



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

Fitri Handayani^{1*}, Khristina Dias Utami², Sekar Dwi Safitri³

^{1,2,3}Fakultas Kesehatan, Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55294
e-mail : fitrihandayani231102@gmail.com, khristina_19@yahoo.co.id

*corresponding author

ABSTRACT

Background : School-aged children aged 7–12 years experience rapid growth and development that require adequate nutritional intake, including fruits and vegetables. However, fruit and vegetable consumption among Indonesian children remains low. Lack of consumption may increase the risk of vision problems, fatigue, mouth ulcers, and bleeding gums. One factor influencing children's consumption behavior is limited knowledge regarding the importance of fruits and vegetables. Animated video media are considered attractive and easy to understand, making them suitable for improving children's knowledge. Preliminary studies at SDN Serangan Kota Yogyakarta showed that students had limited understanding regarding the importance of consuming fruits and vegetables.

Objective : To determine the effect of animated video education on children's knowledge regarding the importance of consuming fruits and vegetables at SDN Serangan Kota Yogyakarta.

Methods : This study used a quasi-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The research was conducted at SDN Serangan Kota Yogyakarta from September 2024 to June 2025. The sample consisted of 35 students in grades III–VI selected using a total sampling technique. Data collection was conducted using a knowledge questionnaire consisting of 22 questions covering the definition, types, benefits, and impacts of inadequate fruit and vegetable consumption. The questionnaire had been tested for validity and reliability, with a Cronbach's Alpha value of 0.834. Knowledge scores were categorized into low, moderate, and good levels. The intervention used an animated educational video developed by the researcher containing information on the benefits of fruits and vegetables, recommended consumption, and the effects of inadequate intake. The video was shown twice on the same day. Data were analyzed using the Marginal Homogeneity test.

Result : Before the intervention, 21 students (60.0%) had low knowledge levels, 8 students (22.9%) had moderate knowledge, and 6 students (17.1%) had good knowledge. After the intervention, knowledge levels improved, with 33 students (94.3%) categorized as having good knowledge and 2 students (5.7%) having moderate knowledge. The Marginal Homogeneity test showed a p-value of <0.001, indicating a significant effect of animated video education on children's knowledge regarding the importance of consuming fruits and vegetables.

Conclusion : Animated video-based education effectively improved elementary school students' knowledge regarding the importance of consuming fruits and vegetables. Animated videos can be used as an engaging and effective educational medium to support nutrition education programs in schools and encourage healthier eating behaviors among children.

ARTICLE INFO

Article history

Received : 21 December 2025

Revised : 02 February 2026

Accepted : 17 March 2026

Keywords

School-Aged Children

Fruits And Vegetables

Knowledge

Animated Videos

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. Pendahuluan

Mendidik anak usia sekolah agar mengonsumsi makanan dengan menu yang seimbang adalah hal yang sangat penting. WHO (*World Health Organization*) mengatakan bahwa anak usia sekolah adalah anak yang berusia antara 7-15 tahun, sedangkan di Indonesia lazimnya anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 7 hingga 12 tahun. Pada tahap usia ini, anak mengalami perkembangan yang pesat dalam aspek sosial, emosional, dan intelektual. Usia anak sekolah memerlukan asupan gizi yang tepat, terutama buah-buahan dan sayuran, guna mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Buah-buahan dan sayuran adalah dua contoh sumber gizi yang sering kali kurang diperhatikan anak usia sekolah. Mereka sebagian besar lebih memilih makanan yang enak serta menarik, tetapi kualitas gizinya kurang baik^[1]. WHO merekomendasikan konsumsi 400 gram buah dan sayur per hari, terdiri dari 250 gram sayur dan 150 gram buah. Di Indonesia, anak usia sekolah dianjurkan mengonsumsi 300-400 gram per hari.

Hasil survei WHO menyampaikan bahwasanya kawasan Asia Tenggara, khususnya Indonesia, Sri Lanka, dan Thailand merupakan wilayah dengan konsumsi buah dan sayur terendah, dengan konsumsi buah dan sayur harian hanya 198 gram untuk anak laki-laki dan 183 gram untuk anak perempuan pada usia 5-14 tahun^[2]. Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023 menunjukkan bahwa konsumsi buah-buahan dan sayuran di kalangan masyarakat Indonesia masih termasuk rendah, terdapat 67,5% responden masyarakat Indonesia berusia ≥ 5 tahun mengonsumsi sayur dan buah sebanyak satu hingga dua porsi per hari dalam seminggu^[3].

Faktor yang memengaruhi anak tidak menyukai konsumsi buah dan sayur cukup beragam, diantaranya tingkat pengetahuan anak, dukungan keluarga dan lingkungan, ketersediaan pangan, kondisi sosial ekonomi, serta preferensi anak terhadap rasa buah dan sayur itu sendiri. Pengetahuan yang rendah menyebabkan anak kurang memahami manfaat buah dan sayur bagi kesehatan dan pertumbuhan tubuh, sehingga minat untuk mengonsumsinya menjadi rendah. Selain itu, dukungan keluarga sangat berperan dalam membentuk kebiasaan makan anak karena orang tua merupakan contoh utama dalam pemilihan makanan sehari-hari. Lingkungan sekolah dan teman sebaya juga dapat memengaruhi perilaku makan anak. Ketersediaan buah dan sayur di rumah serta kondisi sosial ekonomi keluarga turut menentukan kemudahan anak dalam memperoleh makanan sehat tersebut. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa anak dengan tingkat pengetahuan rendah memiliki risiko lebih tinggi mengalami kurang konsumsi buah dan sayur dibandingkan anak dengan pengetahuan baik. Selain itu, penelitian Azadirachta dan Sumarmi menyebutkan bahwa edukasi gizi dapat meningkatkan pengetahuan sekaligus praktik konsumsi buah dan sayur pada siswa sekolah dasar. Faktor preferensi makanan juga menjadi penyebab rendahnya konsumsi buah dan sayur, karena sebagian besar anak lebih menyukai makanan instan dan cepat saji yang dianggap lebih menarik dibandingkan buah dan sayur^[4].

Fenomena rendahnya konsumsi buah dan sayur di Kota Yogyakarta menunjukkan masalah serius terkait pola makan masyarakat. Berdasarkan hasil riset Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta tercatat sebagai tingkat konsumsi buah terendah dengan rata-rata 3,52% dan konsumsi sayur yang lebih memprihatinkan sekitar 3,04%, lebih rendah dibanding kabupaten sekitar seperti, Kabupaten Sleman dan Gunung Kidul, Kabupaten Bantul dan Kulon Progo yang memiliki tingkat konsumsi buah lebih tinggi daripada Kota Yogyakarta. Fenomena rendahnya konsumsi buah dan sayur ini menunjukkan perlunya intervensi melalui pendidikan gizi untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur^[5].

Adapun dampak yang timbul apabila anak usia sekolah kurang mengonsumsi buah dan sayur, yaitu mengalami gangguan penglihatan, meningkatkan risiko sembelit, risiko kegemukan, sering kelahan, mudah memar, sering mengalami sariawan dan gusi berdarah^[6]. Anak yang terbiasa mengonsumsi makanan siap saji cenderung menjadi pemilih dalam hal makanan, hanya mau makan jenis makanan tertentu, yang pada akhirnya menyebabkan pola makan yang tidak seimbang^[7].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa intervensi melalui media edukasi seperti video animasi efektif meningkatkan pengetahuan anak, penelitian sebelumnya membuktikan adanya peningkatan signifikan skor pengetahuan setelah penayangan video animasi^[8]. Karena dengan video animasi siswa-siswi bisa lebih mudah memahami serta mengetahui hal apa saja yang dapat terjadi jika malas atau kurang mengonsumsi buah dan sayur, selain itu siswa juga dapat menonton agar siswa tidak merasa jenuh dalam menerima materi. Keistimewaan dari teknik ini siswa dapat menonton video animasi berupa video kartun sambil belajar tentang pentingnya mengonsumsi buah-buahan dan sayuran. Sehingga, dengan diberikannya penkes lewat media video animasi diharapkan anak di sekolah dasar dapat lebih bisa menambah pengetahuan, wawasan, dan mendorong anak-anak untuk mengonsumsi buah dan sayuran. Selain itu, penyuluhan atau pendidikan kesehatan menggunakan video animasi juga bisa dijadikan sebagai sarana pembelajaran di sekolah^[9].

Studi pendahuluan dilakukan di SDN Serangan, Kota Yogyakarta, pada 26 September 2024. Dari delapan siswa yang diwawancarai, tiga siswa kelas III tidak menyukai buah, dua siswa kelas IV tidak menyukai buah maupun sayur, sementara tiga siswa kelas V menyukainya. Sebanyak lima siswa menyatakan rasa tidak enak dan pahit sebagai alasan utama tidak menyukai buah dan sayur. Seluruh siswa mengaku belum memahami pentingnya konsumsi buah dan sayur.

Wawancara dengan guru dan kepala sekolah menunjukkan beberapa siswa menggunakan kacamata, namun tidak ditemukan kasus obesitas. Meskipun siswa diwajibkan membawa bekal satu kali seminggu, mayoritas membawa makanan instan tanpa kandungan buah atau sayur. Hingga kini, belum ada sosialisasi atau pendidikan kesehatan dari instansi kesehatan maupun puskesmas setempat terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian mengetahui bagaimana pengaruh edukasi melalui media video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Penelitian dilaksanakan di SDN Serangan Kota Yogyakarta pada bulan September 2024 hingga Juni 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III–VI yang berjumlah 35 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan pendekatan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai responden penelitian. Kriteria inklusi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III–VI yang bersedia menjadi responden, hadir saat penelitian berlangsung, mampu membaca dan menulis, serta mendapatkan izin dari orang tua/wali. Adapun kriteria eksklusi yaitu siswa yang tidak mengikuti seluruh rangkaian penelitian atau tidak hadir saat pengambilan data *pretest* maupun *posttest*.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner tingkat pengetahuan tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang disusun oleh peneliti berdasarkan teori dan literatur terkait konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah. Kuesioner terdiri dari 22 pertanyaan yang meliputi pengertian buah dan sayur, jenis buah dan sayur, manfaat konsumsi buah dan sayur, serta dampak kurang mengonsumsi buah dan sayur. Penilaian tingkat pengetahuan dikategorikan menjadi pengetahuan baik, cukup, dan rendah. Sebelum digunakan, kuesioner telah dilakukan uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment* dan diperoleh nilai r hitung seluruh item lebih besar dari r tabel, sehingga seluruh pertanyaan dinyatakan *valid*. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,834, sehingga instrumen dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* $>0,60$.^[10] Intervensi yang diberikan berupa video animasi edukasi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang dibuat oleh peneliti. Video animasi berisi materi mengenai manfaat buah dan sayur bagi kesehatan, jenis-jenis buah dan sayur, anjuran konsumsi harian, serta dampak apabila kurang mengonsumsi buah dan sayur. Video ditampilkan menggunakan media audio visual sebanyak dua kali pemutaran pada hari yang sama dengan durasi sesuai standar materi edukasi anak sekolah dasar. Sebelum digunakan dalam penelitian,

video animasi telah melalui uji *expert judgement* oleh ahli dari Program Studi Keperawatan (S-1) Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dan dinyatakan layak digunakan sebagai media edukasi.

Pengumpulan data dilakukan melalui *pretest* sebelum pemberian video animasi dan *posttest* setelah intervensi diberikan. Analisis data univariat disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi dan persentase. Analisis bivariat menggunakan uji *Marginal Homogeneity* untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian video animasi. Hasil penelitian dinyatakan memiliki pengaruh apabila diperoleh nilai p -value $<0,05$. Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Fakultas Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta dengan nomor: S.Kep/055/KEP/II/2025.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Hasil

3.1.a. Karakteristik Responden

Karakteristik responden bisa dilihat pada tabel 1 berbentuk frekuensi (f) dan presentase(%).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SDN Serangan Kota Yogyakarta

n=35		
Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	15	42,9%
Perempuan	20	57,1%
Umur		
9 Tahun	8	22,9%
10 Tahun	14	40,0%
11 Tahun	6	17,0%
12 Tahun	6	17,0%
13 Tahun	1	2,9%
Kelas		
Kelas III	8	22,9%
Kelas IV	14	40,0%
Kelas V	6	17,1%
Kelas VI	7	20,0%
Handphone Responden		
Memiliki handphone	32	91,4%
Tidak memiliki handphone	3	8,6%
Pendidikan Orang tua		
Sekolah Dasar (SD)	8	22,9%
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	3	8,6%
Sekolah Menengah Atas (SMA)	17	48,6%
Sarjana	7	20,0%
Informasi pentingnya buah dan sayur		
Pernah	25	71,4%
Belum	10	28,6%
Total	35	100%

Sumber: Data Primer (2025)

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

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

Gambaran tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta yang didapatkan dari hasil jawaban para responden sebelum dan sesudah diberikan video animasi yang dipaparkan dalam tabel 2 dan tabel 3 yaitu :

Tabel 2. Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sebelum Diberikan Video Animasi

n=35

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

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 2 menunjukkan bahwasanya tingkat pengetahuan responden tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan video animasi sebagian besar mempunyai tingkat pengetahuan rendah sebanyak 21 responden (60,0%).

Tabel 3. Gambaran Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Sesudah Diberikan Video Animasi

n=35

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

Sumber: Data Primer (2025)

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

3.1.c. Analisa Bivariate

Analisa bivariate penelitian ini memakai uji *non-parametrik* yaitu uji *Marginal Homogeneity* untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak sebelum dan setelah diberikan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta. Adapun hasil dari uji *Marginal Homogeneity* dapat dilihat pada tabel 4.

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

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

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 4 menunjukkan hasil uji *Marginal Homogeneity* diperoleh nilai *Asymp.Sig* (2-tailed <0,001 atau <0,05, yang menyimpulkan bahwa ada pengaruh terhadap tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur sebelum diberikan penayangan video animasi dan setelah diberikan penayangan video animasi di SDN Serangan Kota Yogyakarta.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan sebelum diberikan video animasi sebagian besar responden memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori rendah sebanyak 21 responden (60,0%). Hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya responden yang salah dalam menjawab pernyataan nomor 1,5,10 dan 14, contohnya pada soal no 1 “Buah alpukat memiliki manfaat bagi kesehatan kulit dan juga dapat mengatasi sariawan, sakit kepala, tumit pecah serta baik untuk kesehatan jantung” sebagian besar responden menjawab “salah” sementara jawaban yang seharusnya adalah “benar”. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik responden, yang mana terdapat 14 (40,0%) responden yang berumur 14 tahun serta belum pernah memperoleh informasi sebanyak 25 (71,4%), Adapun beberapa faktor yang turut memengaruhi rendahnya tingkat pengetahuan anak, di antaranya usia dan kurangnya paparan informasi mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Usia berhubungan dengan tingkat perkembangan pola pikir dan kemampuan anak dalam memahami informasi yang diterima. Anak dengan usia yang lebih muda cenderung memiliki kemampuan pemahaman dan daya tangkap yang masih terbatas dibandingkan anak yang lebih dewasa. Selain itu, kurangnya informasi yang diperoleh anak, baik dari keluarga, sekolah, maupun media edukasi, menyebabkan anak memiliki keterbatasan pengetahuan dan wawasan terkait manfaat konsumsi buah dan sayur bagi kesehatan. Minimnya paparan informasi juga membuat anak kurang memahami dampak negatif apabila tubuh kekurangan asupan buah dan sayur, sehingga pengetahuan yang dimiliki menjadi rendah. Pernyataan ini selaras dengan penelitian sebelumnya^[11], dimana sebelum diberikan video animasi terdapat 17 orang (34%) memiliki kategori tingkat pengetahuan cukup dan 20 orang (40%) yang memiliki kategori tingkat pengetahuan rendah.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya^[12] yang menyatakan umur anak dianggap menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap rendahnya tingkat pengetahuan anak, pola pikir dan kedewasaan dalam memahami informasi. Oleh karena itu, umur memegang peran penting dalam membentuk tingkat pengetahuan, termasuk dalam memahami berbagai informasi yang diterima.

Hal ini serupa dengan yang disampaikan peneliti sebelumnya^[13], bahwa kurangnya informasi yang diperoleh siswa tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur dianggap menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya tingkat pengetahuan siswa, dikarenakan siswa yang kurang memperoleh informasi biasanya mengalami keterbatasan dalam pengetahuan dan wawasan, karena kurangnya paparan informasi baru yang dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar siswa memiliki handphone (91,4%) dan belum mendapatkan informasi sebanyak (71,4%). Penelitian sebelumnya menyampaikan^[14] sebanyak 30 siswa (39,5%) sudah memiliki handphone, akan tetapi siswa cenderung digunakan untuk bermain *game* berjam-jam dan tidak digunakan untuk melihat konten-konten yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga mengakibatkan tingkat pengetahuan dan prestasi belajar siswa semakin menurun.

Edukasi sangat diperlukan agar lebih bisa meningkatkan serta menambah pengetahuan anak sekolah terkait pentingnya mengonsumsi buah dan sayur, membentuk sikap positif terhadap makanan merupakan langkah penting untuk membangun kebiasaan makan yang baik, pengetahuan yang didapat seseorang akan memengaruhi sikapnya, dan sikap tersebut yang akan menentukan perilakunya^[15].

Berdasarkan tabel 3 diketahui setelah diberikan video animasi pentingnya mengonsumsi buah dan sayur yang dilakukan sebanyak 2 kali pemutaran pada hari yang sama, terjadi peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan responden menjadi kategori baik sebanyak 33 responden (94,3%). Peningkatan ini turut dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti informasi dari orang tua mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur dan pekerjaan orang tua. Hasil ini sesuai dengan penelitian sebelumnya^[16], yang menunjukkan peningkatan pengetahuan 6,6% menjadi 100% setelah diberikan video animasi.

Meningkatnya tingkat pengetahuan siswa juga disebabkan oleh video animasi yang mampu memberikan imajinasi pada anak dikarenakan dapat menayangkan gambar bergerak yang menarik diiringi suara sehingga para siswa lebih mudah untuk mempelajari, memahami serta mengingat materi yang disampaikan video tersebut^[17]. Penggunaan video memberikan pengaruh yang sangat baik dalam peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa, dikarenakan penggunaan media visual seperti video animasi memungkinkan responden untuk memvisualisasikan konsep yang kompleks, karena dapat menggambarkan proses, peristiwa, dan ilustrasi dengan lebih jelas. Visualisasi juga membantu memperkuat pemahaman dan memudahkan responden untuk mengingat informasi, selain itu Video animasi juga dapat menjadi alat pendidikan yang efektif, karena visualisasinya yang disajikan melalui media ini dapat memperjelas informasi yang sulit dipahami jika hanya disampaikan secara verbal atau melalui tulisan^[18]. Selain itu tingkat pendidikan orang tua sering kali menjadi salah satu faktor yang sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan anaknya, dikarenakan semakin tinggi tingkat pendidikan orang tua maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimilikinya yang dapat dimanfaatkan untuk kemajuan tingkat pengetahuan anaknya^[19].

Terdapat pengaruh antara video animasi dengan tingkat pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayur di SDN Serangan Kota Yogyakarta dan disimpulkan bahwasanya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan video animasi serta media video animasi adalah alat yang efektif dalam menyampaikan informasi mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar. Video animasi sangat mempengaruhi meningkatnya tingkat pengetahuan responden, dikarenakan video animasi merupakan salah satu media video yang sangat digemari anak-anak. video animasi mampu merangsang imajinasi anak sehingga akan memberikan kesan mendalam yang tahan lama di memori anak. Selain itu, video animasi juga memiliki kemampuan yang besar dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak. Hal ini dikarenakan video animasi menggunakan karakter yang mudah disukai anak^[20], selain itu video animasi dapat merangsang pemahaman anak melalui cerita yang dikemas secara menarik, sehingga anak tidak hanya mudah memahami materi, tetapi juga tertarik untuk terus menonton dan belajar melalui video tersebut^[21].

Media edukasi yang menggunakan audio visual seperti video animasi akan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam penyampaian pesan atau informasi, karena anak dapat melihat serta mendengarkan isi materi yang disampaikan. Pesan dan informasi yang disampaikan melalui video animasi lebih mudah terserap oleh pikiran responden daripada hanya melalui kata-kata tertulis. Oleh karena itu, penayangan video animasi terbukti lebih efektif daripada penggunaan media berbasis tulisan saja^[22].

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa Pemberian edukasi melalui media video animasi terbukti dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur. Media video animasi menjadi sarana edukasi yang efektif karena mampu menyampaikan informasi secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah, sehingga dapat membantu meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual dapat dijadikan alternatif metode pendidikan kesehatan di sekolah untuk meningkatkan pengetahuan gizi pada anak.

Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah dan tenaga kesehatan untuk memanfaatkan video animasi sebagai media edukasi dalam program promosi kesehatan, khususnya terkait konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah. Selain itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media edukasi yang lebih interaktif dan meneliti pengaruh video animasi tidak hanya terhadap pengetahuan, tetapi juga terhadap perubahan sikap dan perilaku konsumsi buah dan sayur pada anak.

Daftar Pustaka

- [1] S. Puastiningsih, F. Efendi, PD. Rachmawati, and Kristiawati., “Metode Think Pair Share (TPS) meningkatkan pengetahuan dan sikap anak usia sekolah dalam konsumsi sayur,” *Jurnal Teknologi Farmasi Global*, vol. 12, no. 2, Feb. 2020.
- [2] D. Hidayati, S. Surayatno, R. Aruben, and S. F. Pradigo, “Faktor Risiko Kurang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Usia Sekolah Dasar Studi Kasus-Kontrol pada Siswa SDN Sendangmulyo 03 Semarang Tahun 2017,” *JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT*, vol. 5, no. 4, Oct. 2017
- [3] Kemenkes, “Kebiasaan Konsumsi Buah dan Sayur di Indonesia Masih Rendah,” Kementerian Kesehatan, Jul. 2023. Accessed: Dec. 10, 2024. [Online]. Available: <https://rri.co.id/lain-lain/840135/kebiasaan-konsumsi-buah-dan-sayur-di-indonesia-masih-rendah>
- [4] Y. Nelista, N. Fembi, and A. History, “JURNAL PROMOTIF PREVENTIF Pengaruh Media Short Education Movie (SEM) Terhadap Perilaku Makan Buah dan Sayur Pada Anak Usia Sekolah The Influence of Short Education Moview (SEM) Media on Fruit and Vegetable Eating Behavior in School Age Children Article Info ABSTRACT / ABSTRAK,” 2024. [Online]. Available: <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP>
- [5] Badan Pusat Statistik Yogyakarta, “Rata-rata Konsumsi Perkapita Seminggu Menurut Kelompok Buah-Buahan Per Kabupaten/kota (Satuan Komoditas), 2021-2023,” Badan Pusat Statistik Yogyakarta, Yogyakarta, Jun. 21, 2024.
- [6] N. I. Muna and M. Mardiana, “Faktor-faktor yang berhubungan dengan konsumsi buah dan sayur pada remaja,” *Sport and Nutrition Journal*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, Jul. 2019.
- [7] A. S. Ningsih, “Implementasi Pemberian Makanan Tambahan Di Kecamatan Ambulu Tahun 2020 (Studi Deskriptif Peran Paud Dalam PHBS Untuk Anak Usia 2–4 Tahun),” Universitas Muhammadiyah Jember, 2020.

- [8] E. Siagian, “Pengaruh edukasi gizi seimbang terhadap pengetahuan, sikap dan pola konsumsi sayur dan buah anak pada masa covid-19,” *JURNAL SAYA MUDA*, vol. 6, no. 2, 2024.
- [9] A. Dewiyanti, H. H. S. Suryanti, and A. G. Wicaksono, “Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Jurnal Sinektik*, vol. 4, no. 2, pp. 187–195, Apr. 2021.
- [10] F. Handayani, “Pengaruh Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Tentang Pentingnya Mengonsumsi Buah Dan Sayur Di SDN Serangan Kota Yogyakarta,” 2025.
- [11] T. Wenny, D. Anggraini, R. Rhenditya, and S. Rahmadani, “Peningkatan Pengetahuan Siswa Tentang Gerakan Makan Sayur Dan Buah Menggunakan Video ,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 154–159, Nov. 2023.
- [12] A. Wulandari and S. Madhani, “Hubungan Tingkat Pengetahuan dan Perilaku Ibu dalam Swademikasi Diare pada Balita di Jagakarsa,” vol. 15, no. 2, pp. 71–80, 2022.
- [13] F. L. Azadirachta and S. Sumarmi, “Pendidikan Gizi menggunakan media buku saku meningkatkan pengetahuan dan praktik konsumsi sayur dan buah pada siswa sekolah dasar,” *Media Gizi Indonesia*, vol. 12, no. 2, pp. 107–115, 2020.
- [14] A. A. Putra and I. W. Wahyuni, “Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, vol. 18, no. 1, pp. 79–89, Apr. 2021.
- [15] M. A. Azhari and A. Fayasari, “Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Ceramah Dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Sikap Dan Perilaku Sarapan Serta Konsumsi Sayur Buah,” *Jurnal AcTion: Aceh Nutrition Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020.
- [16] I. I. , Kuine and A. Demitri, “Pengaruh Penyuluhan Media Puzzle Tentang Konsumsi Sayur Dan Buah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Sikap Dan Tindakan Siswa Di SD Negeri Arul Cincin Kecamatan Pintu Rime Gayo Kabupaten Bener Meriah Provinsi Aceh,” *Jurnal Praba: Jurnal Rumpun Kesehatan Umum*, vol. 2, no. 1, pp. 47–57, 2024.
- [17] T. Rohimayanti, A. Harfika, and Aminarista, “Pengaruh video edukasi gizi terhadap tingkat pengetahuan serta perubahan konsumsi sayur dan buah pada remaja di SMP Negeri 1 Pondoksalam,” *Journal of Holistic and Health Sciences (Jurnal Ilmu Holistik dan Kesehatan)*, vol. 8, no. 2, pp. 63–72, 2024.
- [18] C. A. S. , Pali, Y. M. V. B. , Aty, D. , Namuwali, I. , Irfan, and F. Tat, “Pengaruh Edukasi Tentang RJP Menggunakan Media Audio Visual terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa. Jurnal Keperawatan,” *Jurnal Keperawatan*, vol. 17, no. 1, pp. 63–70, Mar. 2025.
- [19] N. F. Salim, “Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Lanraki I Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar,” 2023.
- [20] I. D. F. D. Febriandini, “Efektivitas Video Animasi Dan Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Konsumsi Buah Dan Sayuran Pada Anak TK,” *Jurnal Gizi Universitas Negeri Surabaya*, vol. 4, no. 2, pp. 640–647, 2024.
- [21] Ramli, C. Pratiwi, and Zulminiati., “Penggunaan Video Animasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak,” *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 18, no. 2, 2021.
- [22] Z. A. Firdaus and T. Ruhmawati, “Pengaruh Media Video Animasi Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, vol. 2, no. 1, pp. 81–89, Aug. 2021.