

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### A. Penelitian Terdahulu

1. Kajian Alvitasari et al., (2021) Jurusan Kesehatan Masyarakat dengan Judul “*Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Covid 19*”. Media yang dipakai video animasi.

Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan satu kelompok yang diuji sebelum dan sesudah diberikan perlakuan tanpa kelompok kontrol. Hasilnya, nilai pengetahuan peserta naik dari 8,54 menjadi 94,83 setelah menggunakan media edukasi. Data terbukti berdistribusi normal, dan uji paired T-test menunjukkan perbedaan yang signifikan. Kesimpulannya, media video animasi efektif meningkatkan pengetahuan remaja tentang Covid-19.

Perbedaan penelitian terletak pada sasaran dan topik yang akan digunakan, peneliti sebelumnya meletakkan sasaran pada remaja dan topik yang diambil tentang Covid-19, sedangkan pada penelitian ini menempatkan sasaran pada masyarakat dan mengambil topik tentang ISPA.

2. Berdasarkan penelitian terdahulu Putri et al.,(2023) Jurusan Keperawatan dengan judul “*Pengaruh Metode Video Animasi Dan Demonstrasi Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Anaka Usia Sekolah Di Lapak Pemulung Kebagusan Binaan Yayasan Indonesia Hijau Jakarta*”. Media yang dipakai ialah video animasi. Kajian ini ialah kuantitatif pakai metode *quasi-experiment*, menggunakan teknik *purposive sampling* dan analisis bivariat. Data dikumpulkan melalui kuesioner pengetahuan dan daftar cek (checklist) praktik PHBS sebelum dan sesudah intervensi pada 23 siswa sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan

peningkatan pengetahuan anak tentang PHBS, dari nilai pretest 62,36% menjadi posttest 88,67%. Selain itu, praktik PHBS juga meningkat dari 37% menjadi 87%. Nilai p (p-value) sebesar 0,000 menunjukkan bahwa peningkatan ini sangat signifikan. Hal ini menandakan bahwa metode pembelajaran menggunakan video animasi dan demonstrasi langsung tentang PHBS berpengaruh positif. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada topiknya; penelitian sebelumnya membahas PHBS, sedangkan penelitian ini fokus pada ISPA.

3. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Herwanti et al., (2021) Jurusan Kesehatan Masyarakat dengan judul "*Pengaruh Edukasi Metode Bernyanyi Dan Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Terhadap Kemampuan Mencuci Tangan Dengan Benar Pada Siswa-siswi Taman Kanak - kanak*". Media kajian memakai video animasi.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain two-group pre-test post-test pada 46 siswa TK Hidayatullah Waydadi yang dibagi menjadi dua kelompok masing-masing 23 anak. Data dikumpulkan melalui checklist dan observasi, kemudian dianalisis dengan uji Wilcoxon. Sebelum intervensi, seluruh anak (100%) belum mampu mencuci tangan dengan benar. Setelah intervensi, 18 anak (78%) berhasil menggunakan metode bernyanyi, dan 19 anak (83%) berhasil dengan media video animasi. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan p value  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan. Penelitian ini berbeda dari studi sebelumnya karena hanya menggunakan media video animasi, sedangkan penelitian sebelumnya memakai metode bernyanyi dan video animasi.

4. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Martono, (2023) jurusan Kedokteran berjudul "*Efektivitas Media Edukasi Leaflet Tentang Infeksi Saluran Pernapasan Atas Di Puskesmas Bandarharjo Kota*

*Semarang*” (Martono et al., 2023).

Kajian ini pakai metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Media yang dipakai adalah leaflet. Dari hasil penelitian, jumlah responden laki-laki ada 7 orang (23,3%), dan perempuan 23 orang (67,7%). Berdasarkan umur, mayoritas responden berusia di atas 35 tahun, yaitu 21 orang (70%). Sebagian besar responden berpendidikan terakhir SMA, yaitu 20 orang (66,7%), dan sebagian besar juga bekerja, yaitu 21 orang (70%).

Rata-rata pengetahuan tentang pencegahan ISPA meningkat secara signifikan setelah diberikan leaflet ( $p = 0,000$ ). Skor pengetahuan naik dari 77,33 pada pre-test menjadi 96,00 pada post-test. Hasil uji normalitas juga mendukung bahwa edukasi dengan leaflet efektif meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pencegahan ISPA.

Perbedaan penelitian terletak di media yang dipakai. Kajian sebelumnya pakai media leaflet, dan pada kajian ini pakai media video animasi.

5. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Fitriana Tahun 2023 berjudul “*Penggunaan Video Animasi sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Kader Posyandu Dalam Deteksi Resiko Stunting*”. Kajian ini kajian kuantitatif pakai desain pra eksperimental pakai *one group pretest posttest design*. Pemilihan sampel melalui simple random sampling.

Hasil penelitian yang didapat Penelitian menunjukkan mayoritas responden berusia 15-64 tahun (96,7%), berpendidikan  $\geq$ SMA (73,3%), tidak bekerja (9%), dan memiliki pengalaman kader  $<5$  tahun (63,3%). Median nilai pengetahuan meningkat dari 11,00 menjadi 13,00 setelah edukasi video animasi. Rata-rata nilai sikap juga meningkat dari 37,20 menjadi 39,23.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan p-value 0,000 untuk perbandingan pengetahuan sebelum dan sesudah edukasi. Ini

berarti edukasi dengan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan.

Perbedaan penelitian terletak pada topik yang akan digunakan pada penelitian. Peneliti sebelumnya mengambil topik tentang stunting pada kader posyandu, sedangkan pada penelitian ini mengambil topik tentang pencegahan ISPA.

*Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu*

No	Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Jenis dan Rancangan Penelitian	Media Penelitian	Perbedaan
1.	Alvitasari et.al., (2021)	Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Covid 19	Pengetahuan remaja tentang pencegahan covid-19	Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experiment, yaitu one group pretest-posttest without control.	Video animasi.	Perbedaan penelitian terletak pada sasaran dan topik yang akan digunakan, peneliti sebelumnya meletakkan sasaran pada remaja dan topik yang diambil tentang Covid-19, sedangkan pada penelitian ini menempatkan sasaran pada masyarakat dan mengambil topik tentang ISPA.

2.	Putri et al., (2023)	Pengaruh Metode Video Animasi Dan Demonstrasi Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Anak Usia Sekolah Di Lapak Pemulung Kebagusan Binaan Yayasan Indonesia Hijau Jakarta	Perilaku Hidup dan Bersih pada anak usia sekolah	Kajian ini yaitu kajian kuantitatif dengan metode quasi experiment	Video animasi.	Perbedaan kajian terletak pada topik yang digunakan, peneliti sebelumnya membahas tentang Perilaku Hidup
3.	Herwanti et al., (2021)	Pengaruh Edukasi Metode Bernyanyi Dan Video Animasi Cuci Tangan Pakai Sabun Terhadap	Edukasi menggunakan metode bernyanyi dan video animasi.	Jenis penelitian kuantitatif dengan desain <i>two group pre-test post-test</i> .	Video animasi.	Perbedaan kajian terletak pada metode.

4.	Martono et al., (2023)	Efektivitas Media Edukasi Leaflet Tentang Infeksi Saluran Pernapasan Atas Di Puskesmas Bandarharjo Kota Semarang	Sikap remaja tentang pencegahan merokok	Kajian kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen.	Leaflet	Perbedaan penelitian terletak pada media, kajian ini menggunakan media video animasi.
5.	Fitriana, (2023)	Penggunaan Video Animasi sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Kader Posyandu Dalam Deteksi Resiko Stunting	Pengetahuan dan sikap tentang resiko stunting pada kader posyandu	Kajian kuantitatif dengan desain penelitian pra eksperimental pakai one group pretest posttest design	Video animasi	Perbedaan penelitian terletak pada topik yang akan digunakan pada penelitian. Peneliti sebelumnya mengambil topik tentang stunting pada kader posyandu, sedangkan pada penelitian ini mengambil topik tentang pencegahan ISPA
6.	Naura A., (2025)	Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Tentang ISPA	Pengetahuan ISPA ada masyarakat	Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian pra eksperimental menggunakan one group pretest posttest design	Media yang digunakan pada penelitian ini adalah video animasi	

## **B. Telaah Pustaka**

### **1. Infeksi Saluran Pernafasan Akut**

#### **a. Pengertian**

ISPA ialah infeksi akut yang menyerang satu atau lebih organ saluran pernapasan, seperti hidung, dan biasanya berlangsung hingga 14 hari. Penyakit ini sering terjadi pada bayi dan anak-anak, dengan tingkat keparahan yang berbeda-beda, dari ringan sampai berat. Ketika bakteri ini menempel pada sel epitel hidung setelah proses pernafasan, bakteri ini dapat menyerang bronkus dan saluran pernafasan, menyebabkan demam, batuk, pilek, sakit kepala, dan lain-lain. (Akbar et al., 2023)

#### **b. Penularan ISPA**

Penularan ISPA bisa melalui beberapa cara diantaranya :

- 1) Partikel udara seperti droplet ketika penderita batuk atau bersin, jika penderita tidak menutup atau memakai masker saat batuk dan bersin, partikel akan terhirup oleh orang lain.
- 2) Kontak langsung, orang lain yang terkena tangan atau barang yang terkena kontaminasi oleh penderita ISPA kemungkinan tertular
- 3) Lingkungan yang kurang bersih dapat menyebabkan bakteri dan virus menumpuk yang menyebar yang menyebabkan seseorang tertular ISPA
- 4) Sistem Imun yang lemah, seseorang yang mempunyai imun yang lemah lebih rentan terhadap ISPA (Mardiah et al., 2022)

### **c. Penyebab ISPA**

Penyebab ISPA bisa datang dari berbagai faktor, diantaranya :

Suluh et al., (2024) :

- Infeksi Virus
  - a) *Influenza*
  - b) *Rhinovirus*
  - c) *Adenovirus*
  - d) *Respiratory Syncytial Virus (RSV)*
- Infeksi Bakteri
  - a) *Streptococcus pneumoniae*
  - b) *Haemophilus influenzae*
  - c) *Mycoplasma pneumoniae*
- Faktor Lingkungan

Seperti polusi udara kepadatan penduduk, dan sanitasi yang buruk juga berkontribusi terhadap peningkatan risiko ISPA.
- Faktor Individu

Daya tahan tubuh yang kurang baik akan lebih rentan terkena ISPA, kebiasaan merokok juga bisa menjadi faktor tambahan terkena ISPA

### **d. Gejala ISPA**

#### **1) Gejala ISPA Ringan**

- a) Demam (suhu badan lebih dari 37 derajat)
- b) Batuk berdahak
- c) Suara sulit dikeluarkan ketika hendak berbicara
- d) Flu, terkadang hidung sampai tersumbat (Oktarini & Asmara, 2020)

#### **2) Gejala ISPA Sedang**

- a) Laju pernafasan berbunyi seperti mendengkur
- b) Muncul bintik-bintik merah pada kulit, mirip dengan bintik campak.

- c) Sakit telinga juga bisa keluarnya nanah dari liang telinga.
- d) Pernapasan terdengar mendengkur (Oktarini & Asmara, 2020)

## **2) Gejala ISPA Berat**

- a) Bibir atau kulit membiru.
- b) Kesadaran menurun
- c) Pernapasan terdengar mengorok, tubuh tampak gelisah
- d) Terlihat tarikan di antara tulang iga saat bernapas.
- e) Tenggorokan berwarna merah (Oktarini & Asmara, 2020).

## **c. Pencegahan ISPA**

Untuk mencegah untuk tidak terkena / tertular ISPA, hal yang bisa dilakukan adalah :

- 1) PHBS (Sikap Hidup Bersih dan Sehat), individu bisa menerapkan hidup resik juga sehat akan meminimalisir terkena virus dan bakteri yang bisa menyebabkan ISPA
- 2) Rajin cuci tangan
- 3) Hindari kontak dengan penderita ISPA
- 4) Memakai alat pelindung diri seperti masker jika berada di sekitar penderita ISPA
- 5) Jaga Imunitas badan bisa membuat seseorang sulit terkena penyakit, karena system imun yang baik dapat mengenali dan melawan zat asing terbawa ke tubuh contoh virus bakteri juga sebagainya (Utary et al., 2024)

## **d. Pengobatan ISPA**

Pengobatan ISPA dapat dilakukan secara medis atau perawatan di rumah sakit. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing metode :

- Pengobatan Medis
  - 1) Pemakaian anti-microbial
  - 2) Pemberian cairan infus jika timbul tanda dehidrasi
  - 3) Penggunaan alat penghisap untuk membersihkan

hidung atau saluran pernapasan yang tersumbat.

- 4) Pemakaian uap untuk melegakan jalan nafas
  - 5) Pemberian oksigen jika diperlukan
- Perawatan Di Rumah Sakit
    - 1) Obat-obatan
    - 2) Antimikroba, bronkodilator, serum against difteri
    - 3) Pemberian cairan per infuse (Wijayanti et al., 2024)

## **2. Media Video Animasi**

### **a. Pengertian**

Media video animasi adalah media yang memadukan gambar bergerak, tokoh animasi, dan suara (Widyahabsari et.al., 2023).

Media pembelajaran berupa video animasi menyajikan gambar bergerak dengan suara, mirip seperti film atau video (Zahro, 2022).

Video animasi adalah media belajar yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa. Dengan gambar bergerak dan suara, materi menjadi lebih mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran lebih cepat tercapai (Andrasari, 2022).

### **b. Kelebihan dan Kelemahan Video Animasi**

Terdapat beberapa kelebihan dari video animasi

- 1) Lebih mudah dan cepat dimengerti
- 2) Jika terdapat materi yang belum paham, dapat memutar ulang video materi tersebut
- 3) Video dapat menunjukkan materi dengan lebih jelas
- 4) Meningkatkan keterampilan dasar serta memberikan pengalaman baru bagi masyarakat secara umum (Widyahabsari et al., 2023)
- 5) Meningkatkan motivasi dan minat belajar
- 6) Mempermudah pemahaman konsep

7) Interaktif

8) Daya tarik visual (Nurhasanah & Alfurqan, 2024)

Adapun beberapa kelemahan dari media video animasi, diantara lain:

- Memerlukan kreativitas dan ketrampilan dalam menggunakan aplikasi dan proses pembuatan animasi
- Membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya
- Memerlukan biaya yang mahal
- Tidak semua materi dapat masuk kedalam video animasi (Widyahabsari et al., 2023)
- Tidak semua menyukai video animasi
- Kesulitan dalam menyesuaikan konten dengan pemahaman penonton. (Dewayanti et al., 2023)

#### **c. Karakteristik Video Animasi**

- 1) Terdapat beberapa media yang digabung menjadi satu, seperti video dan audio
- 2) Memiliki alur cerita yang jelas untuk memudahkan pendapat
- 3) Menggunakan karakter berbentuk manusia, hewan, atau objek lainnya
- 4) Menggunakan perangkat lunak atau aplikasi khusus untuk membuatnya. (Widyahabsari et al., 2023)

#### **d. Manfaat Video Animasi**

- 1) Dapat menampilkan objek yang tidak terlihat menjadi nyata di video animasi
- 2) Dapat menampilkan benda atau peristiwa yang kompleks
- 3) Dapat dengan mudah memahami materi yang rumit karena animasi berbentuk simulasi. (Widyahabsari et al., 2023)

**e. Syarat – syarat pembuatan video animasi**

- 1) Relevansi materi
- 2) Kualitas visual dan audio
- 3) Durasi yang sesuai
- 4) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami. (Rahadian et al., 2024)

**f. Video animasi sebagai pembelajaran**

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan
- 2) Mempermudah pemahaman konsep yang kompleks
- 3) Fleksibilitas dalam pembelajaran
- 4) Pengembangan kreativitas dan keterampilan

**g. Jenis-jenis video animasi**

- Animasi 2D
- Animasi 3D
- Stop motion (Rahadian et al., 2024)

**h. Pengaruh Video Animasi terhadap Perubahan Pengetahuan**

- 1) Meningkatkan pengetahuan secara signifikan  
Edukasi menggunakan video animasi terbukti meningkatkan pengetahuan peserta, baik anak-anak, remaja, maupun masyarakat umum. Misalnya, penelitian pada remaja putri tentang pencegahan anemia menunjukkan peningkatan pengetahuan selepas dikasih edukasi video animasi. Studi lain siswa sekolah dasar tentang cara menyikat gigi juga menemukan peningkatan pengetahuan yang signifikan dengan  $p\text{-value} < 0,05$  setelah edukasi video animasi.
- 2) Meningkatkan motivasi dan sikap positif  
Video animasi juga berpengaruh terhadap perubahan sikap dan motivasi
- 3) Mudah dipahami dan menarik  
Video animasi mempermudah pembelajaran dengan visual dan audio menarik, terutama bagi anak dan remaja karena sifatnya yang interaktif dan imajinatif.

4) Efisien untuk berbagai topik kesehatan

Penggunaan video animasi efektif untuk berbagai tema edukasi kesehatan seperti pencegahan anemia, kesehatan gigi, stunting, obesitas, dan pemberian ASI eksklusif. Media ini juga membantu kader kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka untuk mendeteksi stunting sejak dini (Sma & Ambarawa, 2025).

**i. Aspek Yang Perlu Diperhatikan Dalam Membuat Konten Video Promosi Agar Menarik**

1) Teori Daya Tarik Visual

Daya tarik visual yang kuat seperti warna cerah, gerakan dinamis, karakter lucu atau ekspresif mampu menarik perhatian audiens dalam beberapa detik pertama. Daya tarik ini penting untuk menciptakan keterlibatan awal.

2) Narasi yang Emosional dan personal

Video yang melibatkan cerita (storytelling) atau menyentuh emosi penonton lebih mudah diingat dan meningkatkan kesadaran. Misalnya, menceritakan dampak ISPA pada keluarga atau anak kecil akan menambah efek emosional.

3) Durasi yang efisien (2-5 menit)

Video yang terlalu panjang cenderung membosankan. Idealnya, durasi berada dalam rentang 2–5 menit, dengan pesan yang padat dan fokus.

4) Bahasa sederhana dan mudah dipahami

Menggunakan bahasa sesuai pada tingkat pemahaman audiens serta mempertimbangkan budaya dan bahasa daerah meningkatkan efektivitas penyampaian.

5) Penggunaan musik latar dan suara

Musik ini sesuai latar dan efek suara ringan dapat membantu meningkatkan suasana dan mempertahankan fokus penonton.

6) Ajakan Bertindak

Video yang efektif sering menyertakan ajakan bertindak, seperti “Cuci tangan sesering mungkin” atau “Konsultasikan ke Puskesmas jika batuk tak kunjung sembuh.” “(Jatmika et al., 2019)”

### **3. Pengetahuan**

#### **a. Pengertian**

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat atau mengenali informasi, seperti nama, kata, ide, atau rumus. Pengetahuan diperoleh melalui proses penginderaan, yaitu saat seseorang menerima informasi lewat indera seperti melihat, mendengar, mencium, mengecap, dan meraba (Octaviana & Ramadhani, 2021)

Pengetahuan didefinisikan sebagai hasil dari proses penginderaan dan pemahaman individu tentang objek tertentu melalui pengalaman (Jevison et al., 2022).

Pengetahuan adalah dasar utama bagi peradaban suatu bangsa, yang menentukan kemajuan atau keterbelakangannya, dan itu dimulai dengan perhatian masyarakat terhadap ilmu pengetahuan (Mambang, 2022).

#### **b. Tingkat Pengetahuan**

Terdapat beberapa 6 tingkat pengetahuan, yaitu :

1) Tahu

Individu dapat mengingat informasi atau materi yang telah dipelajari sebelumnya. Ini melibatkan kemampuan untuk menyebutkan atau mendefinisikan pemahaman.

2) Memahami

Individu melainkan mengingat informasi, juga mampu memaparkan dan menginterpretasikan informasi tersebut dengan benar. Mereka dapat memberikan contoh serta merangkum materi yang telah dipelajari.

3) Aplikasi

Individu mampu menerapkan informasi atau ilmu yang sudah dipelajari di situasi nyata. Ini menunjukkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dalam konteks praktis.

4) Analisis

Tingkat ini melibatkan kemampuan untuk membagi informasi menjadi komponen-komponen dan memahami hubungan antar bagian tersebut.

5) Sintesis

Ditingkat sintesis, individu dapat menggabungkan berbagai elemen informasi untuk membentuk keseluruhan baru. Ini mencakup kemampuan untuk menciptakan ide atau produk baru berdasarkan pengetahuan yang ada.

6) Evaluasi

Tingkat tertinggi di mana individu dapat menilai dan membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Mereka mampu melakukan penelitian terhadap materi dan memberikan penilaian yang objektif. (Jevison et al., 2022)

**c. Variabel yang Mempengaruhi Pengetahuan**

1) Tingkat Pendidikan

Pendidikan formal berperan besar dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan seseorang

2) Informasi

Akses terhadap informasi yang lebih banyak dapat

memperluas pengetahuan individu

### 3) Pengalaman

Pengalaman langsung dan interaksi sosial juga berkontribusi pada pengembangan pengetahuan (Jevison et al., 2022)

## **d. Proses Perubahan Pengetahuan**

Proses perubahan pengetahuan ialah suatu rangkaian tahapan di mana pengetahuan yang dimiliki individu atau masyarakat mengalami modifikasi, pembaruan, atau peningkatan berdasarkan pengalaman, informasi baru, atau hasil penelitian. Dalam konteks kesehatan masyarakat dan epidemiologi, proses ini sangat penting untuk memahami dan mengendalikan penyakit.

### 1) Pengumpulan Informasi dan Data

Pengetahuan baru dapat dimulai dari pengumpulan data dan informasi yang akurat

### 2) Analisis dan Interpretasi

Data yang terkumpul dianalisis untuk menemukan pola, hubungan sebab akibat, atau faktor resiko sebelumnya yang belum pernah diketahui

### 3) Diseminasi dan Pendidikan

Hasil analisis disebarluaskan melalui publikasi jurnal, seminar, pelatihan, dan edukasi masyarakat atau tenaga kesehatan agar pengetahuan baru dapat diterapkan secara luas

### 4) Adopsi dan Perubahan Perilaku

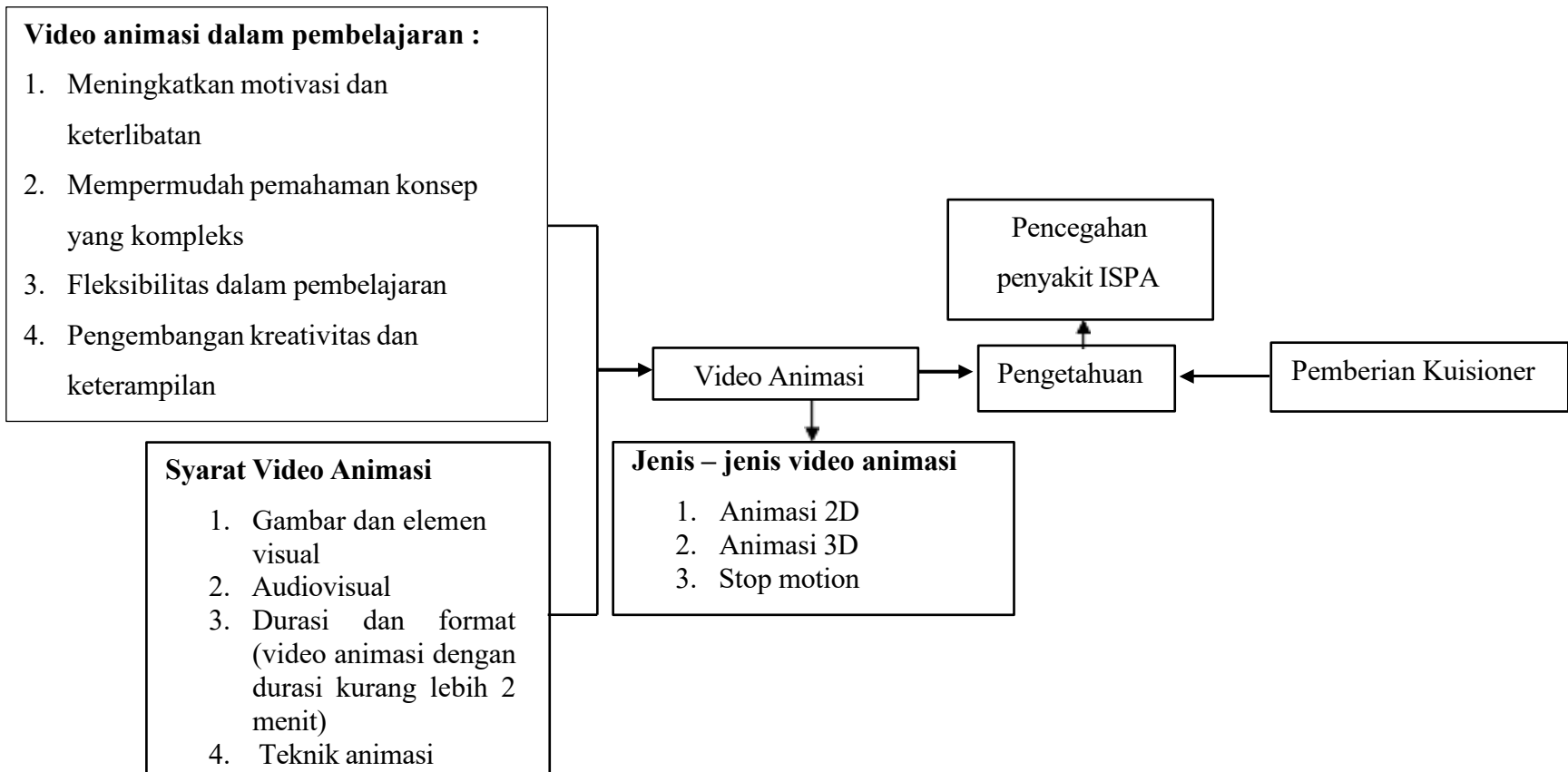
Pengetahuan baru yang valid akan mendorong perubahan dalam praktik, kebijakan, atau perilaku, seperti dalam pencegahan penyakit, pengobatan, atau intervensi kesehatan masyarakat

#### 5) Evaluasi dan Revisi

Setelah penerapan, dilakukan evaluasi untuk menilai efektivitas pengetahuan baru tersebut. Pengetahuan dapat direvisi atau dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan temuan dan kebutuhan terkini. (Jevison et al., 2022)

### C. Kerangka Teori

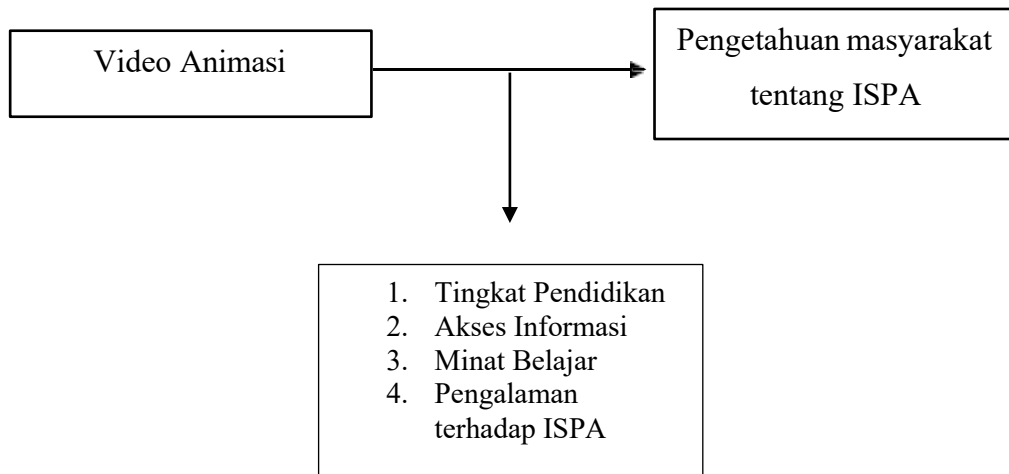
Kerangka teori kajian ini berjudul “*Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Tentang ISPA*” sesuai sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

#### D. Kerangka Konsep

Kerangka konsep berjudul “*Video Animasi Untuk Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Tentang ISPA*” sebagai berikut :



**Gambar 2. 2 Kerangka Konsep**