

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Sonosewu terletak di Jl. Ambarbinangun, Pedukuhan Sonopakis Kidul, Kelurahan Ngestiharjo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Berada di garis lintang pada titik 7.8122 dan garis bujur pada titik 110.3376 dengan tanah seluas 3.250 m². Kode pos 55182. SD Sonosewu didirikan pada tahun 1963. Awalnya bernama SD Sonosewu II, pada tahun 2006 mendapat SK Bupati Bantul Nomor: 329 tahun 2006 yang berisi tentang penggabungan sekolah SD Sonosewu I dan SD Sonosewu II. Setelah ada kebijakan tersebut, kemudian SD Negeri Sonosewu berubah nama menjadi SD Sonosewu sampai saat ini.

SD Sonosewu adalah sekolah tingkat dasar dengan status Negeri dan sudah terakreditasi A. SD ini memiliki fasilitas yang terdiri dari ruang kelas, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang praktik, ruang pimpinan, ruang guru, ruang ibadah, ruang uks, ruang toilet, ruang gudang, ruang sirkulasi, tempat bermain / olahraga, ruang tu, ruang konseling, ruang osis dan ruang bangunan.

Sehubungan dengan penelitian ini, tidak tersedianya fasilitas kantin sekolah di SD Sonosewu sangat disayangkan. Jajanan bersumber dari penjual jajanan yang berjualan di lingkungan belakang gedung sekolah. Jajanan yang dijual sangat bervariasi, namun keberadaan penjual jajanan ini berada di luar pengawasan dan kendali dari pihak sekolah, sehingga pihak sekolah tidak dapat mengontrol jenis jajanan apa saja yang diperjual belikan.

2. Analisis Univariat

Analisis univariat pada penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan tiap variabel penelitian yang menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase.

a. Karakteristik Responden

Deskripsi hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, dan informasi serta sumber informasi tentang jajanan sehat di SD Sonosewu Bantul ditampilkan pada Tabel 4.1:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin, dan Informasi Serta Sumber Informasi Tentang Jajanan Sehat di SD Sonosewu Bantul

No	Karakteristik	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Usia		
	11 Tahun	25	47,2
	12 Tahun	28	52,8
2.	Jenis kelamin		
	Laki-laki	27	50,9
	Perempuan	26	49,1
3.	Informasi tentang jajanan sehat		
	Tidak Pernah	34	64,2
	Pernah	19	35,8
	Total	53	100

Sumber: Data Primer, (2023)

Tabel 4.1 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan usia terbanyak adalah berusia 12 tahun dengan jumlah 28 orang (52,8%), jenis kelamin didominasi oleh laki-laki sebanyak 27 orang (50,9%), sebagian besar dari responden tidak pernah mendapatkan informasi tentang jajanan sehat sebanyak 32 orang (64,2%).

b. Pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan

Deskripsi pengetahuan responden tentang jajanan sehat sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan melalui video animasi ditampilkan dalam Tabel 4.2 sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tingkat Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Diberikan Pendidikan Kesehatan tentang Jajanan Sehat di SD Sonosewu Bantul

Tingkat Pengetahuan	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	f	%	f	%
Kurang	32	60,4	5	9,4
Baik	21	39,6	48	90,6
Total	53	100	53	100

Sumber: Data Primer, (2023)

Tabel 4.2 diketahui bahwa dari 51 responden, pengetahuan tentang jajanan sehat sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar berpengetahuan kurang, yaitu sebanyak 32 orang (60,4%) dan sisanya responden yang berpengetahuan baik sebanyak 21 orang (39,6 %). Sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan, pengetahuan responden tentang jajanan sehat sebagian besar berpengetahuan baik, sebanyak 48 orang (90,6%) dan sisanya 5 orang (9,8%) berpengetahuan kurang.

3. Analisis Bivariat

Hasil analisis mengenai pengaruh pendidikan kesehatan melalui media video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah dasar tentang jajanan sehat di SD Sonosewu Bantul ditampilkan dalam Tabel 4.3:

Tabel 4.3 Uji *Mc Nemar* Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah Dasar tentang Jajanan Sehat di SD Sonosewu Bantul

Tingkat Pengetahuan <i>Pre test</i>	Tingkat Pengetahuan <i>Posttest</i>						<i>P value</i>
	Kurang		Baik		Total		
	f	%	f	%	f	%	
Kurang	5	9,4	27	50,9	32	60,4	0,000
Baik	0	0,0	21	39,6	21	39,6	
Total	5	9,4	48	90,6	53	100	

Sumber: Data Primer, (2023)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa terdapat 5 orang (9,4%) responden yang memiliki pengetahuan menetap pada kategori kurang antara sebelum maupun sesudah diberikan pendidikan kesehatan dan terdapat 27 orang (50,9%) sebelum diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan kurang, namun sesudah diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan baik. Tidak terdapat responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan baik, namun menjadi pengetahuan kurang setelah diberikan pendidikan kesehatan dan terdapat 21 orang (39,6%) memiliki pengetahuan menetap pada kategori baik antara sebelum maupun sesudah diberikan pendidikan kesehatan.

Hasil dari uji *Mc Nemar* diperoleh nilai *p value* 0,000 ($p < 0,05$), sehingga disimpulkan terdapat perbedaan atau pengaruh pendidikan kesehatan melalui media video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah dasar tentang jajanan sehat di SD Sonosewu Bantul.

B. Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Karakteristik digunakan untuk mengetahui keragaman dari responden berdasarkan usia, jenis kelamin dan informasi mengenai jajanan sehat. Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan usia terbanyak adalah 12 tahun dengan jumlah 28 orang (52,8%). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syam et al., (2018) yang menyatakan bahwa umur siswa kelas V dominan berumur atau lebih dari 10 tahun (86,3%). Umur anak mempengaruhi pengetahuan anak, karena semakin cukup umur, maka tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja (Wawan & Dewi, 2010). Menurut Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetic, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan system syaraf. Dengan makin bertambah umur seseorang, maka makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya (Safriana, 2012). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor umur anak berperan terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat.

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh laki-laki sebanyak 27 orang (50,9%). Hasil penelitian ini sama dengan hasil penelitian Chariswan, (2020) yang menunjukkan hasil bahwa siswa kelas 5 di SDN 01 Kemantren Jabung Kabupaten Malang sebagian besar anak berjenis kelamin laki-laki 21 anak (70%) dan sebagian kecil lagi adalah anak yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 9 anak (30%). Jenis kelamin menjadi faktor faktor penting anak dalam memilih jajanan yang sehat.

Kebutuhan zat gizi pada anak usia 10-12 tahun dibedakan berdasarkan jenis kelamin, karena pada usia ini terjadi percepatan pertumbuhan yang berbeda antara anak perempuan dan anak laki-laki. Anak laki-laki lebih aktif sehingga membutuhkan energi lebih banyak untuk aktivitasnya. Tidak hanya itu, anak yang berjenis kelamin laki-laki juga ototnya lebih banyak dibanding dengan anak perempuan. Walaupun anak laki-laki memiliki otot lebih banyak namun sebaliknya jaringan lemak lebih sedikit. Jaringan otot lebih aktif daripada jaringan lemak sehingga membutuhkan energi maupun zat gizi lebih banyak (Sudiarti et al.,2020).

Hasil penelitian karakteristik responden berdasarkan informasi mengenai jajanan sehat sebagian besar dari responden tidak pernah mendapatkan informasi sebanyak 32 orang (64,2%). Menurut Notoatmojo (2012) informasi yang diperoleh baik melalui pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Dapat disimpulkan bahwa informasi juga berpengaruh terhadap pengetahuan yang dimiliki pada anak kelas 5 di SD Sonosewu Bantul. Apabila siswa dengan informasi yang kurang, maka pengetahuan yang dimiliki kurang juga dalam memilih jajanan sehat sehari-hari. Maka diperlukan dukungan informasi untuk menunjang dan menambah pengetahuan anak di SD Sonosewu Bantul.

2. Pengetahuan Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Melalui Vidio Animasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang jajanan sehat sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar berpengetahuan kurang sebanyak 32 orang (60,4%) dan sisanya responden yang berpengetahuan baik sebanyak 21 orang (39,6 %). Artinya bahwa anak sekolah dasar dalam penelitian ini memiliki pengetahuan yang minim mengenai jajanan sehat. Oleh sebab itu, pentingnya pendidikan serta informasi yang tepat untuk anak memiliki wawasan yang luas agar pengetahuannya tidak salah penafsiran, sehingga anak memiliki pengetahuan yang lebih baik agar mampu memilih

jajanan yang sehat untuk dikonsumsi. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Derviany (2021) menunjukkan bahwa pengetahuan anak tentang jajanan sehat beserta dampaknya sebagian besar (62%) memiliki pengetahuan kurang. Hal yang serupa dengan temuan Maemunah et al., (2023) menunjukkan bahwa pengetahuan responden tentang jajanan sehat memiliki rata-rata nilai rendah 48,50, yang artinya bahwa pengetahuan tentang hal tersebut masih kurang.

Pengetahuan anak sekolah dasar yang kurang mengenai jajanan sehat terlihat pula pada nilai jawaban yang terendah yaitu, anak sekolah dasar banyak banyak tidak mengetahui bahwa jajanan yang warnanya membekas ditangan adalah tanda bahwa jajanan tersebut tidak aman. Selain itu anak sekolah dasar pada penelitian ini juga masih banyak menjawab salah mengenai makanan yang menggunakan pewarna bermacam-macam yang berwarna terang mencolok termasuk makanan aman untuk dikonsumsi. Hal ini didukung oleh penelitian Trisari (2016) menyebutkan bahwa masih banyak anak sekolah yang tidak mengetahui warna jajanan yang berlebihan dan membekas ditangan merupakan ciri-ciri makana yang tidak sehat. Direktorat Bina Gizi, (2015) menjelaskan bahwa jajanan dengan warna yang unik dan mencolok memang selalu menarik perhatian untuk mencoba rasanya. Tapi disamping itu, warna jajanan yang mencolok bisa disebabkan oleh penggunaan zat pewarna yang berlebihan. Bahkan, beberapa jajanan ada yang menggunakan zat pewarna tekstil yang biasanya akan meninggalkan bekas warna di tangan.

Pengetahuan tentang jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar sangat penting karena pengetahuan tentang hal tersebut tentu saja memiliki risiko yang buruk terhadap kesehatannya ketika pengetahuannya kurang. Anak usia sekolah merupakan suatu kelompok generasi penerus bangsa yang mempunyai potensi dalam memajukan pembangunan di masa yang akan datang. Pembentukna kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dimulai sejak pada masa sekolah sangat berpengaruh terhadap kualitas saat mencapai usia yang produktif. Mengingat anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa, salah

satu hal penting yang menjadi perhatian serius saat ini adalah pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) (BPOM, 2016).

Anak sekolah dasar sering membeli jajanan sembarangan di sekolahnya, dimana anak cenderung untuk membeli jajanan yang tersedia paling dekat dengan keberadaannya. Jajanan anak usia sekolah dasar yang kurang terjamin kesehatannya dapat berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi yang buruk. Selain itu, jajanan tidak sehat dapat menyebabkan prestasi anak di sekolah juga terganggu. Upaya mengatasi permasalahan tersebut tidak cukup hanya melalui teori yang disampaikan tetapi diperlukan media edukatif yang berperan penting untuk membuat anak lebih memahami cara memilih jajanan sehat dalam kehidupan sehari-hari (Soekirman, 2016).

Meningkatnya waktu anak yang dihabiskan di sekolah membuat anak lebih terpengaruh oleh lingkungan yang mendorong anak harus memiliki keputusan yang baik dalam memilih makanannya. Berbagai studi menunjukkan konsumsi makanan ringan yang tidak sehat, *fast food*, dan minuman ringan meningkat. Pendidikan tentang jajanan sehat diperlukan oleh anak usia sekolah terutama untuk meningkatkan pengetahuannya, sehingga dapat melakukan praktik pemilihan jajanan yang baik (Loya & Nuryanto, 2017).

Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh karakteristik usia dan informasi. Dalam penelitian ini, pengetahuan anak SD tentang jajanan sehat berdasarkan usia terlihat bahwa anak SD yang berusia 12 tahun memiliki pengetahuan lebih banyak dalam kategori baik dibandingkan dengan anak SD yang berusia 11 tahun. Hal ini didukung oleh penelitian Chariswan (2020) yang menyatakan bahwa anak SD yang berusia 12 tahun pengetahuannya mengenai jajanan sehat lebih baik dibandingkan dengan umur yang dibawahnya. Oleh sebab itu umur anak berperan terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat. Usia 12 tahun sudah cukup matang dalam hal memilih jajanan sehat karena dapat membedakan jajanan mana yang baik bagi kesehatan dan buruk untuk kesehatan.

Tidak hanya usia, informasi yang diperoleh dari berbagai sumber juga mempengaruhi pengetahuan. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa anak SD yang tidak pernah mendapatkan informasi tentang jajanan sehat sebanyak 32 orang (64,2%). Hal ini sesuai dengan penelitian Suprihatin (2016), bahwa kurangnya pemahaman anak tentang nilai gizi, keamanan, kebersihan penyajian dan pengolahan jajanan menyebabkan anak tidak mengetahui apakah jajanan yang dikonsumsi sehat. Hal ini didukung oleh teori Budiman & Riyanto (2013) yang menyatakan bahwa jika individu sering mendapatkan informasi dan menjadikan hal tersebut sebagai pelajaran, maka akan menambah pemahamannya, sedangkan individu yang tidak pernah mendapatkan informasi maka individu tidak akan memperoleh pemahaman atau pengetahuannya akan terbatas. Ketidaktahuan tentang jajanan sehat dapat menyebabkan masalah makanan masyarakat memilih jajanan yang salah, terutama siswa sekolah dasar perlu memiliki pengetahuan tentang makanan.

Pengetahuan sebenarnya mudah untuk didapatkan jika anak sekolah dasar memiliki hasrat ingin tahu yang tinggi tentang jajanan sehat, karena banyak media-media aktual yang memberikan informasi mengenai hal tersebut. Namun tidak sedikit anak yang ditemukan tidak terlalu mengetahui tentang jajanan sehat akibat dari kurangnya sumber informasi yang memadai, sehingga hal inilah yang memungkinkan individu tidak banyak memiliki pengetahuan kurang baik. Semakin kuat keinginan seseorang untuk mengetahui sesuatu, seperti halnya ingin mengetahui tentang jajanan sehat, maka akan semakin banyak pengetahuan yang akan didapatkan, karena dengan adanya keinginan tersebut maka individu akan mencari informasi tentang hal tersebut. Pengetahuan itu sendiri diperoleh dari pengalaman manusia terhadap diri dan lingkungan hidupnya (Jalaluddin, 2013). Pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai sumber yaitu dari media massa. Termasuk dalam media massa adalah *gadget*, radio atau media komunikasi lainnya. Sumber yang lainnya dapat diperoleh dari keluarga, saudara, dan pendidikan kesehatan seperti melakukan penyuluhan atau pemberian informasi. Informasi yang didapatkan

yang lebih akurat mengenai jajanan sehat, maka akan mendapatkan wawasan yang lebih luas, sehingga mampu memilih jajan yang sehat untuk di konsumsi.

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa intervensi pendidikan jajanan sehat dapat meningkatkan pengetahuan pada anak sekolah dengan efektivitas yang berbeda-beda (Loya & Nuryanto, 2017). Menurut Nurgiyanto (2017), video bergambar merupakan salah satu strategi dalam menarik perhatian anak dan pembaca pada umumnya. Buku bergambar menjadi daya tarik untuk semangat membaca buku. Ilustrasi yang disiratkan dalam bacaan memperjelas makna kata, dimana ilustrasi merupakan teks visual dengan maksud agar anak tertarik untuk membaca.

3. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Vidio Animasi terhadap Pengetahuan Jajanan Sehat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 5 orang (9,4%) responden yang memiliki pengetahuan menetap pada kategori kurang antara sebelum maupun sesudah diberikan pendidikan kesehatan dan terdapat 27 orang (50,9%) sebelum diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan kurang, namun sesudah diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan baik. Tidak terdapat responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan memiliki pengetahuan baik, namun menjadi pengetahuan kurang setelah diberikan pendidikan kesehatan dan terdapat 21 orang (39,6%) memiliki pengetahuan menetap pada kategori baik antara sebelum maupun sesudah diberikan pendidikan kesehatan. Data tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan pengetahuan tentang jajanan sehat antara sebelum dan sesudah pemberian pendidikan kesehatan menggunakan video animasi. Hal ini tidak terlepas dari responden sudah dapat menjawab dengan benar berbagai pertanyaan tentang jajanan sehat yang diberikan sehingga memiliki pengetahuan menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Hasil dari uji statistik menggunakan uji *Mc Nemar* diperoleh nilai *p value* 0,000 ($p < 0,05$), sehingga disimpulkan terdapat perbedaan atau pengaruh pengaruh pendidikan kesehatan melalui media video animasi terhadap tingkat

pengetahuan anak sekolah dasar tentang jajanan sehat di SD Sonosewu Bantul. Pendidikan kesehatan dengan media video animasi tentang jajanan sehat telah memberikan perubahan positif terhadap pengetahuan. Hal tersebut dapat terjadi karena media video animasi mempunyai banyak manfaat yang sangat membantu dalam memberikan informasi kepada siswa, diantaranya dapat membantu dalam memahami sebuah materi atau ilmu, para siswa akan lebih berkonsentrasi pada pemahaman tersendiri karena alat pendengaran dan penglihatan digunakan secara bersamaan sehingga lebih berkonsentrasi (Oka, 2017).

Video animasi yang digunakan untuk memberikan pendidikan kesehatan kepada responden dalam penelitian ini memiliki durasi 5 menit 12 detik. Video animasi berisikan materi jajanan sehat yang meliputi jenis jajanan sehat dan tidak sehat, kriteria jajanan sehat untuk dikonsumsi anak SD untuk menunjang tumbuh dan perkembangannya. Selain itu, pemberian pendidikan kesehatan melalui video animasi dalam penelitian ini dipertontonkan kepada responden sebanyak satu kali putaran yang dilaksanakan setelah *pre-test*. Setelah responden selesai menonton video animasi, kemudian dilakukan *post-test* dilakukan pada hari yang sama pula. Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada hari yang sama agar responden masih mengingat teori yang telah disampaikan dan untuk meminimalisir pengaruh dari luar. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisasi adanya pengaruh dari luar setelah intervensi. Intervensi pada penelitian ini mengacu pada teori pembelajaran behavioristik yang cenderung mengarahkan seseorang untuk berpikir, dimana yang paling penting dalam teori belajar behavioristik adalah masukan dan keluaran yang berupa respons. Namun ada kelemahan ketika peneliti melakukan intervensi ketika pada waktu istirahat anak-anak menjadi kurang fokus dan berkonsentrasi ketika mengisi kuesioner sehingga pengisian kuesioner kurang maksimal. (Arimurti, 2012).

Pengaruh penggunaan alat peraga atau media yang dapat menunjang kegiatan pendidikan saat ini tidak lepas dari proses sebuah pendidikan gizi dan kesehatan. Perancangan media pendidikan mengikuti prinsip bahwa pengetahuan setiap orang diperoleh atau ditangkap melalui panca inderanya

(Hasan et al., 2021). Salah satu aspek instrumental yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media informasi, seperti halnya media video animasi (Aisah et al., 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Haris (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan siswa mengalami peningkatan pengetahuan, yaitu sebelum diberikan intervensi pengetahuan responden sebagian besar kurang (53,2 %), sedangkan setelah intervensi menjadi sebagian besar berpengetahuan baik (90,3%). Penelitian ini menunjukkan bahwa, pemberian pendidikan kesehatan dalam bentuk pemutaran video animasi ternyata mampu meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajan sehat yang berdampak positif terhadap sikap dan perilakunya. Perubahan tersebut dipengaruhi oleh faktor informasi yang didapatkan dari hasil penginderaan. Hal yang senada dengan penelitian Tamrin et al., (2023) menunjukkan bahwa ada pengaruh penyuluhan gizi terhadap tingkat pemahaman siswa Sekolah Dasar IT ALFikri Makassar tentang jajanan. Pengetahuan melalui media video animasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dengan *p value* 0,00.

Perubahan pengetahuan menjadi lebih baik baik dipengaruhi oleh penyampaian informasi dan pengalaman yang diperoleh. Disaat situasi tertentu seseorang dipaksa untuk menyelesaikan suatu masalah maka akan membutuhkan informasi atau pengetahuan sebanyak mungkin tentang hal tersebut untuk dapat menemukan solusi pemecahan masalah kesehatan pada anak. Media yang digunakan saat penyuluhan sangat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan, dalam penelitian ini menggunakan berbagai media salah satunya video penyuluhan. Metode ini adalah gabungan dari pendengaran dan penglihatan, sehingga penyampaian materi tidak hanya melalui kata-kata tetapi dengan penambahan suatu video yang dapat dengan mudah untuk menerima materi dapat selalu ingat tentang materi yang disampaikan (Oka, 2017).

Media video merupakan salah satu media yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran oleh sebab itu media video memiliki manfaat

yang dapat berpengaruh terhadap perubahan seseorang tidak hanya pengetahuan akan tetapi sikap dari remaja tersebut. Pendekatan dengan media ini memberikan pengaruh besar terhadap siswa dimana mereka mampu mengubah sikap sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan (Vidayanti et al., 2020).

Media video merupakan salah satu jenis media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Selain itu, media video animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Daryanto (2012) mengungkapkan bahwa daya serap manusia yang hanya mengandalkan indera penglihatan saja hanya berkisar 83% dan indera pendengar (telinga) yaitu sebesar 11%, sedangkan sisanya melalui indera perasa 1%, indera peraba 2% dan indera penciuman 3%. Tidak hanya itu, kelebihan lain dari penyuluhan kesehatan menggunakan media video dibandingkan dengan media yang lain, yaitu media video memberikan kontribusi yang sangat besar dalam perubahan pengetahuan, terutama dalam aspek informasi dan persuasi. Alat bantu ini memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan, sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal (Oka, 2017). Hal ini diperkuat oleh penelitian Rahmadewi (2020) yang membandingkan media video animasi dengan media *leaflet* menunjukkan bahwa responden yang menerima penyuluhan kesehatan melalui media video animasi mengalami peningkatan pengetahuan tentang pemilihan makanan jajanan sehat sebesar 38,9% pada kelompok video animasi, sedangkan kelompok *leaflet* 22,2%. Data tersebut terlihat bahwa responden yang menerima penyuluhan kesehatan melalui media video animasi mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan responden yang menerima informasi melalui media *leaflet*.

Kenyataannya berdasarkan hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa terdapat 5 orang (9,4%) yang memiliki pengetahuan menetap pada kategori kurang antara sebelum maupun sesudah diberikan pendidikan kesehatan. Hal tersebut menunjukkan bahwa walaupun responden sudah

diberikan edukasi melalui video animasi tetapi masih tetap memiliki pengetahuan kurang, dimana hal tersebut dapat dipengaruhi oleh daya ingat yang dimiliki oleh anak. Hal ini sesuai dengan yang disebutkan oleh Lestari (2015) menyatakan terjadi penurunan nilai pengetahuan dan sikap pada *post test* (setelah 14 hari penyuluhan), dengan salah satu penyebabnya adalah daya ingat. Daya ingat sangat penting dalam kegiatan belajar. Tidak sedikit peserta anak dibangku sekolah yang mudah lupa terhadap materi yang telah diberikan. Hal tersebut dapat terjadi karena materi disimpan hanya pada *short term memory* dan bukan pada *long term memory* (Nofindra, 2019).

Walaupun terdapat sebagian kecil dari responden yang memiliki pengetahuan tetap pada kategori kurang sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media video animasi, namun sudah terbukti sebagian besar anak memiliki pengetahuan menjadi lebih baik. Pendidikan kesehatan tentang pemilihan jajanan sehat yang diberikan kepada anak sekolah dasar menggunakan video animasi merupakan salah satu bentuk pembelajaran kepada anak, seperti halnya pembelajaran mengenai bagaimana pemilihan jajanan yang sehat untuk dikonsumsi, sehingga para anak sekolah dasar akan lebih mengetahui pentingnya tentang hal tersebut, karena pengetahuan yang terbentuk dapat tercermin dalam tindakan yang dilakukan dan dapat menjaga kesehatan dengan mengonsumsi makanan yang sehat, sehingga terhindar pula dari dampak buruk bagi kesehatan (Oka, 2017).

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan pembatasan-pembatasan dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih fokus. Namun demikian, pada saat pelaksanaannya masih ada keterbatasan dan kelemahan penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tidak dapat mengecek sejauh mana konsentrasi responden saat menonton video animasi dengan tuntas.

2. Tempat intervensi pendidikan kesehatan adalah di dalam ruang kelas dengan jendela yang terbuka sehingga suara dari luar kelas dapat terdengar dalam ruangan yang mungkin dapat mengganggu responden.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA