

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Serangan Kota Yogyakarta, sebuah sekolah dasar yang beralamat di Jln. Munir Ng li/53 Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. SD Negeri Serangan ini mengawali perjalanan pada tahun 1987, sekarang SD Negeri Serangan menggunakan pedoman kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu SD Negeri Serangan sudah terakreditasi A pada tahun 2019 dari BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah).

SD Negeri Serangan saat ini memiliki 7 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 2 ruang laboratorium, 1 ruang UKS, 1 kantin dengan kondisi bersih dan terawat yang dikelola oleh pihak sekolah akan tetapi menu yang dijual pada kantin tidak terdapat buah maupun sayur melainkan hanya menjual jajanan seperti sosis, tempura, dan aneka es. SD Negeri Serangan memiliki jumlah peserta didik sebanyak 49 siswa/siswi dimana siswa laki-laki berjumlah 22 dan siswi perempuan berjumlah 27.



Gambar 4. 1 Lokasi Penelitian

SD Negeri Serangan khususnya di unit UKS tidak memiliki program khusus seperti pendidikan kesehatan dan program makan buah dan sayur untuk para siswa dan siswi akan tetapi sebelumnya SD Negeri serangan sudah beberapakali mendapatkan pendidikan kesehatan tentang alat reproduksi, pentingnya menjaga kebersihan gigi yang dilakukan oleh mahasiswa melalui sosialisasi dan berdasarkan informasi dari pihak sekolah menyatakan bahwa belum pernah ada penyuluhan mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur, serta tidak terdapat jadwal makan bersama hanya saja pada hari jum'at para siswa dan siswi diharuskan untuk membawa bekal tetapi tidak ada arahan khusus dari guru terkait menu yang harus dibawa seperti harus membawa bekal yang berisi buah dan sayur. Mayoritas siswa dan siswi pada saat membawa bekal tidak terdapat buah maupun sayur tetapi hanya membawa makanan instan seperti mie goreng dan nugget, hanya terdapat beberapa siswa dan siswi yang membawa bekal berisi sayur dan tidak terdapat buah.

1. Analisa Univariate

a. Karakteristik Responden

Karakteristik responden yang dipaparkan yaitu mengacu data demografi meliputi jenis kelamin, umur, kelas, pekerjaan orang tua, memiliki handphone atau tidak, pendidikan orang tua, dan sebelumnya pernah mendapatkan informasi atau tidak yang bisa dilihat pada tabel 4.1 berbentuk *frekuensi (f)* dan *presentase (%)*.

**Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SDN Serangan Kota Yogyakarta
n = 35**

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	15	42,9%
Perempuan	20	57,1%
Umur		
9 Tahun	8	22,9%
10 Tahun	14	40,0%
11 Tahun	6	17,0%
12 Tahun	6	17,0%
13 Tahun	1	2,9%
Kelas		
Kelas III	8	22,9%
Kelas IV	14	40,0%
Kelas V	6	17,1%
Kelas VI	7	20.0%

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Pekerjaan Orang tua		
Petani	0	0%
PNS	2	5,7%
Tentara/Polisi	2	5,7%
Wiraswasta	9	25,7%
Ibu Rumah Tangga	22	62,9%
Handphone Responden		
Memiliki handphone	32	91,4%
Tidak memiliki handphone	3	8,6%
Pendidikan Orang tua		
Sekolah Dasar (SD)	8	22,9%
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	3	8,6%
Sekolah Menengah Atas (SMA)	17	48,6%
Sarjana	7	20,0%
Informasi		
Pernah	25	71,4%
Belum	10	28,6%
Total	35	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4.1 karakteristik responden diketahui bahwa, sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 (57,1%), berumur 10 tahun sebanyak 14 (40,0%), berada di kelas IV sebanyak 14 (40,0%), pekerjaan orang tua responden merupakan Ibu Rumah Tangga sebanyak 22 orang (62,9%), responden yang memiliki handphone sebanyak 32 (91,4%) dan yang tidak memiliki handphone sebanyak 3 (8,6%), sebagian besar pendidikan orang tua responden yaitu berada pada tingkat SMA sebanyak 17 orang (48,6%), responden yang sudah pernah mendapatkan informasi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yaitu sebanyak 25 (71,4%) dan yang belum pernah mendapatkan informasi sebanyak 10 (28,6%).

b. Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Di SDN Serangan Kota Yogyakarta Sebelum Diberikan Video Animasi

Hasil penelitian gambaran tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta yang didapatkan dari hasil jawaban para responden sebelum diberikan video animasi yang dipaparkan dalam tabel 4.2 yaitu :

**Tabel 4. 2 Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sebelum Diberikan Video Animasi
n = 35**

No.	Tingkat Pengetahuan anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur	Jumlah	Persent (%)
1.	Pengetahuan Baik	6	17,1%
2.	Pengetahuan Cukup	8	22,9%
3.	Pengetahuan Rendah	21	60,0%
	Total	35	100,0%

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel 4.2 menunjukkan bahwasanya tingkat pengetahuan responden tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi sebagian besar mempunyai tingkat pengetahuan rendah sebanyak 21 responden (60,0%).

- c. Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Di SDN Serangan Kota Yogyakarta Setelah Diberikan Video Animasi

Hasil penelitian gambaran tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta yang didapatkan dari hasil jawaban para responden setelah diberikan video animasi yang dijabarkan pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4. 3 Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sesudah Diberikan Video Animasi
n = 35**

No.	Tingkat Pengetahuan anak Tentang Pentingnya mengonsumsi Buah Dan Sayur	Jumlah	Persent (%)
1.	Pengetahuan Baik	33	94,3%
2.	Pengetahuan Cukup	2	5,7%
	Total	35	100,0%

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel 4.3 menggambarkan bahwasanya sesudah diberikan video animasi terlihat mengalami kenaikan dimana sebagian besar responden mempunyai tingkat pengetahuan baik sebanyak 33 responden (94,3%) dan hanya terdapat 2 responden (5,7%) yang mempunyai pengetahuan cukup.

3. Analisa Bivariate

Analisa *bivariate* penelitian ini memakai uji non-parametrik yaitu uji *Marginal Homogeneity* untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan setelah diberikan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta. Adapun hasil dari uji *Marginal Homogeneity* sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Uji *Marginal Homogeneity* Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur

		Tingkat Pengetahuan Anak Tentang pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sesudah Diberikan Video Animasi						<i>p-value</i>
		Pengetahuan Cukup		Pengetahuan Baik		Total		
		n	%	n	%	n	%	
Tingkat Pengetahuan Anak Tentang pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sebelum Diberikan Video Animasi	Pengetahuan Rendah	1	2,9	20	57,1	21	60,0	<0,001
	Pengetahuan Cukup	1	2,9	7	20,0	8	22,9	
	Pengetahuan Baik	0	0,0	6	17,1	6	17,1	
Total		2	5,7	33	94,3	35	100	

Sumber : Data Primer, 2025

Tabel 4.4 menunjukkan bahwasanya sebagian besar tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi berada pada kategori rendah dan setelah diberikan video animasi semakin meningkat menjadi kategori baik sebanyak 20 (57,1%), sedangkan tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi dan setelah diberikan video animasi berada pada kategori baik sebanyak 6 (17,1%), tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi dalam kategori cukup dan setelah diberikan video animasi menjadi baik sebanyak 7 (20,0%).

Hasil uji *Marginal Homogeneity* diperoleh nilai Asymp.Sig (2-tailed $<0,001$ atau $<0,05$, yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan penanyangan video animasi dan setelah diberikan penanyangan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

B. Pembahasan

1. Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sebelum Diberikan Video Animasi

Tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan video animasi sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori rendah sebanyak 21 responden (60,0%). Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya responden yang salah dalam menjawab pernyataan nomor 1,5,10 dan 14, contohnya pada soal no 1 “Buah alpukat memiliki manfaat bagi kesehatan kulit dan juga dapat mengatasi sariawan, sakit kepala, tumit pecah serta baik untuk kesehatan jantung” sebagian besar responden menjawab “salah” sementara jawaban yang seharusnya adalah “benar”. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik responden, yang mana terdapat 14 (40,0%) responden yang berumur 14 tahun serta belum pernah memperoleh informasi sebanyak 25 (71,4%), adapun beberapa hal yang turut mempengaruhi rendahnya tingkat pengetahuan anak seperti umur dan kurangnya mendapatkan informasi. Pernyataan ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wenny et al., 2023), dimana sebelum diberikan video animasi terdapat 17 orang (34%) memiliki kategori tingkat pengetahuan cukup dan 20 orang (40%) yang memiliki kategori tingkat pengetahuan rendah.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Wulandari & Madhani, 2022) dari 211 orang yang dijadikan sebagai sampel, terdapat 44 responden (20,9%) yang memiliki pengetahuan rendah, serta menyatakan umur anak dianggap menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap rendahnya tingkat pengetahuan anak, pola pikir dan kedewasaan dalam memahami informasi. Semakin muda umur seseorang, umumnya semakin terbatas pula pengetahuannya. Sebaliknya, seiring bertambahnya umur, kemampuan dalam

menyerap dan memahami informasi cenderung meningkat karena perkembangan daya tangkap dan cara berpikir. Oleh karena itu, umur memegang peran penting dalam membentuk tingkat pengetahuan, termasuk dalam memahami berbagai informasi yang diterima.

Selain itu penelitian (Azadirachta & Sumarmi, 2020) menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan perlakuan yaitu sebanyak 13 (65%) siswa kelompok kontrol dan 37 (92%) kelompok perlakuan memiliki tingkat pengetahuan kurang. Didalam penelitiannya juga dijelaskan bahwa kurangnya informasi yang diperoleh siswa tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur dianggap menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat pengetahuan siswa, dikarenakan siswa yang kurang memperoleh informasi biasanya mengalami ketertabatasan dalam pengetahuan dan wawasan, karena kurangnya paparan informasi baru yang dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Sebaliknya apabila siswa sering memperoleh informasi mengenai pembelajaran maka akan meningkatkan pengetahuan dan wawasan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat sebanyak 32 siswa (91,4%) yang sudah memiliki handphone dan belum mendapatkan informasi sebanyak 25 orang (71,4%). Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Putra & Wahyuni, 2021) yang menyampaikan bahwa terdapat 30 siswa (39,5%) yang sudah memiliki handphone, akan tetapi siswa yang memiliki handphone cenderung digunakan untuk bermain game berjam-jam dan tidak digunakan untuk melihat konten-konten yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga mengakibatkan tingkat pengetahuan dan prestasi belajar siswa semakin menurun.

Berdasarkan hasil penelitian dan jurnal yang telah dipaparkan diketahui bahwa sebagian besar tingkat pengetahuan siswa berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, peran peneliti dapat terlibat dalam memberikan edukasi melalui video animasi guna meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Edukasi sangat diperlukan agar lebih bisa meningkatkan serta menambah pengetahuan anak sekolah terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur, membentuk sikap positif terhadap makanan

merupakan langkah penting untuk membangun kebiasaan makan yang baik, pengetahuan yang didapat seseorang akan memengaruhi sikapnya, dan sikap tersebut yang akan menentukan perilakunya (Azhari & Fayasari, 2020).

2. Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui setelah diberikan video animasi pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang dilakukan sebanyak 2 kali pemutaran pada hari yang sama, didapatkan hasil tingkat pengetahuan responden semakin mengalami peningkatan menjadi pengetahuan kategori baik sebanyak 33 responden (94,3%). Peningkatan pengetahuan tersebut juga dipengaruhi oleh sebagian siswa yang sebelumnya telah menerima informasi dari orang tua mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur. Selain itu, pekerjaan orang tua juga turut menjadi faktor yang mendukung terjadinya peningkatan pengetahuan pada siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Kuine & Demitri, 2024) menyampaikan sebelum diberikan video animasi siswa memiliki tingkat pengetahuan kurang 9 (30%), tingkat pengetahuan cukup 19 (63,34%) dan baik 2 (6,66%), kemudian setelah diberikan video animasi presentase yang memiliki tingkat pengetahuan baik semakin meningkat menjadi 30 siswa (100%).

Meningkatnya tingkat pengetahuan siswa juga disebabkan oleh video animasi yang mampu memberikan imajinasi pada anak dikarenakan dapat menayangkan gambar bergerak yang menarik diiringi suara sehingga para siswa lebih mudah untuk mempelajari, memahami serta mengingat materi yang disampaikan video tersebut (Rohimayanti et al., 2024). Pada penelitian ini pemberian *Posttest* dilakukan pada hari ke 3, dikarenakan pemberian *Posttest* pada hari ke 3 setelah intervensi dinilai lebih efektif untuk mengukur tingkat pengetahuan jangka pendek dan cenderung lebih valid daripada *Posttest* langsung. Hal ini mencerminkan kemampuan siswa menyerap dan menyimpan informasi, bukan hanya mengingat secara instan (Triyani, 2023).

Hasil Penelitian ini selaras dengan penelitian (Pali et al., 2025) setelah diberikan edukasi menggunakan media audio visual pengetahuan responden meningkat menjadi kategori tingkat pengetahuan baik sebanyak 60 orang (76,9%), penggunaan video memberikan pengaruh yang sangat baik dalam peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa, dikarenakan penggunaan media visual seperti video animasi memungkinkan responden untuk memvisualisasikan konsep yang kompleks. Khususnya video animasi, karena dapat menggambarkan proses, peristiwa, dan ilustrasi dengan lebih jelas. Visualisasi juga membantu memperkuat pemahaman dan memudahkan responden untuk mengingat informasi, selain itu Video animasi juga dapat menjadi alat pendidikan yang efektif, karena visualisasinya yang disajikan melalui media ini dapat memperjelas informasi yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui tulisan. Video animasi dapat memberikan konteks visual yang lebih kuat, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman responden (L. Handayani et al., 2025). Sejalan dengan pernyataan (Ridwan et al., 2021) yang menyampaikan bahwasanya pemberian informasi yang dilakukan melalui video animasi bisa meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dikarenakan penggunaan media video lebih menarik perhatian siswa karena tampilan yang menarik sehingga membangkitkan antusias siswa untuk memperoleh informasi, lebih mudah diterima, dan tidak merasa bosan pada saat penyampaian materi.

Tingkat pendidikan orang tua sering kali menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan anaknya, dikarenakan semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya yang dapat dimanfaatkan untuk kemajuan tingkat pengetahuan anaknya. Tingkat pendidikan tinggi memberikan orang tua pengetahuan serta wawasan yang luas, hal ini yang membuat orang tua bisa menjadi sumber informasi yang baik bagi anak (Salim, 2023).

Hasil uji Marginal Homogeneity menunjukkan nilai $Asymp.Sig$ (2-tailed) $<0,001$ atau $<0,05$ maka H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara video animasi dengan tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya

mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta dan disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan video animasi serta media video animasi adalah alat yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar.

Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian (Febriandini, 2024) menyebutkan hasil output SPSS Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0,014. Dikarenakan $0,014 < 0,05$ oleh karena itu H_a diterima, yang berarti ada perbedaan sebelum dan setelah melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayuran pada anak sekolah. Video animasi sangat mempengaruhi meningkatnya tingkat pengetahuan responden, dikarenakan video animasi merupakan salah satu media video yang sangat digemari anak-anak. Video animasi mampu merangsang imajinasi anak sehingga akan memberikan kesan mendalam yang tahan lama di memori anak. Selain itu, video animasi juga memiliki kemampuan yang besar dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak. Hal ini dikarenakan video animasi menggunakan karakter yang mudah disukai anak

Menurut (Ramli et al., 2021) media animasi mempunyai sejumlah kelebihan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi anak, serta memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan tingkat pengetahuan responden dibandingkan hanya dengan membaca buku teks, khususnya dalam pembahasan materi tertentu. Sebagai sebuah media pembelajara, animasi menggabungkan berbagai unsur seperti audio, teks, video, gambar, grafik, dan suara yang disajikan dalam satu kesatuan yang menarik. Keunggulan media animasi terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian anak sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, karena anak dapat menikmati pembelajaran dengan metode yang berbeda. Video animasi dapat merangsang pemahaman anak melalui cerita yang dikemas secara menarik, sehingga anak tidak hanya mudah memahami materi, tetapi juga tertarik untuk terus menonton dan belajar melalui video tersebut.

Penelitian (Firdaus & Ruhmawati, 2021) mengatakan media edukasi yang menggunakan audio visual seperti video animasi akan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam penyampaian pesan atau informasi, karena anak dapat melihat serta mendengarkan isi materi yang disampaikan. Hasilnya, jika dibandingkan dengan metode yang bersifat baca atau dilihat saja, metode audio visual seperti video animasi memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi, membaca hanya memungkinkan seseorang mengingat sekitar 10% melalui materi yang dibaca, sedangkan mendengarkan dapat meningkatkan daya ingat hingga 20%. Melihat materi akan membuat seseorang mengingat sekitar 30% dari apa yang diamati, dan apabila responden sekaligus mendengar dan melihat, mereka dapat mengingat hingga 50% dari informasi tersebut. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui video animasi lebih mudah terserap oleh pikiran responden daripada hanya melalui kata-kata tertulis. Oleh karena itu, penayangan video animasi terbukti lebih efektif daripada penggunaan media berbasis tulisan saja.

Pada penelitian ini diharapkan pembelajaran tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur menggunakan video animasi pada siswa sekolah dasar bisa berjalan efektif, efisien, berguna serta bermanfaat bagi siswa maupun siswi.

C. Keterbatasan Penelitian

a. Kesulitan

Kesulitan dalam penelitian ini yaitu pada saat proses penelitian akan dilaksanakan, yang mana pada hari yang sama para siswa dan siswi sedang melakukan kegiatan kerja bakti dan akan dipulangkan lebih awal karena bertepatan di hari Jum'at yang mengakibatkan waktu peneliti sangat terbatas dalam melaksanakan proses penelitian.

b. Hambatan

Penelitian ini dilakukan hanya menggunakan rancangan *pre-post test one grup* dan tidak terdapat grup kontrol.