

## PENGARUH VIDEO ANIMASI KONSUMSI BUAH DAN SAYUR TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR

*The Effect of Fruit and Vegetable Consumption Animation Video on Knowledge  
of Elementary School Students*

Zalfaa Aziizah Firdaus <sup>1\*</sup>, Tati Ruhmawati <sup>1</sup>

Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

\*E-mail: zalfaaaziizah3@gmail.com dan muslimah\_tati@yahoo.com

### ABSTRACT

**Background:** Lack of knowledge of a child that will have an impact on the child's behavior, namely the lack of knowledge of a child that will have an impact on the child's behavior, is the cause of the lack of fruit and fruit consumption. Lack of consumption of fruits and vegetables can harm the health of the human body. Children are a good time to get education about healthy food. **Purpose:** This research is to produce a media that is feasible and can be used as a medium for Health Promotion in increasing consumption of Fruits and Vegetables, so as to determine the effect of animated video media on fruit and vegetable consumption on the knowledge of elementary school students. **Methods:** This study used a quasi-experimental design with a one group pretest-posttest design on 29 students. **Results:** Data collection using a questionnaire measuring instrument via google form. Data analysis was univariate and bivariate. The results of the study showed the average value of knowledge before the intervention was 70.68, while after the intervention was 81.60. **Conclusion:** The results of the paired t-test obtained p value 0.000 <0.05, enabling the animated Video Media about Fruit and Vegetable Consumption to influence the knowledge of elementary school students "to be the keyword.

**Key words:** Animated Videos Fruit Knowledge Vegetable Knowledge Elementary School

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Kurangnya pengetahuan seorang anak yang akan berdampak pada perilaku anak tersebut, yaitu kurangnya pengetahuan seorang anak yang akan berdampak pada perilaku anak tersebut, adalah penyebab kurangnya dalam konsumsi buah dan sayur. Kekurangan mengkonsumsi buah dan sayur dapat merugikan kesehatan tubuh manusia. Anak-anak adalah masa yang baik untuk mendapatkan edukasi mengenai makanan sehat. **Tujuan:** penelitian ini adalah menghasilkan media yang layak dan dapat digunakan sebagai media Promosi Kesehatan dalam meningkatkan konsumsi Buah dan Sayur, sehingga dapat mengetahui pengaruh media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *quasy eksperiment* dengan desain *one group pretest-posttest design* pada 29 orang siswa. **Hasil:** Pengumpulan data menggunakan alat ukur kuesioner melalui *google form*. Analisis data secara univariat dan bivariat. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pengetahuan sebelum intervensi 70,68, sedangkan setelah dilakukan intervensi 81,60. **Kesimpulan:** Hasil uji t-test berpasangan diperoleh nilai p 0,000<0,05, memungkinkan media Video Animasi tentang Konsumsi Buah dan Sayur berpengaruh terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar" menjadi kata kunci.

**Kata kunci:** Video Animasi, Pengetahuan Buah, Pengetahuan Sayur, Sekolah Dasar.

## PENDAHULUAN

Negara Indonesia, konsumsi makanan manis dan asam kurang dari setengah dari yang disarankan. Angka tersebut terlihat lebih kecil dari Angka Kecukupan Gizi (AKG) yang dianjurkan, yaitu 400 gram per kapita per hari, dengan konsumsi buah dan sayur sebanyak 173 gram per hari. Jika dibandingkan konsumsi buah dengan konsumsi sayur, yaitu 67 gram per kapita per hari, konsumsi sayur adalah 107 gram per kapita per hari. Pada tahun 2016, penduduk Indonesia tidak mengonsumsi buah, dengan 97,3 persen penduduk mengonsumsi sayuran dan 73,6 persen mengonsumsi buah. Penurunan sebanyak 3,5 persen terjadi pada buah konsumsi, dan sebanyak 5,3 persen terjadi pada sayur konsumsi.<sup>1</sup>

Kurangnya pengetahuan seorang anak yang akan berdampak pada perilaku anak tersebut, yaitu kurangnya pengetahuan seorang anak yang akan berdampak pada perilaku anak tersebut, adalah penyebab kurangnya dalam konsumsi buah dan sayur.<sup>2</sup>

Sekitar 93,6 persen masyarakat kurang mengonsumsi sayuran dan buah-buahan. Riskesdas hasil tahun 2013 pada usia >10 tahun yang mengonsumsi kurang dari 5 porsi buah dan sayur dalam sehari sebanyak 93,5%, dan proporsi konsumsi buah dan sayur lebih dari 5 buah dan sayur tiap hari pada data Riskesdas.<sup>3</sup>

Menurut laporan Riskesdas 2018, proporsi konsumsi sayuran dan konsumsi buah-buahan per hari bervariasi antara 5 hingga 5 porsi setiap hari, dengan rata-rata nasional 95,5 persen. Sebaliknya, di Provinsi Jawa Barat, proporsi sayuran dan buah-buahan yang dikonsumsi per hari hanya sedikit di atas 5 porsi, jauh lebih tinggi dari proporsi nasional 98,2 persen. Berdasarkan faktor-faktor ini, hasil konsumsi sayuran dan buah-buahan pada usia 5 tahun semakin rendah. Karena kelangkaan sayur dan buah di Provinsi Jawa Barat, diperlukan intervensi untuk meningkatkan konsumsi sayur dan buah, khususnya di kalangan

anak-anak.<sup>4</sup>

Kekurangan mengonsumsi buah dan sayur dapat merugikan kesehatan tubuh manusia. Bila kita kekurangan mengonsumsi buah dan sayur, tubuh kita akan mengalami kekurangan gizi, seperti vitamin, mineral, serat, dan zat gizi lainnya. Buah-buahan dan sayuran segar adalah enzim aktif yang menjawab reaksi reaksi yang ada di tubuh. Antioksidan berguna di buah dan sayur untuk radikal bebas, antikanker, dan menetralkan kolesterol jahat.<sup>5</sup>

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO), kurang dalam mengonsumsi buah dan sayur menimbulkan berbagai macam penyakit degeneratif antara lain obesitas, diabetes, hipertensi, tekanan darah, dan kanker. Sebagai akibatnya, kematian dini dan kehidupan produktif yang hilang karena cacat, 28 persen kematian di dunia dikaitkan dengan tingginya biaya makanan dan minuman. Kurang konsumsi buah dan sayur dapat menyebabkan sekitar 14% kematian akibat kanker, sekitar 11% jantung, dan sekitar 9% kematian akibat stroke. Kecukupan konsumsi rekomendasi 400-600 gram per hari buah untuk mencegah penyakit kronis.<sup>6</sup>

Berdasarkan hasil studi pendahuluan terhadap delapan anak sekolah dasar, menyatakan bahwa mereka hanya mengonsumsi buah dan sayur 1-2 porsi saja dalam sehari, hal ini tidak sesuai dan kurang dari porsi konsumsi buah dan sayur yang direkomendasikan oleh WHO, yaitu 400 g (5 porsi) per hari, dari delapan anak hanya tiga anak yang suka makan sayur dan buah walaupun dalam jangka waktu konsumsi yang jarang, pada saat ditanya mengenai pencernaan, kebanyakan dari mereka menjawab susah untuk buang air besar dengan jangka waktu 2-3 hari sekali saja jika ingin buang air besar hal tersebut dikarenakan kurang mengonsumsi serat dan cairan sehingga pencernaan menjadi tidak lancar.

Anak-anak adalah masa yang baik untuk mendapatkan edukasi mengenai makanan sehat. Promosi

kesehatan di sekolah sangat penting, karena sekolah adalah tempat yang baik untuk mendorong gaya hidup yang baik. Promosi kesehatan di sekolah sudah dilakukan oleh WHO dalam Ottawa Charter for Health Promotion, upaya promosi kesehatan di sekolah dapat Saat memasang promosi kesehatan, media dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan atau menginformasikan khalayak.<sup>7</sup>

Media kesehatan promosi dibagi tiga macam: media cetak, media elektronik, dan media luar ruang. Salah satu media elektronik yang paling populer adalah animasi video. Penelitian yang dilakukan oleh Aspiawati, menemukan bahwa ada kesenjangan pengetahuan remaja sebelum penelitian, dan pendidikan kesehatan berbasis video animasi diberikan kepada peserta.<sup>8</sup> Selain itu, penelitian lain mendapatkan hasil media video animasi yang dikembangkan menunjukkan bukti efektif.<sup>9</sup> Berdasarkan hasil matrik media, menunjukkan bahwa media yang tepat digunakan adalah media animasi video (matrik terlampir).

Media video animasi baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak sekolah dasar karena media video animasi bisa diputar dengan mudah, sehingga siswa akan terlihat senang dan tertarik dalam proses belajar.<sup>10</sup>

Selain sebagai sumber inspirasi, animasi juga dapat digunakan untuk menginspirasi, memotivasi, dan memberi penghargaan kepada orang lain. Karena media yang dimaksud mengandung unsur video dan audio, maka dapat digunakan untuk menggambarkan pesan yang lebih efektif.<sup>11</sup>

## METODE

peneliti menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan model *One-Group Pretest-Posttest Design Without Control*.

Pengumpulan data menggunakan data primer yang terdiri dari nama, usia dan jenis kelamin melalui kuesioner berupa *google form*. Sebelum melakukan

penelitian terlebih dahulu memberikan lebar *informed consent* kepada sasaran yang ingin berpartisipasi dalam penelitian dan meminta responden untuk menandatangani lembar *informed consent*. Data pengetahuan diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* melalui kuesione *google form*.

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari Maret 2021 – Juli 2021 dan kegiatan pada pelaksanaan pengambilan data dimulai dari tanggal 14-18 Juni 2021. Lokasi penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurhayati, Kecamatan Cangkuang, Kabupaten Bandung.

Sampel dari penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari populasi siswa/siswi kelas IV MIS Nurhayati, yaitu 31 orang.

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dengan nomor *ethical clearance* No. 17/KEPK/EC/VI/2021.

## HASIL

### Gambaran Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurhayati, sebuah Sekolah Dasar berbasis islami yang berlokasi di Kecamatan Cangkuang, Desa Nagrak, Kabupaten Bandung. Sekolah ini merupakan sekolah asrama swasta dengan akreditasi B. Sekolah ini tidak ada kantin sekolah, dan siswa-siswi rata-rata mengkonsumsi jajanan di lingkungan sekolah dengan membeli jajanan di pedagang kaki lima yang ada di sekolah tersebut. Pedagang lima rata-rata menjual makanannya dengan digoreng, tetapi pedagang lima rata-rata menjual buah-buahan atau berbahan dasar sayuran. Tidak ada pengajaran khusus untuk menyiapkan bekal makanan buah dan sayur di sekolah ini, dan tidak pernah ada penyuluhan tentang konsumsi buah dan sayur.

Penelitian ini akan berlangsung pada tanggal 14 hingga 18 Juni 2021.

Sampel yang diperoleh 29 orang siswa di penelitian ini, terdiri dari kelas 4 SD. Keseluruhan sampel penilaian mengenai konsumsi buah dan sayur dilakukan dengan instrumen kuesioner melalui google form dalam penelitian ini. Hal ini dilakukan untuk mempelajari pengaruh media video animasi pada konsumsi buah dan sayur pada pemahaman siswa sekolah dasar.

**Tabel 1**  
**Gambaran Karakteristik Responden**

No	Karakteristik Responden	n	Persentase (%)
<b>1. Umur</b>			
	10 tahun	27	93
	11 tahun	2	7
	<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>
<b>2. Jenis Kelamin</b>			
	Perempuan	16	55
	Laki-laki	13	45
	<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data yang didapatkan bahwa dari 29 responden, dapat diketahui yaitu dari umur responden yang dikategorikan menjadi dua kelompok, dengan kelompok usia 10 tahun dan 11 tahun. Mayoritas responden berumur 10 tahun, didapatkan 27 siswa berumur 10 tahun (93%), dan 2 siswa berumur 11 tahun (7%). Responden berjenis kelamin

Mayoritas responden berusia di atas sepuluh tahun, hal ini dikarenakan salah satu sasaran dalam penelitian ini adalah

perempuan, yaitu 16 orang (55 %), dan responden berjenis kelamin laki-laki, yaitu 13 siswa (45 persen ).

### Gambaran Pengetahuan Sebelum Dan Setelah Diberikan Intervensi

**Tabel 2**

**Nilai Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Nurhayati Sebelum dan Setelah Diberikan Media Video Animasi tentang Konsumsi Buah dan Sayur**

Pengetahuan	N	Mean (min-mean)	Std. Deviasi
<b>Pre-Test</b>	<b>29</b>	<b>70,68 (41.67-100)</b>	<b>15.2634 3</b>
<b>Post-Test</b>	<b>29</b>	<b>81,60 (58.3-100)</b>	<b>15.6543</b>

Berdasarkan tabel diatas pengetahuan sebelum diberikan intervensi dari nilai rata-rata sebesar 70,68, dengan nilai terendah 41,67 sejumlah 1 orang (3,44%) dan nilai terbesar 100 sejumlah 2 orang (6,90%). Selanjutnya pengetahuan setelah diberikan intervensi dengan media video animasi dilihat dari nilai rata-rata yaitu 81,60, dengan nilai terendah 58.3 sejumlah 4 orang (6,90%) dan nilai tertinggi 100 sejumlah 6 orang (20,68%).

### PEMBAHASAN

#### Gambaran Karakteristik Responden

##### a. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

siswa dengan usia sepuluh tahun. Temuan ini sesuai dengan temuan Arimurti, yang menemukan bahwa anak usia sekolah yaitu anak berusia antara 6 dan 12 tahun lebih cenderung berhasil di sekolah.<sup>12</sup>

Anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan, baik psikologis atau kognitif, di masa ini. Anak belajar mengenal lingkungan baru di fase ini, dan anak lebih

mudah dipengaruhi oleh orang yang ada dalam lingkungan tersebut, seperti pengaruh teman sebaya. Karena lingkungan yang berdekatan, kebiasaan makan juga bisa menjadi masalah.<sup>13</sup>

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan, salah satu umur seseorang dapat mengalami perubahan pada psikis dan psikologis seseorang (mental). Karena pematangan fungsi organ, adanya pertumbuhan fisik dapat mengalami beberapa perubahan, baik dari aspek ukuran atau dari aspek proporsi. Akhirnya, perubahan dari cara berfikir seseorang yang semakin dewasa dapat dilakukan dalam aspek psikologis (mental). Selain itu, dengan semakin lembabnya lingkungan maka akan bertambah pula jumlah pengalaman dan pengetahuan yang dapat diserap. Hal ini dapat meningkatkan kesejahteraan mental dan intelektual.<sup>14</sup> umur seseorang dibagi menjadi beberapa masa yaitu masa anak-anak, masa pra sekolah pada umur 1-6 tahun, dan masa sekolah pada umur 6-10 tahun dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Perempuan umur 8-18 tahun dan laki-laki umur 10-20 tahun terdiri dari masa remaja. Masa dewasa umur 19-39 tahun. Umur 40-59 tahun masa tua.<sup>15</sup>

#### a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Responden berjenis kelamin perempuan, yaitu 16 orang, karena mayoritas responden memiliki tingkat pengetahuan yang baik mengenai konsumsi buah dan sayur. Namun, ada sejumlah besar responden yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah. Penguasaan dalam bidang ilmu yang diperoleh dari pendidikan akan diperkaya melalui pengalaman dari itu.<sup>16</sup>

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyati S, tentang pengetahuan dan sikap tentang makanan serta pola makan pada siswa kelas xi SMKN 4 Yogyakarta, dimana kelamin responden terbanyak adalah perempuan, yaitu sebanyak 45 orang (88,24 %).<sup>17</sup>

Faktor jenis kelamin memiliki keterkaitan secara langsung atau tidak

langsung dengan tingkat pengetahuan seseorang terhadap suatu hal. Jenis kelamin pada laki-laki cenderung memiliki pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan perempuan.<sup>18</sup>

Dikarenakan berbagai faktor, seperti laki-laki memiliki aktivitas dan pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan perempuan, laki-laki dapat bersosialisasi lebih baik dan peluang untuk mendapatkan informasi lebih banyak dikarenakan aktivitas yang dialaminya.<sup>19</sup>

Jenis kelamin laki-laki dan perempuan memiliki tingkat pengetahuan yang sama atau setara, karena berada dalam lingkungan yang sama.

#### **Gambaran Pengetahuan Sebelum dan Setelah Diberikan Intervensi Media Video Animasi Tentang Konsumsi**

Hasil penelitian bahwa adanya pengaruh pendidikan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar. Pengetahuan merupakan hasil tahu dan hal ini bisa terjadi setelah merasakan dengan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.<sup>20</sup>

Nilai pengetahuan tersebut dilihat dari nilai ekstrim yaitu nilai terendah dan nilai tertinggi. Dilihat dari hasil nilai setelah diberikan intervensi media video animasi mengalami peningkatan jumlah siswa 4 orang (13,80%). Siswa yang mendapatkan nilai 100 berawal dari 2 orang, lalu bertambah menjadi 6 orang (20,68%). Terjadi peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah intervensi, berkisar antara 70,68 yang menjadi 81,60.

Penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai tertinggi saat intervensi diberikan, hal ini juga sejalan dengan penelitian yang diberikan oleh Siregar Y. Pengetahuan remaja sebelum diberikan intervensi menunjukkan nilai tertinggi 11 sebanyak 2 orang (3,8%) dan nilai terendah 5 sebanyak 9 orang (16,9%). (15,1 %).<sup>21</sup>

Pengetahuan remaja sebelum diberikan intervensi menunjukkan nilai tertinggi 11 sebanyak 2 orang (3,8%) dan



nilai terendah 5 sebanyak 9 orang (16,9%) (15,1 %). Hal ini dapat terjadi sebagai akibat dari faktor-faktor seperti pendidikan, media massa/informasi, kesejahteraan sosial dan ekonomi, lingkungan, pengalaman, dan usia, yang semuanya dapat mempengaruhi tingkat pemahaman seseorang.<sup>22</sup>

Penelitian ini bersama dengan penelitian yang dilakukan oleh Aisyah, yang menggunakan skor ekstrim terendah dan tertinggi, data menunjukkan skor nilai terbesar 90 sebanyak 53 siswa (67,94 %) dan skor nilai terkecil 35 siswa (32,06 %).<sup>23</sup>

peningkatan pengetahuan akan terjadi saat intervensi atau pendidikan kesehatan adalah satu kemampuan yang dapat dicapai oleh responden sebagai akibat terjadinya proses belajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan kesehatan, lebih mudah menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan dan dapat menambah kemudahan dalam penerimaan pesan atau informasi.<sup>24</sup>

Metode, media, dan lamanya proses penyuluhan merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan pengetahuan pada saat penyuluhan.<sup>25</sup>

Media kesehatan yang menggunakan audio visual atau melihat-dengar akan lebih mempengaruhi dan mempengaruhi dalam pesan atau informasi yang disampaikan, karena responden dapat melihat dan mendengarkan isi pesan yang disampaikan. Hasilnya, dibandingkan dengan metode yang bersifat baca atau dilihat saja, metode audio visual memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi. Membaca akan mengingat 10% dari materi yang dibaca, mendengar akan mengingat 20% dari yang didengar, melihat mengingat 30% dari apa yang dilihat, mendengar dan melihat akan mengingat 50% dari apa yang didengar dan dilihat.<sup>26</sup> Pesan audio visual lebih mudah dalam menyerap dalam pikiran sasaran dibandingkan dengan kata-kata saja,<sup>27</sup> sehingga penyuluhan kesehatan akan lebih efektif dibandingkan media berupa tulisan saja.<sup>28</sup>

Video animasi kartun dapat diisi dengan materi pembelajaran yang dapat

dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena memiliki daya tarik dan kesan yang lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Peneliti memilih video media animasi untuk anak sekolah dasar karena sifat belajar Sekolah Dasar, yaitu dapat mengamati, mengamati, dan sangat tertarik dengan animasi kartun. video animasi dapat ditampilkan di media video animasi pembelajaran dengan cerita yang menarik dan warna-warna yang ditampilkan usia sekolah. Dunia anak-anak adalah dunia yang terobsesi dengan permainan dan belajar sambil bermain.<sup>29</sup>

### Gambaran Hasil Uji *Paire t-test*

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* diperoleh nilai Sig. (*2-tailed*) 0,000 0,05, H<sub>0</sub> tolak, dan H<sub>a</sub> diterima. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil *Pre-Test* 70,68 dan *Post-Test* 81,60. Akibatnya, responden dalam penelitian ini mengalami peningkatan pengetahuan antara periode pre-test dan post-test, yang menyiratkan bahwa terdapat bukti media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur dalam kaitannya dengan pengetahuan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,595 yang artinya terjadi peningkatan pengetahuan, sehingga hasil tersebut bisa dikategorisasikan memiliki tingkat korelasi yang sedang sehingga memiliki hubungan yang positif dan hubungan yang cukup dengan tingkatan pengetahuan konsumsi buah dan sayur anak usia sekolah dasar, hal tersebut berdasarkan dari pedoman interpretasi terhadap koefisien korelasi bahwa nilai korelasi sekitar 0,40-0,599 memiliki interpretasi sedang.<sup>30</sup>

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa edukasi tentang pola makan sehat dan tidak sehat melalui media video animasi menghasilkan perbedaan pengetahuan yang signifikan. Tingkat pengetahuan yang baik tentang buah dan sayur merupakan komponen dan akibat dari pengetahuan. Responden yang telah belajar tentang manfaat makan buah dan

sayur dapat menggunakan informasi ini untuk mengembangkan rencana untuk memasukkan makan buah dan sayur ke dalam kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wela S, Fitriana RN & Fitriyani N,), yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan mediavideo animasi terhadap remaja tentang *bullying* verbal dengan hasil.<sup>31</sup>

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari BA, dan Kurniasari,) yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh video animasi tentang mimpi basah dan pencegahan seksual pada remaja disabilitas di SLBN Pembian Provinsi Kalimantan Timur, nilai p value  $0,000 < 0,05$ , hasil tersebut menyatakan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.<sup>32</sup>

Disimpulkan bahwa pengetahuan edukasi tentang konsumsi buah dan sayur dasar dengan media video animasi terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap pengaruh terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap pengaruh terhadap pengetahuan media video animasi yang disampaikan melalui materi buah dan sayur dengan berbagai informasi tentang konsumsi buah dan sayur akan memberikan dampak yang positif. Penggunaan media video animasi dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan siswa-siswi sekolah dasar. Akibatnya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara konsumsi buah dan sayur.

## SIMPULAN

Sebelum mendapatkan itervensi, nilai skor pengetahuan terendah 41,67 (3,44%) dan nilai tertinggi adalah 100 (6,90%), dengan rata-rata 70,68.

Nilai skor pengetahuan terendah setelah diberikan intervensi 58,3 (6,90%) dan nilai tertinggi sebelum diberikan intervensi 100 (20,68%), dengan *mean* yaitu 81,60.

Media video animasi berpotensi meningkatkan pengetahuan terhadap anak sekolah dasar.

## DAFTAR RUJUKAN

1. Ridwan M. 2017. *Tren konsumsi dan produksi buah dan sayur*. [https://dss.amazonaws.com/0/0/3/Buletin\\_Pemantauan\\_Ketahanan\\_Pangan\\_vol\\_8.pdf](https://dss.amazonaws.com/0/0/3/Buletin_Pemantauan_Ketahanan_Pangan_vol_8.pdf) Diakses pada tanggal 04 April 2021.
2. Tia SS, Mamat R, Agung SF, Mulus G, Safaatun NE, & Wardatul JE. 2019. Edukasi Dengan Media Video Animasi dan Power Point Meningkatkan Pengetahuan dan Asupan Konsumsi Buah dan Sayur. *Jurnal Riset Kesehatan*. Vol.11. No.1.
3. Kemenkes RI. 2018. *Mari Makan Sayur dan Buah yang Sehat Berkhasiat Baik Bagi Tubuh* <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2019/05/14/11/mari-makan-sayur-dan-buah-yang-berkhasiat-baik-bagi-tubuh-untuk-keluarga-indonesia-sehat.html>. Diakses pada tanggal 04 April 2021.
4. Salsabila, ST,. 2019. *Edukasi Dengan Media Video Animasi dan Power Point Meningkatkan Pengetahuan dan Asupan Konsumsi Sayur dan Buah*. Bandung : Jurusan Gizi Program Studi Diploma 4 Poltekkes Kemenkes Bandung.
5. Muna, NI. 2019. *Faktor-faktor yang berhubungan dengan konsumsi buah dan sayur pada remaja*. Semarang : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
6. Rachman, BN, Mustika, IG, & Kusumawati, IGAW. (2017). Faktor yang berhubungan dengan perilaku konsumsi buah dan sayur siswa SMP di Denpasar. *Jurnal Gizi Indonesia*. Vol. 6. No.1. 2017.
7. Salawati, L. 2018. *Pengaruh poster ayo makan sayur terhadap konsumsi sayur pada anak usia sekolah dasar di Banda Aceh*. Aceh : Ilmu Kedokteran Komunitas Fakultas Kedokteran Universitas Syiah Kuala.
8. Aspiawati. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang Hiv/Aids Di Smk Negeri 2 Makassar.

- Makassar : Jurusan Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar.
9. Isti, L.A., Agustiningsih & Wardoyo, AA. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. Jember : Universitas Jember
10. Muryanti U dan Kartiwagiran B. 2020. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Windari A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2d Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD*. Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta.
12. Arimurti. 2021. *Pengaruh Pemberian Komik Pendidikan Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Kelas V SDN Sukasari 4 Kota Tengerang Tahun 2012*. Depok : Fakultas Kesehatan Masyarakat Program Studi Gizi Depok.
13. Safitri. D. 2019. Pengaruh pengetahuan anak sekolah dasar terhadap konsumsi buah dan sayur.
14. Susila P. *Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Pengetahuan Penggunaan Obat Generik Pada Masyarakat Di Wilayah Kerja Puskesmas Padang Panyang Kabupaten Nagan Raya Tahun 2015*. Padang. Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Teuku Umar.
15. Widayatun, T. R. 1999. Ilmu Prilaku. Jakarta: CV. Sagung Seto
16. Sukandar. 2015. Pengaruh tingkat pengetahuan terhadap konsumsi buah dan sayur.
17. Mulyati S. (2018). Pengetahuan Dan Sikap Tentang Makanan Serta Pola Makan Pada Siswa Kelas Xi Smk N 4 Yogyakarta.
- Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
18. Moekijat, 1998, Analisis Jabatan, Cetakan VIII, Mandar Maju, Bandung.
19. Mulyati S. (2018). Pengetahuan Dan Sikap Tentang Makanan Serta Pola Makan Pada Siswa Kelas Xi Smk N 4 Yogyakarta. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
20. Yohani. 2006. Pengaruh pengetahuan terhadap jenis kelamin.
21. Siregar, Y,. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Promosi Leaflet Dan Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bahaya Hiv/ Aids Di Smk Swasta Imelda Medan. Medan : Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara Medan.
22. Notoatmojo. S. 2011. *Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
23. Aisyah. (2016). Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Konsumsi Makanan Berserat Pada Siswa Smk Negeri 6 Yogyakarta. Yogyakarta : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
24. Notoatmodjo. S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
25. Mardhiah A, Abdullah A, & Hermansyah. 2019. Pendidikan Kesehatan Dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Keluarga Dengan Hipertensi - Pilot Study. *Jurnal Ilmu Keperawatan*. 2338-6371.
26. Hayu S. 2019. *Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Poster Dan Kartu Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Anak Tentang Gizi Seimbang*. Surabaya : Universitas Airlangga Surabaya.
27. Wibowo S dan Suryani D. 2013. Pengaruh Promosi Kesehatan Metode Audio Visual Dan Metode Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan Penggunaan Monosodium Glutamat (Msg) Pada Ibu



- Rumah Tangga. *KESMAS*. Vol.7. No.2. 1978-0575.
28. Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta.
29. Jerry P., Nyoman I., & Komang I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pemberlajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 6. (1). 9-19.
30. Sugiono .(2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Bandung: Alfabeta
31. Wela S, Fitriana R.N & Fitriyani N. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Bullying Verbal Di Smp Kristen 3 Surakarta. Surakarta : Program Studi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kusuma Husada Surakarta.
32. Lestari B.A, dan Kurniasari, (2020). Pengaruh Media Video Animasi tentang Mimpi Basah dan Pencegahan Pelecehan Seksual (Eksperimen pada Remaja Disabilitas). *Borneo Student Research*. 2 (1). 2721-5725.