book* sebanyak 1,25%; nilai *p-value* pengetahuan setelah pemberian edukasi menggunakan video animasi adalah sebesar 0,001, sedangkan *e-book* yaitu 0,000. Simpulan, media video animasi dan *e-book* efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja dalam penatalaksanaan penyalahgunaan narkoba di SMPN 19 Kota Jambi.

Kata Kunci: *E-Book*, Pengetahuan, Remaja, Video Animasi

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of animated video media and e-books on adolescent knowledge in managing drug abuse at SMPN 19 Jambi City. The method used is a quasi-experimental two-group pretest-posttest. This research was conducted at SMPN 19 Jambi City, involving 47 respondents. The sampling technique was carried out by proportional random sampling and analyzed using the paired sample t-test. The results showed that the average value of knowledge before and after being given education with animated video media and e-books increased. The average difference in knowledge before and after being given health education with animated video media is 1.3; the difference in the average value of knowledge before and after being given health education with e-book media is 1.25%; the p-value of knowledge after providing education using animated videos is 0.001, while e-books are 0.000. In conclusion, animated video media and e-books effectively increase adolescent knowledge in managing drug abuse at SMPN 19 Jambi City.

Keywords: *E-Book*, Knowledge, Youth, Animated Video

PENDAHULUAN

Penyalahgunaan narkoba terus menjadi permasalahan yang mewabah hampir di seluruh dunia sehingga mengakibatkan kematian jutaan jiwa, menghancurkan kehidupan keluarga, mengguncang keamanan, stabilitas dan ketahanan nasional (Teesson et al., 2020). Di Indonesia ancaman penyalahgunaan narkoba sudah sangat serius dan memprihatinkan, hal ini dapat dilihat dari jumlah proporsi penyalahgunaannya, jenis dan jumlah obat-obat berbahaya (narkoba) yang disalahgunakan. Tahun 2021 di Indonesia lebih kurang 4.924 kasus penyalahgunaan narkoba, dari semua kasus yang terungkap tercatat 4.561 pria dan 363 wanita (Wahyudi et al., 2021). Fakta yang paling mengganggu bahwa usia awal perkenalan dengan bermacam-macam zat atau obat menjadi semakin muda (Bunsaman & Krisnani, 2020; Rasyid et al., 2020).

Kejahatan narkoba merupakan kejahatan yang bersifat lintas negara (*transnasional crime*), kejahatan terorganisasi, dan kejahatan serius (*serious crime*) yang menimpa segenap lapisan masyarakat, menimbulkan kerugian yang sangat besar terutama dari segi kesehatan, sosial ekonomi, dan keamanan mengakibatkan hilangnya suatu generasi bangsa (*lost generation*) dimasa depan (Anhusadar & Islamiyah, 2020). Kebijakan dan strategi nasional bidang pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba merupakan tahun 2018-2020 yang diharapkan menjadi pedoman bagi seluruh komponen masyarakat, bangsa dan negara “indonesia negeri bebas narkoba (Handayani & Agussalim, 2022).

Visi dari kebijakan dan strategi nasional adalah bersama mewujudkan indonesia bebas narkoba tahun 2015, sedangkan misinya melakukan pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba secara komprehensif dan sinergis. Maksud dari kebijakan dan strategi nasional ini sebagai pedoman seluruh komponen masyarakat, bangsa dan negara indonesia tahap 2011-2015 menuju “ indonesia negeri bebas narkoba” tujuan dari penyusunan kebijakan dan strategi nasional ini untuk menyatukan pola pikir, sikap dan tindak seluruh komponen masyarakat, bangsa dan negara indonesia tahun 2011-2015 menuju indonesia negeri bebas narkoba, sedangkan sasarannya menurunnya angka prevalensi penyalahgunaan narkoba dibawah 2,8% dari jumlah penduduk indonesia, dan meningkatnya pengungkapan jaringan peredaran gelap narkoba (Gyawali et al., 2013). Semakin meningkatnya jumlah konsumen di Indonesia, akan semakin mengundang beroperasinya jaringan sindikat narkoba di Indonesia, terlebih lagi dengan harga yang tinggi. Jumlah penyalahgunaan narkoba coba pakai akan meningkat dari tahun ke tahun. Dengan demikian timbul pelanggaran baru dan setelah meningkat menjadi teratur pakai menjadi pelanggan tetap (Gyawali et al., 2013; Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Data pemetaan provinsi tertinggi pengguna Narkoba adalah, DKI Jakarta, yang revalensinya mencapai 7,0%, Provinsi Kepulauan Riau 4,3%, Jawa Barat 2,5%, Yogyakarta 2,8%, Sumatera Utara 3,0%, Riau 2,1%, Kalimantan Timur 3,1% (Kemenkes Republik Indonesia, 2020). Penyalahgunaan Narkoba di Provinsi Jambi cukup tinggi. Terdapat 46.560 warga Jambi saat ini diprediksi merupakan korban Narkoba. Menurut Data Universitas Indonesia dan Badan Narkotika Nasional (BNN), Jambi menempati urutan ke 13 wilayah terbesar penyalahgunaan Narkoba. Data BNN Provinsi Jambi menyebutkan bahwa selama tahun 2011, terdapat 441 orang narapidana yang tersandung kasus Narkoba dan sebanyak 613 orang terkena AIDS. Selain itu, ada 100 orang yang jadi pasien RSJ akibat Narkoba, 1.000 eks korban Narkoba yang dibina

berbagai LSM dan 174 kasus Narkoba yang ditangani oleh Polda Jambi (Dinkes Kota Jambi, 2020).

Masa remaja merupakan suatu fase perkembangan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Perkembangan seseorang dalam masa anak-anak dan remaja akan membentuk perkembangan diri orang tersebut di masa dewasa. Karena itulah bila masa anak-anak dan remaja rusak karena narkoba, maka suram atau bahkan hancurlah masa depannya. Pada masa remaja, justru keinginan untuk mencoba-coba, mengikuti trend dan gaya hidup, serta bersenang-senang besar sekali. Walaupun semua kecenderungan itu wajar-wajar saja, tetapi hal itu bisa juga memudahkan remaja untuk terdorong menyalahgunakan narkoba (Kristiono et al., 2020; Yusnar & Dewanggi, 2020).

Data menunjukkan bahwa jumlah pengguna narkoba yang paling banyak adalah kelompok usia remaja. World Drugs Reports 2018 yang diterbitkan United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC), menyebutkan sebanyak 275 juta penduduk di dunia atau 5,6 % dari penduduk dunia (usia 15-64 tahun) pernah mengonsumsi narkoba. Sementara di Indonesia, BNN selaku *focal point* di bidang Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN) mengantongi angka penyalahgunaan narkoba tahun 2017 sebanyak 3.376.115 orang pada rentang usia 10-59 tahun (Badan Narkotika Nasional, 2019). Angka penyalahgunaan Narkoba di kalangan pelajar di tahun 2018 (dari 13 ibu kota provinsi di Indonesia) mencapai angka 2,29 juta orang.

Salah satu kelompok masyarakat yang rawan terpapar penyalahgunaan narkoba adalah mereka yang berada pada rentang usia 15-35 tahun atau generasi milenial (Kementerian Kesehatan RI, 2018). Penatalaksanaan penanggulangan narkoba yang baik adalah dengan melakukan upaya pencegahan/preventif dan salah satu upaya yang perlu dilaksanakan adalah deteksi dini dengan melakukan penyuluhan meningkatkan kesadaran melalui strategi informasi dan pendidikan pencegahan narkoba menggunakan media pembelajaran dua diantaranya adalah video animasi dan *e-book* (Ifroh & Ayubi, 2018; Suryani & Nadia, 2022).

Data jumlah siswa di SMP 19 Kota Jambi sebanyak 727 siswa yang terdiri atas 403 siswa laki-laki dan 324 siswa perempuan. Topic narkoba tidak terintegrasi dalam kurikulum di SMP 19 sehingga penyalahgunaan narkoba di tempat ini memiliki peluang besar terlebih lokasinya yang berada di tengah kota Jambi. Hasil survey awal peneliti pada guru BK memperoleh data bahwa terdapat siswa SMP 19 bahwa siswa SMP merupakan usia transisi yang mudah terdoda pengaruh lingkungan. Hasil wawancara dengan 10 orang siswa menunjukkan bahwa mereka tidak mengetahui jenis-jenis narkoba, dampak narkoba, faktor lingkungan yang menyebabkan narkoba dan teman sebaya yang menyebabkan terjerumus narkoba. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas edukasi menggunakan media video animasi dan *e-book* terhadap pengetahuan siswa dalam penatalaksanaan penyalahgunaan narkoba di SMPN 19 Kota Jambi. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan karena tindak penyalahgunaan narkoba dapat disebabkan salah satunya oleh pengetahuan siswa yang rendah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan desain penelitian *quasi eksperimenttwo group pre test post test*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 19 Kota Jambi pada bulan Januari sampai Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 8 berjumlah 140 responden dengan sampel dalam penelitian berjumlah 47 responden. Tehnik pengambilan sampel *proportional random sampling*.

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa tentang narkoba sedangkan dependen variable adalah edukasi menggunakan media video animasi dan e-book. Variabel pengetahuan memiliki 15 item pertanyaan dengan rentang nilai antara 1-15, memiliki kriteria objektif yakni Baik jika skor 76-100%, cukup jika skor 56-75% dan kurang jika skor jawaban 0-55%. Pengumpulan data penelitian dilakukan di lapangan yang melibatkan 2 pembantu peneliti yang sebelumnya telah diedukasi tentang tata cara pengumpulan data. Enumerator ini sebelumnya belum pernah bertemu dengan partisipan penelitian sehingga objektivitas jawaban tetap bisa dipertahankan. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Intervensi dikatakan efektif jika $p\text{-value} \leq 0,05$, tidak ada efektivitas jika $p\text{-value} > 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Berikut merupakan data-data yang diperoleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian, diantaranya yaitu:

Tabel. 1
Pengetahuan Remaja Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Video Animasi di SMP 19 Kota Jambi

Pengetahuan	N	Mean	Median	Minimum	Maksimum	P-Value
Media Video Animasi Pre	24	10,58	11	8	15	0,001
Media Video Animasi Post	24	11,88	12,50	8	15	

Tabel 1 menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan siswa setelah mendapatkan edukasi menggunakan media video animasi, dengan hasil uji statistik yaitu “bermakna”.

Tabel. 2
Pengetahuan Remaja Sebelum dan Sesudah Diberikan Media *E-Book* di SMP 19 Kota Jambi

Pengetahuan	N	Mean	Median	Minimum	Maksimum	P-Value
Media <i>E-Book</i> Pre	24	9,83	10	8	14	0,000
Media <i>E-Book</i> Post	24	11,08	11,50	8	15	

Data tabel 2 memperlihatkan bahwa ada peningkatan pengetahuan siswa setelah mendapatkan edukasi menggunakan media *e-book*, dengan hasil uji statistik yang tergolong “bermakna”.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi lebih efektif terhadap peningkatan pengetahuan tentang narkoba. Peneliti berpendapat terdapat perbedaan signifikan pengetahuan dan tentang penyalahgunaan narkoba melalui media animasi secara langsung menyebabkan responden memiliki objek materi yang dapat diamati terutama melalui panca indera pendengaran dan penglihatan. Pada saat responden memperhatikan penyampaian informasi yang peneliti berikan melalui

media animasi tentang penyalahgunaan narkoba maka terjadi proses transfer informasi yang menyebabkan kognitif pengetahuan responden pun lebih baik. Hal ini berdampak pada kemampuan responden menjawab pertanyaan pada kuesioner dengan baik.

Sejalan dengan penelitian Hartati et al., (2019) didapatkan bahwa Ada pengaruh yang signifikan video animasi terhadap tingkat pengetahuan dan sikap remaja putri pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriani et al., (2019) terdapat perbedaan signifikan pengetahuan dan sikap ibu tentang gizi seimbang pada balita antara dua kelompok (media animasi dan media gambar bergerak). media tersebut disebabkan informasi tentang gizi melalui media animasi secara langsung menyebabkan yang menyebabkan kognitif pengetahuan responden pun lebih baik dibandingkan pada intervensi media gambar bergerak Ibu lebih mudah dalam memahami apa yang disampaikan, proses pengajaran lebih menarik, ibu akan dirangsang untuk aktif mengamati tanpa adanya penjelasan secara rinci karena hanya menggunakan indra penglihatan. media gambar bergerak kurang efektif penerimaannya oleh responden, sehingga responden yang menggunakan media gambar bergerak mempunyai nilai pengetahuan dan sikap lebih rendah jika dibandingkan dengan menggunakan media animasi.

Penelitian Sukiyasa & Sukoco (2013) tentang pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa terdapat pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan media powerpoint. Media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat konkret yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi akan lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami dan lebih dapat memotivasi siswa. Bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permukaan maupun akhir rangkaian pelajaran

E-Book adalah jalan termudah dan bisa dikatakan tanpa *budget* uang untuk memperoleh status dan memiliki personal branding yang mantap (Wulandari et al., 2019; Mentari et al., 2018). Menurut penelitian Astuti et al., (2017) terdapat pengaruh media *E-Book* interaktif terhadap kegiatan belajar mengajar SAINS, hal ini menyatakan bahwa capaian hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan capaian belajar siswa di kelas kontrol. Hasil temuan ini juga didukung hasil kuesioner yang menyatakan bahwa siswa yang belajar di kelas eksperimen memiliki pengalaman belajar yang lebih baik dibandingkan kelas Kontrol.

Sementara penelitian yang dilakukan oleh Martha et al., (2018) didapatkan bahwa *Mobile learning* juga dapat meningkatkan perhatian pelajar terhadap materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran terkesan lebih menarik. Keunggulan dari *mobile learning* yaitu pembelajarannya dapat dilakukan dengan jarak jauh dan tidak harus dilakukan di kelas. keunggulan dari pembelajaran yang memanfaatkan perangkat teknologi komunikasi dan informasi sebagai media pembelajaran yaitu pembelajarannya dapat dilakukan dengan jarak jauh dan tidak harus dilakukan di kelas. *E-Book* berbasis *mobile learning* dapat membantu mahasiswa untuk memvisualisasikan (Hasanudin et al., 2021; Koderi et al., 2020). Menurut asumsi peneliti, meningkatnya pengetahuan menggunakan e-book disebabkan karena dengan menggunakan *e-book* tidak perlu membeli buku untuk mendapatkan informasi tentang narkoba remaja, mereka dapat mencari informasi secara *online*.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media video animasi dan *e-book* meningkat. Selisih rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan

dengan media Video Animasi sebanyak 1,3. selisih nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media *E-Book* sebanyak 1,25%. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi lebih efektif terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang narkoba, tampak dari selisih nilai *mean* penggunaan media video animasi lebih tinggi dibandingkan *e-book*. Hal ini sejalan dengan temuan Yuliani & Armaini (2019) yang melaporkan bahwa media video animasi efektif digunakan terhadap pengetahuan pendidikan seks anak dengan hambatan kecerdasan ringan. Media video animasi yaitu media yang menampilkan gambar bergerak dalam berbentukkartun sehingga menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Menurut asumsi peneliti video animasi lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang narkoba karena video animasi memiliki pesan yang disertai dengan adanya gambar yang bergerak sehingga tidak membuat remaja bosan dalam mendengarnya.

SIMPULAN

Pemberian edukasi menggunakan media video animasi dan *e-book* terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

SARAN

Pihak Puskesmas diharapkan dapat menggunakan video animasi dan *e-book* sebagai media pembelajaran terutama bagi remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Anhusadar, L., & Islamiyah, I. (2020). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini di Tengah Pandemi COVID 19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 463–475. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.555>
- Astuti, D., Siswandari, S., & Santosa, D. (2017). E-Book For Problem Based Learning to Improve Learning Outcome of the Students. *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)*, 403–410. <https://dx.doi.org/10.2991/icte-17.2017.45>
- Badan Narkotika Nasional. (2019). *Indonesia Drugs Report 2019*. <https://puslitdatin.bnn.go.id/konten/unggahan/2022/07/IDR-2019-Oke-Bangeut.pdf>
- Bunsaman, S. M., & Krisnani, H. (2020). Peran Orangtua dalam Pencegahan dan Penanganan Penyalahgunaan Narkoba pada Remaja. *Prosiding Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 221–228. <https://doi.org/10.24198/jppm.v7i1.28132>
- Dinkes Kota Jambi. (2020). *Profil Kesehatan Kota Jambi*. http://dinkes.jambiprov.go.id/all_profil_kesehatan
- Febriani, C. A., Nuryani, D. D., & Elviyanti, D. (2019). Efektifitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak dan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Gizi Seimbang pada Balita. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 181–186. <http://dx.doi.org/10.26630/jk.v10i2.1263>
- Gyawali, S., Rathore, D. S., Bhuvan, K. C., & Shankar, P. R. (2013). Study of Status of Safe Injection Practice and Knowledge Regarding Injection Safety among Primary Health Care Workers in Baglung District, Western Nepal. *BMC International Health and Human Rights*, 13, 1-7. <https://doi.org/10.1186/1472-698X-13-3>
- Handayani, D. N., & Agussalim, A. (2022). Upaya Penanganan Penyalahgunaan

- Narkoba oleh Badan Narkotika Nasional (BNN) Kota Gorontalo. *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Hummanioramaniora*, 6(1), 223–228. <http://dx.doi.org/10.31604/jim.v6i1.2022.223-228>
- Hartati, H., Wahyudi, W., & Handoyo, H. (2019). Pengaruh Video Animasi “Menstruasi” terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswi Sekolah Dasar dalam Menghadapi Menarche. *Jurnal Keperawatan Mersi*, 8(2), 43–49. <https://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jkm/article/view/5845/1696>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 4(1), 343–347. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/902/785>
- Ifroh, R. H., & Ayubi, D. (2018). Efektivitas Kombinasi Media Audiovisual Aku Bangga Aku Tahu dan Diskusi Kelompok dalam Upaya Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang HIV-AIDS. *Perilaku dan Promosi Kesehatan: Indonesian Journal of Health Promotion and Behavior*, 1(1), 32–43. <http://dx.doi.org/10.47034/ppk.v1i1.2113>
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Hasil Utama RISKESDAS 2018*. https://kesmas.kemkes.go.id/assets/upload/dir_519d41d8cd98f00/files/Hasil-riskesdas-2018_1274.pdf
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 27 Tahun 2017 tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Infeksi di Fasilitas Pelayanan Kesehatan*. http://hukor.kemkes.go.id/uploads/produk_hukum/PMK_No._27_ttg_Pedoman_Pencegahan_dan_Pengendalian_Infeksi_di_FASYANKES_.pdf
- Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2020*. <https://www.kemkes.go.id/downloads/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Profil-Kesehatan-Indonesia-Tahun-2020.pdf>
- Koderi, K., Aridan, M., & Muslim, A. B. (2020). Pengembangan Mobile Learning untuk Penguasaan Mufrodat Siswa MTs. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 265–278. <http://dx.doi.org/10.29240/jba.v4i2.1769>
- Kristiono, N., Astuti, I., Latifah, H., & Pangestu, G. R. (2020). Peran Kelompok Aksi Pelajar Anti Narkoba dalam Upaya Penanggulangan Penyalahgunaan Narkoba. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS dan PKN*, 5(2), 126–133. <https://doi.org/10.15294/harmony.v5i2.42299>
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-Book Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Mentari, D., Sumpono, S., & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2(2), 131–134. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa/article/view/4651/2540>
- Rasyid, R., Agustang, A., Maru, R., Agustang, A. T. P., & Sudjud, S. (2020). Penyuluhan Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Pelajar SMP Negeri 6 Duampanua Kabupaten Pinrang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(2), 116–123. <https://doi.org/10.31764/jmm.v4i2.1867>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan*

- Vokasi*, 3(1), 126-137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Suryani, S., & Nadia, N. (2022). Peran Media Video Animasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Ibu Hamil. *Nursing Care and Health Technology Journal (NCHAT)*, 2(1), 207–217. <https://doi.org/10.56742/nchat.v2i1.34>
- Teesson, M., Newton, N. C., Slade, T., Chapman, C., Birrell, L., Mewton, L., Mather, M., Hides, L., McBride, N., Allsop, S., & Andrews, G. (2020). Combined Prevention for Substance Use, Depression, and Anxiety in Adolescence: A Cluster-Randomised Controlled Trial of a Digital Online Intervention. *The Lancet Digital Health*, 2(2), 74–84. [https://doi.org/10.1016/S2589-7500\(19\)30213-4](https://doi.org/10.1016/S2589-7500(19)30213-4)
- Wahyudi, R., Ratnawati, D., & Siregar, T. (2021). Optimalisasi Peran Satgas Remaja Anti Narkoba Sebagai Progam Pendamping Kelurahan Bersinar. *Journal of Community Engagement in Health*, 4(1), 113–119. <https://doi.org/10.30994/jceh.v4i1.118>
- Wulandari, V., Abidin, Z., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Infografis Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–44. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i12019p037>
- Yuliani, T., & Armaini, A. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41–46. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/102506/101822>
- Yusnar, A. P., & Dewanggi, A. P. (2020). Upaya Hubungan Masyarakat (Humas) Badan Narkotika Nasional (BNN) dalam Membangun Kesadaran Penyalahgunaan Narkoba di Kalangan Remaja. *PANTAREI*, 4(2). <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/497>