

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENTINGNYA MENGONSUMSI BUAH DAN SAYUR DI SDN SERANGAN KOTA YOGYAKARTA

by Fitri Handayani

Submission date: 17-Jul-2025 11:12AM (UTC+0700)

Submission ID: 2716209650

File name: TURNIT_AFTER_SEMHAS_FHD_15_jully_2025_1.docx (663.09K)

Word count: 7745

Character count: 49302

**PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP ⁴TINGKAT PENGETAHUAN
ANAK TENTANG PENTINGNYA MENGONSUMSI BUAH DAN SAYUR
DI SDN SERANGAN KOTA YOGYAKARTA**

⁸SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan
Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta



Disusun Oleh :

FITRI HANDAYANI

222201163

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (S-1)
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA
2025

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Mendidik anak⁶ usia sekolah agar mengonsumsi makanan dengan menu yang seimbang adalah hal yang sangat penting. WHO (*World Health Organization*) mengatakan bahwa anak²¹ usia sekolah adalah anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 7 hingga 12 tahun. Pada tahap usia⁶² ini, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam aspek sosial, emosional, dan intelektual. Usia anak sekolah memerlukan asupan gizi yang tepat, terutama buah-buahan dan sayuran, guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Buah-buahan dan sayuran adalah dua contoh sumber gizi yang sering kali kurang diperhatikan anak⁶ usia sekolah. Mereka Sebagian besar lebih memilih makanan yang enak serta menarik, tetapi kualitas gizinya kurang baik. Oleh karena itu, penting⁶nya konsumsi sayuran sebagai bagian utama dari menu harian tidak dapat diabaikan, dikarenakan ini merupakan faktor penting dalam mencapai pola makan yang seimbang (Puastiningsih et al., 2020).

Seorang anak perlu berhati-hati dalam mengonsumsi makanan. Jika sejak usia dini anak tidak mengonsumsi makanan yang sehat dan bergizi, hal ini dapat menyebabkan penurunan kesehatan dan menghambat proses tumbuh kembangnya. Sebaliknya, jika anak mendapatkan makanan yang sehat dan bergizi sejak usia dini, maka akan memberikan dampak positif bagi kesehatannya hingga dewasa (Nelista et al., 2023).

Menurut rekomendasi dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), disarankan agar mengonsumsi sekitar 400 gram buah dan sayur per orang per hari guna mendukung kesehatan. Rinciannya 250 gram sayuran (Seukuran dengan 2 porsi atau 2 gelas sayur yang sudah matang) kemudian 150 gram buah-buahan (sebanding dengan 3 buah pisang ambon ukuran sedang, 1 potong pepaya ukuran sedang, atau 3 buah jeruk). Di Indonesia, terkhusus buat balita dan anak

usia sekolah, direkomendasikan agar memakan buah serta sayuran sejumlah ²⁵ 300-400 gram per hari, sementara bagi remaja dan orang dewasa, anjuran konsumsinya adalah 400-600 gram per hari. Sekitar dua pertiganya dari jumlah konsumsi tersebut sebaiknya berasal dari sayuran (*World Health Organization, 2018*).

Hasil survei WHO menyampaikan bahwasanya kawasan ²⁷ Asia Tenggara, khususnya Indonesia, Sri Lanka, dan Thailand merupakan wilayah dengan konsumsi buah dan sayur terendah, dengan konsumsi buah dan sayur harian hanya 198 gram untuk anak laki-laki dan 183 gram untuk anak perempuan pada usia 5-14 tahun (Hidayati et al., 2017)

Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 yang diselenggarakan oleh Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa konsumsi buah-buahan dan sayuran di kalangan masyarakat Indonesia masih termasuk rendah, terdapat 67,5% responden masyarakat Indonesia berusia ≥ 5 tahun mengkonsumsi sayur dan buah sebanyak satu hingga dua porsi per hari dalam seminggu. Padahal, anjuran Pedoman Gizi Seimbang (PGS) dan Kemenkes, konsumsi sayur sebanyak empat sampai lima porsi dalam satu kali makan/per hari dalam seminggu. Sementara itu, konsumsi buah disarankan dua sampai tiga porsi dalam satu hari (Kemenkes, 2023). Faktor penyebab yang mempengaruhi anak tidak suka mengonsumsi buah dan sayur diantaranya ⁶ dari pengetahuan anak, support keluarga atau lingkungan, ketersediaan pangan, sosial ekonomi dan atau preferensi anak akan sayur dan buah itu sendiri (Nelista et al., 2024).

Fenomena rendahnya konsumsi buah dan sayur di Kota Yogyakarta menunjukkan masalah serius terkait pola makan masyarakat. Berdasarkan hasil riset Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta tercatat sebagai tingkat konsumsi buah terendah dengan rata-rata 3,52% dan konsumsi sayur yang lebih memprihatinkan sekitar 3,04%. Ini menjadi lebih menarik jika kita melihat tingkat konsumsi buah dan sayur di wilayah tetangga, Kabupaten Sleman dan Gunung Kidul memiliki 5,11% rata-rata konsumsi buah, Kabupaten Sleman memiliki 4,16% dan Gunung Kidul memiliki 4,19% rata-rata konsumsi sayur, yang berarti masyarakat di daerah sekitar masih memiliki pola makan yang

baik. Kabupaten Bantul dan Kulon Progo juga memiliki tingkat konsumsi buah lebih tinggi daripada Kota Yogyakarta, rata-rata konsumsi buah masing-masing wilayah yaitu 4,50% dan 4,33% dan rata-rata konsumsi sayur 4,06% dan 4,04% (Badan Pusat Statistik Yogyakarta, 2024).

Fenomena rendahnya angka konsumsi ini menandakan bahwa pentingnya intervensi terkait pendidikan gizi terkait pentingnya konsumsi buah dan sayur. Tanpa adanya upaya untuk memperbaiki kesadaran masyarakat, masalah ini akan terus berlanjut dan menurunkan kualitas kesehatan masyarakat di kota ini (Badan Pusat Statistik Yogyakarta, 2024). Adapun dampak yang timbul apabila ⁴ anak usia sekolah kurang mengonsumsi buah dan sayur, yaitu mengalami gangguan penglihatan pada mata, meningkatkan risiko sembelit (konstipasi), meningkatkan risiko kegemukan, sering kelahan, mudah memar, sering mengalami sariawan dan gusi berdarah (Muna & Mardiana, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ningsih, 2020), anak yang terbiasa mengonsumsi makanan siap saji cenderung menjadi pemilih dalam hal makanan, hanya mau makan jenis makanan tertentu, yang pada akhirnya menyebabkan pola makan yang tidak seimbang. Masalah ini semakin buruk jika orang tua tidak terlalu tegas dan cenderung menyiapkan makanan sesuai selera anak. Banyak orang tua yang khawatir meskipun mereka menyediakan makanan yang seimbang, anak-anak mereka tetap tidak mau makan. Hal ini membuat banyak orang tua lebih memilih untuk memberikan makanan sesuai dengan kesukaan anak, seperti olahan sosis, nugget, dan gorengan, sekaligus menghindari memberikan buah-buahan dan sayuran.

Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati pada ⁵⁴ siswa kelas 4 SD Advent Bandar Lampung berjumlah 25 siswa dengan cara diberikan *Pretest* terlebih dahulu diminggu pertama, apabila pengisian *Pretest* telah selesai maka responden langsung diberikan intervensi dengan cara menayangkan video animasi. Selanjutnya akan dilakukan *Postest* pada minggu ketiga, ⁵⁶ hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan pada tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan Pendidikan Kesehatan melalui video animasi dengan nilai sig 0,00 ($p < 0.05$), setelah diberikan perlakuan hasil

menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuan subjek terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur mengalami peningkatan (Siagian, 2024).

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Piana et al., 2022) di SD Negeri 11 Kota Bengkulu dengan cara melakukan *Pretest* pada minggu pertama dilanjutkan dengan pemberian intervensi penayangan video animasi pada minggu kedua, kemudian *Posttest* dilakukan pada minggu ketiga setelah diberikan intervensi. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil analisis terdapat pengaruh video animasi, adapun nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan video animasi yaitu 5,28 dan nilai meningkat sesudah diberikan video animasi yaitu 9,22.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Novelia et al., 2022) menunjukkan bahwasanya siswa/i kelas V dan VI yang berjumlah 40 di SD Negeri 20 Kota Parepare banyak yang tidak mengetahui manfaat buah dan sayur serta kandungan vitamin yang ada di dalamnya. Sebanyak (85,0%) siswa yang tidak mengetahui kandungan vitamin dalam buah pisang, banyak juga siswa yang tidak mengetahui pentingnya mengonsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah untuk perkembangan tubuh dan otak yaitu sebanyak (77,5%).

Salah satu metode yang optimal untuk meningkatkan pengetahuan adalah melalui pendidikan kesehatan, di mana perubahan pengetahuan dimulai dengan penyampaian informasi yang tepat. Agar penyuluhan lebih efektif, media yang digunakan harus disesuaikan dengan responden yang dituju, karena media berperan penting dalam menyampaikan pesan dan mempermudah demonstrasi yang dilakukan oleh penyuluh (Notoatmodjo, 2015).

Penyuluhan/pendidikan kesehatan ini akan disampaikan lewat media video animasi, karena dengan video animasi siswa-siwi bisa lebih mudah memahami serta mengetahui hal apa saja yang dapat terjadi jika malas atau kurang mengonsumsi buah dan sayur, selain itu siswa juga dapat menonton agar siswa tidak merasa jenuh dalam menerima materi. Keistimewaan dari teknik ini siswa dapat menonton video animasi berupa video kartun sambil belajar tentang pentingnya mengonsumsi buah-buahan dan sayuran. Sehingga, dengan diberikannya penkes lewat media video animasi diharapkan anak di Sekolah

Dasar dapat lebih bisa menambah pengetahuan, wawasan, dan mendorong anak-anak untuk mengonsumsi buah dan sayuran. Selain itu, penyuluhan/pendidikan kesehatan menggunakan video animasi juga bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran di Sekolah (Dewiyanti et al., 2021).

Peneliti melaksanakan studi pendahuluan di SDN Serangan Kota Yogyakarta pada 26 September 2024 di dapatkan hasil bahwa dari 8 siswa yang diwawancarai, terdapat 3 siswa kelas 3 yang tidak menyukai buah saja dan 2 siswa kelas 4 yang tidak menyukai buah maupun sayur sementara 3 siswa kelas 5 menyukainya, 5 siswa mengatakan bahwa alasan utama tidak menyukai makan buah maupun sayur karena memiliki rasa yang tidak enak dan pahit. Selain itu, 8 siswa mengatakan kurang memahami tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah menunjukkan terdapat beberapa siswa/i yang menggunakan kacamata, namun tidak ada yang mengalami obesitas. Meski guru mewajibkan membawa bekal seminggu sekali, namun pada saat pengecekan mayoritas siswa membawa makanan instan, yang didalamnya tidak terdapat buah maupun sayur. Hingga kini, belum ada sosialisasi atau pendidikan kesehatan dari instansi kesehatan maupun puskesmas setempat terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian guna mengkaji dan mengetahui bagaimana pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang yang sudah dipaparkan, dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta.
- b. Diketahui tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur setelah diberikan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penggunaan media video animasi ini, diharapkan dapat mengembangkan wawasan anak terkait pentingnya memakan buah dan sayur, memperkuat retensi pengetahuan, serta memfasilitasi perubahan perilaku yang lebih sehat dengan cara yang menarik, efektif, dan interaktif, yang dapat berkontribusi pada pola makan sehat dan pola hidup yang lebih sehat di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas

Menambah kepustakaan maupun bahan referensi di Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dan sarana pembelajaran khususnya mengenai keperawatan anak.

b. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan bisa menjadi sumber informasi mengenai pentingnya edukasi buah dan sayur pada anak. Disamping itu, hasil dari penelitian ini diharapkan bisa digunakan dan menjadi referensi media pembelajaran dalam bentuk video animasi mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

c. Bagi Siswa dan Siswi

Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi informasi yang bermanfaat dan menambah wawasan maupun pengetahuan anak perihal pentingnya mengonsumsi buah dan sayur bagi siswa serta menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

d. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Diharapkan penelitian ini berguna dan menjadi tambahan referensi dalam pemilihan metode edukasi gizi mengenai buah dan sayur bagi anak usia sekolah.

e. Peneliti Selanjutnya

Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, diharapkan peneliti selanjutnya dapat terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam bidang Pendidikan Kesehatan terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur, khususnya bagi anak-anak di tingkat sekolah dasar.

f. Bagi Puskesmas

Diharapkan puskesmas bersangkutan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan program edukasi gizi yang lebih efektif dan menarik, yang dapat berkontribusi pada peningkatan kesehatan masyarakat khususnya anak usia sekolah dan diharapkan puskesmas bisa melakukan kerja sama dengan pihak sekolah untuk melakukan edukasi terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

3
BAB III
METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Peneliti ini menerapkan pendekatan penelitian jenis kuantitatif, adapun metode yang dipakai yaitu *Quasi Eksperiment Design* (eksperimen semu) dengan rancangan *Pre-Post Test One Grup*, didalam grup ini tidak terdapat grup kontrol maupun grup yang digunakan sebagai pembandingan dalam desain *Pre-Post Test One Grup*. Penelitian ini dilakukan dengan cara dilakukan *Pre-Test* pengetahuan terlebih dahulu kepada responden setelah itu diberikan perlakuan atau intervensi berupa video animasi kemudian setelah diberikan intervensi berupa media video animasi responden akan diberikan *Post-Test* pengetahuan.

PreTest - Intervensi - *PostTest*



Keterangan :

X₁ : Hasil *PreTest* pengetahuan responden

Y : Perlakuan atau intervensi dengan cara diberikan pendidikan kesehatan melalui penayangan video animasi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

X₂ : Hasil *PostTest* pengetahuan responden

B. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

SDN Serangan yang berlokasi di Kota Yogyakarta.

2. Waktu

Penelitian ini diselenggarakan dari September 2024 – Juni 2025 tahun 2025.

C. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi berperan penting didalam suatu penelitian, karena populasi merupakan salah satu bagian terpenting dan merupakan sumber informasi. Amin mengatakan bahwa populasi adalah seluruh komponen penelitian yang memuat objek dan subjek beserta ciri maupun kualitas yang dimiliki (Amin et al., 2023).

Populasi yang terlibat dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa-siswi, yaitu 8 siswa di kelas III, 14 siswa di kelas IV, 6 siswa dikelas V dan 7 siswa dikelas VI dengan jumlah keseluruhan sebanyak 35 siswa-siswi di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

b) Sampel

Sampel pada dasarnya dicirikan sebagai komponen populasi yang merupakan sumber informasi sejati dari suatu tinjauan penelitian. Dengan arti lain, sampel adalah Sebagian dari populasi yang ditujukan kepada seluruh populasi. Jangkauan sampel tidak seluas populasi, pemanfaatan sampel dalam aktivitas penelitian dilakukan dengan mempertimbangkan segala aspek. Seperti yang diungkapkan Nawawi terdapat berbagai alasan, yaitu ukuran populasi yang spesifik, masalah biaya, masalah waktu, uji coba buruk, masalah kecepatan, dan masalah keuangan, maka dari itu para peneliti menggunakan sampel di setiap pengujian (Amin et al., 2023).

Dan menurut (Sugiono, 2015) sampel ialah bagian dari total maupun ciri khas yang dipunyai dari populasi itu. Jika suatu penelitian subjeknya tidak melebihi 100, alangkah baiknya diambil semua dengan demikian penelitiannya adalah penelitian populasi. Sesuai dengan pemaparan di atas, sampel penelitian ini merupakan semua populasi dari seluruh siswa dengan total keseluruhan 35 siswa-siswi.

3. Teknik Sampling

Penelitian ini mengaplikasikan teknik *Non Probability Sampling*, melalui pendekatan *Total Sampling* atau sampel jenuh. Teknik ini diterapkan ketika seluruh anggota populasi dipilih untuk menjadi responden atau

sampel dalam penelitian. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- a) Siswa yang tidak masuk sekolah

D. Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah video animasi pentingnya konsumsi buah dan sayur.

2. Variabel Terikat (*Dependen*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

E. Definisi Operasional

Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil
1.	Video animasi (Variabel <i>Dependen</i>)	Pemberian informasi pada siswa/i kelas III, IV, V dan VI tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur melalui video animasi yang merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar bergerak diiringi dengan suara agar responden lebih tertarik dan lebih mudah memahami pada saat pemberian materi.	Video animasi	-	-
2.	Tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur (Variabel <i>Independen</i>)	Kemampuan responden dalam memahami informasi yang telah diperoleh terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang meliputi pengertian buah dan sayur, jenis, manfaat, serta dampak apabila kurang mengonsumsi buah dan sayur.	Kuesioner tentang pengetahuan	Ordinal	3 kategori - Tingkat pengetahuan baik = Skor 76%-100% - Tingkat pengetahuan cukup = Skor 56%-75% - Tingkat pengetahuan kurang = Skor ≤56% Sumber : Arikunto (2013)

dalam
Nursalam
(2018).

F. Alat dan Metode Pengumpulan data

Menurut (Sugiono, 2019) menyangkut metode atau cara pengumpulan data, strategi pengumpulan data dapat dilaksanakan melalui penyebaran kuisisioner penelitian kepada responden. Dengan demikian, metode yang dipakai oleh peneliti adalah kuisisioner. Seperti yang diungkapkan oleh Sugiono, kuisisioner merupakan suatu teknik yang melibatkan penyampaian serangkaian pertanyaan tertulis pada responden untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

1. Alat penelitian atau instrument penelitian

Instrumen penelitian merujuk pada perangkat yang dipakai untuk menilai fenomena alam dan sosial yang nantinya diteliti, dimana semua fenomena tersebut secara khusus dikenal sebagai variabel penelitian (Sugiono, 2019). Definisi lain dari instrument adalah kegiatan yang melibatkan pengumpulan, pengelolaan, analisis, dan penyajian data dengan cara yang sistematis maupun objektif dengan tujuan agar menuntaskan masalah atau mengevaluasi hipotesis. Kuisisioner (angket), lembar observasi yang membutuhkan pendataan maupun sejenisnya merupakan contoh dari alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi secara sistematis (Hamni,2016; Febrinawati,2016).

Pada penelitian ini yang menjadi instrument atau alat yang digunakan yaitu berupa kuisisioner dan diukur menggunakan skala *Guttman*, instrument yang diterapkan berupa kuisisioner, yaitu :

- a. Data Demografi bertujuan untuk mengetahui identitas responden penelitian. Data demografi yang dipakai dalam penelitian ini meliputi nama (inisial), jenis kelamin, umur, kelas, pekerjaan orang tua, memiliki handphone atau tidak, pendidikan orang tua, dan sebelumnya pernah mendapatkan informasi atau tidak tidak.

- b. Kuesioner tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur dibuat oleh peneliti sendiri dan akan dilakukan uji validitas maupun reliabilitas di SD Negeri Badran Kota Yogyakarta. Pertanyaan didalam kuesioner meliputi pengertian, jenis, manfaat konsumsi, serta dampak apabila kurang mengonsumsi buah dan sayur disertai 22 pertanyaan dengan dua pilihan jawaban “Benar” dan “Salah”. Dimana jawaban menguntungkan (positif) yang benar diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0, sedangkan untuk jawaban tidak menguntungkan (negatif) yang benar diberi nilai 0 dan salah diberi nilai 1.

Menurut (Sugiono, 2015), skala *Guttman* merupakan skala yang menghasilkan jawaban tegas, karena hanya terdapat dua opsi pilihan, yaitu “Benar dan “Salah”. Pada skala ini, jawaban yang dianggap *Favorable* (menguntungkan/benar) diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0, sedangkan jawaban *Unfavorable* (tidak menguntungkan/salah) diberi nilai 0 dan jawaban yang salah akan diberi nilai 1.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner Tingkat Pengetahuan

No	Uraian	Nomor soal	Pertanyaan		Jumlah Soal
			<i>Favourable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	Pengertian buah dan sayur	11,	17	2,	
2.	Jenis serta manfaat mengonsumsi buah dan sayur	1,3,5,6,7,9,12,13,22,23	14,24	12,	
3.	Dampak apabila kurang mengonsumsi buah dan sayur	2,15,16,18,19,20,21	8	8,	
4.	Total				22.

2. Metode pengumpulan atau sumber data

Metode pengumpulan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, dengan tahapan awal yaitu menentukan jumlah responden terlebih dahulu. Selanjutnya peneliti dan asisten memberikan *Informed Consent*

yang diisi oleh wali kelas responden apabila responden bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian, setelah itu peneliti dan asisten mengumpulkan seluruh responden ke dalam aula kemudian mulai membagikan kuesioner untuk dilakukan *Pretest* pengetahuan pada responden dan diberikan waktu selama 25 menit untuk menyelesaikan pengisian. Menayangkan video animasi pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang berdurasi 9 menit sebanyak 2 kali penayangan, setelah penayangan selesai dilanjutkan dengan proses *Post-Test* pada hari ke 3. Responden diberikan waktu selama 10 menit untuk menyelesaikan pengisian kuesioner, apabila seluruh responden telah menyelesaikan pengisian peneliti dan asisten akan mengumpulkan, mengecek ulang serta memberi kode khusus pada setiap kuesioner. Setelah proses penelitian telah selesai, peneliti memberikan link video animasi kepada kepala sekolah agar bisa dijadikan bahan pembelajaran dan edukasi khususnya mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

G. Validitas dan Reabilitas

2. Uji Validitas

Sebuah penelitian harus mengikuti standar penelitian yang berlaku agar Keputusan yang diambil dapat menghasilkan kesimpulan yang tepat. Salah satu tahapan yang harus dilewati pada penelitian yaitu uji validitas dalam mengumpulkan dan mengukur data atau informasi. Menurut (Slamet & Wahyuningsih, 2022), uji validitas dilakukan untuk melihat sah atau tidak sebuah *instrument* untuk memperkirakan suatu variabel penelitian, seperti kuesioner. Sebuah *instrument* seperti kuesioner dapat dinyatakan sah apabila alat tersebut bisa dengan cermat mengukur sesuatu yang akan diukur. Peneliti melakukan uji validitas terhadap dua instrument yaitu :

a. Uji Validitas Kuesioner

Peneliti melakukan uji validitas pada kuesioner pengetahuan pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SD Negeri Badran Kota Yogyakarta sebanyak 30 responden yang kuesionernya dibuat oleh peneliti sendiri yang terdiri atas 24 pertanyaan. Setelah dilakukan uji validitas kuesioner tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur menggunakan korelasi *Product Moment*, 22 pertanyaan dinyatakan valid dan 2 pertanyaan tidak valid dikarenakan memiliki nilai r hitung hanya -0,492 dan -0,311 sementara nilai r tabel yaitu 0,36, dimana nilai r hitung yang diperoleh lebih kecil daripada nilai r tabel, dengan demikian kedua pertanyaan yang tidak valid tersebut dihilangkan atau digugurkan (F. Handayani, 2025).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji yang dipakai agar bisa mengetahui konsistensi sebuah alat pengukur yang digunakan. Pada pengujian reliabilitas, hanya item soal yang telah dinyatakan valid yang dapat dihitung, uji reliabilitas yang dilakukan yaitu :

a. Uji reliabilitas pada kuesioner tingkat pengetahuan

Peneliti melakukan uji reliabilitas pada kuisisioner tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang dibuat oleh peneliti sendiri di SD Negeri Badran Kota Yogyakarta sebanyak 30 reponden. Hasil uji reliabilitas didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,834 dimana nilai yang diperoleh >0,60. Maka dari itu 22 pertanyaan yang telah dilakukan uji validitas dan valid diatas dinyatakan sudah reliabel (F. Handayani, 2025).

3. Uji validitas dan reliabilitas pada video animasi

Peneliti sudah melakukan uji validitas dan reliabilitas pada video animasi pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang dibuat oleh peneliti sendiri dan telah dilakukan uji *expert* oleh ahli keperawatan anak Latifah Susilowati S.Kep.,Ns, M.Kep dan ahli komunitas Bapak Dr. Sujono Riyadi, S.Kep.,Ns, M.Kes di program studi ilmu

keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta yang dinyatakan valid dan reliabilitas serta layak untuk diberikan kepada responden. Adapun link video animasi pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yaitu:

https://youtu.be/JR_FqjF_FGw?si=BzKec445LicMBYtj

1

H. Metode Pengolahan dan Analisis Data

I. Pengolahan Data

Pengelolaan data dikerjakan menggunakan bantuan komputer melalui aplikasi yang menggunakan formula tertentu, Adapun tahapannya yaitu:

- a. *Editing Data*, adalah proses memeriksa, memperbaiki kesalahan, mengorganisasikan, dan memvalidasi data yang telah dikumpulkan agar sesuai dengan format yang terstruktur dan standar analisis, sehingga data siap digunakan dalam penelitian. Tahap ini meliputi pemilihan dan pemeriksaan ulang kelengkapan data, termasuk memastikan bahwa jumlah lembar pernyataan sesuai dan semua jawaban sudah terisi dengan lengkap. Pada saat proses penelitian semua kuesioner sudah terisi lengkap dan tidak ada kekurangan sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan proses pengolahan data selanjutnya.
- b. *Coding Data*, adalah proses mengelompokkan dan pemberian kode khusus terhadap data yang sudah dikumpulkan berupa angka yang bertujuan agar lebih mudah dikelola serta dianalisis peneliti. Kode yang dipakai pada penelitian, yaitu :
 - 1) Data Umum
 - a) Jenis Kelamin
 - 1 : Laki-Laki
 - 2 : Perempuan
 - b) Umur
 - 1 : 9 tahun

2 : 10 tahun

3 : 11 tahun

4 : 12 tahun

5 : 13 Tahun

c) Kelas

1 : Kelas III

2 : Kelas IV

3 : Kelas V

4 : Kelas VI

d) Pekerjaan Orang Tua

1 : Petani

2 : PNS

3 : Tentara/Polisi

4 : Wiraswasta

5 : Ibu Rumah Tangga

e) Handphone

1 : Memiliki handphone

2 : Tidak Memiliki handphone

f) Pendidikan Orang Tua

1 : Sekolah Dasar (SD)

2 : Sekolah Menengah Pertama (SMP)

3 : Sekolah Menengah Atas (SMA)

4 : Sarjana

2) Data Khusus (**Pengetahuan**)

1 : Tingkat pengetahuan kurang

2 : Tingkat pengetahuan cukup

3 : Tingkat pengetahuan baik

c. ¹ *Entry data*, proses memasukkan data penelitian yang sudah dikumpulkan ke dalam komputer menggunakan aplikasi statistik yaitu SPSS untuk memudahkan proses pengolahan, kemudian data

yang telah ditabulasi akan diolah kemudian dilakukan proses analisis.

- d. *Cleaning data*, dalam proses ini, peneliti akan melangsungkan pengecekan ulang pada data yang telah diperoleh untuk mengidentifikasi serta memastikan tidak ada kerusakan, kesalahan, atau faktor lain yang bisa mempengaruhi hasil analisis, serta memeriksa apakah data tersebut ada yang hilang, terduplikasi, maupun tetap utuh.

2. Analisa Data

Analisis data dilaksanakan agar mengelola data dalam format yang lebih muda dibaca dan diinterpretasikan, sekaligus menguji kebenaran hipotesis secara statistik yang sudah ditetapkan. Proses analisis data umumnya dilaksanakan secara bertahap, yaitu :

a. Analisa *Univariate*

Analisa *Univariate* bertujuan guna menggambarkan distribusi frekuensi dari variabel *Independen* maupun *Dependen*. Dalam penelitian ini, analisis *Univariate* hanya memakai variabel kategorik saja (Prasetyo et al., 2022) yang mencakup karakteristik responden seperti jenis kelamin, umur, kelas, pekerjaan orang tua, memiliki HP atau tidak, pendidikan orang tua, sebelumnya pernah mendapat informasi atau tidak dan tingkat pengetahuan.

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

p : Presentase yang dicari

f : Total frekuensi

N : Total sampel

b. Analisa *Bivariate*

Analisis yang dipakai untuk melakukan uji *Bivariate* dalam penelitian ini menggunakan uji *Marginal Homogeneity*, Uji Marginal Homogeneity merupakan uji statistik nonparametrik yang digunakan untuk menguji dua sampel yang saling berhubungan

dengan syarat skala data yang digunakan merupakan data ordinal (kategori).

I. Etika Penelitian

Menurut (Sugiono, 2015) etika penelitian merujuk pada prinsip-prinsip yang menentukan apa yang dianggap benar, salah, baik, atau buruk dalam pelaksanaan suatu penelitian. Penelitian ini sudah memperoleh **persetujuan kelayakan** Etiknya **dari** Komite **Etik Penelitian Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta**, yang telah disetujui pada 20 Februari 2025 dengan nomor S.Kep/055/KEP/II/2025. Etika penelitian mencakup berbagai aspek, **antara lain :**

1. *Informed Consent* (IC) Surat **persetujuan** untuk menjadi **responden**

Informed Consent adalah surat persetujuan yang diserahkan pada wali kelas untuk mewakili responden, sebelum melaksanakan penelitian wali kelas diberikan penjelasan terlebih dahulu terkait tujuan penelitian yang dilaksanakan setelah itu peneliti akan menyerahkan surat persetujuan atau *Informed Consent* pada wali kelas. Setelah dibaca dan dipahami oleh wali kelas, kemudian peneliti meminta wali kelas untuk menandatangani surat persetujuan tersebut serta menyatakan bahwa wali kelas menyetujui para responden untuk mengikuti kegiatan penelitian.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Dalam penelitian ini, tidak ada proses memasukkan nama asli dan informasi penting milik responden melainkan hanya menggunakan inisial.

3. *Justice* (keadilan)

Peneliti memastikan memperlakukan seluruh responden secara setara antara yang satu dan lainnya pada saat memberikan penayangan video animasi.

4. *Confidentially* (kerahasiaan)

Pada penelitian ini peneliti merahasiakan dan menjamin keamanan seluruh informasi, masalah, hasil penelitian, dan yang bersangkutan mengenai data pribadi responden. Hanya kelompok tertentu yang bisa diinformasikan dan dilaporkan mengenai hasil penelitian.

5. *Benefits* (manfaat)

Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan mengikuti aturan dan langkah-langkah yang telah ditentukan untuk memperoleh hasil yang dapat memberikan manfaat bagi objek penelitian dan dapat digeneralisasikan pada tingkat populasi.

J. Pelaksanaan Penelitian

Pada saat melaksanakan penelitian terdapat beberapa tahapan yang diperlukan guna mempermudah jalannya penelitian, tahapannya yaitu :

1. Tahap Persiapan

- a. Menetapkan topik permasalahan penelitian yang diperoleh melalui berbagai sumber seperti jurnal, buku, artikel, internet dan fenomena yang sesuai dan nanti akan dijadikan topik dalam penelitian.
- b. Melakukan diskusi awal serta konsultasi dengan pembimbing terkait topik permasalahan yang dipilih dilengkapi dengan jurnal.
- c. Mengajukan judul penelitian kepada dosen pembimbing
- d. Setelah judul penelitian disetujui oleh pembimbing, peneliti akan berdiskusi dan mengkonsultasikan metode dan variabel yang nantinya akan digunakan dalam membuat proposal.
- e. Peneliti membuat proposal penelitian dimulai dari Bab 1 kemudian mengonsultasikan serta melakukan revisi sesuai arahan pembimbing.
- f. Peneliti membuat surat izin untuk melakukan studi pendahuluan. Setelah mendapatkan surat izin studi pendahuluan, peneliti langsung membawa surat tersebut dan diberikan kepada kepala sekolah SDN Serangan Kota Yogyakarta.
- g. Peneliti melakukan studi pendahuluan di SDN Serangan Kota Yogyakarta pada tanggal 26 september 2024 untuk mengetahui

gambaran tempat penelitian, populasi serta permasalahan yang sesuai dengan penelitian.

- h. Peneliti melanjutkan menyusun Bab 2 dan 3 serta melakukan konsultasi dan revisi sesuai arahan pembimbing.
- i. Peneliti mempersiapkan ujian seminar proposal yang telah disetujui pembimbing
- j. Peneliti melakukan perbaikan proposal penelitian mengikuti saran maupun masukan dari pembimbing dan penguji.
- k. Peneliti membuat surat izin penelitian dan mengurus surat etik di komite etik penelitian Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta.
- l. Peneliti memilih asisten penelitian sejumlah 3 orang dari mahasiswa keperawatan AJ Angkatan 6 Universitas Jenderal Ahmad Yani Yogyakarta, setelah itu peneliti akan melakukan persamaan persepsi dengan asisten dan peneliti juga akan menjelaskan terkait materi penelitian serta apa saja yang nantinya akan dilakukan selama proses penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Peneliti melaksanakan uji validitas dan realibilitas pada kuesioner tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SD Negeri Badran Kota Yogyakarta.
- b. Setelah pengurusan kode etik dan surat izin penelitian telah selesai, selanjutnya surat izin diberikan kepada kepala sekolah SDN Serangan Kota Yogyakarta serta menentukan jadwal dilaksanakannya kegiatan penelitian dengan para siswa dan siswi.
- c. Selanjutnya peneliti dan asisten datang ke SDN Serangan Kota Yogyakarta untuk melaksanakan penelitian.
- d. Peneliti dan asisten mengarahkan responden agar berkumpul di aula sekolah untuk melaksanakan proses penelitian.
- e. Peneliti dan asisten menyampaikan maksud dan tujuan serta menjelaskan tata cara pengisian kuesioner pada responden, peneliti

juga meminta wali kelas untuk menandatangani surat *informed consent* bila bersedia siswa/i menjadi responden dalam penelitian ini.

- f. Peneliti dan asisten mulai membagikan kuesioner satu persatu untuk dilakukan *PreTest* terlebih dahulu sebelum diberikan penayangan video animasi.
- g. Responden diberikan waktu selama 25 menit untuk menyelesaikan pengisian kuesioner.
- h. Setelah responden menyelesaikan pengisian kuesioner, peneliti dan asisten mengumpulkan semua kuesioner menjadi satu dan dilakukan pengecekan ulang sesuai jumlah siswa siswi yang menjadi responden.
- i. Peneliti dan asisten mulai menayangkan video animasi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebanyak 2 kali penayangan.
- j. Setelah penayangan video selesai, dilanjutkan dengan proses *Post-Test* pada hari ke 3, yaitu mengisi kuesioner setelah diberikan penayangan video animasi.
- k. Peneliti dan asisten kembali lagi ke sekolah setelah 3 hari kemudian untuk melaksanakan *Post-Test* tanpa adanya penayangan video. Peneliti dan asisten mulai membagikan kuesioner (*Post-Test*) kepada semua responden. Responden diberi waktu selama 10 menit untuk menyelesaikan pengisian kuesioner.
- l. Setelah responden selesai mengisi kuesioner, peneliti dan asisten mengumpulkan kembali serta melakukan pengecekan ulang dan memberi kode khusus pada setiap hasil kuesioner untuk dilakukan pengelolaan data dengan cara analisa data menggunakan SPSS.

3. Penyusunan Laporan Penelitian

- a. Peneliti lanjut menyusun pembahasan pada Bab IV yaitu hasil serta pembahasan dilanjutkan dengan menyusun Bab V yaitu tentang kesimpulan dan saran, kemudian peneliti mengonsultasikan kepada dosen pembimbing.

- b. Peneliti melakukan revisi pada hasil penelitian sesuai arahan serta saran dari dosen pembimbing.
- c. Setelah menyusun dan revisi laporan penelitian sudah selesai, selanjutnya peneliti melakukan seminar hasil.
- d. Peneliti melakukan revisi pada laporan penelitian sesuai arahan penguji dan pembimbing.
- e. Setelah proses revisi sudah selesai, peneliti mengurus pengesahan dan pengumpulan laporan hasil penelitian.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA

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 ³⁹ buah dan sayur untuk para siswa dan siswi akan tetapi sebelumnya SD Negeri serangan sudah beberap kali 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 (%)*.

³ Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SDN Serangan Kota Yogyakarta
n = 35

⁴⁰ 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

⁴⁵ 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 ⁹¹ 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 ⁴ Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Di SDN Serangan Kota Yogyakarta Sebelum Diberikan Video Animasi

Hasil penelitian gambaran ⁴ 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 :

3 Tabel 4.2 Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sebelum Diberikan Video Animasi
n = 35

4 Tingkat Pengetahuan anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur			
No.	Tingkat Pengetahuan	Jumlah	Persent (%)
1.	Pengetahuan Baik	6	17,1%
2.	Pengetahuan Cukup	8	22,2%
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 4 Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Di SDN Serangan Kota Yogyakarta Setelah Diberikan Video Animasi

Hasil penelitian gambaran 4 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 85 yang dijabarkan pada tabel 4.2 sebagai berikut :

3 Tabel 4.3 Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sesudah Diberikan Video Animasi
n = 35

4 Tingkat Pengetahuan anak Tentang Pentingnya mengonsumsi Buah Dan Sayur			
No.	Tingkat Pengetahuan	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 reponden (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					
		Pengetahuan Cukup		Pengetahuan Baik		Total	<i>p-value</i>
		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
	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 penayangan video animasi dan setelah diberikan penayangan 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)²⁹ 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 siswa⁹⁵ 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 keterbatasan 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%).⁸¹ 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.

⁶⁵ 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 guna¹⁰ meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Edukasi sangat diperlukan agar lebih bisa meningkatkan serta menambah pengetahuan anak sekolah terkait pentingnya¹⁸ 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).

⁶⁰ 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, ⁶⁸ 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.

⁶³ Tingkat pendidikan orang tua sering kali menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan anaknya, dikarenakan ¹⁹ 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_0 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 diminati anak-anak. video animasi mampu merangsang imajinasi anak sehingga akan memberikan kesan mendalam yang tahan lama di memori anak. Selain itu, video animasi memiliki daya tarik yang kuat dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak. Hal ini disebabkan oleh penggunaan karakter-karakter yang mudah diterima dan disukai anak-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 ¹³ 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.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi sebagian besar masuk dalam kategori rendah sebanyak 21 (60,0%), kategori cukup sebanyak 8 (22,9%), dan kategori baik sebanyak 6 (17,1%).
2. Sebagian besar tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur setelah diberikan video animasi semakin mengalami peningkatan menjadi kategori baik sebanyak 27 anak menjadi 33 (94,3%) dan kategori cukup sebanyak 2 anak (5,7%).
3. Hasil uji *Marginal Homogeneity* menunjukkan terdapat pengaruh antara video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak di SDN Serangan Kota Yogyakarta dengan nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* $<0,001$ yang mana nilai tersebut $<0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab IV, pembahasan, serta kesimpulan terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta, adapun beberapa saran yaitu :

1. Bagi Siswa dan Siswi

Diharapkan dengan adanya edukasi ini siswa dan siswi dapat mengaplikasikan pola makan sehat dalam kehidupan sehari-hari dan lebih tertarik untuk mengonsumsi buah dan sayur.

2. Bagi Sekolah

Bagi SDN Serangan Kota Yogyakarta diharapkan link video animasi yang sudah diberikan bermanfaat sebagai bahan pembelajaran dan sumber informasi terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur serta bisa digunakan untuk edukasi.

15
3. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan di perpustakaan khususnya di bidang keperawatan anak.

15
4. Bagi Mahasiswa Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi tambahan bagi mahasiswa keperawatan dalam memilih metode edukasi gizi yang tepat untuk anak sekolah, khususnya untuk meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur.

16
5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan bisa menggunakan metode lain seperti metode penelitian *eksperiment pre-post test control grub design* dan metode edukasi yang berbeda seperti game edukasi dan alat peraga.

6. Bagi Puskesmas

Pihak puskesmas disarankan untuk memanfaatkan video animasi sebagai media edukasi gizi bagi anak, khususnya untuk meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Penggunaannya dapat diterapkan dalam kegiatan penyuluhan disekolah, posyandu, dan program UKS. Puskesmas juga diharapkan menjalin kerja sama dengan sekolah serta mengembangkan video edukatif serupa untuk mendukung promosi kesehatan anak secara berkelanjutan.

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN ANAK TENTANG PENTINGNYA MENGONSUMSI BUAH DAN SAYUR DI SDN SERANGAN KOTA YOGYAKARTA

ORIGINALITY REPORT

25% SIMILARITY INDEX	22% INTERNET SOURCES	14% PUBLICATIONS	8% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.unjaya.ac.id Internet Source	2%
2	repository.unja.ac.id Internet Source	2%
3	repository.poltekkesbengkulu.ac.id Internet Source	1%
4	lontar.ui.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.upi.edu Internet Source	1%
6	journal.unpacti.ac.id Internet Source	1%
7	Oshi Famela Chandry, Miratul Haya, Ayu Pravita Sari. "DESCRIPTION OF KNOWLEDGE ABOUT THE IMPORTANCE OF FRUIT AND VEGETABLE CONSUMPTION IN SCHOOL AGE CHILDREN IN RENA PANJANG VILLAGE IN 2021", Jurnal Vokasi Keperawatan (JVK), 2021 Publication	1%
8	Submitted to Konsorsium Perguruan Tinggi Swasta Indonesia II Student Paper	1%

9	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	1%
10	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
11	es.scribd.com Internet Source	1%
12	repository.stikesmukla.ac.id Internet Source	<1%
13	Zalfaa Aziizah Firdaus, Tati Ruhmawati. "PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TENTANG KONSUMSI BUAH DAN SAYUR TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR", Jurnal Kesehatan Siliwangi, 2021 Publication	<1%
14	123dok.com Internet Source	<1%
15	www.scribd.com Internet Source	<1%
16	repository.unair.ac.id Internet Source	<1%
17	repository.unmuhjember.ac.id Internet Source	<1%
18	Lia Mulyani, Utami Wahyuningsih. "Cegah dan Atasi Obesitas Anak Usia Sekolah dengan MAKBYUR (Makan Buah dan Sayur) Setiap Hari", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2024 Publication	<1%
19	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1%

20 Darlisa Dewi, Sartika Sartika, Cut Oktaviyana. "PENGARUH EDUKASI MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG PENCEGAHAN ANEMIA PADA REMAJA PUTRI DI SMA ABULYATAMA KABUPATEN ACEH BESAR", Jurnal Kesehatan Tambusai, 2024
Publication <1%

21 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V
Student Paper <1%

22 Evy Noorhasanah, Munjiya Istiqamah, Muhammad Irfan Maulana, Nor Hayati, Jainatul Rahmah, Nor Risma. "Penyuluhan Meningkatkan Pengetahuan Anak Pra Sekolah dengan Bersinar (Bermain dan Edukasi Konsumsi Buah Serta Sayur)", Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 2025
Publication <1%

23 ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id
Internet Source <1%

24 repository.poltekkes-denpasar.ac.id
Internet Source <1%

25 jurnal.stikeswilliambooth.ac.id
Internet Source <1%

26 Ni Made Dewantari, Desak Putu Sukraniti. "Efek konseling germas terhadap implementasi germas dan indeks massa tubuh wanita dewasa di pusat kebugaran", AcTion: Aceh Nutrition Journal, 2020
Publication <1%

27 Submitted to Sriwijaya University
Student Paper

<1 %

28

lib.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

29

Fitria Laras Azadirachta, Sri Sumarmi.
"PENDIDIKAN GIZI MENGGUNAKAN MEDIA
BUKU SAKU MENINGKATKAN PENGETAHUAN
DAN PRAKTIK KONSUMSI SAYUR DAN BUAH
PADA SISWA SEKOLAH DASAR", Media Gizi
Indonesia, 2018

Publication

<1 %

30

Submitted to Universitas Islam Syekh-Yusuf
Tangerang

Student Paper

<1 %

31

docobook.com

Internet Source

<1 %

32

eprints.poltekkesjogja.ac.id

Internet Source

<1 %

33

perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

34

Submitted to Skyline High School

Student Paper

<1 %

35

ejournal.uniska-kediri.ac.id

Internet Source

<1 %

36

repository.stikesrspadgs.ac.id

Internet Source

<1 %

37

repository2.unw.ac.id

Internet Source

<1 %

38

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Surakarta

Student Paper

<1 %

39 Risma Rahmatunisa, Ratih Kurniasari, Eka Andriani. "GERAKAN MASYARAKAT HIDUP SEHAT (GERMAS) "AYO MAKAN BUAH DAN SAYUR" PADA SISWA SMAN 1 TELUKJAMBE TIMUR KARAWANG", JURNAL CEMERLANG : Pengabdian pada Masyarakat, 2019
Publication

<1 %

40 elearning.medistra.ac.id
Internet Source

<1 %

41 Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah
Student Paper

<1 %

42 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II
Student Paper

<1 %

43 Nurwahidah Nurwahidah, Tri Krianto Karjoso, Yesica Devis, Meriwati Mahyuddin, Mitra Mitra. "Pengaruh Modifikasi Buah dan Sayur Terhadap Konsumsi Buah dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar Pangkalan Kerinci", Jurnal Kesehatan Komunitas, 2023
Publication

<1 %

44 Submitted to Tarumanagara University
Student Paper

<1 %

45 akperinsada.ac.id
Internet Source

<1 %

46 digilib.uinkhas.ac.id
Internet Source

<1 %

47 docplayer.info
Internet Source

<1 %

48 kumparan.com
Internet Source

<1 %

49	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
50	eprints.ukh.ac.id Internet Source	<1 %
51	ojs.pseb.or.id Internet Source	<1 %
52	ojs.uniska-bjm.ac.id Internet Source	<1 %
53	Alfiah Nurul Aulia, Rahmat Sudiyat. "VIDEO ANIMASI MEMPENGARUHI PENGETAHUAN DAN SIKAP MASYARAKAT MENGENAI PENCEGAHAN STIGMA KEPADA PASIEN TB PARU", Jurnal Kesehatan Siliwangi, 2021 Publication	<1 %
54	Ernawaty Siagian. "PENGARUH EDUKASI GIZI SEIMBANG TERHADAP PENGETAHUAN, SIKAP DAN POLA KONSUMSI SAYUR DAN BUAH ANAK PADA MASA COVID-19", Jurnal Surya Muda, 2024 Publication	<1 %
55	Muhammad Arif Azhari, Adhila Fayasari. "Pengaruh edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur buah", AcTion: Aceh Nutrition Journal, 2020 Publication	<1 %
56	ejournal.medistra.ac.id Internet Source	<1 %
57	repository.aisyahuniversity.ac.id Internet Source	<1 %

58

"Association between Parents' Consumption of Vegetables and Fruit and Students' Consumption of Vegetables and Fruit in Jakarta, Indonesia", Indonesian Journal of Public Health Nutrition, 2023

Publication

<1%

59

Abellia Frensivitasari, Ria Ariesta, Rio Kurniawan. "KEMAMPUAN MENULIS TEKS TANGGAPAN BERDASARKAN FILM PENDEK SISWA KELAS IX SMP NEGERI 13 KOTA BENGKULU", Jurnal Ilmiah KORPUS, 2020

Publication

<1%

60

Lutfi Ridwinnida Rahmatullah, Sutrisno Sutrisno, Suzanna Suzanna, Kgs. Muhammad Faizal. "Video Animasi tentang Pencegahan HIV/AIDS Mampu Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Remaja", Malahayati Nursing Journal, 2025

Publication

<1%

61

Rini Widaningsih, Budhi Rahardjo, Syefira Ayudia. "Studi Kasus Tentang Alternatif Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak Tunagrahita di SLB Putro Oyotasih Jatinom Klaten", Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat Berkala, 2020

Publication

<1%

62

Submitted to Universitas Jember

Student Paper

<1%

63

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1%

64

dspace.umkt.ac.id

Internet Source

<1%

65	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
66	journal.unpad.ac.id Internet Source	<1 %
67	repo.stikesbethesda.ac.id Internet Source	<1 %
68	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %
69	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
71	vbook.pub Internet Source	<1 %
72	www.ejurnalstikeskesdamudayana.ac.id Internet Source	<1 %
73	Neni Heryani, Dewi Nopiska Lilis, Dwi Septi Rahmani. "THE EFFECT OF ANIMATED VIDEOS (TOILET TRAINING) ON THE LEVEL OF KNOWLEDGE OF TODDLER MOTHERS", Jambura Journal of Health Sciences and Research, 2022 Publication	<1 %
74	Rahmi Puspita Sari, Dewi Elianora, Abu Bakar. "PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENYULUHAN DENGAN VIDEO DAN ANIMASI TENTANG MAKANAN KARIOGENIK TERHADAP PENGETAHUAN SISWA KELAS IV DI SDN 027SUNGAI SAPIH KEC. KURANJI, PADANG", B-Dent: Jurnal Kedokteran Gigi Universitas Baiturrahmah, 2019	<1 %

75 Terri Febrianto, Livana PH, Novi Indrayati.
"Peningkatan Pengetahuan Kader tentang
Deteksi Dini Kesehatan Jiwa melalui
Pendidikan Kesehatan Jiwa", Jurnal Penelitian
Perawat Profesional, 2019
Publication

<1 %

76 ejournal.unsrat.ac.id
Internet Source

<1 %

77 ejurnal.mithus.ac.id
Internet Source

<1 %

78 id.123dok.com
Internet Source

<1 %

79 journal.uwks.ac.id
Internet Source

<1 %

80 jurnal.stidsirnarasa.ac.id
Internet Source

<1 %

81 library.poltekkes-surabaya.ac.id
Internet Source

<1 %

82 mcrhjournal.or.id
Internet Source

<1 %

83 mycareer.wahanavisi.org
Internet Source

<1 %

84 pt.scribd.com
Internet Source

<1 %

85 repo.bunghatta.ac.id
Internet Source

<1 %

86 repository.poltekkes-kaltim.ac.id
Internet Source

<1 %

repository.uki.ac.id

87	Internet Source	<1 %
88	scholar.unand.ac.id Internet Source	<1 %
89	www.nestle.co.id Internet Source	<1 %
90	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
91	Rismayanti Rismayanti, Wahyudin Wahyudin, Zainuddin Zainuddin. Medical and Health Journal, 2022 Publication	<1 %
92	Sellia Juwita. "Hubungan Dukungan Ibu dengan Kesiapan Remaja Putri dalam Menghadapi Menarche", Jurnal Kesmas Asclepius, 2019 Publication	<1 %
93	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
94	Fauza Rizqia, RH Yulianti. "Edukasi Gizi Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur Pada Anak-Anak Usia Sekolah Dan Pengelola Panti Di Panti YPMS Pamulang", Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu(ABDI KE UNGU), 2022 Publication	<1 %
95	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA