

## PENGARUH MEDIA EDUKASI VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK SEKOLAH DASAR

*The Influence of Animation Video Education Media on Balanced Nutritional Knowledge in Elementary School Children*

Qatrunnada Zahidah Rahmatiani<sup>1\*)</sup>, Atin Karjatin<sup>2</sup>

<sup>1\*)</sup> Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung, Email:  
[qatrunnada2018@student.poltekkesbandung.ac.id](mailto:qatrunnada2018@student.poltekkesbandung.ac.id)

<sup>2</sup> Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung, Email: [atinkarjatin@yahoo.co.id](mailto:atinkarjatin@yahoo.co.id)

### ABSTRACT

**Background:** Indonesia still faces serious nutritional problems regarding the quality of its human resources (HR). In school children, the incidence of overweight and obesity is a serious problem because it will continue into adulthood and is a risk factor for various non-communicable diseases. **Purpose:** to determine the effect of animated video media on knowledge of balanced nutrition in elementary school children. **Method:** Quasy Experiment One Group Pretest Posttest. The sample of this study used a total sampling of 33 students. **Results:** Univariate analysis with a mean pretest of 75.15 and posttest of 88.79, an increase of 18.15%. Bivariate analysis with Wilcoxon obtained a P-Value of 0.001. The results of this study prove that animated video educational media can increase respondents' knowledge about balanced nutrition because it is proven to attract attention, increase retention, and can explain a material in a real way by visualizing the material described can be described. So that the process of Awareness, Interest, Desire, and Action can run better. **Conclusion:** the influence of animated video educational media on knowledge of balanced nutrition in elementary school children.

**Key words:** Media, Animation, Video, Nutrition, Knowledge

### ABSTRAK

**Latar belakang:** Indonesia masih menghadapi permasalahan gizi yang serius terhadap kualitas sumber daya manusia (SDM). Pada anak sekolah, kejadian kegemukan dan obesitas merupakan masalah serius karena akan berlanjut hingga usia dewasa serta merupakan faktor risiko terjadinya berbagai penyakit tidak menular. **Tujuan:** mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar. **Metode:** Quasy Experiment One Group Pretest Posttest. Sampel penelitian ini menggunakan Total Sampling sebanyak 33 siswa. **Hasil:** Analisis univariat dengan mean pretest 75,15 dan posttest 88,79 adanya kenaikan 18,15%. Analisis bivariat dengan Wilcoxon didapatkan P-Value 0,001. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media edukasi video animasi dapat meningkatkan pengetahuan responden tentang gizi seimbang karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan dapat menjelaskan suatu materi secara nyata dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sehingga proses Awareness (daya tarik), Interest (tertarik), Desire (keinginan), dan Action (aksi) dapat berjalan lebih baik. **Kesimpulan:** adanya pengaruh media edukasi video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media, Video, Animasi, Gizi, Pengetahuan

## PENDAHULUAN

Indonesia masih menghadapi permasalahan gizi yang serius terhadap kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Berdasarkan *Global Nutrition Report* (GNR) tahun 2020 menunjukkan Indonesia mengalami *Triple Burden* masalah gizi, yaitu gizi mikro, makro, dan gizi lebih.<sup>1</sup> Kelebihan berat badan dan obesitas pada anak-anak yang berkepanjangan dapat menimbulkan faktor risiko terkena penyakit tidak menular di masa dewasa seperti diabetes, hipertensi, dan stroke.<sup>2</sup>

Anak merupakan generasi penerus bangsa. Kokoh atau rapuhnya suatu negara dapat dilihat dari kualitas para generasi penerusnya. Anak sekolah dasar merupakan anak yang sedang mengalami tumbuh kembang yang pesat sehingga memerlukan kebutuhan zat gizi yang optimal untuk menunjang tumbuh kembang mereka, dan merupakan salah satu kelompok yang rawan mengalami masalah gizi.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil Riskesdas 2018 Indonesia, prevalensi status gizi (IMT/U) pada anak usia 5-12 tahun antara lain sangat kurus sebanyak 2,4%, kurus sebanyak 6,8%, gemuk sebanyak 10,8%, dan obesitas sebanyak 9,2%.<sup>4</sup> Berdasarkan hasil Riskesdas 2018 Jawa Barat, prevalensi status gizi (IMT/U) pada anak usia 5-12 tahun antara lain sangat kurus sebanyak 1,88%, kurus sebanyak 5,16%, gemuk sebanyak 11,73%, dan obesitas sebanyak 9,65%. Sedangkan di Karawang, prevalensi status gizi (IMT/U) pada anak usia 5-12 tahun antara lain sangat kurus sebanyak 1,48%, kurus sebanyak 6,29%, gemuk sebanyak 16,05%, dan obesitas sebanyak 11,90%.<sup>5</sup>

Menurut penelitian Suryaputra (2012), tingkat pengetahuan gizi merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya masalah gizi pada anak.<sup>6</sup> Upaya peningkatan pengetahuan pada anak sekolah dasar diperlukan suatu media

pembelajaran yang dapat menggambarkan konsep fisik secara nyata. Salah satu media yang dapat di gunakan adalah video animasi.<sup>7</sup> Melalui media video animasi, siswa mampu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna sehingga informasi yang disampaikan melalui video animasi tersebut dapat dipahami secara utuh.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh media edukasi video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

## METODE

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah desain penelitian Quasi-eksperimental dengan rancangan *one group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SDN Pinayungan I yang berjumlah 33 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan *Total Sampling* sebanyak 33 siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Pinayungan I Kabupaten Karawang.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner berupa 10 pertanyaan tertutup dengan alternatif jawaban ABCD yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan responden. Peneliti melakukan pengambilan data primer kepada responden dengan menggunakan kuesioner. Lembar instrumen penelitian diisi oleh 33 anak kelas 3 SDN Pinayungan I sebagai responden penelitian secara langsung yang berisi halaman penjelasan dan persetujuan responden, halaman identitas, halaman soal (*pretest* dan *posttest*), dan halaman penutup.

Media edukasi video animasi yang disebarkan telah melewati proses pengembangan media dengan model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*).<sup>9</sup> Pada tahap *define*, peneliti mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan,

menganalisis peserta didik, tugas, konsep, dan merumuskan tujuan pembelajaran. Pada tahap *design*, peneliti Menyusun standar tes, memilih media yang cocok, memilih format media, dan menrancang media. Pada tahap *development*, peneliti melakukan uji kelayakan media kepada ahli media dan materi serta kepada skala kecil berjumlah 30 siswa. Didapatkan hasil penilaian uji media adalah 90%, uji materi adalah 97,5%, dan penilaian uji coba skala kecil adalah 99,62%. Hasil tersebut berdasarkan teori kriteria kelayakan media termasuk dalam kategori sangat layak. Pada tahap *disseminate*, peneliti melakukan penyebaran media yang sudah layak untuk intervensi penelitian pengaruh media edukasi video animasi gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Shapiro-Wilk*, dan didapatkan hasil data tidak berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Wilcoxon* untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No. 103/KEPK/EC/IV/2022 pada tanggal 22 April 2022.

## HASIL

Pengetahuan responden sebelum diberikan media edukasi video animasi diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata skor *pretest* responden adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Pengatahuan Responden Sebelum diberikan Media Edukasi Video Animasi**

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	33	75,15	18,049

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sebelum diberikan media edukasi video animasi adalah 75,15.

Pengetahuan responden sesudah diberikan media edukasi video animasi diukur dari skor *posttest*. Hasil rata-rata skor *posttest* responden adalah sebagai berikut:

**Tabel 2**  
**Pengatahuan Responden Sesudah diberikan Media Edukasi Video Animasi**

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sesudah	33	88,79	10,234

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sesudah diberikan media edukasi video animasi adalah 88,79.

Peningkatan pengetahuan pada responden sebelum dan sesudah diberikan media edukasi video animasi dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS dengan *P-Value* sebesar 0,014. Maka dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Pengaruh Media Edukasi Video Animasi terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang**

Variabel	Mean	N	P-value
Sebelum	75,15	33	0,001
Sesudah	88,79	33	

$\Delta$  mean = 13,64

\*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rata-rata (*mean*) hasil belajar *pretest* sebesar 75,15 dan rata-rata hasil belajar *posttest* sebesar 88,79. Selisih rata-rata peningkatan pengetahuan

sebesar 13,64 dengan persentase peningkatan pengetahuan sebesar 18,15%. Hasil analisis pengetahuan pada tabel di atas, didapatkan *P-Value* sebesar 0,001 (*p value* < 0,005) maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh media edukasi video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

## PEMBAHASAN

Hasil analisis pengetahuan mengenai gizi seimbang pada 33 anak kelas 3 SDN Pinayungan I Kabupaten Karawang sebelum diberikan intervensi mendapatkan hasil skor rata-rata sebesar 75,15 dengan skor terendah 40, skor tertinggi 100, dan standar deviasi sebesar 18,049. Melihat hasil rata-rata skor dalam kategori cukup dikarenakan latar belakang Pendidikan terakhir orang tua yang tinggi, yaitu 51,40% pendidikan terakhir SMA, 9,09% pendidikan terakhir D3, 33,33% pendidikan terakhir S1, dan 3,03% pendidikan terakhir S3.

Tingkat pendidikan orang tua akan memberikan pengaruh terhadap pola berpikir dan orientasi pendidikan yang diberikan kepada anaknya. Semakin tinggi pendidikan yang dimiliki oleh orang tua maka akan semakin memperluas dan melengkapi pola berpikirnya dalam mendidik anaknya.<sup>10</sup> Selaras dengan hal tersebut, menurut penelitian Cornelia (2019), tingkat pendidikan dan pengetahuan yang dimiliki oleh orang tua mempunyai peranan yang cukup besar dalam membentuk sifat, karakter, dan pengetahuan anaknya. Semakin tinggi pengetahuan dan wawasan orang tua tentulah anak akan menjadi lebih arif dan bijaksana.<sup>11</sup>

Meskipun dalam kategori cukup, pengetahuan mengenai gizi seimbang siswa jika tidak ditingkatkan menjadi baik akan menyebabkan pada masalah gizi khususnya masalah kegemukan dan obesitas. Kejadian kegemukan dan obesitas merupakan masalah serius

karena akan berlanjut hingga usia dewasa serta merupakan faktor risiko terjadinya berbagai penyakit tidak menular seperti diabetes mellitus, hipertensi, dan penyakit metabolik lainnya. Maka dari itu, untuk mencegah terjadinya penyakit tidak menular, perlu adanya upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah tentang makan gizi seimbang oleh tenaga kesehatan melalui media edukasi video animasi, sehingga tercipta komunitas yang mampu meningkatkan kesehatannya.<sup>12</sup>

Hasil analisis pengetahuan mengenai gizi seimbang pada 33 anak kelas 3 SDN Pinayungan I Kabupaten Karawang setelah diberikan intervensi mendapatkan hasil skor rata-rata sebesar 88,79 terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 13,64 (18,15%) dengan skor terendah 70, skor tertinggi 100, dan standar deviasi sebesar 10,234. 9% siswa mengalami penurunan skor, 61% siswa mengalami peningkatan skor, dan 30% siswa memiliki skor yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Intervensi diberikan menggunakan media edukasi video animasi gizi seimbang sebanyak 4x penayangan (sesuai dengan teori AIDA) secara tatap muka di kelas menggunakan sarana proyektor dan laptop yang diberikan 2x penayangan di pagi hari (07.30 – 07.40 WIB) dan 2 penayangan di siang hari (11.30 – 11.40 WIB). Responden menonton dan mempelajari materi yang diberikan sehingga menjadi tahu tentang gizi seimbang. Salah satu faktor meningkatnya pengetahuan responden yaitu media promosi kesehatan yang menarik dan mudah dipahami. Antusias responden juga sangat baik selama media tersebut ditayangkan di kelas.

Media edukasi video animasi meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>13</sup> Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan dapat menjelaskan suatu materi secara nyata dengan cara melakukan

visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sehingga proses *Awareness* (daya tarik), *Interest* (tertarik), *Desire* (keinginan), dan *Action* (aksi) dapat berjalan lebih baik dengan demikian terjadinya peningkatan pengetahuan.<sup>14</sup>

Menurun dan tidak adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal sikap, waktu, menggampangkan tugas, cara belajar, dan terlalu santai. Pada penelitian ini, siswa yang mengalami penurunan dan tidak adanya peningkatan skor rata-rata tampak dari perilaku belajar siswa seperti: (1) tidak serius dalam melakukan kegiatan belajar (bergurau dan mengobrol dengan teman sebangku) (2) kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran (malas mencatat dan tidak ikut berdiskusi), dan (3) menggampangkan materi yang diberikan.<sup>15</sup>

Jam 06.00 – 08.59 adalah waktu terbaik untuk belajar hal baru dimana tekanan darah cenderung tinggi dan menyebabkan tubuh penuh dengan semangat serta memberi kemampuan ingatan yang lebih baik sehingga dapat menumbuhkan rasa *Awareness* dan *Interest* peserta didik. Sedangkan pada jam 09.00 – 13.59, hormon kortisol mulai aktif dan otak lebih fokus pada materi yang disampaikan sehingga dapat menumbuhkan rasa *Desire* dan *Action* dari peserta didik.<sup>16</sup>

Berdasarkan analisis bivariat menggunakan Uji *Wilcoxon* didapat *P-Value* sebesar  $0.001 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh media edukasi video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak kelas 3 SDN Pinayungan I Kabupaten Karawang.

Sehubungan dengan hal tersebut, menurut teori Notoatmodjo dalam Sukmayani (2018) terjadinya pengaruh terhadap pengetahuan dapat diperoleh dari media yang digunakan, sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui media yang menggerakkan indera pendengaran (telinga) dan indera penglihatan (mata)

sala satunya adalah media video animasi.<sup>17</sup> Selain itu, adanya pengaruh pada penelitian ini, didukung oleh penelitian Tiara (2019), ada pengaruh setelah dilakukan pendidikan kesehatan melalui video animasi terhadap pengetahuan tentang kesiapsiagaan banjir pada siswa di SDN Silaberanti Lorong Dahlia Palembang, nilai median skor pengetahuan meningkat dari 40,00 menjadi 88,00.<sup>18</sup> Berdasarkan penelitian Ardie (2019), adanya pengaruh media video terhadap pengetahuan tentang gizi seimbang pada siswa kelas V SDN 016 Samarinda Seberang dengan *P-Value* 0,000.<sup>19</sup>

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan gizi seimbang mendapatkan nilai rata-rata (*mean*) 75,15 sebelum dan 88,79 setelah diberikan media edukasi video animasi gizi seimbang pada anak sekolah dasar. Dengan demikian, terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 13,64 (18,15%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media edukasi video animasi dengan *P-Value* 0,001 terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kedua orang tua beserta keluarga tercinta, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah mendukung serta memajukan do'a demi kelancaran penelitian ini.

**DAFTAR RUJUKAN**

1. Kemenko PMK. Permasalahan Gizi Perlu Komitmen Berkelanjutan. <https://www.kemenkopmk.go.id/permasalahan-gizi-perlu-komitmen-berkelanjutan>. Published November 23, 2021. Accessed February 28, 2022.
2. Ratna D, Nidn S. *Kebijakan/Regulasi Peredaran Makanan (Khususnya Pada Anak-Anak) Yang Mengandung Gula Garam Lemak (GGL) Dalam Pencegahan Masalah Obesitas Dan PTM.*; 2018.
3. Karimah D, Nurwati N, Basar GGK. Pengaruh Pemenuhan Kesehatan Anak Terhadap Perkembangan Anak. 2014;Vo.2.
4. Riskesdas. *Laporan Riskesdas 2018.*; 2018.
5. Riskesdas Jabar. *Riset Kesehatan Dasar 2018 Provinsi Jawa Barat.*; 2018.
6. Suryaputra K, Rahayu Nadhiroh S, Gizi Kesehatan D, Kesehatan Masyarakat F, Airlangga U. Perbedaan Pola Makan dan Aktivitas Fisik antara Remaja Obesitas dengan Non Obesitas. *JUNI*. 2012;16(1):45-50.
7. Pramono A, Puruhita N, Fatimah Muis S. Pengaruh Pendidikan Gizi terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Gizi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Indonesia*. 2014;Vol.3, No.1:32-36.
8. Primavera I, Suwarna I. Pengaruh Media Audio-Visual (Video) terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Konsep Elastisitas. Published online September 11, 2014.
9. LP2M Universitas Medan Area. Mengenal Metode Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model 4D. Published online March 4, 2022. Accessed July 20, 2022. [https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/#:~:text=Model%204D%20dikembangkan%20oleh%20S,%2C%20dan%20Disseminasi%20\(Penyebaran\)](https://lp2m.uma.ac.id/2022/03/04/mengenal-metode-pengembangan-perangkat-pembelajaran-model-4d/#:~:text=Model%204D%20dikembangkan%20oleh%20S,%2C%20dan%20Disseminasi%20(Penyebaran).).
10. Aulia N. Pengaruh Jenjang Pendidikan Orangtua Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung*. Published online 2017.
- Cornelia TS. Hubungan Antara Tingkat Pendidikan Orang Tua dan Keakraban Orang Tua dengan Anak dirumah Terhadap Karakter Peserta Didik di Kelas IV SDN 066048 Medan Helveita T.A 2018/2019. *Jurnal Dosen PGSD FKIP Universitas Quality Medan*. Published online 2019.
- Kim MH, Yeon JY. Status and needs of nutrition education for children's sugars intake reduction in elementary school. *Journal of Nutrition and Health*. 2018;51(5):433-444. doi:10.4163/jnh.2018.51.5.433
- Wardoyo TCT. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo*. Universitas Negeri Yogyakarta; 2015.
- Puspita I. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII-1 Di SMP Negeri 9 Tanggerang Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah; 2017.
- Juniarti N. Faktor Penyebab Menurunnya Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi di SMA. *Jurnal Sosiologi FKIP UNTAN*. Published online 2015.
- Purbowati D. Rekomendasi Waktu Terbaik Otak untuk Belajar dari Rumah. *akupintar*. Published 2021. Accessed July 20, 2022. <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/catet-rekomendasi-waktu-terbaik-otak-untuk-belajar-dari-rumah>
- Sukmayani NPD. *Gambaran Pengetahuan Dan Keterampilan Menyikat Gigi Pada Siswa Kelas Iv Dan V SD Negeri 1 Aan Banjarangkan Klungkung Tahun 2018*. Politeknik Kesehatan Kemenkes Denpasar; 2018. Accessed March 28, 2022. <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/1066/>

18. Tiara, Ramdoni, Imardiani. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Masyarakat Tentang Kesiapsiagaan Banjir di Kelurahan Silaberanti Lorong Dahlia Palembang. *Indonesian Journal for Health Sciences*. 2019;3.
19. Ardie, Sunarti. Pengaruh media video terhadap pengetahuan tentang gizi

seimbang pada siswa kelas V SDN 016 Samarinda Seberang. *Borneo Student Research*. Published online 2019.