



SKRIPSI

PENGARUH EDUKASI VIDIO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT DI SDN KERTAHARJA 01

**DISUSUN OLEH
ARROFATUN NISYA
C1021094**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN DAN NERS
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI
2025**

SKRIPSI

PENGARUH EDUKASI VIDEO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT

**DISUSUN OLEH
ARROFATUN NISYA
C1021094**

Disusun untuk Memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada
Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners di Universitas Bhamada Slawi
2025

PERSETUJUAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang
berjudul:

**PENGARUH EDUKASI VIDIO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN
SEHAT**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Arrofatur Nisya

C1021094

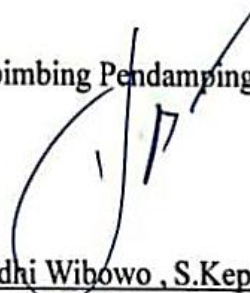
Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing skripsi untuk dipertahankan
dihadapan penguji skripsi

Pembimbing Utama



Susi Muryani, S.Kep.,Ns., MNS
NIPY : 1984.05.05.10.052

Pembimbing Pendamping



Nurhakim Yudhi Wibowo, S.Kep.,M.Kep
NIPY : 1985.10.04.11.063

PENGESAHAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PENGARUH EDUKASI VIDIO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT
TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN
SEHAT DI SDN KERTAHARJA 01**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

ARROFATUN NISYA

C1021094

Telah dipertahankan didepan penguji dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk
diterima

Penguji I,



Khodijah, M.Kep

NIPY: 1980.03.10.06.040

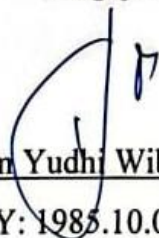
Penguji II,



Suci Muryani, MNS

NIPY: 1984.05.05.10.052

Penguji III,



Nurhakim Yudhi Wibowo, M. Kep

NIPY: 1985.10.04.11.063

PENGARUH EDUKASI VIDEO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT DI SDN KERTAHARJA 01

Arrofatun Nisya¹⁾, Susi Muryani²⁾, Nurhakim Yudhi Wibowo³⁾

¹⁾Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas Bhamada Slawi 52416 Tegal, Indonesia

²⁾³⁾Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhamada Slawi

Email: arrofatunnisya@gmail.com

ABSTRAK

Angka kejadian diare di Kecamatan Kramat tergolong tinggi, bahkan setiap tahun menduduki peringkat 1, 2, atau 3 di wilayah Kabupaten Tegal. Salah satu penyebab tingginya kasus diare pada anak sekolah adalah kebiasaan membeli jajanan yang tidak sehat dan kurang higienis di lingkungan sekolah. Pencegahan diare dapat dilakukan melalui peningkatan pengetahuan anak tentang cara memilih jajanan yang sehat dan aman. Salah satu media informasi yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa adalah video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan video animasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat. Jenis penelitian ini menggunakan pre-eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest design. Sampel diambil dengan teknik total sampling berjumlah 56 responden. Alat penelitian berupa kuesioner pengetahuan jajanan sehat. Hasil uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan terdapat pengaruh edukasi video animasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat dengan nilai $p\text{-value} = 0,000 \leq 0,05$. Video animasi dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat.

Kata Kunci: Pengetahuan Cara memilih Jajanan sehat, Edukasi, Video animasi

***THE EFFECT OF ANIMATED VIDEO EDUCATION ABOUT HEALTHY
SNACKS ON STUDENTS' KNOWLEDGE LEVEL IN CHOOSING
HEALTHY SNACKS AT SDN KERTAHARJA 01***

Arrofatun Nisya¹, Susi Muryani², Nurhakim Yudhi Wibowo³

¹*Nursing and Nursing Profession Study Program, Faculty of Health Sciences,
Bhamada University Slawi 52416, Tegal, Indonesia*

²³*Lecturer, Faculty of Health Sciences, Bhamada University Slawi*

Email: aroofatunnisya@gmail.com

ABSTRACT

The incidence of diarrhea in Kramat Subdistrict is relatively high, ranking 1st, 2nd, or 3rd in Tegal Regency every year. One factor contributing to the high number of diarrhea cases among school children is the habit of buying unhealthy and unhygienic snacks at school. Diarrhea prevention can be done by increasing students' knowledge about how to choose safe and healthy snacks. One of the information media that can help improve students' knowledge is animated video. This study aims to determine the effect of educational animated videos about healthy snacks on students' knowledge of choosing healthy snacks. This research used a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The sample was taken by total sampling, consisting of 56 respondents. The research instrument was a questionnaire on knowledge of healthy snacks. The results of the Wilcoxon Signed Rank Test showed that there was an effect of the animated video education about healthy snacks on students' level of knowledge in choosing healthy snacks, with a p-value of $0.000 \leq 0.05$. Animated videos can be used as an educational medium to improve students' knowledge in selecting healthy snacks. The research instrument was a healthy snack knowledge questionnaire. Animated videos can be used as an educational medium to increase students' knowledge in choosing healthy snacks.

Keywords: Knowledge, Choosing Healthy Snacks, Education

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puja dan puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Video Animasi Edukasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan dalam Memilih Jajanan Sehat di SDN Kertaharja 01”. Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners di Universitas Bhamada Slawi.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyampaikan terima kasih banyak kepada Ibu Susi Muryani, MNS. dan Bapak Nurhakim Yudhi Wibowo, M.Kep selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, saran dan motivasi kepada peneliti dalam menyusun skripsi dengan penuh kesabaran. Peneliti juga banyak mendapatkan bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dengan tulus hati kepada:

1. Dr. Maufur selaku Rektor Universitas Bhamada Slawi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
2. Rosmalia, ST., M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhamada Slawi.
3. Khodijah M. Kep., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan & Ners Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhamada Slawi.
4. Seluruh dosen dan staff Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi yang telah memberikan banyak ilmu bermanfaat dan membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.
5. Kepala Sekolah SDN Kertaharja 01, yang telah memberi izin untuk saya melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan data yang akan menunjang proses penelitian di tugas akhir saya.
6. Teman-teman seangkatan yang telah memberikan pengalaman selama hampir 4 tahun, selalu memberikan motivasi, dukungan serta saling berbagi saran dan masukan dan kebersamaannya yang terbentuk selama ini

7. Serta semua pihak yang telah membantu memberi dukungan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga kebaikannya dapat dibalas oleh Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, mengingat kemampuan dan keterbatasan peneliti. Peneliti memohon maaf sebesar-besarnya. Maka dari itu, kritik dan saran akan sangat membantu dalam penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga penelitian ini menambah wawasan bagi pembaca dan dapat bermanfaat bagi banyak orang

Slawi, Maret 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SINGKATAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan Penelitian.....	5
1.3. Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Edukasi Media Vidio Animasi	7
2.2. Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat.....	12
2.3. Kerangka Teori.....	24
2.4. Kerangka Konsep	25
2.5. Hipotesis.....	25
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Jenis penelitian	26
3.2. Alat penelitian dan cara pengumpulan data	26

3.3. Uji Validitas dan Realibilitas	32
3.4. Populasi dan Sampel	33
3.7. Besar Sampel.....	35
3.8. Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.9. Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran	35
3.10. Teknik Pengelolaan Data dan Analisis Data.....	36
3.11. Etika Penelitian	37
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.	40
4.2 Pembahasan.....	43
4.3 Keterbatasan dalam penelitian	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	67
DAFTAR LAMPIRAN	
Lampiran 1 Lembar Informasi Penelitian	
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Penelitian	
Lampiran 3 Lembar Permohonan Menjadi Responden	
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Penelitian Menjadi Responden	
Lampiran 5 Lembar Kuisioner	
Lampiran 6 Lembar Surat Izin Pengambilan Data Awal	
Lampiran 7 Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah	

Lampiran 8 Surat Izin Pengambilan Data Awal

Lampiran 9 Surat Uji Validitas dan Relibilitas

Lampiran 10. Surat Balesan Penelitian

Lampiran 11 Surat Komite Etika Penelitian

Lampiran 12 Lembar Hasil Uji Validitas dan Relibilitas

Lampiran 13 Lembar Hasil Penelitian

Lampiran 14 Lembar Normaliti

Lampiran 15 Lembar Hasil SPSS

Lampiran 16 Lembar Fluktasi

Lampiran 17 Standar Operasional Prosedur

Lampiran 18 Satuan Acara Penyuluhan

Lampiran 19 Video

Lampiran 20 Lembar Bimbingan

Lampiran 21 Lembar Dokumentasi Uji Validitas

Lampiran 22 Lembar Dokumentasi Penelitian

CURRICULUM VITAE

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Kisi-kisi Kuesioner	27
Tabel 3.3. Definisi Operasional	35
Tabel 4.1. <i>Mean, Median, Modus Data Pre-Test</i>	39
Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Sebelum Edukasi Video Animasi	27
Tabel 4.3. <i>Mean. Median, Modus Data Post-Test</i>	35
Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Setelah Edukasi Video Animasi	27
Tabel 4.5. Pengaruh Edukasi Video Animasi	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Teori.....	24
Gambar 2.2. Kerangka Konsep	25

DAFTAR SINGKATAN

BPOM : *Badan Pengawas Obat dan Makanan*

KBBI : *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

MI : Madrasah Ibtidaiyah

MSG : Monosodium Glumate

PE : *polyethylene*

PJAS : Pangan jajanan Anak Sekolah

PP : *polypropylene*

SD : Sekolah Dasar

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Diare merupakan penyakit endemik yang dapat menimbulkan kejadian penyakit luar biasa dan menjadi penyebab kematian utama di Indonesia, terutama pada kalangan anak-anak (Oktavianasari et al., 2025). Pada tahun 2021, diare menyumbang sekitar 9% angka kematian anak secara global, sekitar 1.200 anak meninggal setiap hari, yang setara dengan lebih dari 444.000 anak per tahun (Unicef, 2024). Di Indonesia, diare merupakan penyakit umum dan termasuk salah satu faktor utama kematian pada anak-anak. Saat tahun 2020, jumlah kasus diare yang mendapatkan perawatan di fasilitas kesehatan di semua umur mencapai 44,4% (Profil kesehatan Indonesia, 2020).

Pada tahun yang sama, di Jawa Tengah tercatat 409.696 penderita diare yang mendapatkan pelayanan di sarana kesehatan, yang merupakan 41 6% dari total penderita yang memerlukan perawatan (Dinkes Prov. Jateng, 2020). Sementara itu, angka kejadian diare di Kabupaten Tegal mengalami peningkatan, yakni dari 17.321 insiden pada tahun 2022 menjadi 28.230 insiden pada tahun 2023. Pada tahun yang sama, Kecamatan Kramat menduduki peringkat ketiga dengan 1.873 insiden diare. Setiap tahunnya, Kecamatan Kramat menempati peringkat tertinggi dalam jumlah insiden diare, baik berupa diposisi pertama, kedua dan ketiga (Badan Pusat Statistik, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bidan desa, Desa Kertaharja menempati peringkat pertama dalam jumlah kasus diare di wilayah Kecamatan Kramat, dengan total populasi sebanyak 674 anak dan jumlah kasus diare mencapai 150 kasus per tahun. Desa Kertaharja terbagi menjadi dua pendukuhan, yaitu pendukuhan Pener dan pendukuhan Depokan. Kasus diare terbanyak terdapat di pendukuhan Depokan yang memiliki jumlah anak usia sekolah sebanyak 80 orang,

dengan prevalensi diare sebesar 36,25% atau sekitar 29 kasus per tahun. Anak-anak yang berasal dari pendukuhan Depokan pada umumnya bersekolah di SD Negeri Kertaharja 01. Sementara itu, pendukuhan Pener memiliki jumlah anak usia sekolah sebanyak 70 orang, dengan jumlah kasus diare tercatat sebanyak 19 kasus per tahun. Anak-anak dari pendukuhan ini umumnya bersekolah di SD Negeri Kertaharja 02.

Salah satu penyebab diare pada anak usia sekolah, diantaranya, memilih jajanan yang tidak sehat atau tidak higienis, yang dapat meningkatkan risiko kontaminasi oleh bakteri, virus atau parasite (Lestari et al., 2024). Mengonsumsi jajanan merupakan kebiasaan yang banyak diminati oleh anak-anak. Anak sekolah cenderung menyukai jajanan karena murah, mudah didapatkan, dan lezat. Jajanan yang dijual umumnya menarik secara visual dan tersedia berbagai rasa yang digemari anak-anak diantaranya asin, manis dan gurih. Namun, sering kali anak-anak mengonsumsi jajanan tanpa memperhatikan kebersihan dan kandungan zat gizi di dalam makanan tersebut. Kontaminasi bakteri, virus atau parasit yang terkandung dalam jajanan tersebut dapat meningkatkan resiko timbulnya masalah kesehatan seperti diare (Yani & Reynaldi, 2022). Jajanan yang dijual di sekolah dasar, seperti bakso, telur gulung, mie goreng, dan sejenisnya berisiko menyebabkan keracunan makanan atau gangguan pencernaan jika dikonsumsi secara berlebihan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan siswa mengenai makanan yang aman dan sehat (Hadi, J, 2020).

Berdasarkan penelitian Umar et al. (2024) dengan judul " Pengaruh Pemahaman Siswa dan Cara Pengasuhan Orang Tua terhadap Kebiasaan membeli Jajanan di SD Negeri 14 Meulobah", dari total 69 responden, hanya 24 responden (34,8%) yang memiliki tingkat pengetahuan baik, sementara 18 responden (26,1%) memiliki tingkat pengetahuan cukup dan 27 responden (39,1%) tergolong kurang. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa di SD Negeri 14 Meulobah memiliki tingkat pengetahuan yang masih rendah. Rendahnya pengetahuan ini disebabkan oleh kurangnya edukasi formal di sekolah, minimnya peran orang tua, serta pengaruh teman sebaya dan lingkungan yang mendorong kebiasaan membeli

jajanan tidak sehat. Selain itu, kurangnya sosialisasi dari sekolah dan tenaga kesehatan, serta daya tarik jajanan tidak sehat yang lebih menarik dari segi rasa, warna, dan harga, semakin memperburuk kondisi ini. Pengetahuan tentang jajanan sehat pada anak sekolah dapat membantu memberikan pemahaman kepada anak sekolah tentang cara memilih jajanan yang baik untuk kesehatan. Namun, jika siswa memilih jajanan yang tidak sehat, hal tersebut bisa menyebabkan ancaman bagi kesehatan. Jajanan yang tidak bersih atau jajanan yang mengandung zat berbahaya seperti pewarna dan pengawet berlebih dapat menimbulkan gangguan pencernaan seperti diare dan disentri, serta dikaitkan dengan risiko penyakit liver dan kanker (Marianthi et al., 2020).

Edukasi kesehatan merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan individu mengenai upaya pemeliharaan kesehatan, termasuk pengelolaan faktor risiko penyakit serta penerapan perilaku hidup bersih dan sehat. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan derajat kesehatan, mencegah kekambuhan penyakit, dan mendukung proses penyembuhan (Rosyidah et al., 2021). Ada banyak media yang digunakan dalam edukasi kesehatan seperti *booklet*, poster, *leaflet* dan video animasi. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al. (2023) Media *leaflet* kurang sesuai digunakan untuk anak sekolah dasar karena memiliki beberapa keterbatasan diantaranya desain cetakan yang kurang menarik dapat mengurangi minat baca anak, tulisan yang terlalu kecil atau tata letak yang tidak rapi dapat menyulitkan pemahaman, serta tidak dapat digunakan oleh anak yang belum lancar membaca. Selain itu, *leaflet* tidak mampu menampilkan gerakan, biaya cetaknya cukup tinggi terutama untuk versi berwarna, dan proses produksinya memerlukan waktu. Jika tidak dirancang dengan baik, *leaflet* juga cenderung membuat anak cepat bosan dan mudah rusak jika tidak dijaga.

Penelitian yang dilakukan oleh Sinaga et al. (2022) penggunaan media *booklet* dalam edukasi untuk anak sekolah dasar memiliki beberapa kelemahan. Media ini dapat membuat siswa merasa bosan, terutama jika desainnya kurang menarik. Akibatnya, siswa mungkin enggan untuk membaca. Selain itu, setiap siswa bisa

memiliki pemahaman yang berbeda terhadap isi *booklet*. Biaya cetak yang cukup mahal juga menjadi kendala, dan media ini cenderung bersifat satu arah sehingga kurang mampu membangun interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Menurut Masruroh dan Hayati (2021) media poster memiliki keterbatasan dalam menyampaikan informasi secara menyeluruh, karena tidak semua materi dapat divisualisasikan dengan baik. Pemahaman terhadap isi poster juga sangat bergantung pada tingkat pengetahuan pembacanya. Selain itu, jika poster dipajang terlalu lama, dapat menimbulkan kejenuhan dan menurunkan minat siswa untuk memperhatikannya. Salah satu bentuk media yang dapat menghasilkan efek yang baik di tingkat sekolah dasar adalah animasi video. Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis video yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Metode video animasi mengembangkan alur cerita dasar yang menarik untuk menyampaikan informasi secara efektif dan menarik minat anak-anak sekolah dasar (Damayanti dan Yuanta, 2020).

Penelitian yang dilakukan Wulandari et al (2022) yang berjudul “Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan serta sikap anak-anak yang bersekolah di M.I Nahdatul Ulama di Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penggunaan video animasi memberi pengaruh besar terhadap pola pikir anak-anak, karena mereka berupaya untuk menyerap dan menerapkan sebanyak mungkin informasi yang mereka dapat. Menurut penelitian Nurjanah et al. (2023) penyuluhan dengan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan sebesar 11 32 setelah *posttest*. Peneliti menyatakan bahwa video animasi mampu memberikan rangsangan lebih kuat dibandingkan membaca buku teks. Dengan tampilan audio-visual, video animasi menyajikan materi secara lebih menarik dan meninggalkan kesan yang mendalam bagi penonton. Hal ini sejalan dengan penelitian Annastasya Mutmainah Karim et al. (2021) penyuluhan dengan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan sebesar 14 07 setelah *post-test*. Hal ini disebabkan karena video animasi mampu menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi untuk menonton. Dengan demikian, anak-anak

dapat lebih cepat mengenali dan memahami susunan kata-kata secara bertahap.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada 18 Januari 2025 di SDN Kertaharja 01, peneliti telah melakukan wawancara kepada delapan siswa, dimana tujuh di antaranya lebih suka membeli jajanan di luar sekolah dan sering menghabiskan waktu istirahat di luar kelas untuk jajan. Tujuh anak mengatakan masih kurang mengetahui cara memilih jajanan yang baik. Dua siswa mengaku tidak memperhatikan kebersihan pedagang saat membeli jajanan, karena lebih mengutamakan rasa yang enak dan harga yang murah. Satu siswa mengatakan bahwa ia tidak pernah mencuci tangan sebelum membeli atau mengonsumsi jajanan. Selain itu, lima siswa tidak terbiasa memeriksa tanggal kedaluwarsa sebelum memilih jajanan dan dua siswa cenderung memilih jajanan dengan warna yang mencolok dan tampilannya menarik.

Berdasarkan hasil studi tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul: Pengaruh edukasi tentang jajanan sehat dengan media video animasi terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01.

1.2. Tujuan Penelitian

1.2.1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi pengaruh edukasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01.

1.2.2. Tujuan Khusus

1.2.2.1. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak usia sekolah dalam memilih jajanan sebelum diberikan edukasi di SDN Kertaharja 01.

1.2.2.2. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak usia sekolah dalam memilih jajanan sehat setelah diberikan edukasi di SDN Kertaharja 01.

1.2.2.3. Menganalisis pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01

1.3. Manfaat Penelitian

1.3.1. Manfaat Aplikatif

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi siswa dan guru di SDN Kertarharja 01, serta membantu mengedukasi siswa tentang pentingnya memilih jajanan sehat. Diharapkan hasil penelitian ini dapat mempengaruhi kebiasaan anak untuk memilih jajanan yang lebih bergizi dan sehat.

1.3.2. Manfaat Keilmuan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah, khususnya dalam bidang pendidikan kesehatan dan gizi, serta memberi pemahaman lebih dalam mengenai pengaruh edukasi jajanan sehat terhadap pengetahuan anak-anak dalam memilih jajanan yang sehat dan bergizi.

1.3.3. Manfaat Metodologi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi penelitian lanjutan yang membahas hubungan antara edukasi jajanan sehat dan perubahan pola pikir serta kebiasaan makan anak. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan wawasan metodologis yang berguna untuk studi-studi selanjutnya di bidang pendidikan kesehatan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Edukasi Media Vidio Animasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015) edukasi dapat diartikan sebagai proses pendidikan, pengajaran, atau pelatihan yang bertujuan untuk membentuk pola pikir dan tingkah laku individu atau kelompok. Sedangkan Menurut Green dalam Nurmala (2018) edukasi kesehatan didefinisikan sebagai “serangkaian pengalaman belajar yang dirancang untuk mendorong perubahan kebiasaan yang mendukung kesehatan atas kemauan sendiri”. Pengertian ini menegaskan bahwa edukasi kesehatan tidak hanya sebatas penyampaian informasi kepada masyarakat melalui sosialisai, tetapi juga melibatkan proses pembelajaran yang lebih mendalam, dalam upaya mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih sehat. Menurut penelitian Marlina et al. (2021) Edukasi kesehatan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu individu dan kelompok masyarakat dalam meningkatkan kemampuan yang berkaitan dengan faktor-faktor yang memengaruhi kesehatan, sehingga taraf kesehatannya dapat lebih baik. Di Indonesia, edukasi kesehatan dimaknai sebagai suatu langkah untuk meningkatkan kapasitas masyarakat melalui proses belajar yang dilakukan bersama, oleh, dan untuk masyarakat itu sendiri. Hal ini bertujuan agar masyarakat mampu mandiri dalam menjaga kesehatannya dan dapat mengembangkan kegiatan yang berbasis potensi lokal, dengan tetap memperhatikan budaya setempat serta mendapat dukungan dari kebijakan publik yang berpihak pada kesehatan.

Edukasi kesehatan tidak hanya sebatas proses membangun kesadaran masyarakat atau pemberian dan perluasan wawasan mengenai kesehatan masyarakat, tetapi juga mencakup upaya mendorong perubahan perilaku (Djannah et al., 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susanto et al. (2021) yang menyatakan bahwa tujuan dari edukasi kesehatan adalah untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku ke arah yang positif, baik pada individu maupun kelompok sosial, dalam menerapkan pola hidup sehat serta menciptakan

lingkungan yang bersih dan sehat. Edukasi kesehatan juga bertujuan untuk melibatkan semua pihak dalam upaya mencapai derajat kesehatan yang optimal. Dengan demikian, diharapkan akan terbentuk perilaku hidup sehat secara menyeluruh, baik pada tingkat individu maupun kelompok.

Menurut Fatimah dan Nuryaningsih (2018) metode dalam edukasi ada 3: ceramah, diskusi dan demonstrasi. Metode ceramah merupakan teknik yang digunakan untuk mengutarakan ide, gagasan, atau pengetahuan terbaru kepada *audiens* yang dituju. Ceramah biasanya bersifat satu arah, di mana pengajar menyampaikan materi tanpa banyak menunggu tanggapan dari peserta, yang cenderung lebih pasif. Sementara itu, metode demonstrasi adalah suatu metode yang melibatkan berbagai indra, seperti indra penglihatan, penciuman, dan peraba. Metode demonstrasi berarti memperagakan suatu peristiwa dengan menggunakan alat dan media tertentu untuk mempermudah pemahaman informasi yang disampaikan oleh pembicara atau pengajar. Sedangkan metode diskusi merupakan sebuah metode pembelajaran yang menekankan pada interaksi dua arah, dengan tujuan untuk memecahkan masalah baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan.

Tujuan edukasi pun dapat tercapai dengan lebih baik melalui penggunaan media yang tepat. Media merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti komunikasi verbal, tulisan, dan audiovisual (Ani et al., 2023). Kata "media" berasal dari bahasa Latin "*medium*," yang berarti "penghubung" atau "saluran". Secara lebih luas, media dapat dipahami sebagai alat yang digunakan untuk menyebarkan pengetahuan pendidikan dari pengirim kepada penerima atau sasaran (Nita, 2020). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2022) Media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan agar pesan tersebut dapat dipahami dengan baik. Media promosi kesehatan merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan-pesan kesehatan dengan tujuan meningkatkan tingkat kesehatan masyarakat yang menjadi sasaran.

Media edukasi kesehatan sejatinya memiliki peran yang sangat penting dalam upaya penyuluhan kesehatan. Media ini memiliki peran sebagai saluran yang efektif untuk menyampaikan informasi kesehatan kepada masyarakat, sehingga mempermudah masyarakat atau klien dalam memahami dan menerima pesan-pesan kesehatan yang disampaikan dengan lebih jelas dan tepat (Wahyuni, 2023). Dalam penelitian yang dilakukan Sahli (2021) menjelaskan bahwa Efektivitas video animasi sebagai media pembelajaran terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara visual dan menarik. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Visualisasi yang dinamis, dipadukan dengan dukungan audio, memungkinkan video animasi menjelaskan konsep-konsep yang kompleks secara lebih sederhana dan mudah dipahami. Penyampaian materi dalam bentuk gambar bergerak membantu memusatkan perhatian siswa, serta mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak langsung pada peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, video animasi memfasilitasi pembelajaran multisensori, dimana siswa menggunakan lebih dari satu indra penglihatan dan pendengaran untuk memahami informasi. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman, karena siswa dapat mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Media edukasi kesehatan dapat dibedakan berdasarkan fungsinya sebagai saluran penyampaian pesan-pesan kesehatan. Media edukasi terdiri dari tiga kategori utama yaitu media cetak, media elektronik dan media luar ruangan. Media cetak menekankan penyampaian informasi melalui elemen visual, seperti kombinasi teks, gambar atau foto dengan perpaduan warna yang menarik. Media cetak sebagai sarana untuk menyalurkan informasi tentang kesehatan terdiri berbagai bentuk seperti *booklet*, *leaflet*, poster, *flyer*, *flip chat*, slide, rubrik, foto yang menyajikan informasi kesehatan. Media elektronik merupakan bentuk penyampaian informasi yang dinamis dan bergerak, dapat disaksikan dan didengarkan, serta disampaikan melalui perangkat elektronik. Media elektronik berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kesehatan dengan berbagai jenis yang

berbeda. Beberapa di antaranya yaitu televisi, radio, video, slide, filmstrip. Media luar ruang adalah sarana komunikasi yang menyampaikan pesan-pesannya di lingkungan terbuka. Jenis media ini dapat berupa media fisik maupun digital seperti baliho, poster, pameran, iklan digital, spanduk. Televisi dan spanduk jalan. Semua bentuk tersebut berisi pesan, kalimat singkat atau simbol yang dirancang untuk menarik perhatian masyarakat (Mahendra et al., 2019). Menurut Trimanjaya (2020) dalam bukunya yang berjudul *Buku Ajar Promosi Kesehatan Masyarakat* menjelaskan Media promosi kesehatan adalah alat untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat agar mereka lebih tahu dan mau hidup sehat. Ada beberapa jenis media yang bisa digunakan. Media cetak seperti brosur, *leaflet*, dan poster mudah dibuat dan dibagikan, tapi kurang cocok bagi orang yang tidak bisa membaca. Media elektronik seperti TV, radio, dan video menarik karena menggunakan suara dan gambar, namun biayanya lebih mahal. Media luar ruang seperti baliho dan spanduk efektif karena terlihat banyak orang, tapi hanya bisa menyampaikan pesan singkat.

Video animasi merupakan media visual bergerak yang efektif dalam menyampaikan edukasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam dunia pembelajaran, animasi berperan penting dalam menjelaskan konsep-konsep kompleks yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis. Dengan penggunaan animasi, proses edukasi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu *audiens* memahami materi dengan lebih baik. (Daniel, 2016). Dalam penelitian Budi (2019) Media edukasi sebaiknya dirancang dengan menarik agar dapat membangkitkan minat belajar anak-anak, sehingga mereka lebih termotivasi dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu bentuk media yang efektif dalam menyampaikan informasi secara lengkap, jelas, dan menarik adalah video animasi, karena mampu menggabungkan elemen visual, audio, dan gerakan yang membuat pembelajaran lebih interaktif dan mudah dipahami.

Hasil penelitian yang dilakukan Fauziah et al. (2023) yang berjudul Pendidikan Jajanan Sehat untuk Anak melalui Media Animasi di SDN Banguntapan

menggunakan media animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan di SDN Banguntapan. Hal ini dikarenakan video animasi mampu memberikan rangsangan yang lebih efektif dibandingkan dengan teks tertulis, sebab materi disampaikan melalui gabungan suara dan gambar bergerak yang dapat meninggalkan kesan yang kuat bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sugiyanto et al. (2024) bahwa penyampaian edukasi gizi melalui video animasi terbukti memberikan hasil yang efektif pada anak usia sekolah di M.I Nadhatul Ulama Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. Keberhasilan ini didukung oleh kemampuan video animasi dalam menyajikan materi secara atraktif dan komunikatif, sehingga anak-anak lebih mudah memahami isi pesan yang disampaikan dan menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan isi pembelajaran.

Video animasi ini bisa digunakan kapan saja sebagai sarana untuk menyampaikan tujuan dari suatu pembelajaran tertentu. Video animasi memiliki banyak manfaat dalam edukasi karena mampu menyederhanakan materi kompleks, menarik perhatian, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Dengan visual yang dinamis, animasi dapat menjelaskan konsep sulit yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis. Selain itu, video animasi membantu menyampaikan informasi secara sistematis dan terstruktur, siswa dapat lebih mudah memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan warna, gerakan, serta narasi yang menarik memikat membuat proses pembelajar lebih menyenangkan dan menghibur (Dwanda et al., 2024). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Afrilia et al. (2022) video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan bantuan gambar bergerak, suara, dan cerita yang teratur, video animasi membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran, terutama yang sulit dijelaskan hanya dengan tulisan. Media ini juga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak membosankan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran. Karena itulah, video animasi cocok digunakan sebagai alat bantu belajar di sekolah, terutama untuk anak-anak.

Vidio animasi, merupakan perpaduan antara media visual dan audio yang bergerak, memanfaatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga sangat efektif dalam meningkatkan daya serap siswa. Anak-anak SD umumnya menyerap sekitar 50% informasi dari apa yang mereka dengar dan saksikan, yang membuat mereka lebih cepat menangkap materi yang disampaikan melalui kombinasi audio dan visual. Dengan adanya media vidio dalam pembelajaran, penyampaian materi menjadi lebih menarik, suasana belajar tidak monoton, dan siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif (Rahmi et al., 2023). Penelitian yang dilakukan oleh Maryam (2024) mengatakan bahwa penggunaan vidio animasi dalam promosi kesehatan memfasilitasi pembelajaran multisensori, karena melibatkan lebih dari satu indra, yaitu penglihatan dan pendengaran. Dengan cara ini, informasi lebih mudah dipahami dan diingat, karena siswa dapat mengaitkan konsep baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Pendekatan ini terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman serta membuat pesan kesehatan lebih menarik dan bermakna.

2.2. Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat

Jajanan merupakan jenis makanan yang siap santap dan digemari oleh dewasa maupun anak-anak (Fitriani et al., 2022). Menurut FAO, dalam Safitri & Faridi (2024) jajanan dapat diartikan sebagai makanan dan minuman yang dijual oleh pedagang kaki lima di area keramaian yang siap untuk dinikmati. Dalam penelitian Tukiman et al. (2023) jajanan merupakan makanan dan minuman yang disiapkan serta diujakan oleh pedagang kaki lima di jalan atau tempat umum, dan biasanya dikonsumsi langsung tanpa perlu dimasak atau diolah kembali.

Jajanan sehat dapat diartikan sebagai jenis jajanan yang memenuhi kriteria bersih, aman, bergizi, dan bebas dari zat-zat berbahaya. Jajanan ini tidak hanya memiliki kandungan nutrisi yang mencukupi, tetapi juga diolah dengan cara yang higienis, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan saat dikonsumsi

(Novelasari, 2022). Penelitian Lestari dan Thisrt (2021) menjelaskan dalam penelitiannya jajanan sehat adalah makanan atau minuman yang diperoleh dari berbagai tempat, seperti pedagang keliling maupun toko, yang tidak membahayakan kesehatan konsumen. Jajanan sehat juga harus bersih, artinya diproses, disimpan, dan disajikan dengan cara yang higienis agar terhindar dari kontaminasi. Secara fisik, jajanan sehat tidak mengandung benda asing seperti rambut, batu kecil, atau serpihan kayu. Dari sisi biologis, jajanan ini harus bebas dari bakteri dan tidak terkontaminasi oleh serangga. Secara kimia, jajanan sehat tidak mengandung bahan berbahaya seperti pengawet atau pewarna yang tidak diperuntukkan bagi makanan.

Menurut BPOM (2021) Jajanan anak sekolah dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, sebagai berikut yaitu kategori pertama adalah makanan utama/sepingan, yang dikenal sebagai "jajanan berat" karena memiliki sifat yang mengenyangkan. Beberapa contoh makanan dalam kategori ini antara lain mie ayam, bakso, bubur ayam, nasi uduk, ketoprak dan soto. Kategori kedua adalah camilan/*Snack*, yang biasanya dimakan di luar waktu makan utama. Camilan ini dibagi menjadi dua jenis, yaitu camilan basah dan camilan kering. camilan basah meliputi gorengan, lempeng, kue lapis, donat, dan *jelly*, sedangkan camilan kering dapat berupa brondong jagung, keripik, biskuit, kue kering, dan permen. Kategori ketiga adalah minuman, yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu minuman yang disajikan dalam gelas dan yang disajikan dalam kemasan. Beberapa contoh minuman dalam gelas adalah air putih, es teh manis, es jeruk, serta berbagai jenis minuman campur seperti es cendol, es campur, es buah, es doger, jus buah, dan es krim. Sedangkan minuman dalam kemasan termasuk minuman ringan seperti soda, teh, sari buah, susu, dan *yoghurt*. Kategori keempat adalah Jajanan buah, yang juga menjadi pilihan jajanan anak sekolah, baik dalam bentuk utuh maupun yang sudah dikupas dan dipotong. Buah utuh yang sering dijadikan jajanan antara lain manggis dan jeruk, sedangkan contoh buah potong mencakup apel, pir, melon, semangka, dan lainnya.

Penelitian Pribadi et al. (2022) jajanan bisa diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Pertama, ada makanan sampingan, yaitu makanan yang menjadi pelengkap makanan utama. Makanan jenis ini bisa disiapkan di rumah terlebih dahulu atau langsung di tempat penjualannya. Contohnya antara lain gado-gado, pecel, nasi uduk, bakso, mie ayam, dan sejenisnya. Kedua, kelompok minuman. Jenis minuman yang biasa dijual meliputi air minum dalam kemasan maupun buatan sendiri, minuman ringan seperti teh dalam kemasan, minuman sari buah, minuman bersoda, serta minuman yang diracik sendiri seperti es sirup dan teh. Ada juga minuman campuran, seperti es buah, es cendol, dan es doger. Ketiga, makanan cemilan, yaitu makanan ringan yang biasanya dikonsumsi di antara waktu makan utama. Cemilan ini terbagi dua, yaitu cemilan basah seperti pisang goreng, lumpia, lempeng, dan risoles yang biasanya dibuat langsung di tempat penjualan dan cemilan kering seperti keripik, biskuit, kue kering, dan lainnya.

Ciri-ciri jajanan sehat meliputi jajanan yang tidak mengandung warna yang mencolok serta tidak memiliki rasa yang terlalu kuat seperti terlalu manis, asam, atau asin yang berlebihan. Selain itu, jajanan sehat sebaiknya dikemas dalam wadah plastik yang aman, seperti bahan *polyethylene* (PE) dan *polypropylene* (PP) yang transparan atau jernih, serta memiliki izin dari BPOM (Badan Pengawas Obat Dan Makanan, 2020). Sedangkan ciri-ciri jajanan sehat menurut Febrina et al. (2022) penggunaan bahan alami dan segar dengan minim bahan tambahan seperti pengawet, MSG, dan pewarna buatan. Contohnya, sosis atau bakso buatan sendiri tanpa pengawet, kuah tanpa MSG, minuman dengan gula alami, serta jajanan yang diwarnai dengan bahan alami seperti pandan atau kunyit. Hindari penggunaan minyak goreng berulang. Kebersihan lokasi, jajanan, dan penjual sangat penting. Pilih jajanan dari tempat yang bersih, jauh dari sampah atau toilet. Jajanan sehat dimasak dari bahan segar, tidak dipanaskan berulang, bebas bau tak sedap, dan tidak berubah bentuk atau warna. Hindari jajanan kedaluwarsa atau sisa hari sebelumnya.

Dalam penelitian Syahla dan Prihantini (2023) ciri-ciri jajanan yang aman dan sehat dapat dikenali dari kebersihannya. Jajanan yang baik tidak dikerumuni oleh lalat,

semut, kecoa, atau binatang lain yang bisa membawa kuman penyebab penyakit. Selain itu, makanan tersebut juga bebas dari debu dan kotoran yang bisa mencemari makanan. Proses memasaknya harus menggunakan panas yang cukup, seperti dikukus, direbus, atau digoreng hingga benar-benar matang. Makanan tidak boleh disajikan dalam keadaan setengah matang karena berisiko masih mengandung bakteri berbahaya. Saat disajikan, makanan harus diletakkan di atas alas yang bersih dan sudah dicuci dengan air bersih. Jika makanan disajikan secara terbuka, cara pengambilannya harus menggunakan alat bersih seperti sendok atau garpu, bukan dengan tangan langsung. Peralatan makan, termasuk kain pengering atau lap, juga harus dalam keadaan bersih agar tidak menjadi sumber penyebaran kuman. Selain kebersihan, jajanan yang aman juga harus bebas dari bahan berbahaya. Makanan tidak boleh mengandung bahan kimia yang dilarang, bahan pengawet berbahaya, atau pemanis buatan yang sebenarnya hanya diperbolehkan untuk penderita diabetes. Penggunaan pewarna makanan harus yang diizinkan dan aman bagi tubuh. Bumbu penyedap juga harus digunakan secukupnya, tidak berlebihan, agar tidak menimbulkan dampak buruk bagi kesehatan.

PJAS yang terbaik adalah yang aman dikonsumsi berkualitas bergizi dan disukai oleh anak-anak. Beberapa tips dalam memilih PJAS yang tepat adalah memilih makanan yang aman, yang tidak mengandung mikroorganisme, bahan kimia, atau benda asing. Pilihlah jajanan yang bersih, matang, dan tidak berbau tengik atau asam, serta beli dari tempat yang menjaga kebersihan. Untuk menjaga kebersihan, biasakan mencuci tangan dengan sabun dan air. Bacalah label produk dengan teliti, perhatikan nama, tanggal kedaluwarsa, komposisi, dan informasi gizi, serta pastikan jajanan kemasan memiliki nomor pendaftaran yang jelas. Periksa kandungan gizi pada jajanan olahan dan siap saji untuk memastikan cukup energi dan gizinya. Pastikan juga mengonsumsi cukup air dari minuman yang bersih, dan batasi minuman berwarna atau beraroma, seperti minuman ringan. Hindari jajanan cepat saji yang tinggi garam dan lemak serta rendah serat, dan kurangi konsumsi jajanan yang tidak bergizi. Lebih baik mengonsumsi makanan berserat seperti sayur dan buah, misalnya rujak, gado-gado, atau pecel. Untuk anak yang kelebihan berat

badan, batasi konsumsi gula, garam, dan lemak sesuai batas yang dianjurkan. Terakhir, perhatikan tampilan, citra rasa warna dan bau makanan. hindari yang mencolok atau tidak segar (BPOM, 2021).

Dalam penelitian Sesilia et al. (2022) menjelaskan dalam memilih jajanan yang sehat, terdapat beberapa langkah yang bisa dilakukan. Pertama, penting untuk mengenali serta memilih makanan yang aman untuk dikonsumsi. Menjaga kebersihan juga sangat diperlukan agar terhindar dari kuman dan penyakit. Selain itu, membiasakan diri membaca label kemasan secara teliti dapat membantu mengetahui informasi penting tentang produk tersebut. Mengetahui kandungan gizi dalam makanan juga sangat bermanfaat agar asupan tetap seimbang. Tidak kalah penting, perhatikan warna, bau, dan rasa makanan untuk memastikan kualitasnya. Sebisa mungkin hindari minuman yang memiliki warna mencolok dan aroma yang terlalu kuat, serta kurangi konsumsi makanan ringan dan makanan cepat saji yang umumnya rendah gizi.

Dampak dari makanan jajanan dapat dikategorikan ke dalam beberapa bagian, yaitu Bagi anak-anak sekolah, makanan jajanan menjadi sarana untuk memperkenalkan beragam jenis makanan, sehingga mendorong kebiasaan mengonsumsi makanan yang beragam sejak usia dini. Namun, jika jajanan tersebut tidak memenuhi standar kesehatan, seperti cara pengolahan yang kurang baik, pemakaian bahan tambahan yang berbahaya, serta penyajian yang tidak higienis, dapat mengancam kesehatan anak. Selain itu, konsumsi jajanan yang sering berlebihan dapat menurunkan selera makan anak di rumah. Konsumsi berlebihan terhadap makanan jajanan yang tidak higienis bisa berakibat negatif, menimbulkan berbagai penyakit. Dampak lain yang mungkin terjadi adalah risiko obesitas pada anak akibat konsumsi makanan yang tidak seimbang. Tak kalah penting, makanan jajanan sering kali mengandung gizi yang tidak terjamin, berpotensi menyebabkan kurang gizi dan juga pemborosan (Yuni, 2021). Penelitian Wahyuni dan Indriastuti (2024) menjelaskan kebiasaan sering membeli jajanan di kalangan anak sekolah dapat berdampak buruk, seperti menurunnya selera makan, munculnya berbagai penyakit akibat makanan yang

kurang bersih, serta meningkatkan risiko kelebihan berat badan. Selain itu, jajanan biasanya memiliki kandungan gizi yang tidak seimbang sehingga bisa menyebabkan anak kekurangan gizi, dan juga mendorong kebiasaan boros karena sering mengeluarkan uang untuk jajan.

Penyakit yang muncul akibat kebiasaan jajan yang tidak sehat dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan, seperti kanker, keracunan, penyakit akibat makanan (*food borne disease*), serta gangguan pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah (Putri et al., 2023). Dalam penelitian Ratnaningsih et al. (2023) kebiasaan jajan yang tidak sehat dapat menyebabkan kanker, keracunan, penyakit akibat makanan tercemar, serta mengganggu pertumbuhan anak prasekolah. Hal ini karena jajanan sering mengandung bahan berbahaya dan tidak higienis, yang bisa menurunkan daya tahan tubuh dan menghambat tumbuh kembang anak.

Pemilihan makanan jajanan dipengaruhi oleh tiga faktor utama: makanan, personal, dan sosial ekonomi. Salah satu faktor internal yang berperan penting adalah pengetahuan, termasuk kecerdasan, persepsi, emosi, dan motivasi dari lingkungan sekitar. Pendidikan dan pengetahuan secara tidak langsung membentuk kebiasaan dalam memilih makanan. Pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan membantu seseorang membuat pilihan yang lebih baik (Januariana & Zebua, 2022). Dalam penelitian Taha et al. (2024) Pemilihan jajanan ditentukan oleh perilaku yang terbentuk dari berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Pengetahuan merupakan salah satu faktor internal yang berperan penting dalam menentukan pilihan jajanan. Pengetahuan ini mencakup pemahaman mengenai gizi makanan, tingkat kecerdasan, persepsi, emosi, serta motivasi dari lingkungan. Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan makanan terbagi menjadi tiga, yaitu faktor yang berkaitan dengan makanan itu sendiri, faktor personal yang berhubungan dengan proses pengambilan keputusan, dan faktor sosial ekonomi.

Jajanan telah menjadi elemen yang melekat dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi anak sekolah. Budaya jajan melibatkan hampir semua kalangan usia dan status

sosial, termasuk siswa Sekolah dasar. Siswa sekolah dasar menghabiskan sebagian besar waktunya disekolah, mereka lebih sering mengonsumsi jajanan. Hal ini tentunya memerlukan perhatian khusus, terutama dalam memilih jajanan yang dikonsumsi agar tetap aman, bersih, dan bergizi bagi para siswa (Talimbung, 2023). Penelitian Bahar et al. (2023) Jajanan adalah makanan siap saji yang digemari anak-anak dan orang dewasa. Siswa SD cenderung sering mengonsumsi jajanan karena banyak waktu dihabiskan di sekolah. Kurangnya pengetahuan membuat mereka belum mampu memilih jajanan sehat. Edukasi perlu diberikan agar anak bisa membedakan jajanan sehat dan tidak sehat, karena pengetahuan berpengaruh terhadap sikap dan perilaku. Saat ini, kebiasaan memilih jajanan sehat masih belum umum di kalangan siswa SD.

Menurut Menteri Kesehatan Republik Indonesia (2016) anak usia sekolah merujuk pada anak yang berusia antara 6 hingga dengan 12 tahun yang sedang menempuh pendidikan di Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI) mulai dari tingkat pertama hingga tingkat akhir dan mengalami perkembangan sejalan dengan tahap usianya. Anak-anak yang berada pada tahap pendidikan dasar merupakan kategori usia yang memiliki peranan penting dalam proses perkembangan individu. Penelitian Sabani, (2019) anak usia sekolah berada pada kisaran usia 6 sampai 12 tahun, yaitu saat anak mulai menempuh pendidikan dasar. Pada masa ini, anak mengalami kemajuan yang pesat sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak pada usia ini memegang peran penting dalam proses pembentukan diri karena berada dalam masa awal pendidikan formal.

Tahapan pendidikan dasar menandakan peralihan dari fase prasekolah menuju pendidikan formal. Perkembangan mereka di usia ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti fisik, intelektual, hubungan, dan afektif. Anak-anak pada usia ini tumbuh sangat cepat. Perkembangan anak juga mengikuti pola tersendiri tergantung pada aspek perkembangannya. Aspek yang berkembang pesat selama bertahun-tahun sekolah dasar meliputi bahasa anak, perkembangan emosional dan sosial. Aspek-aspek tersebut sangat dipengaruhi oleh lingkungan anak, meliputi

lingkungan rumah, lingkungan sekolah, dan teman sebaya (Sinta Zakiyah et al., 2024). Penelitian Dewi et al. (2020) Anak-anak yang berada pada rentang usia 6 hingga 12 tahun termasuk dalam kelompok usia Sekolah Dasar. Pada tahap ini, mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung dengan sangat cepat. Setiap aspek perkembangan anak memiliki karakteristik tersendiri. Di antara aspek yang menunjukkan kemajuan signifikan pada masa ini adalah kemampuan berbahasa, perkembangan emosional, serta keterampilan sosial.

Anak dalam rentang usia sekolah (6–14 tahun) termasuk dalam kelompok usia yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan, sehingga memiliki kebutuhan kesehatan yang spesifik. Pertumbuhan anak-anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan berpikir mereka, yang memiliki fungsi krusial dalam proses belajar, berpikir, dan menyelesaikan masalah. Pada usia Sekolah Dasar, yakni sekitar 6 hingga 12 tahun, anak-anak mengalami kemajuan signifikan dalam aspek kognitif. Proses ini meliputi pengembangan keterampilan berpikir abstrak, perluasan kosakata, serta penguatan kemampuan untuk menyelesaikan masalah (Hasibuan et al., 2024).

Hal ini sejalan dengan penelitian Wardani (2022) Usia sekolah, yang mencakup anak-anak berumur 6 hingga 14 tahun, merupakan fase penting dalam kehidupan karena terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada tahap ini, anak memiliki kebutuhan khusus terkait kesehatannya. Kemajuan fisik yang dialami anak sangat berkaitan erat dengan perkembangan kemampuan berpikir mereka, yang memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, penalaran, dan penyelesaian masalah. Terutama pada usia Sekolah Dasar (sekitar 6 sampai 12 tahun), kemampuan kognitif anak berkembang dengan pesat. Perkembangan ini mencakup peningkatan dalam berpikir secara abstrak, memperkaya perbendaharaan kata, dan memperkuat kemampuan analisis serta pemecahan masalah.

Pada rentang usia 7 hingga 11 tahun, memasuki tahap operasi konkret menurut teori Piaget, anak mulai bisa berpikir secara rasional tentang hal-hal yang konkret dan

bisa dilihat. Mereka juga mulai bisa mengelompokkan benda-benda ke dalam kategori yang berbeda. Walaupun mereka sudah bisa mengklasifikasikan benda, mereka masih kesulitan jika dihadapkan dengan masalah yang lebih abstrak atau tidak terlihat langsung (Marinda, 2020). Anak-anak pada usia dasar masih dalam tahap perkembangan kognitif, sehingga mereka belum memiliki kematangan dalam berpikir secara logis. Mereka cenderung kesulitan membedakan antara hal yang positif dan negatif serta memahami konsekuensi baik atau buruk dari keputusan yang diambil. Sehingga, memberikan pengetahuan yang memadai sangat penting agar mereka dapat memahami kondisi dengan lebih baik dan mampu membuat keputusan yang lebih tepat (Bahri & Akhmad, 2024).

Penelitian Modjo et al. (2024) Kemampuan kognitif anak usia sekolah dasar masih dalam tahap perkembangan dan belum sepenuhnya matang seperti pada remaja atau orang dewasa. Anak mulai mampu berpikir logis, namun masih terbatas pada hal-hal yang konkret dan nyata yakni yang dapat dilihat atau dirasakan langsung. Pemikiran logis mereka mulai menggantikan naluri, tetapi hanya efektif bila didukung contoh atau objek yang jelas. Mereka juga masih kesulitan membedakan antara yang baik dan buruk, serta belum sepenuhnya memahami konsekuensi dari keputusan yang diambil. Akibatnya, ketika dihadapkan pada persoalan yang bersifat abstrak atau hanya dijelaskan secara verbal, anak bisa mengalami kebingungan bahkan tidak mampu menyelesaikannya dengan baik. Karena itu, pemberian informasi yang memadai dan pendekatan konkret sangat penting agar mereka lebih mudah memahami situasi serta dapat belajar mengambil keputusan yang lebih tepat.

Menurut Notoatmodjo (2012) pengetahuan diperoleh dari dorongan rasa ingin tahu individu mengenai sesuatu melalui panca indra yang dimilikinya. Setiap individu memiliki tingkat pengetahuan yang bervariasi, karena pengalaman penginderaan terhadap objek juga berbeda. Dalam penelitian Riyana, (2024) pengetahuan adalah hasil dari keinginan seseorang untuk memahami berbagai aspek yang didapatkan melalui metode dan alat. Jenis dan sifat pengetahuan ini sangat beragam; sebagian

bersifat langsung dan sebagian lagi bersifat tidak langsung. Beberapa pengetahuan dapat berubah-ubah, subyektif, dan spesifik, sementara yang lainnya bersifat konsisten, objektif dan umum. Ragam jenis dan sifat pengetahuan ini sangat dipengaruhi oleh sumbernya serta metode dan alat yang digunakan untuk memperolehnya.

Tingkatan pengetahuan menurut Notoatmodjo (2012) yaitu Tingkatan pertama dalam pengetahuan adalah tahu (*Know*), yang mencakup kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti mendefinisikan, menyebutkan, dan menjelaskan. Setelah itu, pada tingkatan kedua, yaitu memahami (*Comprehension*), pengetahuan yang dimiliki berkembang menjadi kemampuan untuk menjelaskan objek atau hal yang dipelajari dengan tepat, serta menarik kesimpulan dan menginterpretasikan informasi tersebut. Kemudian, pada tingkatan ketiga, yaitu aplikasi (*Application*), pengetahuan yang telah dipahami diterapkan pada situasi atau konteks yang nyata, menunjukkan kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dalam praktik. Tingkatan keempat, yaitu analisis (*Analysis*), melibatkan kemampuan untuk mengelompokkan objek ke dalam bagian-bagian yang saling terkait serta membandingkan dan membedakan antar objek tersebut. Selanjutnya, pada tingkatan kelima, Sintesis (*Synthesis*), individu mampu merancang dan menyusun kembali komponen-komponen pengetahuan ke dalam pola baru yang lebih lengkap dan menyeluruh. Terakhir, pada tingkatan keenam, yaitu evaluasi (*Evaluation*), individu menilai objek dan menggambarkannya sebagai bagian dari suatu sistem perencanaan dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, pemahaman tentang pengetahuan bukan hanya sebatas penguasaan informasi, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan, menganalisis, dan menilai informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

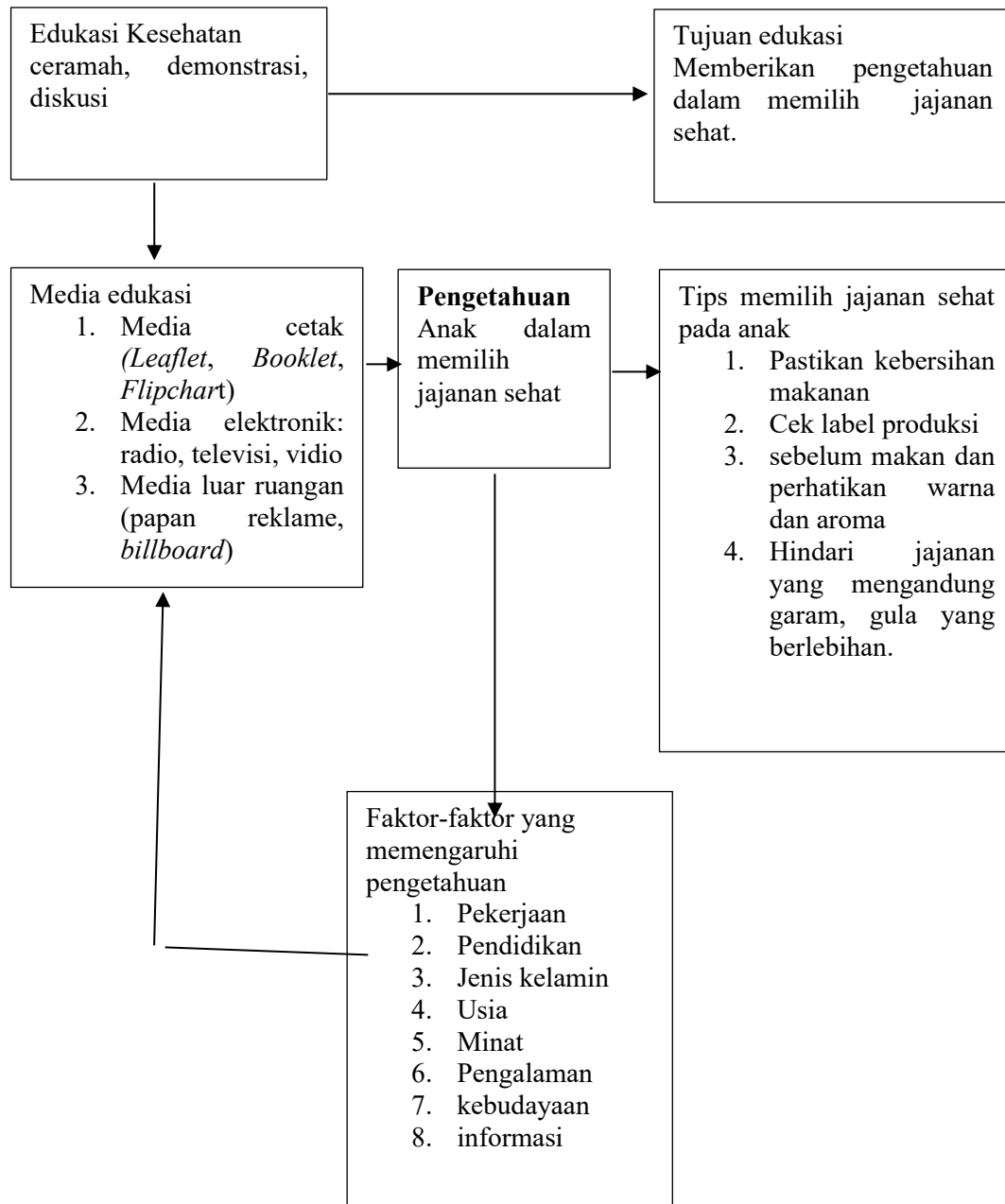
Menurut Notoatmodjo (2012) terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Pertama, pendidikan berperan penting dalam membentuk pemahaman dan perilaku. Melalui pendidikan, individu mendapatkan pengetahuan

yang dapat mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Kedua, informasi juga menjadi penentu dalam peningkatan pengetahuan. Semakin banyak informasi yang diperoleh baik dari keluarga, teman, media massa, buku, atau tenaga kesehatan semakin luas pula wawasan seseorang. Ketiga, pengalaman yang diperoleh baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti dari pengamatan atau mendengar pengalaman orang lain, dapat menambah pemahaman seseorang terhadap suatu hal, meskipun sifatnya tidak formal. Keempat, budaya dalam suatu masyarakat mencerminkan nilai, keyakinan, dan kebiasaan yang secara tidak langsung membentuk cara pandang dan pengetahuan individu dalam kehidupan sehari-hari. Kelima, kondisi sosial ekonomi seseorang turut menentukan akses terhadap informasi. Individu dengan ekonomi yang lebih baik cenderung memiliki peluang lebih besar untuk memperoleh berbagai sumber informasi yang bermanfaat dalam menambah pengetahuan.

Dalam penelitian Darsini et al. (2019) tersedia kelima aspek yang memengaruhi pengetahuan seseorang, antara lain: Pendidikan, informasi, pengalaman, kebudayaan dan kondisi sosial ekonomi. Pendidikan merupakan sarana penting dalam membantu seseorang memahami berbagai hal. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, semakin mudah pula ia menyerap informasi dan meningkatkan pengetahuannya. Kemajuan teknologi turut mempercepat dan mempermudah akses terhadap berbagai sumber informasi. Budaya di lingkungan sekitar juga turut membentuk sikap serta memengaruhi cara individu menerima dan mengembangkan pengetahuan. Contohnya, budaya menjaga kebersihan dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya hidup bersih. Faktor sosial ekonomi turut menentukan kemampuan seseorang dalam memperoleh informasi. Mereka yang memiliki kondisi ekonomi lebih baik cenderung memiliki lebih banyak peluang untuk memperluas wawasan. Selain itu, pengalaman hidup juga berkontribusi terhadap pembentukan pengetahuan. Pengalaman yang menyenangkan biasanya lebih mudah diingat dan berdampak positif pada sikap serta pengetahuan seseorang.

Beragamnya sumber informasi yang tersedia mempermudah individu dalam memperoleh pengetahuan dari berbagai media. Di era teknologi yang semakin maju, hampir seluruh informasi dapat diakses dengan mudah. Umumnya, individu yang memiliki lebih banyak akses terhadap informasi juga memiliki pengetahuan yang lebih luas.

2.3. Kerangka Teori

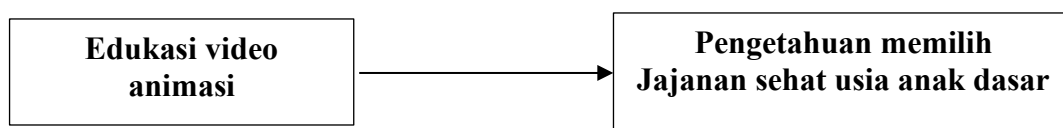


Gambar 2.1. Kerangka Teori

Sumber: Fatimah & Nuryaningsih (2018), Ani Daniyati et al., (2023), BPOM, (2021), Mubarak (2015).

2.4. Kerangka Konsep

Kerangka konsep berfungsi untuk memberikan penjelasan yang jelas mengenai hubungan antara variabel dalam penelitian, serta mengaitkan setiap mengaitkan konsep-konsep yang relevan. Selain itu, kerangka konsep menjelaskan keterkaitan antara dua atau lebih variabel, seperti variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini menampilkan variabel secara terpisah, perlu ada penjelasan yang menghubungkan setiap variabel, serta analisis tentang perbedaan yang diteliti.



Gambar 2.2. Kerangka Konsep

Kerangka konsep menjelaskan bahwa edukasi vidio animasi dan pengetahuan tentang memilih jajanan sehat pada usia sekolah, dimana peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi terhadap pengetahuan memilih jajanan pada anak usia sekolah dasar.

2.5. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan atau prediksi terhadap suatu pernyataan penelitian. Umumnya, hipotesis dirumuskan dalam bentuk hubungan antara dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat (Notoatmodjo, 2012). Berdasarkan kerangka konseptual yang ada, dugaan sementara dalam penelitian ini adalah

2.5.1. Hipotesis Null (H_0)

Tidak terdapat pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat terhadap anak usia dasar

2.5.2. Hipotesis Alternatif (H_a)

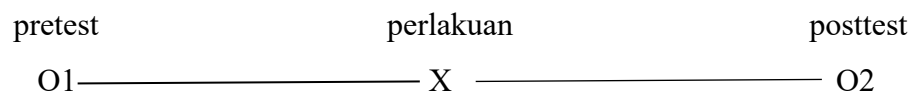
Ada pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat terhadap anak usia dasar.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang diterapksn adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel yang diukur dengan alat tertentu, sehingga menghasilkan data dalam bentuk angka yang kemudian dianalisis menggunakan statistik (Priadana Sidik & Sunarsi Denok, 2015). Sementara itu, desain yang dipilih adalah pre-eksperimen. Pada penelitian ini, rancangan yang dipilih adalah *One Group Pretest-Posttest*, di mana penelitian hanya mengamati hasil perlakuan pada satu kelompok tanpa melakukan perbandingan dengan kelompok lainya. Penelitian dimulai dengan *pretest* (tes awal) sebelum perlakuan (intervensi) diberikan, kemudian dilanjutkan dengan *posttest* (tes akhir) setelah perlakuan (intervensi) dilakukan Sugiono (2009) dalam Adiputra et al. (2021). Penelitian ini untuk megetahui pengaruh edukasi vidio animasi terhadap pengetahuan dalam memilih jajanan sehat pada anak usia dasar.



Keterangan:

O1: Sebelum perlakuan edukasi jajanan sehat

O2: Setelah perlakuan edukasi jajanan sehat

X: Intervensi pada kelompok perlakuan

3.2. Alat penelitian dan cara pengumpulan data

3.2.1. Alat Penelitian

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini berupa vidio animasi, dengan instrumen yang meliputi laptop, proyektor LCD, speaker sebagai pengeras suara, serta kuesioner yang memuat pertanyaan terkait materi yang disampaikan melalui vidio animasi yang diputar. Kuesioner tersebut dirancang oleh peneliti. Kuesioner

ini memiliki dua bagian. Bagian pertama berisi identitas responden, seperti nama. Bagian kedua berisi pertanyaan terkait pengetahuan tentang jajanan sehat. Responden diminta mengisi kuesioner dengan cara mencentang pilihan jawaban yang telah disediakan pada setiap pertanyaan. Kuesioner ini menggunakan skala Guttman, dimana responden diminta memilih antara jawaban benar atau salah. Untuk setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar terkait pengetahuan jajanan sehat, peserta akan memperoleh skor 1. Sebaliknya, jawaban salah tidak mendapatkan skor atau diberi nilai 0. Persentase hasil yang dapat dicapai responden berkisar antara 0-18. Kategori tingkat pengetahuan responden dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga klasifikasi. Pertama, pengetahuan dikategorikan baik apabila responden meraih skor antara 13 hingga 18. Kedua, pengetahuan dianggap cukup jika responden memperoleh skor dalam kisaran 7 hingga 12. Terakhir, pengetahuan dinilai kurang apabila responden mendapatkan skor antara 0 sampai 6.

Tabel 3.1. Kisi kisi Kuesioner

No	Indikator	Nomer soal	Jumlah
1	Definisi Jajanan sehat	1,2,3	3
2	Ciri-ciri jajanan sehat	4,5,6,7,8,9,10	7
3	Cara memilih jajanan sehat	11,12,13,14,15,16	6
4	Dampak jajanan tidak sehat	17,18	2
Total Soal			18

3.2.2. Media penelitian

Penggunaan media dalam penelitian ini adalah media audiovisual berbentuk animasi. Vidio animasi merupakan media yang mengintegrasikan unsur audio dan visual, sehingga mampu menarik perhatian peserta didik. Media ini dapat menyajikan objek dengan detail yang jelas dan membantu dalam pemahaman materi pelajaran yang relatif sulit (Apriansyah, 2020). Pemilihan vidio animasi dalam penelitian ini dipilih karena responden yang terlibat adalah siswa sekolah dasar, yang cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual

dan menyenangkan. Dengan tampilan warna menarik karakter hidup, serta alur interaktif, video animasi membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif serta menyenangkan. Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini berisi materi tentang jajanan sehat, yang mencakup definisi jajanan sehat, ciri-ciri jajanan sehat, cara memilih jajanan sehat, serta dampak mengonsumsi jajanan yang tidak sehat. video ini berdurasi tiga menit

3.2.3. Cara Pengumpulan Data

3.2.3.1. Tahap Persiapan

Langkah awal dalam pelaksanaan penelitian dimulai dengan menyusun proposal dan menentukan lokasi penelitian. Selanjutnya, peneliti mengajukan judul penelitian kepada dosen pembimbing pertama dan kedua. Setelah mendapat persetujuan, peneliti mulai menyusun proposal skripsi dan mengikuti seminar proposal. Informasi awal yang diperoleh dari studi pendahuluan kemudian diperkuat melalui kajian pustaka dari berbagai buku dan jurnal yang diakses secara online. Selanjutnya, peneliti mengurus surat izin kepada Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi untuk melaksanakan studi pendahuluan di SDN Kertaharja 01. Setelah izin diperoleh, peneliti menyiapkan instrumen berupa kuesioner untuk mengumpulkan data sesuai variabel penelitian. Peneliti kemudian meminta izin kepada kepala sekolah SDN Kertaharja 01 untuk melaksanakan pengisian kuesioner. Pengisian dilakukan oleh siswa kelas IV dan V yang telah ditentukan sebagai responden, dengan harapan mereka menjawab sesuai kondisi yang sebenarnya.

3.2.3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan awal, Peneliti melaksanakan uji validitas dan reliabilitas instrumen di SDN Kertaharja 02 pada tanggal 23 Mei 2025. Uji ini dilakukan terhadap 30 siswa kelas IV dan V yang dipilih sebagai responden. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dalam bentuk lembaran tertulis yang dibagikan langsung kepada siswa. Sebelum kegiatan dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu memperoleh persetujuan dari dosen pembimbing dan penguji. Setelah mendapatkan persetujuan, peneliti mengajukan surat izin penelitian kepada Program Studi Ilmu

Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi. Pada hari pelaksanaan, peneliti membagikan kuesioner kepada siswa berdasarkan jadwal pelaksanaan dan jumlah sampel yang telah direncanakan sebelumnya, dengan pembagian yang merata antara kelas IV dan V. Di bagian awal kuesioner, telah dicantumkan petunjuk pengisian serta estimasi waktu pengerjaan, yaitu sekitar 15 hingga 25 menit. Selama proses pengisian berlangsung, peneliti mendampingi siswa untuk membantu apabila terdapat pertanyaan yang kurang dipahami. Setelah kuesioner selesai diisi, siswa diminta untuk mengumpulkannya kembali. Peneliti kemudian memeriksa kelengkapan jawaban. Apabila ada bagian yang belum diisi, kuesioner dikembalikan kepada siswa untuk dilengkapi. Setelah semua kuesioner dinyatakan lengkap, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih atas partisipasi siswa serta dukungan dari pihak sekolah.

Setelah instrumen dinyatakan valid, peneliti mengirimkan permohonan surat izin pelaksanaan penelitian kepada Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners Universitas Bhamada Slawi. Surat izin tersebut kemudian digunakan untuk mengajukan permohonan izin penelitian ke SDN Kertaharja 01. Setelah mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah, peneliti melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan waktu yang telah disepakati bersama.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti terlebih dahulu melakukan kontrak waktu dengan kepala sekolah dan wali kelas guna menyepakati jadwal pelaksanaan penelitian. Setelah dilakukan koordinasi, peneliti memperoleh izin untuk melaksanakan proses pengambilan data pada hari Senin, 27 Mei 2024, dan dijadwalkan berlangsung selama tiga hari berturut-turut. Wakil kelas membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan penelitian, termasuk dalam hal pengaturan waktu dan teknis pelaksanaan di kelas yang menjadi lokasi penelitian

Pada tanggal 27 Mei 2025, peneliti melaksanakan pertemuan pertama dalam rangka kegiatan penelitian di SDN Kertaharja 01. Kegiatan ini diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah dan wali kelas untuk pelaksanaan edukasi kesehatan tentang

jajanan sehat di kelas IV dan V. Pada pertemuan ini, peneliti menjelaskan secara langsung maksud dan tujuan penelitian kepada siswa-siswi kelas IV terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke kelas V. Penjelasan disampaikan dengan cara yang mudah dipahami anak-anak, supaya mereka tahu bahwa kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan cara memilih jajanan yang sehat dan aman.

Setelah memberikan penjelasan, peneliti membagikan surat permohonan kesediaan menjadi responden beserta lembar persetujuan yang perlu ditandatangani oleh orang tua. Siswa diminta untuk membawa surat tersebut pulang dan menyerahkannya kembali setelah ditandatangani oleh orang tua atau wali. Kegiatan pada hari pertama ini difokuskan pada pengenalan kegiatan penelitian dan pemberian informasi awal, tanpa adanya pengisian kuesioner maupun pemberian materi edukasi secara langsung.

Pada hari kedua, tanggal 28 Mei 2025, setelah seluruh siswa kelas IV dan V menyerahkan formulir persetujuan yang telah ditandatangani oleh orang tua, peneliti melanjutkan kegiatan ke tahap berikutnya, yaitu mengisi lembar soal awal (*pretest*). Jumlah siswa yang seharusnya menjadi responden dalam penelitian ini adalah 65 orang, namun terdapat beberapa siswa yang tidak dapat berpartisipasi karena alasan tertentu. Sebanyak 6 siswa tidak hadir karena sakit, dan 4 siswa lainnya tidak memperoleh tanda tangan persetujuan dari orang tua atau wali, sehingga total responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 56 orang. Kegiatan *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi tentang jajanan sehat. *Pretest* memuat 18 pertanyaan, dan peserta diminta untuk memberi tanda centang (✓) pada salah satu opsi jawaban yang dianggap paling sesuai. Waktu yang diberikan untuk mengisi *pretest* adalah 15 menit. Setelah seluruh siswa selesai mengisi *pretest*, peneliti menayangkan video edukasi tentang jajanan sehat yang berdurasi sekitar 3 menit. Video ini berisi informasi yang sederhana dan mudah dipahami, meliputi: Pengertian jajanan sehat, ciri-ciri jajanan sehat dan jajanan yang tidak sehat, dampak negatif mengonsumsi jajanan yang tidak sehat, dan tips memilih jajanan yang baik di lingkungan sekolah.

Setelah vidio selesai diputar, peneliti memberikan ulasan singkat untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah ditayangkan. Kegiatan hari itu diakhiri dengan ungkapan apresiasi dari peneliti atas keterlibatan aktif siswa selama mengikuti kegiatan, serta pemberitahuan bahwa akan ada pertemuan selanjutnya pada keesokan harinya untuk mengulang materi dan melakukan pengisian *posttest*.

Pada hari ketiga, 29 Mei 2025, peneliti melanjutkan kegiatan edukasi mengenai jajanan sehat kepada siswa kelas IV dan V sebagai tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Kegiatan diawali dengan pemutaran ulang vidio edukasi berdurasi sekitar 3 menit, yang sebelumnya telah ditayangkan pada pertemuan sebelumnya. Vidio ini menyampaikan informasi penting yang meliputi: pengertian jajanan sehat, ciri-ciri jajanan sehat dan jajanan tidak sehat dampak mengonsumsi jajanan yang tidak sehat dan tips memilih jajanan yang aman di lingkungan sekolah.

Setelah vidio selesai diputar, peneliti memberikan pemahaman kembali secara lisan untuk memperkuat isi materi. Peneliti menjelaskan ulang poin-poin penting dari vidio dan memberikan beberapa contoh konkret jajanan sehat serta hal-hal yang perlu dihindari saat membeli makanan di lingkungan sekolah.

Kemudian, siswa diminta untuk mengerjakan *posttest* sebagai bentuk evaluasi akhir setelah menerima materi edukasi. *Posttest* terdiri dari 18 pernyataan dengan pilihan jawaban “Benar” dan “Salah”, dan siswa diminta memberikan tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap benar. Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan *posttest* adalah 15 menit. Setelah seluruh siswa menyelesaikan *posttest*, peneliti menyampaikan rasa apresiasi dan mengungkapkan rasa bangga atas antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan edukasi berlangsung. Sebagai bentuk penghargaan, peneliti membagikan hadiah berupa alat tulis sederhana, yaitu pensil, penghapus, dan pulpen kepada seluruh responden. Kegiatan hari itu sekaligus menjadi penutup dari seluruh rangkaian pertemuan edukasi, tanpa adanya pertemuan lanjutan.

3.3. Uji Validitas dan Realibilitas

3.3.1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan langkah untuk mengevaluasi sejauh mana suatu instrumen, seperti kuesioner, mampu mengukur konsep atau variabel yang seharusnya diukur secara tepat. Sebuah kuesioner dikatakan valid apabila butir-butir pertanyaannya mampu merepresentasikan secara akurat aspek-aspek yang ingin digali (Janna & Herianto, 2021). Pada penelitian ini, sebanyak 30 responden digunakan untuk melakukan uji validitas dengan 20 item pertanyaan yang diberikan kepada siswa SDN Kertaharja. Menurut Sugiyono (2013) sampel atau tempat uji validitas harus memiliki karakteristik yang serupa dengan populasi sasaran agar hasilnya tetap relevan. Oleh karena itu, pemilihan SDN Kertaharja 02 didasarkan pada kesamaan lokasi dan karakteristik responden. Perhitungan validitas kuisisioner dilakukan dengan memanfaatkan program computer. Variabel pengetahuan jajanan sehat diukur menggunakan kuisisioner yang disusun oleh peneliti dengan 20 pertanyaan. Hasil uji validitas ditentukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} terhadap r_{tabel} . Suatu pernyataan dalam kuesioner dikategorikan valid saat nilai r_{hitung} lebih tinggi dibandingkan dengan r_{tabel} . Sebaliknya, nilai r_{hitung} yang lebih rendah dari r_{tabel} menunjukkan bahwa pernyataan tersebut tidak valid. Setelah proses pengujian validitas setiap pertanyaan memiliki korelasi yang signifikan. Untuk 30 responden dan tingkat signifikansi 5% yaitu 0.361, yang menunjukkan bahwa seluruh pertanyaan memenuhi kriteria validitas.

Uji instrumen telah dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025 terhadap 30 siswa kelas IV dan V di SDN Kertaharja 02. Berdasarkan hasil uji, terdapat 18 butir pertanyaan dengan nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 yang memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , sehingga dinyatakan valid. Nilai r_{hitung} tertinggi dari butir valid adalah 0,864 dan yang terendah adalah 0,474. Sementara itu, butir pertanyaan nomor 5 dan 13 memiliki nilai r_{hitung} masing-masing sebesar 0,346 dan 0,326, yang berarti berada dibawah nilai r_{tabel} , sehingga kedua butir tersebut dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

3.3.2. Uji realibilitas

Uji reliabilitas adalah suatu proses yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana konsistensi suatu instrumen pengukuran dalam menghasilkan hasil yang stabil dan dapat diandalkan. Instrumen dikatakan memiliki reliabilitas jika ia memberikan hasil yang konsisten ketika diukur berulang kali. Dengan kata lain, uji reliabilitas berfungsi sebagai alat untuk mengevaluasi ketepatan dan konsistensi suatu tes. Hal ini memastikan bahwa hasil yang diperoleh dari tes tersebut tetap stabil atau relatif sama setiap kali tes tersebut dilaksanakan (Anshari et al., 2024). Pengujian reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik *Cronbach's Alpha* (α). Instrumen dianggap konsisten apabila nilai *Cronbach Alpha* melebihi dari 0,60 ($\alpha > 0,60$), sementara jika nilainya dibawah dari 0,60 ($\alpha < 0,60$), maka instrumen dianggap tidak konsisten.

Hasil uji reliabilitas yang dianalisis menggunakan program komputer dengan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan bahwa variabel pengetahuan tentang cara memilih jajanan sehat memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,943. Nilai ini lebih besar atau sama dengan 0,60, yang menunjukkan bahwa seluruh item dalam kuesioner tersebut bersifat reliabel atau dapat dipercaya, sehingga layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Populasi adalah himpunan individu atau kelompok dengan sifat-sifat tertentu yang menjadi sasaran penelitian dan akan digunakan sebagai dasar penarikan kesimpulan. Populasi pada penelitian ini meliputi siswa kelas IV dan V di SDN Kertaharja 01 dengan total sebanyak 56 orang . Menurut Marinda (2020) dalam teori *jean pieget* , anak-anak yang berumur antara 2 hingga 7 berada pada tahap praoperasional, dimana usia tersebut belum mampu berpikir secara logis dan belum dapat memahami konsep secara mendalam. Sementara itu, di usia 7 sampai 11 tahun anak sudah memasuki tahap operasional konkret, dimana pada usia tersebut mampu memahami konsep logis dan berpikir secara sistematis. Berdasarkan teori tersebut,

alasan peneliti tidak mengambil kelas 1 hingga 3 umumnya berada pada masa transisi dari tahap praoperasional konkret. Anak-anak pada fase ini masih mengandalkan pengamatan langsung dan belum sepenuhnya mampu berpikir sistematis. Kemampuan membaca, menulis, serta memahami isi pertanyaan juga belum berkembang optimal. Selain itu, mereka cenderung lebih mudah terdistraksi, sehingga kurang ideal jika diminta mengisi kuesioner secara mandiri. Peneliti memilih kelas empat dan lima telah lebih matang secara kognitif. Mereka menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam memahami hubungan sebab-akibat, mengelompokkan informasi, serta mengikuti instruksi tertulis. Kemampuan membaca dan menulis yang telah berkembang dengan baik memungkinkan mereka untuk memahami isi kuesioner dan menjawab dengan lebih jelas dan akurat. Oleh karena itu, siswa kelas 4 dan 5 dinilai lebih sesuai sebagai subjek penelitian yang melibatkan pengisian kuesioner

3.4.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili keseluruhan, baik dari segi jumlah maupun ciri-ciri yang dimiliki populasi (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan untuk menentukan sampel adalah total sampling, yaitu strategi yang melibatkan seluruh anggota populasi sebagai peserta penelitian. Metode ini digunakan saat jumlah populasi yang diteliti kurang dari 100 orang, sehingga populasi tersebut dapat diambil seluruhnya sebagai sampel penelitian (Suryanhi & M, 2020).

3.5. Kriteria inklusi

Dalam penelitian ini, kriteria inklusi meliputi siswa kelas empat dan lima SDN Kertaharja 01 yang terdaftar secara resmi dan aktif sebagai peserta didik serta yang bersedia berpartisipasi dalam proses pengumpulan data.

3.6. Kriteria eksklusi

Kriteria eksklusi dalam penelitian ini mencakup siswa-siswi yang sedang dalam kondisi sakit atau tidak dapat mengikuti kegiatan belajar di sekolah, serta mereka yang tidak mendapatkan izin dari orang tua untuk berpartisipasi dalam penelitian.

3.7. Besar Sampel

Besar sampel dalam penelitian ini sebanyak 56 responden yang dipilih dengan menggunakan teknik *total sampling*.

3.8. Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN Kertaharja 01 pada kelas empat dan lima dan waktu pelaksanaan penelitian ini pada 27 Mei 2025.

3.9. Definisi Operasional Variabel Penelitian dan Skala Pengukuran

Definisi operasional adalah uraian yang menggambarkan cara pengukuran atau pengamatan suatu *variable* dalam penelitian tersebut. Penjelasan ini bertujuan untuk memastikan bahwa *variabel* tersebut dapat diukur secara konsisten dan sesuai dengan maksud dari penelitian yang dilaksanakan (Rifai Anwar M, 2024). Penelitian ini menggunakan 2 *variabel* yaitu *variabel* dependen dan independen. *Variabel* dependen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh *variabel* lain, dan merupakan hasil dari suatu peristiwa atau fenomena. Sementara, *Variabel* independen adalah *variabel* yang berperan sebagai faktor yang menyebabkan atau memengaruhi perubahan pada variabel dependen. *Variable* tersebut juga disebut *Variable*. (Bagus Priam Agan, 2024).

Tabel 3.3. Definisi Operasional dan Skala Pengukuran

Variable Penelitian	Definisi Operasional	Hasil Ukur	Skala
Variabel Bebas Edukasi video animasi	Edukasi kesehatan menggunakan video animasi tentang jajanan sehat, meliputi definisi jajanan sehat, jenis jenis jajanan sehat, ciri ciri jajanan sehat, cara memilih jajanan sehat, dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat		
Pengetahuan dalam memilih jajanan sehat	Segala informasi yang responden ketahui terkait tentang jajanan sehat meliputi definisi, ciri-ciri ,cara memilih ,dampak jajanan sembarangan	1. Baik: Skor 13-18 2. Cukup: Skor 7-12 3. Kurang: Skor 0 – 6	Ordinal

3.10. Teknik Pengelolaan Data dan Analisis Data

3.10.1. Teknik Pengelolaan Data

Menurut Notoatmodjo (2012) proses pengolahan data terdiri dari 4 bagian.

3.10.1.1. *Editing*

Peneliti melakukan peninjauan ulang terhadap data yang sudah diisi oleh responden untuk mengevaluasi adanya kemungkinan kesalahan yang mungkin terjadi selama proses pengisian lembar kuesioner.

3.10.1.2. *Coding*

Peneliti memberi kode 1 bagi responden dengan tingkat pengetahuan baik, yaitu yang memperoleh skor antara 13 hingga 18. Kode 2 diberikan kepada responden dengan pengetahuan pada kategori cukup, dengan rentang skor 7 hingga 12. Sementara itu, responden yang skornya berada dikisaran 0 sampai 6 atau memiliki pengetahuan rendah, dicatat dengan kode 3.

3.10.1.3. *Processing/Entry*

Peneliti memasukan data dalam bentuk kode ke dalam aplikasi spss untuk dilakukan analisis pada fase input data, dibutuhkan ketelitian dari individu. Sebab tanpa perhatian yang cukup, akan muncul kesalahan atau penyimpangan, meskipun hanya pada tahap penyusunan data.

3.10.1.4. *Cleaning*

Setelah semua data dari responden berhasil diinput, tahap berikutnya, peneliti melakukan verifikasi data untuk memastikan tidak terdapat kesalahan dalam proses pengkodean, data yang belum lengkap, maupun kendala lain yang mungkin terjadi. langkah selanjutnya peneliti melakukan pemeriksaan ulang. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan kesalahan dalam pengkodean.

3.10.2. Analisa data

3.10.2.1. Analisa data univariat

Analisa univariat adalah metode pengolahan data yang dilakukan pada satu variabel secara terpisah. Setiap variabel dianalisis secara individual tanpa mengaitkan

variabel lainnya (Sukma Senjaya et al., 2022). Pada penelitian ini, variabel yang akan dianalisis secara univariat adalah variabel terikat, yaitu pengetahuan anak mengenai pemilihan jajanan sehat. Data akan disajikan dengan menggunakan distribusi frekuensi dalam bentuk tabel persentase.

3.10.2.2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat digunakan sebagai pendekatan untuk menilai hubungan antara dua variabel, khususnya untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pemberian edukasi melalui media video animasi tentang jajanan sehat. Pemilihan uji statistik yang diterapkan untuk melakukan analisis bergantung pada skala data, ukuran sampel dan tipe variabel yang dianalisis. Tingkat kepercayaan yang diterapkan pada penelitian ini ($\alpha < 0,05$). Jika *p-value* lebih rendah dari α , maka hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menandakan adanya pengaruh. Sebaliknya jika *p-value* lebih tinggi atau sama dengan α , maka H_a ditolak yang menunjukkan tidak ada pengaruh. Peneliti menerapkan uji *statistic wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk menguji hipotesis pada dua sampel berpasangan dengan data berskala ordinal. Pada penelitian ini, skala yang diterapkan adalah skala ordinal.

3.11. Etika Penelitian

Menurut Putra et al. (2021) pelaksanaan penelitian ilmiah oleh peneliti harus berlandaskan pada prinsip-prinsip pokok etika penelitian, yang meliputi prinsip-prinsip

3.11.1. Menghargai harkat martabat manusia

Peneliti menghargai nilai dan martabat responden dengan memperkenalkan diri sebelum memulai penelitian serta memberikan informasi yang jelas kepada responden mengenai jalannya penelitian. Peneliti memberikan penjelasan dengan bahasa yang mudah di pahami. Setiap responden memiliki kebebasan untuk ikut atau tidak. Kesiediaan responden untuk berpartisipasi sepenuhnya bersifat sukarela tanpa adanya paksaan. Responden yang setuju untuk terlibat dalam penelitian akan memberikan persetujuan tertulis. Apabila ada responden yang menolak, peneliti akan menghargai keputusan tersebut tanpa tekanan apapun dan jika ditengah proses

penelitian responden merasa tidak mampu melanjutkan penelitian, peneliti akan menghormati hak mereka untuk mengundurkan diri.

3.11.2. Menjaga privasi dan kerahasiaan responden peneliti

Sebelum penelitian dimulai, peneliti mengungkapkan penjelasan kepada responden. Peneliti tidak mencantumkan informasi pribadi seperti nama dalam kuisioner untuk melindungi privasi hanya menggunakan inisial nama responden tanpa menampilkan nama lengkap sehingga identitas responden tetap terjaga kerahasiannya. Semua data yang dikumpulkan tidak akan dipublikasikan atau disebarluaskan kepada pihak lain tanpa izin dari responden, responden memiliki hak untuk mengetahui pihak-pihak yang akan menerima atau mendistribusikan data tersebut. Peneliti juga menjaga kerahasiaan foto yang digunakan dalam dokumentasi penelitian dengan menyamarkan wajah responden untuk melindungi identitas dan menghormati privasi mereka.

3.11.3. Memegang prinsip keadilan & kesetaraan.

Peneliti melaksanakan penelitian dengan keterbukaan, keadilan, kejujuran dan kehati-hatian, serta mempertimbangkan kondisi psikologis responden. Peneliti menjelaskan tujuan, proses, serta manfaat penelitian memastikan lingkungan tetap nyaman dan memberikan pemahaman yang jelas mengenai prosedur penelitian. Selama proses penelitian berlangsung, setiap responden diperlakukan dengan adil sesuai aturan yang berlaku tanpa membedakan agama, ras atau suku. Peneliti juga membuka kesempatan bagi siapapun yang ingin berpartisipasi dan memberikan peluang bagi responden untuk bertanya bagi siapa saja yang ingin bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami atau mengisi kuisioner, sehingga prinsip keterbukaan dan kenyamanan tetap terjaga.

3.11.4. Mempertimbangkan keuntungan dan kerugian yang terjadi

Peneliti bertindak dengan baik dan tidak merugikan responden. Penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi responden, yaitu menambah pemahaman mereka mengenai pengetahuan dalam memilih jajanan sehat. Sebagai bentuk apresiasi, responden akan diberikan hadiah berupa pulpen, pensil dan penghapus.

Penelitian ini tidak menimbulkan risiko maupun kerugian, baik secara fisik maupun finansial, dan tidak melibatkan prosedur yang berbahaya. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan pemberian soal awal yang mengukur pengetahuan responden tentang cara memilih jajanan. Setelah itu, responden akan diberikan materi edukatif mengenai jajanan sehat dan cara memilihnya. Selanjutnya, responden akan mengerjakan soal lanjutan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dalam video. Penelitian ini juga tidak memengaruhi nilai akademik responden dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan dan dijelaskan hasil penelitian mengenai “Pengaruh Edukasi Video Animasi tentang Jajanan Sehat terhadap Tingkat Pengetahuan dalam Memilih Jajanan Sehat di SDN Kertaharja 01.” Penelitian ini melibatkan siswi kelas IV dan V sekolah dasar, dengan jumlah responden sebanyak 56 orang. Pengambilan data dilakukan di SDN Kertaharja 01 pada tanggal 27 Mei 2025. Seluruh data yang telah memenuhi kriteria kelayakan kemudian dianalisis melalui analisis univariat dan bivariat. Hasil dari analisis tersebut disajikan dalam format tabulasi.

4.1 Hasil Penelitian.

4.1.1 Pengetahuan anak cara memilih Jajanan Sehat Sebelum pemberian Edukasi vidio animasi

Penelitian ini menerapkan analisis univariat untuk mengidentifikasi distribusi frekuensi pengetahuan siswi kelas IV dan V SDN Kertaharja 01 mengenai cara memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah menerima edukasi melalui media video animasi.

Tabel 4.1 *Min, Max, Modus, Mean, Median Data Pre_test*

	N	Min	Max	Modus	Mean	Median	Sd
Pretest	56	2	18	6	9,9821	11	3.57512

Berdasarkan Tabel 4.1, dari 56 responden, skor terendah dalam menjawab pernyataan adalah 2, sedangkan skor tertinggi adalah 18. Nilai yang paling sering muncul 6. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum diberikan edukasi melalui media vidio animasi, tingkat pengetahuan responden berada pada kategori cukup.

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi berdasarkan Pengetahuan Cara memilih Jajanan Sebelum edukasi Vidio Animasi

Pengetahuan	Frekuensi(n)	Presentase%
Baik	15	26,8%
Cukup	26	46,4%
Kurang	15	26,8%
Total	56	100%

Berdasarkan Tabel 4.2, diketahui bahwa sebelum mendapatkan edukasi vidio animasi, mayoritas responden tergolong dalam kategori pengetahuan cukup terkait pemilihan jajanan sehat, sebanyak 26 orang atau 46 4%.

5.1.1. Pengetahuan Siswa Cara Memiilih Jajanan Sehat Setelah Pemberian edukasi Video Animasi

Tabel 4.3 *Min, Max Moudus Data Post _Test*

	N	Min	Max	Modus	Mean	Median	Sd
Posttest	56	9	18	18	15,2500	16	2,46613

Berdasarkan Tabel 4.3, dari total 56 responden, skor terendah dalam menjawab pernyataan adalah 9, sedangkan skor tertinggi mencapai 18. *Modus* sebesar 18. Temuan ini mengindikasikan bahwa setelah memperoleh edukasi melalui media video animasi, secara keseluruhan tingkat pengetahuan responden mengalami peningkatan dan berada dalam kategori baik.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi berdasarkan Pengetahuan Cara memilih Jajanan Setelah edukasi Vidio Animasi

Pengetahuan	Frekuensi(n)	Presentase%
Baik	49	87,5%
Cukup	7	12,5%
Kurang	0	0%
Total	56	100%

Berdasarkan Tabel 4.4, setelah memperoleh pembelajaran melalui media video animasi, mayoritas responden menunjukkan tingkat pemahaman yang baik terkait pemilihan jajanan sehat, yaitu sebanyak 49 orang atau 87,5%.

4.1.2 Pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat Pengetahuan dalam memilih jajanan

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pemberian edukasi melalui media video animasi terhadap tingkat pengetahuan siswi mengenai cara memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01. Pengujian statistik dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat signifikansi 0,5% ($\alpha = 0,005$). Uji ini membandingkan nilai rerata (*mean*) dan simpangan baku (standar deviasi) sebelum dan sesudah intervensi edukasi. Hasil analisis bivariat tersebut disajikan tabel berikut.

Tabel 4.5 Pengaruh edukasi Video Animasi Terhadap tingkat pengetahuan cara memilih jajanan sehat

	N	Min	Max	Modus	SD	Z	PValue
Pretest	56	2	18	6.00	3.57512	-6.495	0,000
Posttest	56	9	18	18.00	2,46613	.000	

Berdasarkan Tabel 4.5, hasil penelitian di SDN Kertaharja 01 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas dalam pengetahuan siswi mengenai cara memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui video animasi. *Modus* nilai pengetahuan sebelum edukasi adalah 6,00 dengan standar deviasi 3,57512, sedangkan setelah edukasi meningkat menjadi 18,00 dengan standar deviasi 2,46613. Peningkatan nilai *modus* ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswi meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik. Selain itu, penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa jawaban responden menjadi lebih konsisten dan mendekati nilai yang sering muncul.

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai *Z* sebesar -6,495. Angka ini lebih besar dari batas *Z* tabel yaitu 1,96 (dilihat dari besar angkanya tanpa tanda

minus). Karena 6,495 lebih besar dari 1,96, maka hasilnya disebut signifikan. Artinya, ada perbedaan yang nyata antara pengetahuan siswi sebelum dan sesudah diberikan edukasi. Selain itu, nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, yang berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa edukasi melalui video animasi benar-benar memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswi tentang memilih jajanan sehat.

Hal ini juga diperkuat oleh data kategorisasi, dimana sebelum diberikan edukasi, mayoritas siswi (26 orang atau 46 4%) berada dalam kategori pengetahuan cukup, sedangkan setelah diberikan edukasi, sebanyak 49 siswi (87 5%) masuk dalam kategori pengetahuan baik. Hasil ini menunjukkan bahwa edukasi melalui video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswi mengenai jajanan sehat di SDN Kertaharja 01.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Tingkat Pengetahuan Siswa Sebelum dilakukan edukasi video animasi

Hasil penelitian terhadap 56 responden sebelum diberikan edukasi melalui video animasi menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori cukup. Berdasarkan data yang dikumpulkan selama proses penelitian, tercatat bahwa 26 responden (46 4%) memiliki pengetahuan mengenai pemilihan jajanan sehat yang tergolong dalam kategori cukup. Berdasarkan hasil kuesioner yang memuat 18 pernyataan, rata-rata anak dengan kategori pengetahuan cukup mampu menjawab antara 7 sampai 12 pertanyaan secara benar. Responden dengan kategori pengetahuan cukup umumnya sudah memahami definisi seperti jajanan yang bersih itu sehat. sebelum diberikan edukasi responden mengetahui bahwa jajanan yang tampilanya menarik itu tidak sehat dan dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat.

Sementara itu, terdapat 15 siswa (26 8%) yang tergolong memiliki pengetahuan pada kategori kurang. Responden dengan tingkat pemahaman ini umumnya hanya mampu menjawab benar pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal

yang mudah dikenali secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, seperti: jajanan yang sudah bau atau busuk tidak layak untuk dikonsumsi. Berdasarkan data dari hasil kuesioner yang terdiri dari 18 pernyataan, diketahui bahwa rata-rata anak dalam kategori ini hanya mampu menjawab sekitar 2 hingga 6 pertanyaan yang benar. Kurangnya pengetahuan responden disebabkan oleh belum adanya pemberian informasi terkait jajanan sehat kepada sebagian siswa.

Sebelum mendapatkan edukasi melalui media video animasi, responden diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* yang memuat pertanyaan terkait pengetahuan tentang jajanan sehat. Materi yang diujikan mencakup pemahaman mengenai definisi, ciri-ciri jajanan sehat, cara memilih jajanan yang aman, serta dampak mengonsumsi jajanan yang tidak sehat. Setiap responden mengisi soal berdasarkan pengetahuan dan pemahamannya masing-masing. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal yang dimiliki responden sebelum diberikan intervensi edukatif.

Pengisian *pre-test* dilakukan secara individu oleh setiap responden tanpa adanya bantuan dari pihak lain dan tanpa menggunakan media atau sumber tambahan. Responden hanya menjawab berdasarkan lembar kuesioner yang dibagikan oleh peneliti. Hasil pengisian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh responden bervariasi, meskipun beberapa responden berada dalam kategori tingkat pengetahuan yang sama. Sebanyak 15 responden (26,8%) termasuk dalam kategori pengetahuan baik. Responden dalam kategori ini mampu menjawab soal kuesioner dengan benar dalam rentang 13 hingga 18 soal. Sebagian besar responden mampu menjawab tentang pengertian jajanan sehat, ciri-ciri jajanan sehat dan dampak mengonsumsi jajanan sehat memahami dengan baik cara memilih jajanan sehat, yang tercermin dari tingginya jumlah jawaban benar pada pernyataan-pernyataan kuesioner yang berkaitan dengan aspek tersebut

Hasil penelitian ini, sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dzulfian (2025) diketahui bahwa dari 28 siswa sekolah dasar yang menjadi responden, sebagian

besar memiliki tingkat pengetahuan awal mengenai cara memilih jajanan yang tergolong cukup sebelum mendapatkan edukasi kesehatan. Tercatat sebanyak 16 siswa (57 1%) berada pada kategori pengetahuan cukup, 6 siswa (21 4%) memiliki pengetahuan yang baik, dan 6 siswa (21 4%) termasuk dalam kategori pengetahuan cukup. Tingkat pemahaman yang masih cukup ini umumnya disebabkan oleh minimnya informasi mendalam terkait jajanan sehat.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriliya (2022) menunjukkan bahwa dari 28 siswa sekolah dasar yang menjadi responden, sebagian besar memiliki tingkat pengetahuan yang tergolong cukup sebelum menerima edukasi. Dari jumlah tersebut, sebanyak 15 siswa (53 6%) berada dalam kelompok pengetahuan cukup, 6 siswa (21 4%) tergolong memiliki pengetahuan rendah, dan 7 siswa lainnya (25%) termasuk dalam kelompok pengetahuan baik. Rendahnya tingkat pemahaman ini dipengaruhi oleh terbatasnya akses terhadap informasi yang relevan, kondisi edukasi yang belum optimal baik di lingkungan sekolah maupun di rumah, serta kurangnya pengetahuan dasar yang dimiliki anak-anak mengenai pentingnya memilih jajanan sehat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada tingkat pengetahuan yang tergolong cukup, dengan variasi skor yang berbeda-beda. Peneliti berpendapat bahwa tingkat pengetahuan responden terkait jajanan sehat berada pada kategori tersebut karena sebagian besar dari mereka belum pernah menerima informasi yang jelas, terarah, dan berkesinambungan sebelumnya. Informasi yang pernah mereka terima juga disampaikan dengan cara yang kurang menarik atau tidak sesuai dengan tingkat pemahaman anak, sehingga responden kesulitan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Pemilihan media yang digunakan dalam proses penyampaian informasi turut berperan dalam membentuk tingkat pemahaman seseorang. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari pihak sekolah yang menyampaikan bahwa selama ini belum pernah dilakukan kegiatan edukasi yang secara khusus membahas tentang jajanan sehat. Beberapa responden yang mengaku pernah menerima informasi serupa dari luar sekolah juga

menyampaikan bahwa mereka sulit mengingat kembali materi tersebut, karena tidak didukung oleh media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami.

4.2.2 Tingkat Pengetahuan Siswa Setelah diberikan edukasi vidio animasi

Hasil penelitian terhadap 56 responden setelah diberikan edukasi melalui media video animasi tentang cara memilih jajanan sehat, diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan. Pada saat *posttest*, tercatat sebanyak 49 siswa (87.5%) berada dalam kategori pengetahuan baik. Sebelumnya, saat *pretest*, sudah terdapat 15 siswa (28.6%) yang tergolong memiliki pengetahuan baik. Temuan ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah siswa dalam kategori pengetahuan baik. Mayoritas siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang ciri-ciri jajanan sehat, yaitu jajanan harus bersih, tertutup, tidak berwarna mencolok, dan dijual oleh penjual yang menjaga kebersihan. Hal ini terlihat dari jawaban pada pernyataan bahwa jajanan yang tidak bersih dapat mengandung kuman dan bakteri berbahaya, di mana 53 siswa (100%) menjawab dengan benar.

Sebanyak 7 siswa (12.5%) di antaranya masuk ke dalam kategori cukup. Siswa dalam kategori ini mampu menjawab pertanyaan dengan benar maksimal sebanyak 12 pertanyaan, terutama pada pernyataan yang berkaitan dengan pengertian jajanan sehat, ciri jajanan sehat, serta cara memilih jajanan yang aman dan bergizi. Setelah diberikan edukasi mengenai cara memilih jajanan sehat melalui media video animasi, siswa mengisi kuesioner *post-test*. Pertanyaan dalam kuesioner tersebut sama persis dengan yang digunakan pada saat *pre-test*, terdiri dari 18 pertanyaan yang mencakup beberapa indikator, yaitu: pengertian jajanan sehat ciri-ciri jajanan sehat, cara memilih jajanan sehat dan dampak mengonsumsi jajanan sehat. Hasil yang diperoleh pada *post-test* menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan siswa secara signifikan, dimana sebagian besar siswa yang sebelumnya berada dalam kategori cukup meningkat ke kategori baik. Selain itu, tidak terdapat siswa yang berada pada kategori pengetahuan kurang, yang

mengindikasikan bahwa materi dalam video animasi tersampaikan dengan efektif kepada siswa, yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan melalui video animasi dapat dipahami secara optimal oleh siswa.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Apriliya (2022) yang membahas Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Video Animasi terhadap Pengetahuan tentang Makanan Jajanan pada Anak Usia Sekolah. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa tingkat pengetahuan responden mengenai jajanan sehat meningkat dan masuk dalam kategori baik setelah mendapatkan edukasi melalui media tersebut. Peningkatan tingkat pengetahuan ini mencerminkan bahwa metode penyampaian informasi yang digunakan cukup efektif, karena memiliki daya tarik serta dapat dimengerti dengan mudah oleh sasaran edukasi. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik anak, seperti animasi yang interaktif dan visual, membuat informasi lebih mudah diserap dan diingat. Dengan demikian, edukasi melalui media animasi dianggap mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai pentingnya memilih jajanan yang higienis, aman dikonsumsi, dan bernilai gizi.

Penelitian yang dilakukan Lestari et al. (2024) dalam penelitiannya tentang pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media video terhadap pengetahuan anak sekolah dasar mengenai jajanan sehat menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi, pengetahuan responden meningkat dan masuk dalam kategori baik. Peneliti menyebutkan bahwa sebelum mendapatkan edukasi, anak-anak belum pernah menerima informasi secara khusus terkait pentingnya memilih jajanan yang bersih, aman, dan bergizi. Minimnya informasi yang mereka terima sebelumnya membuat pemahaman mereka masih terbatas. Hasil ini membuktikan bahwa penyampaian informasi melalui media video cukup efektif dalam membantu meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang cara memilih jajanan yang sehat.

Penelitian yang dilakukan Delta (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pendidikan kesehatan berperan dalam meningkatkan

pengetahuan siswa sekolah dasar terkait jajanan sehat. Sebelum diberikan materi, sebagian besar siswa hanya memiliki pengetahuan pada tingkat cukup karena belum pernah mendapatkan penjelasan mendalam tentang cara memilih jajanan yang higienis, aman, dan bergizi. Ketika materi disampaikan melalui tayangan video, siswa menjadi lebih tertarik dan mampu memahami isi pesan dengan lebih jelas. Setelah pelaksanaan edukasi, pengetahuan siswa meningkat hingga berada pada kategori baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi dapat menjadi sarana edukasi yang mendukung pembiasaan memilih jajanan sehat pada anak sejak dini.

Peneliti berasumsi bahwa peningkatan pengetahuan siswa dalam penelitian ini, yang ditunjukkan oleh mayoritas responden yang mencapai kategori pengetahuan baik, disebabkan oleh penyampaian informasi melalui media yang menarik dan mudah dipahami, yaitu video animasi. Pemilihan media yang tepat dinilai sangat berpengaruh dalam mendukung keberhasilan proses edukasi. Edukasi dalam penelitian ini disampaikan melalui media video animasi yang membahas cara memilih jajanan sehat. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi berperan penting dalam menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami materi secara lebih optimal. Media ini juga terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai cara memilih jajanan sehat. Semakin tinggi pengetahuan yang dimiliki siswa, maka semakin baik pula kemampuan mereka dalam memilih jajanan yang bersih, aman, dan bergizi ketika beraktivitas di lingkungan sekolah maupun di luar rumah.

4.2.3 Pengaruh edukasi video animasi terhadap tingkat pengetahuan dalam memilih jajanan sehat.

Hasil penelitian terhadap 56 responden menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan yang cukup tinggi setelah diberikan edukasi mengenai cara memilih jajanan sehat melalui media video animasi. Berdasarkan hasil *post-test*, sebanyak 49 responden (87,5%) berada dalam kategori pengetahuan baik. Jumlah ini mengalami kenaikan yang cukup besar dibandingkan saat *pre-test*, dimana hanya

15 responden (28,5%) yang berada pada kategori tersebut. Kenaikan ini juga tercermin dari meningkatnya nilai rata-rata, yakni dari 9,9821 pada *pre-test* menjadi 15,0714 pada *post-test*. Selain itu, nilai standar deviasi menurun dari 3,57512 menjadi 2,4409, yang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa setelah edukasi menjadi lebih merata.

Hasil *uji Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai p sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang nyata antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa SDN Kertaharja 01 dalam memilih jajanan sehat.

Berdasarkan hasil analisis data, seluruh siswa (100%) mengalami peningkatan skor pengetahuan mengenai cara memilih jajanan sehat setelah diberikan edukasi melalui media video animasi. Peningkatan ini dipengaruhi oleh tingginya fokus dan ketertarikan siswa terhadap video yang ditayangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami isi materi. Meskipun semua siswa mengalami peningkatan skor, terdapat 16 responden yang tidak mengalami perubahan kategori pengetahuan meskipun nilainya naik, yaitu 14 responden tetap berada pada kategori baik dan 2 responden tetap berada pada kategori cukup. Responden yang tetap berada pada kategori baik mengalami kenaikan skor hanya beberapa poin karena sudah mengetahui sebagian besar materi sejak awal, sehingga penambahannya hanya melengkapi jawaban yang sebelumnya masih kurang tepat. Sementara itu, dua responden yang tetap berada pada kategori cukup meskipun skornya naik disebabkan oleh kurangnya konsentrasi saat menonton video, sehingga tidak semua informasi dapat mereka pahami dengan baik. Selain itu, kondisi kelas yang sempit membuat suasana belajar kurang kondusif dan sulit diawasi, apalagi enumerator yang bertugas hanya satu orang sehingga pengawasan terhadap seluruh siswa kurang optimal. Sementara itu, terdapat satu responden yang mengalami kenaikan skor tertinggi hingga 11 poin. Peningkatan yang sangat signifikan ini dicapai karena responden benar-benar memusatkan perhatian saat penayangan video animasi

dalam dua kali pertemuan. Selain itu, responden terlihat aktif secara mental, seperti mengganggu saat video menjelaskan poin penting dan terlihat antusias ketika diberikan kesempatan untuk berdiskusi ringan setelah penayangan.

Responden yang tidak mengalami peningkatan skor secara numerik, salah satunya adalah siswa yang memperoleh nilai maksimal baik saat pretest maupun posttest, yaitu 18 dari 18 soal benar. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa tersebut sejak awal sudah memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai jajanan sehat, sehingga setelah diberikan edukasi, pengetahuannya tetap konsisten di tingkat maksimal. Selain itu, tercatat adanya satu responden dengan kenaikan skor yang paling rendah sebesar 2 poin. Responden dengan peningkatan ini sebelumnya sudah berada dalam kategori pengetahuan baik pada saat pretest, sehingga skor posttest hanya menunjukkan peyempurnaan untuk mencapai skor sempurna. Secara umum, sebanyak 28 responden mengalami kenaikan skor rata-rata sebesar 4 sampai 5 poin. Hal ini menunjukkan bahwa mereka mampu menjawab pertanyaan dengan lebih konsisten dan memahami konsep dasar jajanan sehat, seperti mengenali ciri-ciri jajanan yang aman, pentingnya kebersihan, serta memilih makanan yang bergizi.

Sebelum mendapatkan edukasi menggunakan media video animasi, siswa hanya mengetahui secara umum tentang jajanan sehat, misalnya dengan menyebutkan bahwa jajanan sehat adalah makanan yang bersih dan tidak menyebabkan sakit. Pemahaman siswa juga masih terbatas pada ciri-ciri jajanan dari segi tampilan luar, tanpa mengetahui secara mendalam tentang komposisi, kebersihan, dan keamanan jajanan. Setelah diberikan edukasi melalui media video animasi, mayoritas siswa sudah mengetahui dan memahami dengan baik mengenai pengertian jajanan sehat, prinsip dalam memilih jajanan yang aman, tujuan memilih jajanan sehat, serta contoh jajanan yang dianjurkan dan yang perlu dihindari. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui peningkatan jumlah siswa yang menjawab benar pada setiap butir pernyataan dalam *posttest*, khususnya pada pernyataan tentang definisi jajanan sehat, dimana sebanyak 50 siswa menjawab dengan benar (100%), yang menunjukkan bahwa informasi dari video animasi diterima dengan baik dan dipahami oleh seluruh siswa.

Peneliti menilai bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini tergolong efektif, karena mampu membuat siswa lebih fokus dalam menyimak materi yang disampaikan. Penyampaian informasi melalui media video animasi dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai cara memilih jajanan sehat. Penggunaan media ini tidak hanya menarik perhatian siswa dalam durasi yang lebih lama, tetapi juga merangsang mereka untuk berpikir lebih kreatif. Selain itu, video animasi dinilai lebih komunikatif dan mudah dicerna karena menyajikan pesan-pesan secara visual, sederhana, serta memungkinkan untuk diputar ulang kapan pun dibutuhkan. Untuk memastikan pesan edukatif benar-benar tersampaikan, peneliti memutar kembali video tersebut sebanyak dua kali selama sesi penelitian.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dandy (2023) yang menyatakan bahwa edukasi menggunakan media video animasi dapat diberikan dalam dua kali pertemuan untuk meningkatkan efektivitas pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media video animasi dinilai mampu meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif karena penyajiannya yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui tampilan visual yang interaktif dan menyenangkan, video animasi membantu siswa untuk lebih fokus dan mengingat informasi yang diberikan dengan lebih baik. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi turut mendukung peningkatan pemahaman siswa mengenai jajanan sehat secara signifikan.

Hasil penelitian Sihsinarmiyati et al. (2021) mengindikasikan bahwa penggunaan media video animasi berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai obesitas. Berdasarkan hasil uji *McNemar*, terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kelompok yang menerima intervensi melalui video animasi, ditunjukkan oleh nilai p sebesar 0,0001 yang berada jauh dibawah ambang signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa edukasi yang diberikan melalui media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta.

Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya diberikan leaflet, peningkatan pengetahuan pada kelompok video animasi terlihat lebih menonjol. Hal ini keunggulan media video animasi terletak pada kemampuannya dalam memadukan unsur visual, gerakan, dan suara secara bersamaan. Kombinasi ini menjadikan penyampaian materi terasa lebih hidup, menarik perhatian siswa, serta membantu mereka memahami isi materi dengan lebih mudah dan jelas. Dengan tampilan yang dinamis dan interaktif, materi yang disampaikan pun menjadi lebih konkret dan membekas dalam ingatan

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Linggardini (2022) mengungkapkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pendidikan kesehatan efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak usia sekolah dasar dalam menggosok gigi. Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai $p = 0,000$ yang lebih kecil dari $0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil *pretest* dan *posttest* baik dalam aspek pengetahuan maupun keterampilan. Sebelum intervensi, nilai rata-rata pengetahuan anak berada pada angka 5,30 dan meningkat menjadi 7,40 setelah edukasi diberikan. Demikian pula dengan keterampilan menyikat gigi yang semula memiliki nilai rata-rata 11,07 dan naik menjadi 18,33 setelah pemberian video animasi. Media video animasi dinilai efektif karena mampu menyajikan materi secara visual dan auditori secara bersamaan, sehingga mempermudah anak dalam memahami sekaligus menirukan prosedur menyikat gigi yang benar

Sari et al. (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap siswa sekolah dasar terhadap perilaku *bullying*. Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, diperoleh nilai $p = 0,000 (< 0,05)$, yang menandakan bahwa terdapat perbedaan hasil antara sebelum dan sesudah perlakuan yang diberikan. Sebelum penyuluhan, hanya 21,9% siswa yang memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori baik, namun setelah intervensi, persentase tersebut melonjak menjadi 95

3%. Begitu pula pada aspek sikap, jumlah siswa yang memiliki sikap positif terhadap bullying meningkat dari 49 0% menjadi 96 9%. Hasil ini mencerminkan bahwa penyampaian informasi melalui video animasi yang memadukan unsur visual dan audio dapat meningkatkan daya serap informasi serta menanamkan perilaku yang baik pada anak-anak tingkat sekolah dasar.

Pada penelitian ini, peneliti memanfaatkan media video animasi yang memuat materi mengenai pengertian, penyebab, ciri-ciri, cara memilih, serta dampak dari konsumsi suatu makanan. Wiliyanarti et al. (2023) menjelaskan bahwa informasi yang disampaikan melalui media visual hanya mampu diserap sekitar 20%, namun tingkat pemahaman dapat meningkat hingga 50% jika disampaikan melalui media audiovisual seperti video animasi. Hal ini berkaitan dengan fakta bahwa sekitar Sebagian besar informasi yang diterima manusia, yaitu sekitar 75% hingga 87%, bersumber dari rangsangan visual, sementara. Oleh sebab itu, dengan melibatkan lebih banyak indera dalam proses pembelajaran, informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Peneliti berasumsi bahwa pemberian edukasi menggunakan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat. Hal ini dikarenakan video animasi mampu membangkitkan minat belajar siswa, mendorong mereka untuk berpikir lebih aktif, serta menarik perhatian dalam waktu yang cukup lama. Media ini juga memberikan daya tarik tersendiri karena disajikan dengan visual yang menarik, pesan yang mudah dipahami, dan dapat diputar kembali kapan saja sesuai kebutuhan siswa. Peneliti juga berasumsi bahwa beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan kategori pengetahuan kemungkinan disebabkan kurangnya konsentrasi saat menonton, gangguan suasana belajar, atau sikap siswa yang kurang aktif memperhatikan selama penyampaian materi berlangsung.

4.3 Keterbatasan dalam penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini muncul pada tahap pengumpulan data, khususnya ketika berhadapan langsung dengan responden yang masih berada dijenjang sekolah dasar. Pada usia tersebut, anak-anak cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek, mudah terdistraksi, dan sulit untuk fokus dalam waktu lama. Beberapa siswa juga menunjukkan sikap yang sulit diarahkan, seperti bercanda saat pengisian kuesioner, tidak serius menjawab, atau sekadar meniru jawaban teman. Selain itu, jumlah responden yang semula direncanakan sebanyak 65 orang tidak terpenuhi karena pelaksanaan pengumpulan data dilakukan dalam dua kali pertemuan, sementara beberapa siswa berhalangan hadir karena sakit atau izin, sehingga data yang dapat dianalisis hanya berasal dari 56 responden. Penelitian ini juga terkendala oleh ruang kelas yang sempit dan hanya diawasi oleh satu orang enumerator, sehingga pengawasan siswa saat menonton video dan mengisi kuesioner menjadi kurang maksimal.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 27- 29 Mei 2025, dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi kesehatan menggunakan media video animasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai cara memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01. Selain itu, kesimpulan lain yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 5.1.1 Tingkat pengetahuan siswa SDN Kertaharja 01 sebelum diberikan edukasi tentang jajanan sehat melalui media video animasi mayoritas dalam kategori cukup.
- 5.1.2. Tingkat pengetahuan siswa SDN Kertaharja 01 setelah diberikan edukasi tentang jajanan sehat melalui media video animasi mayoritas dalam kategori baik.
- 5.1.3. Edukasi video animasi terbukti berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan siswa kelas IV dan V di SDN Kertaharja 01 dalam memilih jajanan sehat.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Aplikatif

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya informasi siswa mengenai pentingnya memilih jajanan yang aman dan sehat, serta mendorong mereka untuk mengaplikasikan pemahaman tersebut dalam kehidupan harian, serta menjadi contoh yang baik bagi teman sebayanya, keluarga, maupun lingkungan sekitarnya, mengingat pentingnya kebiasaan makan sehat sejak usia dini.

5.2.2 Saran Keilmuan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih yang konstruktif

dalam pengembangan pendidikan kesehatan khususnya pada topik gizi anak dan perilaku konsumsi jajanan. Edukasi yang dilakukan melalui media video animasi dapat menjadi alternatif pendekatan dalam promosi kesehatan di lingkungan sekolah dasar. Diharapkan ke depan, tenaga kesehatan dan pendidik dapat bekerja sama dalam menyusun program edukatif yang menarik dan relevan bagi anak-anak.

5.2.3 Metodologi

Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media video animasi, disarankan untuk memastikan isi dan penyampaian materi sesuai dengan usia siswa, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta menampilkan visual yang menarik, komunikatif, dan interaktif. Selain itu, peneliti perlu mengantisipasi kendala saat pengumpulan data pada siswa sekolah dasar, seperti rentang perhatian yang pendek, kecenderungan bercanda saat mengisi kuesioner, dan ketidakhadiran responden, agar data yang diperoleh tetap valid dan sesuai dengan jumlah yang direncanakan. Peneliti juga disarankan untuk memperhatikan jumlah enumerator dan kondisi ruang kelas; apabila ruang kelas sempit dan jumlah enumerator terbatas, pengawasan siswa saat menonton video edukasi dapat kurang optimal. Oleh karena itu, sebaiknya disiapkan jumlah pengawas yang memadai agar proses edukasi dan pengumpulan data berjalan lancar dan seluruh siswa dapat fokus memperhatikan materi.

Jadwal Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	Penentuan Topik dan Judul																																
2.	BAB 1 Pendahuluan																																
3.	BAB 2 Tinjauan Pustaka																																
4.	BAB 3 Metode Penelitian																																
5.	Sidang Proposal																																
6.	Revisi Proposal																																
7.	Penelitian																																
8.	BAB 4 Hasil dan Pembahasan																																
9.	BAB 5 Kesimpulan dan Saran																																
10.	Sidang Skripsi																																
11.	Revisi Skripsi																																
12.	Pengumpulan Skripsi																																

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M. S., Trisnadewi, N. W., Oktaviani, N. P. W., & Munthe, S. A. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan*.
- Afrilia, Neviyarni, Arief, & Amini. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Annastasya Mutmainah Karim, Silvia D. Mayasari Riu, & Petronela Mamentu. (2021). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dalam Pencegahan Penularan Covid-19 Di Kelurahan Ternate Tanjung. *Jurnal Kesehatan Amanah*, 5(2), 14–21. <https://doi.org/10.57214/jka.v5i2.12>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Apriliya, B. A. (2022). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa Kelas I Dan Ii Di Sdn Karangrejo 1 Kecamatan Karangrejo Kabupaten Magetan*. 1–23.
- Badan Pengawas Obat Dan Makanan. (2020). *Pedoman Implementasi Peraturan Badan Pom No 20 Tahun 2019 Tentang Kemasan Pangan*.
- Badan Pusat Statistik. (2024). *Jumlah Kasus Hiv/Aids, Ims, Dbd, Diare, Tb, dan Malaria Menurut Kecamatan, 2022-2023*.

- Bagus Priam Agan. (2024). *Pola Pikir, Variabel Dan Hubungan Variabel*. 2(3), 454–474.
- Bahar. (2023). Penyuluhan Tentang Jajanan Sehat Sebagai Upaya Perbaikan Status Gizi pada Siswa di SD Negeri 100 Kendari. *JurnalPengabdianMasyarakat*, 7(2), 47–53.
- Bahri, S., & Akhmad, N. A. (2024). Kajian Perkembangan Kognitif Dan Psikologi Anak Pada Tingkat Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48–60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- BPOM. (2021). Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang. In *J. Cahya, A* (Vol. 130, Issue 41).
- Budi, H. S. (2019). Product Development Of Illustrated Children's Storybook Entitled "Senja" Into Children's Animated Video Stories. *Vcd*, 4(1), 24–31. <https://doi.org/10.37715/vcd.v4i1.1387>
- Damayanti, R., & Yuanta, F. (2020). *Media Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Minat Baca Anak*. 1–8.
- Dandy. (2023). *Pengaruh Media Vidio Animasi Tentang Jajanan AJANAN Sehat Terhadap Peningkatan Pengetahuan , Sikap Dan Perilaku SISWA/I SDN 005 LOA JANAN ILIR*.
- Daniel, R. (2016). *Bunga Rampai Media Promosi Kesehatan*.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Delta. (2024). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa Kelas 1 Di SD IT ALHASANAH PAGAR DEWA*. 12(1), 82–88.
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar [Language, Emotional, and Social Development in Primary School-Aged Children]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1.

- Dinkes Prov. Jateng. (2020). Rkpd Pemerintah Provinsi Jawa Tengah Tahun 2020. *Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah*, 3517463(24), 1–2488.
- Djannah, S. N., Wijaya, C. S. W., Jamko, M. N., Sari, L. P., Hastuti, N., Sinanto, R. A., Maelani, R., Nurhesti, A., & Yuliawati, K. (2020). Buku Ajar Promosi Kesehatan dan Perubahan Perilaku. In *CV mine*.
- Dwanda, P. L., Triana, A. A., Miftakhul, J., & Arya, P. R. (2024). *Pemanfaatan Vidio Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar*. 5(3), 1–23.
- Dzulfian Syafrian, dkk. (2025). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Ernawati, A. (2022). Media Promosi Kesehatan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Ibu Tentang Stunting. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan Dan Iptek*, 18(2), 139–152.
- Fatimah, & Nuryaningsih. (2018). *Buku Ajar Buku Ajar*.
- Fauziah, A., Kasmia, K., & Jambormias, J. L. (2023). Edukasi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 953–960. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1545>
- Febrina, W., Abdillah, N., Indrawan, S., Harfrida, E., & Srihandayani, S. (2022). JPK: Jurnal Pengabdian Kompetitif Edukasi Siswa Sekolah Dasar Mengenai Jajanan Sehat. *Jurnal Pengabdian Kompetitif*, 1(2), 98–104.
- Fitriani, Lestari, L., Listari, Wahdah, Aprisa, E., Shelli, U., Ramzi, Saputra, A., Safrina, R., Amira, Mufida, I., Amelia, R., Hastuti, R., Aswitri, Azura, Hikmah, N., Noviyanti, Melin, & Rahmawati. (2022). Penyuluhan Tentang Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Anak di Sekolah Dasar Negeri 04 Tengguli. *Hippocampus: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 26–30. <https://doi.org/10.47767/hippocampus.v1i1.349>
- Hadi, J. A. (2020). *Aturan konseling media nutrisi untuk perilaku cemilan pelajar*.

- Hasibuan, A. R. H., Maulana, A., Samosir, D. S., & Syahrial. (2024). Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran, Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 120–125.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Konsep Uji Validitas Dan Relibilitas Dengan Menggunakan Spss. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Januariana, N., & Zebua, H. (2022). Pemilihan Jajanan Anak Sekolah Dasar Mardi Lestari Kecamatan Medan Petisah Kota Medan. *Jurnal Kesehatan Dan Masyarakat (Jurnal KeFis)* , 2, 2–2.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2015). *Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional*.
- Lestari, E. P., Firdaus, A. D., & Kurniawan, A. S. (2024). PHBS Tentang Jajanan Tidak Sehat Berhubungan Dengan Kejadian Diare. 8(2), 155–164.
- Lestari, & Thisrt. (2021). *Pengabdian Masyarakat Pentingnya Jajanan Sehat Untuk Anak Sekolah Dasar*. 2(4), 390–393.
- Mahendra, D., Jaya, I. M. M., & Lumban, A. M. R. (2019). Buku Ajar Promosi Kesehatan. In *Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Vokasi UKI*.
- Marianthi, D., Ismail, I., Alamsyah, T., & Hayati, W. (2020). Pendidikan kesehatan dengan teknik bermain kartu edukasi dapat membentuk perilaku jajanan sehat pada anak usia sekolah. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, 5(2), 147. <https://doi.org/10.30867/action.v5i2.310>
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marlina, H., Hayana, & Ismainar, H. (2021). Program Edukasi Kesehatan ; Upaya Preventif Terhadap Penularan Covid-19 Di Sma Negeri 2 Siak Hulu Provinsi Riau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusa Mandiri*, 3(1), 23–28. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/2038/827>

- Maryam, S. (2024). *Media Dalam Pelayanan Kesehatan Remaja : Literature Review*. 5, 11372–11378.
- Masruroh, M., & Hayati, N. (2021). Media poster sebagai sarana edukasi masyarakat dalam upaya pencegahan covid-19. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 4(2), 169.
- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Pedoman Optimalisasi Fungsi Otak Pada Pembelajaran Anak Usia Sekolah Di Tingkat Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah* (Issue Mi).
- Modjo, D., Baliu, W., & Firmawati. (2024). Capaian Perkembangan Kognitif Anak Di SD Muhammadiyah 1 Limboto. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(2), 3560–3567.
- Nita. (2020). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Notoatmodjo. (2012). *Pdf-Methodologi-Penelitian-Kesehatan* (p. 243).
- Novelasari, H. F. N. (2022). *Buku Saku Jajanan Sehat Anak Sekolah*.
- Nurjanah, N., Permata, D. A., Praptiwi, Y. H., & Ningrum, N. (2023). Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Tunagrahita. *Jurnal Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 33(2), 10–17.
- Nurmala. (2018). *Buku Promosi Kesehatan*.
- Oktavianasari, A., Fatoni, R., Farmasi, F., & Pekalongan, U. (2025). *Pola Peresepan Obat Diare pada Pasien Balita di Instalasi Rawat Jalan RSUD Kajej Kabupaten Pekalongan Periode Januari – Juni 2024*.
- Priadana Sidik, & Sunarsi Denok. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*.

- Pribadi, T., Keswara, U. R., Widodo, S., Alparizi, M., Marlana, L., Pritasari, L., & Wulandari, H. (2022). Penyuluhan kesehatan tentang jajanan sehat dan jajanan tidak sehat. *J. Cahya*, 4, 2(4), 196–202. <https://doi.org/10.56922/phc.v2i4.249>
- Profil kesehatan Indonesia. (2020). Health Statistics. In *Science as Culture*. <https://doi.org/10.1080/09505438809526230>
- Putra, S., Syahran Jailani, M., & Hakim Nasution, F. (2021). Penerapan Prinsip Dasar Etika Penelitian Ilmiah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27876–27881.
- Putri, D. A., Sari, I. P., Afifah, I., Fahriza, M. G., Wiwin, N. W., Asthiningsih, & Mufilihatin, S. K. (2023). Peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2, 2.
- Rahmi, S. A., Juni Mulia, R., Sara, F., Rahman, W. A., & Kesehatan Banjarmasin, P. (2023). Penggunaan Media Yang Efektif Dalam Promosi Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Anak Sekolah Dasar. *JIKES : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 1(2), 203–209. <http://qjurnal.my.id/index.php/jik/article/view/278>
- Ratnaningsih, T. R., Siti Indatul Laili, & Tri Peni. (2023). Health Education Tentang jajanan Sehat Pada Anak Pra Sekolah di RA AL-MA'UNAH Desa Mojojejer Mojowarno Kabupaten Jombang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 10–19.
- Rifai Anwar M. (2024). *Variabel Penelitian: Pengertian, Jenis, dan Definisi Operasional di Bidang Ekonomi dan Pendidikan*.
- Riyana, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri. *BAHUSACCA : Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 4(1), 31–37. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v4i1.927>
- Rosyidah, M., Wisudawati, N., Yasmin, Y., & Masruri, A. (2021). Edukasi Informasi Adaptasi Era New Normal Bagi Masyarakat. *Suluh Abdi*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.32502/sa.v3i2.4147>

- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Safitri, R., & Faridi, A. (2024). Efektivitas Media Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Jajanan Sehat. 3(3), 19–23.
- Sahli. (2021). Efektifitas Media Promosi Kesehatan Dalam Penanganan Stunting (Literatur Review). *Jurnal Rumpun Ilmu Kesehatan*, 1(2), 93–100. <https://doi.org/10.55606/jrik.v1i2.2615>
- Sari, N., Ardyanti, D., & Rahayu, E. P. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Vidio Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Bullying Pada Anak SDN 004 LOA JANAN ILIR SAMARINDA. 5, 13561–13568.
- Sari, Y., Sulaiman, & Vitoria, L. (2023). Penggunaan Media Leaflet Terhadap Kreativitas Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pkn Di Kelas V SDN 70 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 8(4), 338–349.
- Sesilia, Dewi, R., Ratnah, S., & Salasa, A. M. (2022). *Jurnal Pengabdian Kefarmasian Volume 3, No.1, Mei 2022*. 3(1), 1–5.
- Sihsinarmiyati, A., Simbolon, D., & Lestari, W. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Tentang Obesitas. *Jurnal Penelitian Terapan Kesehatan*, 8(1).
- Sinaga, V. A., Panjaitan, M., & Sitio, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Booklet Terhadap Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas Iv Sd Negeri 094109 Raya Pinantar. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 176–190. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2page176-190>
- Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>
- Sugiyanto, S., Rizki, M., & Mashar, H. M. (2024). Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi "Jajanan Sehat" terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah di Kota Palangka Raya. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 8(1), 1–5. <https://doi.org/10.22487/ghidza.v8i1.741>

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.

Sukma Senjaya, Aat Sriati, Indra Maulana, & Kurniawan, K. (2022). Dukungan Keluarga Pada Odha Yang Sudah Open Status Di Kabupaten Garut. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(3), 1003–1010.

Suryanhi, L., & M, M. (2020). Penggunaan Lahan Dalam Meningkatkan Pendapatan Rumah TanggYuliyana Di Desa Purwosari Kecamatan Tomoni Timur Kecamatan Luwu Kabupaten Timur (Studi Kasus Kawasan Rumah Pangan Lestari (Krpl). *Jurnal Environmental Science*, 3(1).

Susanto, A., Sari, M. P., & Purwantiningrum, H. (2021). Upaya Peningkatan Pengetahuan Tentang Covid-19. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(4), 1294–1301. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>

Syahla, & Prihantini. (2023). Pengelolaan Jajanan Sehat Untuk Meningkatkan Pola Makan Sehat Anak Sekolah Dasar. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), 43–53. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.333>

Taha, S. R., Zainudin, S., & Tine, N. (2024). *Untuk Meningkatkan Kesehatan Masyarakat Di Tempat Wisata Pentadio Resort*. 3(1), 41–48.

Talimbung, V. (2023). Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat Indonesia. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia (JIPMI)*, 2(3), 56–60. <https://jurnalnew.unimus.ac.id/index.php/jipmi>

Trimanjaya, D. (2020). Buku Ajar Promosi Kesehatan Masyarakat. In *Yayasan Kita Menulis*.

Tukiman, Mauliddina, S., & Jayusman, D. D. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan Pada Siswa Di SDN 101774 Desa Sampali Tahun 2023. *Exellent Midwifery Journal*, 6(2), 29–39.

Umar, U. T., Anwar, S., Umar, U. T., Umar, U. T., Muliadi, T., & Umar, U. T. (2024). *Pengaruh Pengetahuan Murid dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Jajan di SD Negeri 14 Meulaboh*. 1(4), 221–228.

Unicef. (2024). *Diarrhoea remains a leading killer of young children, despite the availability of a simple treatment*. <https://data.unicef.org/topic/child-health/diarrhoeal-disease/>

Wahyuni. (2023). *Modul Ajar Promosi Kesehatan* (Vol. 13, Issue 1).

Wahyuni, S., & Indriastuti, D. (2024). *Gambaran Konsumsi Jajanan Beresiko Tinggi Gula Pada Anak SDN*. 04(2), 21–27.

Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>

Wiliyanarti, P. F., Barroqoh, L., & Aisyah, S. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Audiovisual terhadap Perilaku Lansia tentang Personal Hygiene. *Jl-KES (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 6(2), 205–214. <https://doi.org/10.33006/jikes.v6i2.502>

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.

Wulandari, U. N., & Linggardini, K. (2022). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Anak Dalam Menggosok Gigi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.

Yani, R., & Reynaldi, F. (2022). Hubungan Perilaku Siswa Tentang Makanan Jajanan Terhadap Status Gizi Anak Di Sd Negeri 2 Teunom. *Jurnal Biology Education*, 10(1), 53–64. <https://doi.org/10.32672/jbe.v10i1.4117>

Yuni, R. J. A. K. A. P. B. S. P. (2021). *Makanan Jajanan*.

LAMPIRAN

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	PERNYATAAN KEALSIAN KARYA ILMIAH
---	--	---

LEMBAR KEALSIAN KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama: Arrofatun Nisya

NIM : C1021094

Prodi : Sarjana Keperawatan dan Ners

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

- 1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan Mempertanggung jawabkan**
- 2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.**
- 3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya**
- 4. Tidak melakukan manipulasi dan pemalsuan data**
- 5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya**

Jika di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan, ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenakan sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Universitas Bhamada Slawi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Slawi, Juli 2024
Yang Menyatakan




Arrofatun Nisya

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	SURAT IZIN PENGAMBILAN DATA AWAL
---	--	---

LEMBAR SURAT IZIN PENGAMBILAN DATA AWAL

	YAYASAN PENDIDIKAN TRI SANJA HUSADA UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI FAKULTAS ILMU KESEHATAN Prodi : Ilmu Keperawatan (S1), Profesi Ners, Farmasi (S1), Keselamatan Kesehatan Kerja (D-IV), Keperawatan (DIII), Kebidanan (DIII) Jl. Cut Nyak Dhien, Kalisapu Telp. (0283) 6197570 – 6197571, Fax. (0283) 6198450 Slawi, E-mail : fikeshbhamada@gmail.com SK.MENDIKBUD RISET & TEKNOLOGI : 325/E/O/2021									
Nomor : 327 /FIK.UNIV.BMD/HM/III/2025 Lamp. : - Perihal : Permohonan Ijin Pengambilan Data Awal	Slawi, 4 Maret 2025									
Kepada Yth Kepala SDN Kertaharja 01 di Tempat										
Dengan hormat, Sehubungan dengan Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhamada Slawi, bersama ini kami mohon Bapak/Ibu memberi ijin pengambilan data awal guna pembuatan Proposal Tugas Akhir/Skripsi, kepada mahasiswa kami atas nama :										
<table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Arrofatus Nisya</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: C1021094</td> </tr> <tr> <td>Nama Pembimbing</td> <td>: 1. Susi Muryani, MNS. 2. Nurhakim Yudhi Wibowo, M.Kep.</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: Pengaruh Edukasi Vidio Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat</td> </tr> </table>			Nama	: Arrofatus Nisya	NIM	: C1021094	Nama Pembimbing	: 1. Susi Muryani, MNS. 2. Nurhakim Yudhi Wibowo, M.Kep.	Judul Skripsi	: Pengaruh Edukasi Vidio Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat
Nama	: Arrofatus Nisya									
NIM	: C1021094									
Nama Pembimbing	: 1. Susi Muryani, MNS. 2. Nurhakim Yudhi Wibowo, M.Kep.									
Judul Skripsi	: Pengaruh Edukasi Vidio Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat									
Demikian untuk menjadikan periksa, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.										
  Dekan, Ners, M.Kes 0976.11.09.02.022										
Tembusan disampaikan kepada : 1) Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners 2) Peringgal										

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	SURAT UJI VALIDITAS DAN RELIBILITAS
---	---	---

LEMBAR SURAT UJI VALIDITAS DAN RELIBILITAS



**YAYASAN PENDIDIKAN TRI SANJA HUSADA
UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN**

Prodi : Ilmu Keperawatan (S1), Profesi Ners, Farmasi (S1), Keselamatan Kesehatan Kerja (D-IV),
Keperawatan (DIII), Kebidanan (DIII)
Jl. Cut Nyak Dhien, Kalisapu Telp. (0283) 6197570 – 6197571, Fax. (0283) 6198450 Slawi,
E-mail : fikesbhamada@gmail.com SK.MENDIKBUD RISET & TEKNOLOGI : 325/E/O/2021

Nomor : **SD /FIK.UNIV.BMD/HM/IV/2024**
Lamp. : -
Perihal : **Permohonan Uji Validitas dan Reabilitas**

Slawi, 28 April 2025

Kepada
Yth. Kepala SDN Kertaharja 02
di
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Bhamada Slawi, bersama ini kami mohon Bapak/Ibu memberi ijin untuk melaksanakan *Uji Validitas dan Reabilitas*, bagi mahasiswa kami atas nama :

Nama : Arrofatus Nisya
NIM : C1021094
Nama Pembimbing : 1. Susi Muryani, MNS.
2. Nurhakim Yudhi Wibowo, M.Kep.
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Video Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat

Demikian untuk menjadikan periksa, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Fakultas Ilmu Kesehatan
Dekan,

NIRY 1976.11.09.02.022

Tembusan disampaikan kepada :
1) Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan dan Ners
2) Peringgal

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	SURAT KOMITE ETIKA PENELITIAN
---	---	---

LEMBARSURAT ETIKA PENELITIAN



KOMITE ETIK PENELITIAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI

Alamat: Jl. Cut Nyak Dhien No. 16 Kalisapu, Kecamatan Slawi, Kabupaten Tegal
Telp. (0283) 697570, 697571 Fax. (0283) 6198450 Website : sim-epk.bhamada.ac.id

KETERANGAN LAYAK ETIK DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION "ETHICAL EXEMPTION"

No.077/Univ.Bhamada/KEP.EC/V/2025

Protokol penelitian versi 1 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Arroatun Nisya
Principal In Investigator

Nama Institusi : UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

"Pengaruh Edukasi Tentang Jajanan Sehat Dengan Media Vidio Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat Di SDN Kertaharja 01"

"The Influence of Education About Healthy Snacks with Animated Video Media on the Level of Knowledge in Choosing Healthy Snacks at SDN Kertaharja 01"

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 23 Mei 2025 sampai dengan tanggal 23 Mei 2026.

This declaration of ethics applies during the period May 23, 2025 until May 23, 2026.



Anggota Peneliti : Susi Muryani, MNS

May 23, 2025
Chairperson,



Ramadhan Putra Satria, S.Kep.Ns.,M.Kep

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	SURAT BALASAN PENELITIAN
---	--	---

SURAT BALASAN PENELITIAN



**PEMERINTAH KABUPATEN TEGAL
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KWK KECAMATAN KRAMAT
SEKOLAH DASAR NEGERI KERTAHARJA 01**

Alamat : Jalan Nusa Indah No 15 RT 01 RW 01 Kertaharja Kec. Kramat Kab. Tegal, Kode POS 52181

SURAT KETERANGAN

Nomor : 09 / 014 / SD-NEG / VII / 2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN Kertaharja 01.Kecamatan Kramat. Kaburaten Tegal. Provinsi Jawa Tengah menerangkan bahwa:

Nama : Arrofatun Nisya
 Tempat, tanggal lahir : Tegal, 11 Febuari 2003
 NIM : C1021094
 Fakultas : Ilmu Kesehatan
 Jurusan : S1 Keperawatan
 Perguruan Tinggi : Universitas Bhamada Slawi
 Alamat Rumah : Kertaharja, Kramat ,Tegal RT 02 RW 03

Yang bersangkutan diatas benar-benar telah melakukan penelitian di SDN Kertaharja 01 pada tanggal 27 Mei 2025 dengan judul penelitian **“PENGARUH EDUKASI VIDIO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT DI SDN KERTAHARJA 01”**

Demikian Surat Keterangan ini agar dapat dipergunakan seperlunya.

Dikeluarkan di Kertaharja
 Pada Tanggal 23 Juli 2025
 Kepala Sekolah


Tarmint, S.Pd. SD
 NIP. 19740429 200012 2 002



**PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU
KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025**

UJI VALIDITAS

Uji Validitas Instrume

TINGKAT PENGETAHUAN																						
No.Responden	PERTANYAAN																					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	9	
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
3	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	
4	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	
5	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	
6	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
8	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	
9	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	
10	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	
11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
13	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6	
15	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	5	
16	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	5	
17	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7	
18	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12	
19	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	9	
20	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7	
21	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	
22	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	
23	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	7	
24	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	9	
25	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10	
26	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	
27	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	6	
28	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	11	
29	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL	
P1	Pearson Correlation	1	.302	.201	.443*	.308	.850**	.527**	.201	.915**	.645**	.201	.690**	.112	.443*	.426*	.915**	.527**	.739**	.783**	.364*	.784**	
	Sig. (2-tailed)		.105	.287	.014	.098	.000	.003	.287	.000	.000	.287	.000	.558	.014	.019	.000	.003	.000	.000	.048	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.302	1	.667**	.134	.093	.196	.572**	.667**	.276	.468**	.667**	.437*	.371*	.134	.707**	.276	.572**	.408*	.380*	.829**	.667**	
	Sig. (2-tailed)		.105		.000	.481	.626	.299	.001	.000	.140	.009	.000	.016	.043	.481	.000	.140	.001	.025	.038	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.201	.667**	1	.089	.082	.131	.381*	1.000**	.184	.312	1.000**	.291	.557**	.089	.471**	.184	.381*	.272	.254	.553**	.545**	
	Sig. (2-tailed)		.287	.000		.640	.745	.491	.038	.000	.331	.093	.000	.118	.001	.640	.009	.331	.038	.146	.176	.002	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.443*	.134	.089	1	.695**	.881**	.234	.089	.484**	.286	.089	.308	.050	1.000**	.189	.484**	.234	.327	.351	.181	.474**	
	Sig. (2-tailed)		.014	.481	.640	.000	.000	.214	.640	.007	.126	.640	.101	.795	.000	.317	.007	.214	.077	.057	.395	.008	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.308	.093	.062	.695**	1	.473**	.162	.062	.337	.199	.062	.212	.034	.695**	.131	.337	.162	.227	.244	.112	.346	
	Sig. (2-tailed)		.098	.626	.745	.000		.008	.391	.745	.069	.293	.745	.260	.058	.000	.489	.069	.391	.227	.194	.556	.061
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	.650**	.196	.131	.681**	.473**	1	.343	.131	.711**	.419*	.131	.449*	.073	.681**	.277	.711**	.343	.480**	.515**	.237	.607**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.299	.491	.000	.008		.064	.491	.000	.021	.491	.013	.702	.000	.138	.000	.064	.007	.004	.208	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.527**	.572**	.381*	.234	.182	.243	1	.381*	.482**	.818**	.381*	.785**	.212	.234	.809**	.482**	1.000**	.714**	.665**	.690**	.842**	
	Sig. (2-tailed)		.003	.001	.038	.214	.391	.084		.038	.007	.000	.038	.000	.260	.214	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	.201	.667**	1.000**	.089	.062	.131	.381*	1	.184	.312	1.000**	.291	.557**	.089	.471**	.184	.381*	.272	.254	.553**	.545**	
	Sig. (2-tailed)		.287	.000	.000	.640	.745	.491	.038		.331	.093	.000	.118	.001	.640	.009	.331	.038	.146	.176	.002	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P9	Pearson Correlation	.915**	.276	.184	.484**	.337	.711**	.482**	.184	1	.590**	.184	.631**	.102	.484**	.390*	1.000**	.482**	.676**	.725**	.333	.758**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.140	.331	.007	.059	.000	.007	.331	.001	.331	.000	.590	.007	.033	.000	.007	.000	.000	.072	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P10	Pearson Correlation	.645**	.468**	.312	.286	.199	.419*	.818**	.312	.590**	1	.312	.836**	.174	.286	.681**	.580**	.818**	.873**	.813**	.584**	.862**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.009	.093	.126	.293	.021	.000	.093	.001	.093	.000	.359	.126	.000	.001	.000	.000	.000	.001	.000	

P11	Pearson Correlation	.201	.667**	1.000**	.089	.082	.131	.381*	1.000**	.184	.312	1	.291	.557**	.089	.471**	.184	.381*	.272	.254	.553**	.545**
	Sig. (2-tailed)	.287	.000	.000	.640	.745	.491	.038	.000	.331	.093		.118	.001	.640	.009	.331	.038	.146	.176	.002	.002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P12	Pearson Correlation	.690**	.437*	.291	.306	.212	.449*	.765**	.291	.631**	.935**	.291	1	.162	.306	.619**	.631**	.765**	.934**	.870**	.527**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.000	.016	.118	.101	.260	.013	.000	.118	.000	.000	.118		.391	.101	.000	.000	.000	.000	.003	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P13	Pearson Correlation	.112	.371*	.557**	.050	.034	.073	.212	.557**	.102	.174	.557**	.162	1	.050	.263	.102	.212	.152	.141	.308	.326
	Sig. (2-tailed)	.556	.043	.001	.795	.856	.702	.260	.001	.590	.359	.001	.391		.795	.161	.590	.260	.424	.456	.098	.078
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P14	Pearson Correlation	.443*	.134	.089	1.000**	.695**	.681**	.234	.089	.484**	.286	.089	.306	.050	1	.189	.484**	.234	.327	.351	.181	.474**
	Sig. (2-tailed)	.014	.481	.640	.000	.000	.000	.214	.640	.007	.126	.640	.101	.795		.317	.007	.214	.077	.057	.395	.008
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P15	Pearson Correlation	.426*	.707**	.471**	.189	.131	.277	.809**	.471**	.390*	.661**	.471**	.618**	.263	.189	1	.390*	.809**	.577**	.538**	.853**	.761**
	Sig. (2-tailed)	.019	.000	.009	.317	.489	.138	.000	.009	.033	.000	.009	.000	.161	.317		.033	.000	.001	.002	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P16	Pearson Correlation	.915**	.276	.184	.484**	.337	.711**	.482**	.184	1.000**	.590**	.184	.631**	.102	.484**	.390*	1	.482**	.675**	.725**	.333	.758**
	Sig. (2-tailed)	.000	.140	.331	.007	.069	.000	.007	.331	.000	.001	.331	.000	.590	.007	.033		.007	.000	.000	.072	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P17	Pearson Correlation	.627**	.572**	.381*	.234	.162	.343	1.000**	.381*	.482**	.818**	.381*	.765**	.212	.234	.809**	.482**	1	.714**	.685**	.690**	.842**
	Sig. (2-tailed)	.003	.001	.038	.214	.391	.064	.000	.038	.007	.000	.038	.000	.260	.214	.000	.007		.000	.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P18	Pearson Correlation	.739**	.408*	.272	.327	.227	.480**	.714**	.272	.876**	.873**	.272	.934**	.152	.327	.577**	.676**	.714**	1	.932**	.492**	.858**
	Sig. (2-tailed)	.000	.025	.146	.077	.227	.007	.000	.146	.000	.000	.146	.000	.424	.077	.001	.000	.000		.000	.006	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P19	Pearson Correlation	.793**	.380*	.254	.351	.244	.515**	.665**	.254	.725**	.813**	.254	.870**	.141	.351	.539**	.725**	.665**	.932**	1	.459*	.843**
	Sig. (2-tailed)	.000	.036	.176	.057	.194	.004	.000	.176	.000	.000	.176	.000	.456	.057	.002	.000	.000	.000		.011	.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P20	Pearson Correlation	.364*	.829**	.553**	.161	.112	.237	.690**	.553**	.333	.564**	.553**	.527**	.308	.161	.853**	.333	.690**	.492**	.459*	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.046	.000	.002	.395	.556	.208	.000	.002	.072	.001	.002	.003	.098	.395	.000	.072	.000	.006	.011		.000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	.784**	.667**	.545**	.474**	.346	.607**	.842**	.545**	.758**	.862**	.545**	.884**	.326	.474**	.781**	.758**	.842**	.868**	.843**	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.008	.061	.000	.000	.002	.000	.000	.002	.000	.078	.008	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIBILITAS
---	--	---

LEMBAR HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIBILITAS

1. Uji Validitas Pengetahuan

Variabel	R hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,784	0,361	Valid
P2	0,667	0,361	Valid
P3	0,545	0,361	Valid
P4	0,474	0,361	Valid
P5	0,346	0,361	Tidak valid
P6	0,607	0,361	Valid
P7	0,842	0,361	Valid
P8	0,545	0,361	Valid
P9	0,758	0,361	Valid
P10	0,862	0,361	Valid
P11	0,545	0,361	Valid
P12	0,864	0,361	Valid
P13	0,326	0,361	Tidak valid
P14	0,474	0,361	Valid
P15	0,781	0,361	Valid
P16	0,758	0,361	Valid
P17	0,842	0,361	Valid
P18	0,858	0,361	Valid
P19	0,843	0,361	Valid
P20	0,732	0,361	Valid

2. Uji Reliabilitas Pengetahuan

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.943	20



**PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU
KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025**

**LEMBAR HASIL
PENELITIAN**

**Master Tabel Hasil penelitian
Pretest Edukasi Cara Memilih Jajanan**

No	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	Total	keterangan
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	13	Baik
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	11	Cukup
3	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	9	Cukup
4	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	Cukup
5	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	6	Kurang
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14	Baik
7	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	12	Cukup
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
9	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	9	Cukup
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	14	Baik
11	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	5	Kurang
12	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	11	Cukup
13	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	7	Cukup
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	13	Baik
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	12	Cukup
16	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	11	Cukup
17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15	Baik
18	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	9	Cukup
19	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5	Kurang
20	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	6	Kurang

21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	14	Baik
22	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	12	Cukup
23	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	11	Cukup
24	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	9	Cukup
25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	13	Baik
26	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	6	Kurang
27	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	Kurang
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	14	Baik
29	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12	Cukup
30	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	11	Cukup
31	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	6	Kurang
32	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	6	Kurang
33	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	9	Cukup
34	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	6	Kurang
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	15	Baik
36	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	14	Baik
37	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	6	Kurang
38	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	12	Cukup
39	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	Baik
40	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7	Cukup
41	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	12	Cukup
42	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	Kurang
43	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	5	Kurang
44	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	7	Cukup
45	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	12	Cukup

46	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	6	Kurang
47	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	5	Kurang
48	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	7	Cukup
49	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	9	Cukup
50	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	11	Cukup
51	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	12	Cukup
52	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	6	Kurang
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	16	Baik
54	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	13	Baik
55	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	12	Cukup
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	13	Baik

Master Tabel Hasil Penelitian
Post Test Edukasi Cara memilih Jajanan sehat

[illegible]

22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Baik
24	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	Baik
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	17	Baik
26	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	cukup
27	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	10	cukup
28	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Baik
29	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	Baik
30	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	15	Baik
31	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	Baik
32	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14	Baik
33	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	14	Baik
34	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	13	Baik
35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
37	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	13	Baik
38	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	16	Baik
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	16	Baik
41	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Baik
42	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	14	Baik
43	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	Baik
44	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13	Baik
45	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	Baik
46	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14	Baik

47	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	Baik
48	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Baik
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
50	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	15	Baik
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
52	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	cukup
53	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
54	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	Baik
55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	Baik
56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	Baik

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR NORMALITI
---	--	---

LEMBAR NORMALITY

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.148	56	.004	.948	56	.017
posttest	.154	56	.002	.903	56	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Case Processing Summary

	Valid		Cases Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretest	56	100.0%	0	0.0%	56	100.0%
posttest	56	100.0%	0	0.0%	56	100.0%

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR HASIL SPPS
---	--	--

LEMBAR HASIL SPSS

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	55 ^b	28.00	1540.00
	Ties	1 ^c		
	Total	56		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics^a

POSTTEST - PRETEST	
Z	-6.495 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maxium	Mean	Std.Deviation
Pre-Test	56	2	18	9,9821	3,57512
Post-Test	56	9	18	15,2500	2,46613
ValidN(listwise)	56				

Statistics

PRETEST

N	Valid	56
	Missing	0
Mean		9.9821
Std. Error of Mean		.47775
Median		11.0000
Mode		6.00
Std. Deviation		3.57512
Variance		12.781
Range		16.00
Minimum		2.00
Maximum		18.00
Sum		559.00

Statistics

POSTTEST

N	Valid	56
	Missing	0
Mean		15.2500
Std. Error of Mean		.32955
Median		16.0000
Mode		18.00
Std. Deviation		2.46613
Variance		6.082
Range		9.00
Minimum		9.00
Maximum		18.00
Sum		854.00

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR FLUKTASI
---	--	--

LEMBAR HASIL SKOR PRETES DAN POST TEST KUISIONER

No	Skor Pretest	Skor Posttest	Fluktuasi
1	13	18	↑5 tidak berubah tetapi kategori baik
2	11	15	↑4
3	9	12	↑3 (tidak berubah kategori cukup)
4	8	12	↑4 (tidak berubah kategori Cukup)
5	6	13	↑7
6	14	18	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
7	12	16	↑4
8	18	18	0 (tetap)
9	9	14	↑5
10	14	18	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
11	5	9	↑4
12	11	16	↑5
13	7	12	↑5
14	13	17	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
15	12	16	↑4
16	11	15	↑4
17	15	18	↑3 tidak berubah tetapi kategori baik
18	9	14	↑5
19	5	13	↑8
20	6	17	↑11
21	14	18	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
22	12	18	↑6
23	11	17	↑6
24	9	14	↑5

25	13	17	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
26	6	10	↑4
27	2	10	↑8
28	14	17	↑3 tidak berubah tetapi kategori baik
29	12	16	↑4
30	11	15	↑4
31	6	13	↑7
32	6	14	↑8
33	9	14	↑5
34	6	13	↑7
35	15	18	↑3 tidak berubah tetapi kategori baik
36	14	18	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
37	6	13	↑7
38	12	16	↑4
39	14	18	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
40	7	16	↑9
41	12	17	↑5
42	6	14	↑8
43	5	13	↑8
44	7	13	↑6
45	12	15	↑3
46	6	14	↑8
47	5	15	↑10
48	7	17	↑10
49	9	18	↑9
50	11	15	↑4
51	12	18	↑6
52	6	10	↑4
53	16	18	↑2 tidak berubah tetapi kategori baik
54	13	17	↑4 tidak berubah tetapi kategori baik
55	12	18	↑6
56	13	16	↑3 tidak berubah tetapi kategori baik

Lampiran 1

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR INFORMASI PENELITIAN
---	--	--

LEMBAR INFORMASI PENELITIAN

Saya Arrofatun Nisya, mahasiswa S1 Ilmu Keperawatan angkatan 2020 yang akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Edukasi Vidio Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat” saya meminta dengan hormat kepada Bapak/Ibu/Saudara sebagai responden dalam penelitian ini dan terima kasih untuk partisipasinya dalam penelitian yang akan saya lakukan. Saya akan menjelaskan beberapa tahap dari penelitian ini

1.1. Tujuan Penelitian dan manfaat penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui " Pengaruh Edukasi Vidio Animasi tentang Jajanan sehat Terhadap pengetahuan dalam memilih jajanan sehat di SDN Kertaharja 01. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai upaya agar siswa bisa memilih jajanan dengan sehat dan tidak jajan sembarangan

1.2. Etika Penelitian

- Peneliti ini tidak membebankan biaya apapun kepada responden. Sebagai bentuk apresiasi, responden akan diberikan hadiah berupa pulpen, penghapus dan pensil
- Seluruh informasi tentang responden dalam penelitian ini adalah rahasia baik berupa identitas ,gambar berupa foto dan lainnya
- Penelitian ini tidak menimbulkan risiko maupun kerugian, baik secara fisik maupun finansial, dan tidak melibatkan prosedur yang berbahaya. Prosedur pelaksanaan dimulai dengan pemberian soal awal yang mengukur pengetahuan responden tentang cara memilih jajanan. Setelah itu, responden akan diberikan materi edukatif mengenai jajanan sehat dan cara memilihnya. Selanjutnya, responden akan mengerjakan soal lanjutan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan dalam video. Penelitian ini juga tidak memengaruhi nilai akademik responden dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.,

Jika ada pertanyaan atau saran terkait dengan penelitian ini bisa hubungi saya pada nomor : 085712318564 atau e-mail : aroofatunnisya@gmail.com Jika responden

setuju berpartisipasi dalam penelitian ini, mohon untuk mengisi surat persetujuan yang telah disediakan. Atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih

Kramat, April 2025

Arrofatun Nisya

Lampiran 2

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR PERSETUJUAN
---	--	-------------------------------

LEMBAR PERSETUJUAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk berpartisipasi untuk dalam pengambilan data atau sebagai responden penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Progam Studi Ilmu Keperawatan Universitas Bhamada Slawi yang bernama Arrofatun Nisya yang berjudul “Pengaruh Edukasi Vidio Animasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat di SDN Kertaharja 01 Kabupaten Tegal”

Saya mengetahui bahwa informasi yang saya berikan ini manfaatnya bagi peningkatan Ilmu Keperawatan dan akan menjamin kerahasiannya

Kramat, 2025

Responden

.....
No. Responden

Lampiran 3

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR KUISIONER
---	--	-----------------------------

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada

Yth. Calon Responden Penelitian

di

Tempat

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Progam Studi Ilmu Keperawatan Universitas Bhamada Slawi, bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Edukasi Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat di SDN Kertaharja 01” Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu kegiatan dalam mengambil data untuk menyelesaikan tugas akhir Progam Studi Keperawatan Universitas Bhamada Slawi.

Saya mengharap jawaban yang saudara berikan sesuai pendapat saudara sendiri tanpa dipengaruhi orang lain. Kami menjamin kerahasiaan pendapat dan identitas saudara. Informasi yang saudara berikan hanya akan dipergunakan untuk mengembangkan ilmu keperawatan dan tidak akan digunakan untuk maksud lain. Atas perhartianya dan kesedianya saya ucapkan terima kasih.

Kramat, 2025

Arrofatun Nisya

Lampiran 4

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR PERSETUJUAN
---	--	-------------------------------

**LEMBAR PERSETUJUAN PENELITIAN
(INFORMED CONSENT)**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Alamat :

Umur :

Setelah mendapat penjelasan dari peneliti tentang “Pengaruh Edukasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Tingkat Pengetahuan Dalam Memilih Jajanan Sehat”. Maka dengan ini saya menyatakan untuk bersedia menjadi responden dalam penelitian ini secara sukarela dan tanpa paksaan dari peneliti. Demikian surat persetujuan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dipahami sebagaimana mestinya.

Kramat, April, 2025

Responden

Lampiran 5

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR KUISIONER
---	---	--

Nama (inisial):

**Kuisisioner
Pengetahuan**

Petunjuk pengisian

1. Baca dan pahami isi pernyataan dengan baik
2. Pernyataan dijawab dengan memberikan tanda checklist (✓) pada jawaban yang Anda pilih
3. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan jujur dan sesuai dengan yang Anda ketahui
4. Jawaban akan dirahasiakan dan tidak dipublikasikan

Keterangan jawaban: B = Benar S = Salah

NO	Pertanyaan	Benar	Salah
1	Jajanan sehat merupakan jajanan yang bersih dan tidak mengandung zat berbahaya		
2	Jajanan sehat harus dimasak / diolah dengan cara yang bersih		
3	Jajanan sehat perlu memiliki kandungan gizi yang baik untuk tubuh		
4	Jajanan yang sudah bau / busuk tidak aman dikonsumsi		
5	Jajanan yang tampilannya menarik dan warnanya mencolok terang tidak aman untuk di konsumsi		
6	Jajanan yang sudah melewati tanggal kadaluarsanya ,berbahaya untuk dimakan		
7	Jajanan yang mengandung banyak gula dan terlalu manis tidak baik untuk dikonsumsi secara terus menerus		
8	Jajanan yang dihindari lalat dan masih enak dimakan tidak aman untuk dikonsumsi		
9	Cilok, cimol, maklor yang dikasih bumbu penyedap dan saus merupakan jajanan tidak sehat dan tidak boleh dikonsumsi setiap hari		

10	Jajanan yang tidak bersih mengandung kuman dan bakteri berbahaya		
11	Jajanan yang sudah jatuh kurang dari lima menit dan kotor tidak aman untuk dimakan		
12	Jika jajanan terasa aneh atau bau tak sedap itu tanda bahwa makanan tersebut tidak layak dikonsumsi		
13	Membaca label kemasan seperti tanggal kadaluarsa dan komposisi bahan sangat penting saat memilih jajanan		
14	Mencuci tangan sebelum makan penting jika jajanan terlihat bersih		
15	Membeli jajanan dari pedagang yang menjaga kebersihan lebih aman bagi kesehatan		
16	Memilih jajanan yang memiliki label BPOM / halal lebih aman untuk dikonsumsi		
17	Jajanan yang diolah dengan cara tidak higienis bisa membuat kita diare		
18	Jajanan yang mengandung bahan pengawet dapat menyebabkan gangguan pencernaan		

Lampiran

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR KUISIONER
---	--	-----------------------------

Nama (inisial) :

**Kisi- kisi Kuisisioner
Pengetahuan**

Petunjuk pengisian

1. Baca dan pahami isi pernyataan dengan baik
2. Pernyataan dijawab dengan memberikan tanda checklist (√) pada jawaban yang Anda pilih
3. Pilihlah jawaban pernyataan di bawah ini dengan jujur dan sesuai dengan yang Anda ketahui
4. Jawaban akan dirahasiakan dan tidak dipublikasikan

Keterangan jawaban:

B = Benar

S = Salah

NO	Pertanyaan	Benar	Salah
1	Jajanan sehat merupakan jajanan yang bersih dan tidak mengandung zat berbahaya	√	
2	Jajanan sehat harus dimasak / diolah dengan cara yang bersih	√	
3	Jajanan sehat perlu memiliki kandungan gizi yang baik untuk tubuh	√	
4	Jajanan yang sudah bau / busuk tidak aman dikonsumsi	√	
5	Jajanan yang tampilannya menarik dan warnanya mencolok terang tidak aman untuk di konsumsi	√	
6	Jajanan yang sudah melewati tanggal kadaluarsanya ,berbahaya untuk dimakan	√	
7	Jajanan yang mengandung banyak gula dan terlalu manis tidak baik untuk dikonsumsi secara terus menerus	√	

8	Jajanan yang dihinggapai lalat dan masih enak dimakan tidak aman untuk dikonsumsi	√	
9	Cilok, cimol, maklor yang dikasih bumbu penyedap dan saus merupakan jajanan tidak sehat dan tidak boleh dikonsumsi setiap hari	√	
10	Jajanan yang tidak bersih mengandung kuman dan bakteri berbahaya	√	
11	Jajanan yang sudah jatuh dan kotor tidak aman untuk dimakan	√	
12	Jika jajanan terasa aneh atau bau tak sedap itu tanda bahwa makanan tersebut tidak layak dikonsumsi	√	
13	Membaca label kemasan seperti tanggal kadaluarsa dan komposisi bahan sangat penting saat memilih jajanan	√	
14	Mencuci tangan sebelum makan penting jika jajanan terlihat bersih	√	
15	Membeli jajanan dari pedagang yang menjaga kebersihan lebih aman bagi kesehatan	√	
16	Memilih jajanan yang memiliki label BPOM / halal lebih aman untuk dikonsumsi	√	
17	Jajanan yang diolah dengan cara tidak higienis bisa membuat kita diare	√	
18	Jajanan yang mengandung bahan pengawet dapat menyebabkan gangguan pencernaan	√	

Lampiran 6

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR
---	--	---

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

**EDUKASI VIDIO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT
PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT**

Pertemuan ke satu

Tujuan	Mengisi kuisisioner pretest dan memberikan materi pendidikan kesehatan tentang dalam memilih jajanan sehat
Alat	Kuisisioner pretest, pulpen media vidio animasi
Prosedur	- Persiapan - Menentukan maksud dan tujuan pendidikan kesehatan - Mempersiapkan materi - Mempersiapkan alat - Pelaksanaan - Memperkenalkan diri - Menjelaskan maksud dan tujuan - Menjelaskan kuisisioner pretest - Menayangkan vidio animasi tentang jajanan sehat - Menjelaskan kembali materi pendidikan kesehatan dengan suara jelas - Memberikan waktu responden untuk bertanya jika ada yang belum paham

	g. Kontrak waktu dengan responden untuk pertemuan kedua h. Tutup penkes dengan ucapan terima kasih
--	---

Pertemuan ke dua

Tujuan	Mengisi kuisisioner posttest dan memberikan materi tentang jajanan cara memilih jajanan sehat
Alat	Kuisisioner posttest, pulpen dan media vidio animasi
Prosedur	1. Persiapan a. Menentukan maksud dan tujuan pendidikan kesehatan b. Mempersiapkan materi c. Mempersiapkan alat 2. Pelaksanaan a. Memperkenalkan diri b. Menjelaskan maksud dan tujuan c. Menayangkan vidio animasi tentang jajanan sehat d. Menjelaskan kembali materi pendidikan kesehatan dengan suara yang jelas e. Menjelaskan kuisisioner post test f. Memberikan waktu responden untuk bertanya jika ada yang belum paham g. Tutup penkes dengan ucapan terima kasih

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	SATUAN ACARA PENYULUHAN
---	--	--

SATUAN ACARA PENYULUHAN

EDUKASI VIDEO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN DALAM MEMILIH JAJANAN SEHAT

Sap Pertemuan Pertama

1. Pokok Bahasan

Pokok bahasan jajanan sehat

2. Sub Pokok Bahasan

Sub pokok bahasan cara memilih jajanan sehat

3. Tujuan Intruksional Umum

Setelah dilakukan edukasi selama 25 menit responden dapat mengetahui cara memilih jajanan sehat

4. Tujuan Interaksional

- a. Memahami tentang jajanan sehat
- b. Memahami tentang ciri ciri jajanan sehat
- c. Memhami tentang cara memilih jajanan sehat
- d. Memahami tentang dampak mengonsumsi jajanan tidak sehat

5. Sasaran

Sasaran dalam edukasi adalah siswa siswi kelas empat dan lima diSDN Kertaharja 01

6. Waktu

Kegiatan edukasi dilakukan dalam waktu 25 menit

7. Tempat

Edukasi akan dilaksanakan di SDN Kertaharja 01

8. Media

Menggunakan video animasi

9. Materi

- a. Definisi jajanan sehat
- b. Ciri-ciri jajanan sehat
- c. Cara memilih jajanan sehat
- d. Dampak mengonsumsi jajanan sehat

10. Kegiatan Pelaksanaan

No	Waktu	Kegiatan	Penyuluhan	Sasaran
1.	5 menit	Pembukaan	Mengucapkan salam, memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan	Menjawab salam dan menyimak tujuan
2.	5 menit	Pelaksanaan	Menjelaskan mengenai: a. Definisi Jajanan Sehat b. Ciri- Ciri jajanan sehat c. Cara memilih jajanan sehat d. Dampak mengonsumsi jajanan sehat	Memberikan tanggapan dan mendengarkan kesimpulan yang disampaikan
3.	10	Evaluasi dan penutupan	Memberikan waktu responden untuk bertanya dan	Memberikan pertanyaan dan menjawab salam

			mengucapkan salam	
--	--	--	----------------------	--

11. A. Evaluasi Struktur

1. SAP sudah siap 1 hari sebelum pelaksanaan pendidikan kesehatan
2. Materi pendidikan kesehatan sudah siap 1 hari sebelum pelaksanaan Kegiatan
3. Media pendidikan kesehatan sudah siap 1 hari sebelum pelaksanaan Kegiatan

B. Evaluasi Proses

1. Peserta memperhatikan penjelasan dari penyaji
2. Media digunakan sesuai kebutuhan pendidikan kesehatan.
3. Peserta aktif selama proses pendidikan kesehatan dengan media audio Animasi

C. Evaluasi Hasil

1. Peserta memahami tentang Definisi jajanan sehat
2. Peserta memahami ciri- ciri jajanan sehat.
3. Peserta memahami cara memilih jajanan sehat
4. Peserta memahami dampak mengonsumsi jajanan sehat

12. Lampiran Materi

a. Definisi jajanan sehat

Jajanan sehat merupakan jajanan yang bersih dan tidak mengandung zat berbahaya dan memiliki kandungan gizi yang baik untuk tubuh.

b. Ciri ciri jajanan sehat

1. Jajanan yang tidak bau / busuk ,
2. Jajanan. Yang tidak mengandung banyak penyedap rasa ,gula berlebihanatau terlalu manis serta warna yang mencolok
3. Jajanan yang tidak di hinggapi oleh lalat dan proses penyimpanan jajanan tertutup atau bebas dari debu

c. Cara memilih jajanan sehat

1. Jangan memilih jajanan yang sudah jatuh walaupun kurang dari lima menit
 2. Memperhatikan bau pada jajanan tersebut jika jajanan tersebut bau tidak layal untuk dikonsumsi/ dipilih
 3. Selalu membaca label kemasan seperti tanggal kadaluarsa dan komposisi bahan dan kandungan gizinya
 4. Membeli jajanan dari pedagang yang bersih baik dari segi kebersihan lokasi nya maupun alat-alat pembuatannya
 5. Selalu mencuci tangan sebelum makan jajanan jajanan tersebut kelihatan bersih
 6. Sebaiknya memilih jajanan yang memiliki izin bpom dan sertifikat halal
- d. Dampak mengonsumsi jajanan tidak sehat
1. obesitas karena jajanan mengandung gula dan lemak yang terlalu tinggi
 2. gangguan pencernaan akibat bahan pengawet / penyedap rasa yang berlebihan pada jajanan
 3. Masalah gigi akibat kandungan hizi pada jajanan yang dapat merusak gigi
 4. Sakit tenggorokan disebabkan karena sering minum es perasa

	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LAMPIRAN VIDEO
---	---	----------------------------------

LAMPIRAN VIDIO





	PRODI ILMU KEPERAWATAN FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LAMPIRAN BIMBINGAN
---	--	---

LAMPIRAN BIMBINGAN

	PRODI ILMU KEPERAWATAN DAN NERS FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI 2025	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	
No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	20-12-2024 desember 2024 jumat 12	Diskusi Fenomena intensitas dan perilaku	
2.	desember 2024	Diskusi fenomena intensitas dan perilaku phubing	
3.	Kamis, 19 desember 2024 senin	diskusi fenomena intensitas dan perilaku phubing	
4.	20-12-24	Diskusi fenomena jaidiare.	
5.	14-01-25	diskusi latar belakang jurusan sekat	
6.	19-01-2025	Revisi Bab 1 Konsul Bab 2.	
7.	2-02-2025	Revisi Bab 2. Konsul Bab 2.	
8.	10-02-2025	Revisi Bab 1 Konsul Bab 2.	
9.	20-02-2025	Revisi Konsul Bab 2. Konsul Bab 3.	
10.	06/03/25	Revisi Bab 3.	
11.	10/03/25	Revisi Bab 3.	
12.	23/04/25	Revisi Bimbingan proposal.	
13.	26/05/25	Konsul uji validasi	
14.	23/06/25	Konsul bab. 4 dan 5.	

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	20-12-2024	Diskusi fenomena.	
	11-04-2025	Konsul Bab I II dan III.	
	24/04-2025	Konsul Bab I II III	
	24/06-2025	Konsul Bab 4 dan 5.	



**PRODI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI
2025**

**LEMBAR
DOKUMENTASI
UJI VALIDITAS**

LEMBAR DOKUMENTASI UJI VALIDITAS





**PRODI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BHAMADA SLAWI
2025**

**LEMBAR
DOKUMENTASI
PENELITIAN**

LEMBAR DOKUMENTASI PENELITIAN





CURRICULUM VITAE



A. IDENTITAS

NAMA : Arrofatun Nisya
Tempat /Tanggal Lahir : Tegal, 11 Febuari 2003
Agama : Islam
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Desa Kertaharja RT02RW03 KecKramat
Kab Tegal
Alamat e-mail : aroofatunnisya@gmail.com
Nama orang tua : Akhmad Faizin
Bawon Taryunah

B. Riwayat Pendidikan

No.	Riwayat Pendidikan	Tahun Lulus
1.	TK Pertiwi	2008 - 2009
2.	SDN Kertaharja 01	2009 - 2015
3.	SMPN Darussalam Pesantren Balapulang	2015 - 2018
4.	MA Nahdatul Umam	2018 - 2021