

PENGARUH EDUKASI GIZI SEIMBANG BERBASIS ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN SIKAP DAN TINDAKAN ANAK SEKOLAH DASAR

The Effect Of Animation-Based Balanced Nutrition Education On Elementary School Children's Knowledge, Attitudes and Actions

Winarsi Kamis¹, Rudy Hartono², Abdullah Tamrin³

¹Mahasiswa Sarjana Terapan, Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Makassar

²Dosen Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Makassar

* Korespondensi : E-mail : winarsikamisgizi@poltekkes-mks.ac.id

ABSTRACT

WINARSI KAMIS "The Effect of Balanced Nutrition Education Based on Animation on Knowledge, Attitudes, and Practices of Elementary School Children". (Supervised by Rudy Hartono and Abdullah Tamrin).

Nutritional problems among elementary school children remain a concern in Indonesia. Efforts to provide nutrition education through engaging methods suited to children's characteristics, such as animated media, are expected to improve their knowledge, attitudes, and practices regarding balanced nutrition. This study aimed to improve the knowledge, attitudes, and practices of elementary school students concerning balanced nutrition at SD Inpres Mannuruki II.

This research employed a Quasi-Experimental Study with a pre-test – post-test control group design, involving a total sample of 34 students divided into two groups. Group 1 consisted of 17 students who received education through animated video media, while Group 2 comprised 17 students educated through comic media.

The results of the Wilcoxon test indicated that education using both animated video and comic media had a significant effect on increasing knowledge ($p=0.001$) and attitudes ($p=0.000$ for video animation; $p=0.001$ for comics). However, there was no significant difference in practices in either the animated video group ($p=0.162$) or the comic group ($p=0.201$). The comparison using the Mann-Whitney test showed a significant difference between animated video and comic media in terms of knowledge ($p=0.004$), but no significant difference in attitudes ($p=0.533$) and practices ($p=0.282$).

For students, it is recommended to always apply the knowledge, attitudes, and nutritional actions they possess in daily life.

Keywords: Nutrition education, Animated video, Comic

References: 33 (2019–2024)

ABSTRAK

WINARSI KAMIS "Pengaruh Edukasi Gizi Seimbang Berbasis Animasi Terhadap Pengetahuan Sikap Dan Tindakan Anak Sekolah Dasar". (dibimbing oleh Rudy Hartono dan Abdullah Tamrin).

Masalah gizi pada anak sekolah dasar masih menjadi perhatian di Indonesia. Upaya edukasi gizi dengan metode yang menarik dan sesuai karakteristik anak, seperti media animasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tindakan anak

terhadap gizi seimbang. Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan anak sekolah dasar tentang gizi seimbang di SD Inpres Mannuruki II.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Study dengan pre test – post test control with group design, dengan jumlah sampel 34 siswa yang di bagi menjadi 2 kelompok. Kelompok 1 sebanyak 17 siswa dengan perlakuan media video animasi dan kelompok 2 sebanyak 17 siswa dengan perlakuan media komik.

Hasil penelitian menggunakan uji Wilcoxon menunjukkan edukasi menggunakan media video animasi dan komik memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan ($p=0,001$) dan sikap ($p=0,000$ pada video animasi; $p=0,001$ pada komik). Namun, tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap tindakan siswa baik pada media video animasi ($p=0,162$) maupun komik ($p=0,201$). Hasil perbandingan menggunakan uji Mann Whitney menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara media video animasi dan komik terhadap pengetahuan ($p=0,004$), namun tidak terhadap sikap ($p=0,533$) dan tindakan ($p=0,282$).

Bagi siswa, disarankan agar selalu menerapkan pengetahuan, sikap dan tindakan gizi yang dimiliki dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci : Edukasi gizi, Video animasi dan Komik

Daftar Pustaka : 33 (2019 - 2024)

PENDAHULUAN

Menurut Kemenkes (2023) masa anak-anak diawali pada usia prasekolah yaitu umur 7 sampai usia 12 tahun. Anak-anak pada usia ini masih dalam masa perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, sehingga sangat penting untuk memperhatikan kesehatannya. Kesehatan anak sangat dikendalikan oleh asupan makanan dan zat gizi yang cukup dengan aktivitas fisik yang terstruktur. Berdasarkan data SKI 2023, prevalensi gizi kurang dan gizi lebih pada anak masih relatif tinggi di Indonesia, yang mengindikasikan masih banyak anak tidak mendapatkan asupan gizi yang seimbang. Hal ini berdampak langsung pada perkembangan fisik dan mental anak, serta prestasi akademiknya di sekolah. Kurangnya pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya gizi seimbang menjadi salah satu faktor utama penyebab permasalahan ini.

Berdasarkan data Survei Kesehatan Indonesia (SKI, 2023), prevalensi status gizi (IMT/U) di Indonesia pada anak umur 5-12 tahun adalah sangat kurus 3,5%, kurus 7,5%, kelebihan berat badan 11,9%, dan obesitas 7,8%. Di Sulawesi Selatan, prevalensi status gizi (IMT/U) pada anak umur 5-12 tahun adalah sangat kurus 3,9%, kurus 9,4%, kelebihan berat badan 9,3%, dan obesitas 6,2%.

Gizi seimbang yaitu susunan pangan yang dikonsumsi sehari-hari yang memiliki zat gizi dengan jumlah dan jenis yang sesuai dengan yang dibutuhkan oleh tubuh, serta

mencegah timbulnya masalah gizi dengan mengikuti prinsip mengonsumsi keanekaragaman pangan, beraktivitas fisik, menjaga pola hidup bersih, dan menjaga berat badan sehat (Kuswanti & Khairani Azzahra, 2022). Pendidikan gizi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar memerlukan metode dan media yang bisa menarik minat dan memudahkan anak dalam mendapat informasi terkait gizi. Salah satu metode yang efektif untuk menambah pengetahuan dan kesadaran tentang gizi seimbang adalah melalui edukasi berbasis animasi. Penelitian menunjukkan bahwa media animasi dapat menarik perhatian anak-anak dengan lebih baik dan menyampaikan pesan-pesan penting dengan cara yang mudah di pahami. Animasi memungkinkan penyampaian informasi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan sederhana, yang diharapkan dapat mengubah pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa tentang gizi seimbang (Tamrin, dkk, 2023).

Berdasarkan penelitian yang di lakukan oleh (Wulandari, dkk, 2022) menunjukan bahwa pendidikan kesehatan memakai video animasi memiliki pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap tentang camilan sehat kepada anak obesitas. Video animasi yaitu suatu gambar yang dibuat menyerupai karakter kartun lalu disatukan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Salma & Mardiana, 2019) terdapat pengaruh media komik terhadap pengetahuan tentang makan pagi pada siswa SDN Padangsari 02. Komik yaitu sebuah bentuk media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk mengemukakan informasi secara mudah dipahami dan populer. Hal ini kemungkinan dikarenakan komik menggabungkan kekuatan tulisan dan gambar, yang disusun pada alur cerita gambar yang memudahkan penyerapan informasi. Dengan demikian, pesan yang diberikan menggunakan komik tersimpan pada memori jangka panjang sehingga tidak mudah terlupakan walaupun telah dibaca berulang kali, dan dapat diceritakan kembali dengan mudah dari waktu ke waktu (Minarni, dkk, 2019).

Hasil pemaparan diatas penelitian ini bertujuan guna mengetahui tingkat efektivitas edukasi gizi seimbang berbasis animasi terhadap tingkat pengetahuan, sikap, dan tindakan anak sekolah dasar di SD Inpres Mannuruki II.

METODE

Desain, tempat dan waktu

Jenis penelitian menggunakan *Quasi Experimental Study* dengan *pre test – post test control with group design*. Penelitian ini terdapat dua kategori, yaitu kategori eksperimen dan kategori kontrol. Pada hari pertama sampel akan diawali dengan pemberian pre-test kepada kedua kategori. Setelah itu, kategori kontrol diberikan media komik dengan topik yang sama. Pada hari kedua, sampel atau responden diberikan post-test kepada kedua kelompok untuk mengukur variabel pengetahuan dan sikap, sedangkan pengukuran variabel tindakan dilakukan setelah selang waktu satu bulan. Pemilihan jangka waktu satu bulan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada responden menerapkan pengetahuan dan sikap yang telah diperoleh dari kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mengukur perubahan perilaku yang lebih stabil dan keberlanjutan setelah intervensi. Penelitian akan dilaksanakan di SD Inpres Mannuruki II di Kelurahan Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Februari 2024 sampai April 2025.

Jumlah dan cara pengambilan subjek

Populasi di penelitian ini yakni seluruh siswa/siswi kelas 4, 5 dan 6 di SD Inpres Mannuruki II yang berjumlah 143 siswa. Besar sampel sebanyak 34 siswa. Penentuan sampel yang akan di gunakan pada penelitian yakni menggunakan teknik purposive sampling yaitu sebuah metode penarikan sampel yang dilakukan dengan kriteria tentukan dengan menggunakan kriteria inklusi. Kriteria inklusi terdiri dari jumlah siswa/siswi kelas 4, 5 dan 6 SD Inpres Mannuruki II, lancar membaca dan bersedia menjadi sampel.

Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Ada dua jenis pengumpulan data, yaitu data primer dan sekunder. Data primer yaitu data identitas, pengetahuan, sikap dan tindakan. Data identitas sampel diperoleh dengan cara membagikan kuesioner kepada siswa dan di isi masing-masing siswa. Data pengetahuan, sikap dan tindakan siswa/siswi mengenai gizi seimbang diperoleh melalui pre-test dan post-test. Sekunder data, yaitu data mengenai gambaran umum lokasi penelitian, diperoleh dari sekolah dasar.

Terdapat tiga tahap pengumpulan data yaitu pada tahap satu, hari pertama siswa diberikan kuesioner pre-test setelah itu siswa dibagi menjadi dua kategori yang setiap kategori berjumlah 17 orang dan dipisahkan kedalam dua ruangan yang berbeda. Kemudian, satu kelompok diberikan video animasi, sedangkan kelompok lainnya diberikan media komik. Pada tahap dua, hari kedua diberikan kuesioner post-test guna mengukur perubahan pengetahuan dan sikap setelah intervensi. Siswa diminta kembali mengisi identitas diri dan menjawab soal yang telah disediakan. Pada tahap ketiga, satu bulan setelah intervensi, siswa diberikan kuesioner untuk post-test variabel tindakan guna mengukur perubahan perilaku berdasarkan materi yang telah diberikan sebelumnya.

Pengolahan dan analisis data

Pengolahan data dilakukan dengan bantuan program aplikasi pengolah data yaitu prograam SPSS *For Windows* dan *Ms. Excel*. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon* untuk menguji pengetahuan, sikap dan tindakan kepada setiap kategori intervensi yaitu kategori yang diberi media video animasi dan kategori yang diberi media komik. Uji Mann Whitney digunakan untuk membandingkan perbedaan pengetahuan, sikap dan tindakan dua kategori intervensi yaitu kategori yang diberi media video animasi dan kategori yang diberi media komik. Data yang diperoleh dianalisis, kemudian ditampilkan dalam bentuk tabel dengan disertai penjelasan dalam bentuk narasi.

HASIL

SD Inpres Mannuruki II adalah salah satu sekolah yang berada di kota Makassar berlokasi di Jln. Mannuruki, Sudiang Raya Kecamatan Biringkanaya, Kota Makassar, Sulawesi Selatan dengan kode pos 90242. Seperti sekolah pada umumnya, SD Inpres Mannuruki II memiliki 6 tingkat yaitu kelas 1 sampai kelas 6, dengan masing-masing kelas memiliki paralel a dan b. Jumlah keseluruhan siswa (i) pada SD Inpres Mannuruki II sebanyak 327 siswa (i), kelas 1 berjumlah 65 siswa (i), kelas 2 berjumlah 62 siswa (i), kelas 3 berjumlah 39 siswa (i), kelas 4 berjumlah 56 siswa (i), kelas 5 berjumlah 48 siswa (i), dan kelas 6 berjumlah 57 siswa (i). Sarana dan prasarana SD Inpres Mannuruki II terdiri dari ruang kelas dan perpustakaan. Selain itu, terdapat kantin, toilet guru/siswa dan sarana olahraga.

Karakteristik sampel penelitian pada subyek umur terbanyak adalah 11 tahun pada media edukasi video animasi berjumlah (64,7%) dan komik berjumlah (47,1%). Pada subyek berdasarkan jenis kelamin terbanyak pada media edukasi video animasi yaitu laki laki berjumlah (58,8%) sedangkan pada media edukasi komik yaitu perempuan yang berjumlah (64,7%). Subyek berdasarkan kelas terbanyak ialah kelas V pada media edukasi video animasi berjumlah (47,1%) dan komik berjumlah (41,2%).

Edukasi gizi seimbang menggunakan media video animasi menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan sikap siswa di SD Inpres Mannuruki II. Skor pengetahuan meningkat dari 5,82 menjadi 7,71, sedangkan skor sikap meningkat dari 6,12 menjadi 7,41, dengan nilai p masing-masing 0,001 dan 0,000, yang menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pendidikan. Namun, dalam aspek tindakan, skor hanya meningkat dari 4,65 menjadi 5,24 dengan nilai $p = 0,162$, yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan. Sementara itu, pendidikan melalui media komik juga menunjukkan peningkatan pengetahuan dari 6,18 menjadi 7,53 dan peningkatan sikap dari 6,65 menjadi 7,59, keduanya dengan nilai $p = 0,001$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah pendidikan. Namun, pada aspek tindakan, terjadi penurunan skor dari 5,35 menjadi 4,88 dengan nilai $p = 0,201$, yang menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan. Perbandingan antara video animasi dan media komik menunjukkan perbedaan yang signifikan pada hal pengetahuan ($p = 0,004$), sementara tidak ada perbedaan yang signifikan dalam hal sikap dan tindakan (masing-masing $p = 0,533$ dan $p = 0,282$).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi gizi seimbang berbasis animasi, baik melalui media video animasi maupun media komik, terdapat pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa SD Inpres Mannuruki II. Namun, perubahan yang terjadi pada tindakan siswa belum sepenuhnya berdampak signifikan.

Edukasi melalui media video animasi mampu meningkatkan skor rata-rata pengetahuan yang membuktikan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah intervensi edukasi video animasi terhadap pengetahuan dan sikap siswa. Penelitian ini selaras dengan penelitian (Wulandari, dkk, 2022) yang juga membuktikan pengaruh edukasi kesehatan yang menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap

tentang camilan sehat pada anak obes di SDII Alabidin Surakarta.

Namun, meskipun terjadi peningkatan skor tindakan yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya dukungan lingkungan dan belum terbentuknya pembiasaan berkelanjutan, sehingga perubahan perilaku nyata pada siswa belum sepenuhnya terjadi. Sesuai dengan teori perubahan perilaku, tindakan tidak akan berubah hanya dengan peningkatan sikap positif tanpa adanya dukungan dari lingkungan sekitar serta proses pembiasaan yang konsisten.

Pada edukasi berbasis media komik, terdapat perubahan signifikan pada aspek pengetahuan dan sikap. Skor pengetahuan meningkat yang menunjukkan bahwa media komik juga efektif sebagai sarana edukasi gizi seimbang di anak sekolah dasar. Penelitian ini selaras dengan penelitian (Salma & Mardiana, 2019), yang membuktikan adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest, maka dapat disimpulkan bahwa komik efektif dalam menambah pengetahuan tentang makan pagi pada siswa sekolah.

Namun, seperti pada media video animasi, perubahan tindakan setelah intervensi tidak menunjukkan hasil yang signifikan. Pada perubahan perilaku yang signifikan belum tercapai dengan skor tindakan menurun. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan perilaku memerlukan waktu lebih lama, dukungan lingkungan yang kuat, dan penguatan berkelanjutan.

Perbandingan antara kedua media edukasi menunjukkan perbedaan signifikan terhadap pengetahuan namun tidak ada perbedaan signifikan pada aspek sikap dan tindakan. Meskipun kedua media efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa, video animasi cenderung memiliki keunggulan dalam pemberian materi yang lebih interaktif dan menarik.

KESIMPULAN

Tingkat pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa SD Inpres Mannuruki II tentang gizi seimbang sebelum diberikan edukasi termasuk dalam kategori sedang, dengan skornya yaitu pengetahuan lebih rendah dibandingkan setelah diberikan edukasi baik dengan media video animasi maupun komik. Terdapat perbedaan signifikan antara skor pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pemberian edukasi gizi seimbang berbasis

animasi ($p < 0,05$) sebelum dan sesudah edukasi. Hal ini menandakan bahwa perubahan perilaku memerlukan waktu yang lebih lama, dukungan lingkungan serta pembiasaan yang berkelanjutan. Edukasi gizi seimbang berbasis animasi berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa, dengan video animasi menunjukkan hasil yang lebih baik dalam peningkatan pengetahuan dibandingkan komik. Akan tetapi, tidak berpengaruh signifikan terhadap perubahan tindakan siswa, yang kemungkinan memerlukan penguatan lingkungan yang berkelanjutan.

SARAN

Kepada pihak sekolah perlu memberikan edukasi gizi seimbang yang berkepanjangan dan waktu yang lebih lama sehingga didapatkan perubahan baik segi pengetahuan, sikap serta tindakan dan bagi siswa diharuskan agar selalu mengimplementasikan pengetahuan, sikap dan tindakan gizi yang dimiliki dalam aktivitas sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan. (2023). *SKI 2023*.
- Kuswanti, I., & Khairani Azzahra, S. (2022). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Pemenuhan Gizi Seimbang Dengan Perilaku Pencegahan Stunting Pada Balita. *Jurnal Kebidanan Indonesia*, 13(1), 15–22. <https://doi.org/10.36419/jki.v13i1.560>
- Minarni, M., Malik, A., & Fuldiaratman, F. (2019). Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik dengan 3D page flip pada materi ikatan kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Salma, A., & Mardiana, M. (2019). Pengaruh Media Komik terhadap Pengetahuan tentang Sarapan pada Siswa SDN Padangsari 02. *Sport and Nutrition Journal*, 1(1), 12–18.
- Tamrin, A., Sunarto, S., Chaerunnimah, C., & Hajra, S. (2023). Penyuluhan Gizi Melalui Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak Sekolah Dasar. *Media Gizi Pangan*, 30(1), 40. <https://doi.org/10.32382/mgp.v30i1.3288>
- Wulandari, N., Mellia, S., & Indrianty, S. (2022). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas. *Jurnal Keperawatan*, 3(1), 118.

Tabel 1

Perbedaan Pengetahuan Sesudah dan Sebelum Edukasi melalui Media Video Animasi

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Pengetahuan	z	p
			Mean		
Pengetahuan	Sebelum	17	5,82	-3,352	0,001
	Sesudah	17	7,71		

Tabel 2

Perbedaan Sikap Sesudah dan Sebelum Edukasi melalui Media Video Animasi

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Sikap	z	p
			Mean		
Sikap	Sebelum	17	6,12	-3,508	0,000
	Sesudah	17	7,41		

Tabel 3

Perbedaan Tindakan Sesudah dan Sebelum Edukasi melalui Media Video Animasi

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Sikap	z	p
			Mean		
Sikap	Sebelum	17	4,65	-1,398	0,162
	Sesudah	17	5,24		

Tabel 4

Perbedaan Pengetahuan Sesudah dan Sebelum Edukasi melalui Media Komik

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Pengetahuan	z	p
			Mean		
Pengetahuan	Sebelum	17	6,18	-3,372	0,001
	Sesudah	17	7,53		

Tabel 5

Perbedaan Sikap Sebelum dan Sesudah Edukasi melalui Media Komik

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Sikap	z	p
			Mean		
Sikap	Sebelum	17	6,65	-3,176	0,001
	Sesudah	17	7,59		

Tabel 6
Perbedaan Tindakan Sebelum dan Sesudah Edukasi melalui Media Komik

Variabel	Waktu pemberian	n	Skor Tindakan	z	p
			Mean		
Tindakan	Sebelum	17	5,35	-1,279	0,201
	Sesudah	17	4,88		

Tabel 7
Perbedaan Pengetahuan Sesudah Edukasi Melalui Media Video Animasi Dan Komik

Waktu Pemberian	Kelompok						<i>p</i>
	Media Video animasi			Media Komik			
	min	max	mean	min	max	mean	
Sesudah	6	9	7,71	4	9	6,18	0,004

Tabel 8
Perbedaan Sikap Sesudah Edukasi Melalui Media Video Animasi dan Komik

Waktu Pemberian	Kelompok						<i>p</i>
	Media Video animasi			Media Komik			
	min	max	mean	min	max	mean	
Sesudah	5	10	7,41	5	9	7,59	0,533

Tabel 9
Perbedaan Tindakan Sesudah Edukasi Melalui Media Video Animasi dan Komik

Waktu Pemberian	Kelompok						<i>p</i>
	Media Video animasi			Media Komik			
	min	max	mean	min	max	mean	
Sesudah	2	7	5,24	3	7	4,88	0,282