



PENGARUH PENYULUHAN MENGGUNAKAN VIDEO MOTION GRAPHIC "COFIGHT" UNTUK MENGURANGI ANSIETAS PADA ANAK USIA SEKOLAH YANG AKAN DIVAKSINASI COVID-19

THE EFFECT OF COUNSELING USING VIDEO MOTION GRAPHIC "COFIGHT" TO REDUCE ANXIETY IN SCHOOL-AGE CHILDREN WHO WILL BE VACCINATED FOR COVID-19

Astri Doris^{*1}, Ade Rahman¹, Vevi Kurniawati¹

¹Akademi Keperawatan Kesdam I/BBPadang
(Email : astridoris20@gmail.com)

ABSTRAK

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) merupakan suatu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Penyakit ini disebabkan oleh Virus yang dinamakan *Severe Acute Respiratory Syndrom Coronavirus-2 (Sars-Cov-2)*.¹ Penyakit ini menyebar dengan sangat cepat dan telah ditetapkan sebagai darurat kesehatan global semenjak 30 januari 2020. Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak cara untuk mengatasi penyebaran penyakit ini salah satunya melalui pelaksanaan vaksinasi, seperti yang tertera pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 84 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Vaksinasi dalam Rangka Penanggulangan Pandemi Covid-19. Desain penelitian ini adalah *Research and Development*. Dengan populasi adalah seluruh siswa SD Kartika 1-11 daeri kelas 4,5,6 dengan jumlah 285 orang. Sampel adalah siswa kelas 4, 5 dan kelas 6 yang didapat dari perhitungan sampel dan memenuhi criteria inklusi berjumlah 46 orang. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Analisa data yang digunakan yaitu analisa Univariat untuk menjelaskan variable karakteristik sampel meliputi usia, tingkat kecemasan anak yang akan divaksin. Analisis Bivariat menggunakan Uji t dengan melihat perbandingan antara variable sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan motion graphic cofight dan Analisis Multivariat digunakan untuk menentukan variabel yang paling dominan yaitu tingkat kecemasan siswa sebelum diberikan penyuluhan, penyuluhan tanpa video dan penyuluhan dengan video. Analisis dilakukan menggunakan Uji Statistic Regresi Linear Ganda. hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor kecemasan sebelum diberikan intervensi adalah 31,20, sedangkan setelah diberikan intervensi adalah 19,67. Terjadi penurunan rata-rata skor kecemasan sebesar 11,53. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai P value sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata skor kecemasan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Kesimpulan penelitian ini Setelah didapatkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan memberikan penyuluhan menggunakan Video Motion Graphic "Cofight" kepada Anak Usia Sekolah maka dapat mengurangi kecemasan pada Anak Usia Sekolah.

Kata Kunci : Ansietas, Covid-19, vaksinasi, cofight, anak usia sekolah

ABSTRACT

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) is a new type of disease that has never been previously identified in humans. This disease is caused by a virus called *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (Sars-Cov-2)*.¹ This disease spreads very quickly and has been declared a global health emergency since January 30 2020. The Indonesian government has taken many steps to overcome the spread. One way of this disease is through the implementation of vaccination, as stated in the Minister of Health Regulation Number 84 of 2020 concerning the Implementation of Vaccination in the Context of the Covid-19 Pandemic. The design of this research is *Research and Development*.



The population is all students at SD Kartika 1-11 from classes 4, 5, 6 with a total of 285 people. The sample was 46 students in grades 4, 5 and 6 obtained from sample calculations who met the inclusion criteria. Data processing was carried out using the SPSS program. The data analysis used is Univariate analysis to explain sample characteristic variables including age and anxiety level of children who will be vaccinated. Bivariate analysis uses the t test by looking at the comparison between variables before and after the health education using motion graphic cofight and Multivariate Analysis is used to determine the most dominant variable, namely the level of student anxiety before being given the education, counseling without video and counseling with video. The analysis was carried out using the Multiple Linear Regression Statistical Test. The results showed that the average anxiety score before being given the intervention was 31.20, while after being given the intervention it was 19.67. There was a decrease in the average anxiety score of 11.53. The results of the Wilcoxon test obtained a P value of 0.000, which means there is a difference in the average anxiety score before and after being given the intervention. Conclusion of this research. After obtaining the research results, it can be concluded that by providing counseling using the Motion Graphic Video "Cofight" to School Age Children, it can reduce anxiety in School Age Children.

Keywords: Anxiety, Covid-19, vaccination, cofight, school age children

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) merupakan suatu penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Penyakit ini disebabkan oleh Virus yang dinamakan *Severe Acute Respiratory Syndrom Coronavirus-2* (Sars-Cov-2).¹ Penyakit ini menyebar dengan sangat cepat dan telah ditetapkan sebagai darurat kesehatan global semenjak 30 Januari 2020. Pemerintah Indonesia telah melakukan banyak cara untuk mengatasi penyebaran penyakit ini salah satunya melalui pelaksanaan vaksinasi, seperti yang tertera pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 84 tahun 2020 tentang Pelaksanaan Vaksinasi dalam Rangka Penanggulangan Pandemi Covid-19. Saat ini pelaksanaan vaksinasi sedang digencarkan pada Anak, sesuai dengan Instruksi Presiden untuk segera melaksanakan vaksinasi pada anak 6 sampai 11 tahun yang sudah dimulai dari bulan Desember 2021 yang dituangkan dalam Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor HK 01.07/MENKES/6688/2021 tentang Pelaksanaan vaksinasi Corona Virus Disease 2019 (Covid19) bagi anak usia 6 (enam) sampai dengan 11 (sebelas) tahun. Namun, vaksinasi pada anak saat ini belum terlaksana dengan maksimal termasuk di Provinsi Sumatera Barat khususnya Kota Padang. Berdasarkan survey awal kesalah satu sekolah SD di kota Padang, pelaksanaan vaksin pada anak sekolah belum terlaksana dengan optimal salah satunya adalah adanya kecemasan pada anak tersebut.

kecemasan adalah suatu perasaan tidak santai yang samar-samar karena adanya ketidaknyamanan atau rasa takut yang disertai suatu respons. Salah satu penyebab kecemasan antara lain karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang vaksin. Belum lagi banyaknya berita hoax yang tersebar tentang vaksinasi yang mengakibatkan keraguan dan kecemasan. Upaya menjalankan pelayanan penyuluhan kesehatan dimasa pandemic dapat dilakukan dengan memberikan penyuluhan secara langsung dan menggunakan video berbentuk *motion graphic* yang diberikan nama karakter animasinya "*cofight*" yang menarik perhatian. Penggunaan video sebagai sarana penyuluhan kesehatan akan lebih mudah dipahami siswa karena menarik dengan adanya animasi, berwarna, audio jelas dan timbulnya efek gerak. Metode pendidikan yang menggunakan animasi kartun merupakan salah satu bentuk media audio visual yang dikenal sebagai metode pendidikan kesehatan yang menarik. Media audio visual dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara lebih nyata melalui gambar bergerak dan suara. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Semakin banyak indera yang digunakan untuk merekam informasi, semakin besar kemungkinan memahami maksud informasi yang disampaikan. (Sari et al., 2019).

Berdasarkan survey awal kesalah satu sekolah SD di kota Padang, pelaksanaan vaksin pada anak sekolah belum terlaksana dengan

optimal salah satunya adalah adanya kecemasan pada anak tersebut. kecemasan adalah suatu perasaan tidak santai yang samar-samar karena adanya ketidaknyamanan atau rasa takut yang disertai suatu respons. Salah satu penyebab kecemasan antara lain karena kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang vaksin. Belum lagi banyaknya berita hoax yang tersebar tentang vaksinasi yang mengakibatkan keraguan dan kecemasan. Upaya menjalankan pelayanan penyuluhan kesehatan dimasa pandemic dapat dilakukan dengan memberikan penyuluhan secara langsung dan menggunakan motion graphic cofight yang menarik perhatian seperti motion graphic cofight sehingga pesan dapat tersampaikan

BAHAN DAN METODE

Desain penelitian ini adalah *Research and Development*, diawali dengan analisa kebutuhan atas sebuah solusi permasalahan yaitu kecemasan anak menghadapi vaksin covid 19. Pengambilan data dilakukan di Sekolah Dasar Kartika 1-11 Padang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kartika 1-11 kelas 4,5 dan 6 berjumlah 285 orang. Sampel adalah siswa kelas 4, 5 dan kelas 6 yang didapat dari perhitungan *purposive sampling* dan memenuhi kriteria inklusi. Kriteria Inklusi antara lain siswa kelas 4, 5 dan kelas 6 yang belum divaksin sejumlah 46 orang.

Penelitian diawali dengan melakukan survey lapangan dan pendekatan kepada calon responden yang telah memenuhi kriteria, dengan tahapan pengambilan data sebagai berikut: Meminta kesediaan calon responden untuk berpartisipasi dan mengisi lembar persetujuan penelitian. Selanjutnya meminta Kesediaan responden untuk mengisi Kuesioner (*Pre-Test*) . Kemudian memberikan penyuluhan kesehatan tentang vaksinasi Covid-19 pada anak tanpa menggunakan video motion graphic cofight dan terakhir memberikan penyuluhan kepada responden dengan cara menonton video motion graphic “cofight” yang telah dibuat. Selanjutnya meminta kesediaan

A. Karakteristik Responden

1. Tabel 1.Karakteristik Responden

responden untuk mengisi Kuesioner (*Post Test*).

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Analisa data yang digunakan yaitu analisa Univariat untuk menjelaskan variable karakteristik sampel meliputi usia, tingkat kecemasan anak yang akan divaksin. Analisis Bivariat menggunakan Uji t dengan melihat perbandingan antara variable sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan video motion graphic cofight dan Analisis Multivariat digunakan untuk menentukan variabel yang paling dominan. Analisis dilakukan menggunakan Uji Statistic Regresi Linear Ganda.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Analisa data yang digunakan yaitu analisa Univariat untuk menjelaskan variable karakteristik sampel meliputi usia, tingkat kecemasan anak yang divaksin. Analisis Bivariat menggunakan Uji t dengan melihat perbandingan antara variable sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan Motion Graphic “Cofight” dan Analisis multivariate digunakan untuk menentukan variable yang paling dominan, yaitu pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap tingkat kecemasan siswa SD kelas 4,5 dan 6 sebelum dan sesudah menggunakan video motion graphic “cofight”. Analisa data dilakukan menggunakan Uji Statistic Regresi Linear Ganda yaitu untuk mengukur seberapa besar pengaruh penyuluhan menggunakan video motion graphic “cofight” terhadap tingkat ansietas siswa kelas 4,5 dan 6 yang akan di vaksin covid 19.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Kartika 1-11 tanggal 27 Juni 2022 s.d 30 Juli 2022 tentang Pengembangan Motion Graphic "Cfight" Vaksinasi Covid-19 untuk Mengurangi Ansietas Pada Anak Usia Sekolah, didapatkan hasil penelitian yaitu :



Karakteristik	n	Persentase (%)
Umur		
10-11 tahun	9	19.6
11-12 tahun	37	80.4
Total	46	100

Pada Tabel 1. menunjukkan bahwa sebagian besar responden berumur 11-12 tahun yaitu sebanyak 80,4%.

B. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah Sebelum Intervensi (Pretest)

Tabel 2. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah Sebelum Intervensi (pretest)

No	Tingkat Kecemasan	n	Frekuensi (%)
1	Kecemasan Ringan	1	2.2
2	Kecemasan Sedang	18	39.1
3	Kecemasan Berat	27	58.7
Total		46	100

Pada Tabel 2. menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecemasan berat yaitusebanyak 58.7%, sementara responden yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 39.1% dan kecemasan ringan sebanyak 2.2%.

C. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah setelah penyuluhan kesehatan tanpa media Video

Tabel 4. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah setelah penyuluhan kesehatan tanpa media Video

No	Tingkat Kecemasan	n	Frekuensi (%)
1	Kecemasan Ringan	8	17.4
2	Kecemasan Sedang	14	30.4
3	Kecemasan Berat	24	52.2
Total		46	100

Pada Tabel 4. menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecemasan berat yaitusebanyak 52.2%, sementara responden yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 30.4% dan kecemasan ringan sebanyak 17.4%.

D. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah setelah penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media video

Tabel 5. Rata-Rata Distribusi Frekuensi Kecemasan Anak Usia Sekolah setelah penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media video

No	Tingkat Kecemasan	n	Frekuensi (%)
1	Kecemasan Ringan	0	0



2	Kecemasan Sedang	32	69.6
3	Kecemasan Berat	14	30.4
Total		46	100

Pada Tabel 5. menunjukkan bahwa responden tidak ada yang mengalami kecemasan ringan yaitu 0%, sementara responden yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 69.6%, dan kecemasan berat sebanyak 30.4%.

E. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan terhadap Kecemasan pada anak terhadap vaksinasi Covid-19

Tabel 6. Pengaruh Penyuluhan Kesehatan terhadap Kecemasan pada Anak terhadap Vaksinasi Covid-19

	Descriptive Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest Sebelum Intervensi	46	31.20	3.970	22	38
Pretest Penyuluhan dengan Video	46	30.26	6.962	17	42
Posttest Penyuluhan Tanpa Video	46	30.26	6.962	17	42
Posttest Penyuluhan dengan Video	46	19.67	3.984	15	29

Test Statistics ^a		
	Posttest Penyuluhan Tanpa Video - Pretest Sebelum Intervensi	Posttest Penyuluhan dengan Video - Pretest Penyuluhan dengan Video
Z	-.639 ^b	-5.464 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.523	.000

Pada Tabel 6. menunjukkan bahwa rata-rata skor kecemasan sebelum diberikan intervensi adalah 31,20, sedangkan setelah diberikan intervensi adalah 19,67. Terjadi penurunan rata-rata skor kecemasan sebesar 11,53. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai P value sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata skor kecemasan sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

PEMBAHASAN

Kecemasan menjadi salah satu hal yang menimbulkan masalah di masa pandemi COVID-19 saat ini. Tak hanya itu, kecemasan juga menjadi masalah yang dihadapi ketika ada vaksin COVID-19 (Bendau et al., 2021). Kecemasan tersebut menimbulkan beberapa kendala dalam pencapaian program vaksinasi dan peningkatan *herd immunity*, seperti

penolakan langsung masyarakat untuk mengikuti program vaksinasi, beredarnya informasi hoax yang berkaitan dengan vaksin (Liu, Zhang, Huang, 2020). Perasaan cemas dapat menimbulkan keraguan atau tidak bersedia untuk divaksinasi (Freeman et al. dalam mathenous, 2022). Kecemasan digambarkan sebagai perasaan campur aduk antara khawatir, cemas, dan perasaan tidak menyenangkan lainnya. Kecemasan merupakan perasaan yang wajar bagi setiap individu. Kecemasan mengingat situasi yang penuh tekanan dan mengancam. Namun, kecemasan harus dikendalikan. Jika keadaan kecemasan terus berlanjut, maka kelak memberikan pengaruh terhadap keseharian kegiatannya. Tetapi tingkatan perasaan cemas pada tiap-tiap individunya tidak sama bergantung kepada penyebab serta cara

seorang mengatasi kondisi itu (Haumeni & Elon, 2022).

Pada Tabel 2. menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengalami kecemasan berat yaitu sebanyak 58.7%, sementara responden yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 39.1% dan kecemasan ringan sebanyak 2.2%. Dari data tersebut katagori cemas berat merupakan tingkat kecemasan yang paling banyak dirasakan responden.

Hal tersebut relevan pada kajian Audilla & Islamy (2022), yang membuktikan bahwasanya banyak anak sekolah yang memiliki perasaan kecemasan ketika akan melakukan vaksinasi COVID-19. Kecemasan dapat dipicu dari informasi yang beredar yang telah tercampur antara informasi hoax dan akurat. Munculnya berita yang menggambarkan COVID-19 yang menyebabkan banyak masyarakat meninggal dunia kini menjadikan publik merasakan cemas yang luar biasa. Kurangnya paparan wawasan yang benar dan banyaknya informasi yang palsu tentang vaksin membuat orang ragu dan khawatir (Romlah & Darmayanti, 2021). Dilihat dari data demografi, pada penelitian ini, yang merupakan anak sekolah. Menurut WHO, usia sekolah antara 6-11 tahun merupakan orang yang cukup labil serta membutuhkan pertolongan agar bisa melakukan pengambilan terhadap putusan untuk menghadapi situasi yang tidak didugaduga (WHO, 2022). Situasi yang terjadi saat ini ketika pemerintah mengeluarkan himbauan untuk memvaksinasi anak usia sekolah, dapat menyebabkan orang merasakan cemas baik fisik maupun psikologis (Fitria, Neviyarni, Karneli., 2020).

Pada usia muda lebih mudah terserang rasa cemas dan stress yang disebabkan karena kesiapan mental dan jiwa yang belum matang (Hoffman et al., 2021). Usia memang memberikan dampak psikologis dari segi pemikiran dan pengalaman serta cara menghadapi masalah berbeda dengan orang yang sudah berusia lanjut (Witriya, Utami, Andinawati, 2016).

Menurut WHO (2021), dampak psikologis utama hingga saat ini akibat sosialisasi vaksin COVID-19 adalah *panic*

buying, yaitu sebuah fenomena ketika orang mengalami kecemasan yang berlebihan akibat intimidasi atau ketakutan terkait efek vaksin. Program vaksinasi COVID-19 pemerintah saat ini untuk membentuk *herd immunity* juga terkesan dipaksakan dan perlu dipercepat, yang tentunya akan menimbulkan keresahan di masyarakat. Pada dasarnya kecemasan merupakan hal yang wajar dialami oleh setiap manusia, namun jika kecemasan terus meningkat tentunya akan mengganggu respon fisiologis (Wang et al., 2020). Sehingga perlu diberikan teknik distraksi untuk mengurangi kecemasan ini salah satunya adalah dengan menonton video animasi yang menggambarkan bahwa vaksin covid tidak berbahaya dengan memunculkan tokoh kartun yang akan menarik perhatian para siswa untuk mengurangi kecemasannya terhadap vaksid covid 19.

Pada hasil analisa univariat menunjukkan bahwa rata-rata skor kecemasan sebelum diberikan intervensi adalah 31,20, sedangkan setelah diberikan intervensi adalah 19,67. Terjadi penurunan rata-rata skor kecemasan sebesar 11,53. Hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai P value sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan rata-rata skor kecemasan sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Intervensi audiovisual menonton film kartun adalah sebuah proses yang akan membentuk imajinasi pada anak, memberikan kesempatan pada anak untuk lebih menangkap informasi, edukasi dan hiburan serta dapat mengekspresikan perasaannya (Koller dan Goldman, 2012, dalam Patma, 2017). Anak-anak menyukai unsur-unsur seperti gambar, warna, cerita pada film kartun animasi. Unsur-unsur seperti gambar, warna dan cerita dan emosi (senang, sedih, seru, bersemangat) yang terdapat pada film kartun merupakan unsur otak kanan dan suara yang timbul dari film tersebut merupakan unsur otak kiri. Unsur grafis pada sajian anak sekolah adalah unsur yang paling penting karena pada anak sekolah unsur lisan dan audio hanya mendapatkan perhatian sebesar 2% dan 98% sisanya diporsikan pada unsur visual statis (Evans dkk., 2008 dalam Wahyuningrum, 2015). Sehingga dengan menonton film



kartun animasi, otak kanan dan otak kiri anak pada saat bersamaan digunakan dua-duanya secara seimbang dan anak fokus pada film kartun (Wahyuningrum, 2015). Dengan memberikan sajian interaktif visual (gambar statis) dan video (gambar dinamis) maka konsentrasi anak terhadap audiovisual yang dilihat akan meningkat. Sehingga audiovisual menonton film kartun dapat memudahkan anak untuk mendapatkan pembelajaran dengan basis yang menyenangkan. Sehingga pemanfaatan audiovisual dapat membantu dan mendistraksi agar anak berkurang kecemasannya terhadap prosedur tindakan dalam hal ini vaksinasi covid.

Koller dan Goldman (2012) dalam studinya menyatakan bahwa pemberian cerita melalui audiovisual guna menurunkan kecemasan termasuk teknik distraksi kecemasan dengan teknik audiovisual. Perhatian anak yang terfokus kepada cerita audiovisual yang disimakinya mendistraksikan atau mengalihkan persepsi kecemasan anak dalam korteks serebral. Dengan intervensi audiovisual menonton film kartun akan memberikan rangsangan distraksi berupa visual, auditory dan tactile. Perasaan aman dan nyaman yang dirasakan anak akan merangsang tubuh untuk mengeluarkan hormon endorphine.

Hasil uji analisis statistik didapatkan adanya perbedaan tingkat kecemasan pada pre test dan post test pada Anak Usia Sekolah setelah penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media video. Ini berarti bahwa ada pengaruh audiovisual menonton animasi dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak sekolah, baik secara subyektif maupun obyektif. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa salah satu cara yang dapat dilakukan untuk pengendalian kecemasan adalah tehnik distraksi audiovisual untuk mengalihkan perhatian anak (Tamsuri, 2007, dalam Agustina 2015). Perhatian anak menjadi teralih pada film kartun yang disukai anak, anak menjadi rileks dan nyaman sehingga menurun kecemasannya

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah didapatkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dengan memberikan penyuluhan menggunakan Video Motion Graphic "Cofight" kepada Anak Usia Sekolah maka dapat mengurangi kecemasan pada Anak Usia Sekolah. Pada penelitian berikutnya agar mengembangkan penelitian dengan menggunakan Video Motion Graphic dengan tema yang berbeda sesuai dengan issue yang berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Audilla, A., & Islamy, A. (2022). Keraguan Vaksinasi Covid-19 Berhubungan Dengan Kecemasan Kesehatan Di Masyarakat. *Jurnal Ilmu Keperawatan Komunitas*, 5(1), 1-5.
- Aufa, Y., Novitayani, S., & Safuni, N. (2023). Tingkat Kecemasan Vaksin Covid-19 Pada Santri Di Dayah Modern. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 7(1).
- Bendau, A., Plag, J., Petzold, M. B., & Ströhle, A. (2021). COVID-19 vaccine hesitancy and related fears and anxiety. *International immunopharmacology*, 97, 107724.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual menonton film kartun terhadap tingkat kecemasan saat prosedur injeksi pada anak prasekolah. *Journal of Health Sciences*, 12(02), 15-29.
- Fitria, L., & Karneli, Y. (2020). Cognitive behavior therapy counseling untuk mengatasi anxiety dalam masa pandemi covid-19. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 10(1), 23-29.
- Haumeni, W., & Elon, Y. (2022). Tingkat kecemasan remaja dalam penerimaan vaksin Covid-19. *Coping: Community of Publishing in Nursing*, 10, 130.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2020. *Info Infeksi Emerging* Kementerian Kesehatan RI [Internet]. 2020 [updated 2020 March 30; cited 2020 March 31]. Available from: <https://infeksiemerging.kemkes.go.id>.



- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2021. Buku Saku Tanya Jawab Seputar Vaksinasi Covid-19 Edisi Pertama. Jakarta :Direktorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit.
- Koller, D., & Goldman, R. D. (2012). Distraction techniques for children undergoing procedures: a critical review of pediatric research. *Journal of pediatric nursing*, 27(6), 652-681.
- Kominfo RI. (2021). Vaksin Covid-19 untuk Anak. <http://kominfo.go.id>. Diakses tanggal 21 Desember 2021.
- Kominfo. (2021). <https://www.kominfo.go.id/content/detail/38767/tinjau-vaksinasi-anakusia-6-11-tahun-presiden-harap-anak-terlindungi-covid-19/0/berita> diakses tanggal 21 Desember 2021.
- Li, P., Fu, J. B., Li, K. F., Liu, J. N., Wang, H. L., Liu, L. J., ... & Yan, J. B. (2020). Transmission of COVID-19 in the terminal stages of the incubation period: A familial cluster. *International Journal of Infectious Diseases*, 96, 452-453.
- Liu, Z., Zheng, H., Lin, H., Li, M., Yuan, R., Peng, J., ... & Lu, J. (2020). Identification of common deletions in the spike protein of severe acute respiratory syndrome coronavirus 2. *Journal of virology*, 94(17), 10-1128.
- Marthoenis, M. (2022). Hubungan Kecemasan Dengan Pengetahuan Tentang Vaksin Covid-19 Di Indonesia: Study Case Control. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 10(2), 1-11.
- Nurseto, T. (2019). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Purwanto, T., & Riyadi, S. (2009). *Asuhan Keperawatan Jiwa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Romlah, S. N., & Darmayanti, D. (2021). Kejadian ikutan pasca imunisasi (KIPI) vaksin Covid-19. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 15(4), 700-712.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak. *Journal of autoimmunity*, 109, 102433.
- Sohrabi, C., Alsafi, Z., O'Neill, N., Khan, M., Kerwan, A., Al-Jabir, A., ... & Agha, R. (2020). World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (COVID-19). *International journal of surgery*, 76, 71-76.
- Wahyuningrum, I., & Khusnal, E. (2015). Pengaruh cerita melalui audiovisual terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Muhammadiyah Bantul (Doctoral dissertation, STIKES'Aisyiyah Yogyakarta).