

SKRIPSI

PENGARUH PEMBERIAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PERUBAHAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG PADA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG DUREN UTARA 01 PAGI

JAKARTA BARAT



Disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar

Sarjana Gizi

OLEH

NURUL LOLONA LINGGA

201332224

PROGRAM STUDI ILMU GIZI

FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

JAKARTA

2015

ABSTRAK



UNIVERSITAS ESA UNGGUL
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI ILMU GIZI
SKRIPSI, SEPTEMBER 2015

NURUL LOLONA LINGGA

PENGARUH PEMBERIAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG DUREN UTARA 01 PAGI JAKARTA BARAT

xvi, VI Bab, 67 Halaman, 3 Gambar, 5 Tabel, 2 Grafik, 2 Lampiran

Latar Belakang: Guna mencapai kesehatan dan status gizi yang optimal diperlukan adanya pedoman gizi seimbang di setiap negara. Namun, sosialisasi dan penerapan gizi seimbang dalam masyarakat nyatanya belum berlangsung secara optimal. Salah satu faktor yang menyebabkan masih kurangnya perilaku gizi seimbang karena masih rendahnya pengetahuan dan pemahaman tentang 10 PUGS. Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, salah satunya adalah memberikan pendidikan gizi melalui media. Media pendidikan gizi yang digunakan pada penelitian ini adalah animasi

Tujuan: Mengetahui pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

Metode: Penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan menggunakan rancangan *one group pretest-posttest*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2015. Populasi studi penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat. Sampel dengan jumlah 39 siswa. Analisis data menggunakan *paired t-test*

Hasil: Rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 36.90 ± 4.22 , sedangkan rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 39.28 ± 4.76 . Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan ($p=0.003$). Rata-rata skor sikap gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 64.51 ± 4.26 , sedangkan rata-rata skor sikap gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 71.03 ± 5.82 . Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian media animasi terhadap sikap ($p=0.000$)

Kesimpulan: Media animasi dapat menjadi salah satu media audiovisual yang berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa SD.

Daftar Bacaan: 34 (2004-2015)

Kata Kunci: *media animasi, pengetahuan, sikap, gizi seimbang*

ABSTRACT



UNIVERSITAS ESA UNGGUL
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI ILMU GIZI
SKRIPSI, SEPTEMBER 2015

NURUL LOLONA LINGGA

EFFECT OF ANIMATION MEDIA ON CHANGE OF KNOWLEDGE AND ATTITUDE OF BALANCED NUTRITION TO STUDENT 6th GRADE OF TANJUNG DUREN UTARA 01 PAGI ELEMENTARY SCHOOL , WEST JAKARTA

xvi, VI Chapters, 67 Pages, 3 Pictures, 5 Tables, 2 Graphs, 2 Attachments

Background: To achieve optimal health nutrition status balanced nutrition guidelines in each country. However, in fact dissemination and implementation of balanced nutrition in the community was not optimal yet. One of the factors that imbalanced nutrition behavior lack of knowledge and understanding of the 10 PUGS. Various ways can be done to increase knowledge, one of them is by providing nutrition education with varied media. Nutrition education media used in this study is animation.

Purpose: To determine the effect of animation media to knowledge and attitude of balanced nutrition to student 6th grade of Tanjung Duren Utara 01 Pagi, West Jakarta

Methods: A quasi experimental study with pretest-posttest group design. This study was held on August 2015. The population in this study was 6th grader elementary school. Subject in this study were 39 elementary school children in Tanjung Duren Utara 01 Pagi. Data analysed using paired t-test

Result: The average of score balanced nutrition knowledge before giving animation media was 36.90 ± 4.22 , while the average of score balanced nutrition knowledge after giving animation media was 39.28 ± 4.76 . The results showed there was an effect of animation media to change of knowledge ($p = 0.003$). The average of score balanced nutrition attitude before giving animation media was 64.51 ± 4.26 , while the average of score balanced nutrition attitude after giving animation media was 71.03 ± 5.82 . The result showed there was an effect of animation media to change of attitude ($p = 0.000$).

Conclusion: Animation media can be one of media audiovisual to change knowledge and attitude of balanced nutrition among elementary school children

Reading List: 34 (2004-2015)

Keywords: *animation media, knowledge, attitude, nutrition balanced*



PERSETUJUAN UJIAN SIDANG SKRIPSI

**PENGARUH PEMBERIAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PERUBAHAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG PADA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG DUREN UTARA 01 PAGI
JAKARTA BARAT**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dalam ujian sidang skripsi

Program Studi Ilmu Gizi

Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan

Universitas Esa Unggul Jakarta

Pembimbing I

Idrus Jus'at, Ph.D

Pembimbing II

Mury Kuswari, S.Pd, M.Si



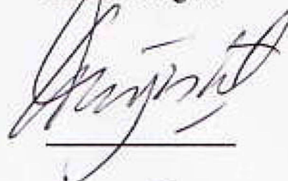


PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Gizi dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana.

Pada Tanggal 18 September 2015

Dr. Aprilita Rina Yanti Eff. M. Biomed. Apt
DEKAN

TIM PENGUJI SKRIPSI

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Idrus Jus'at, Ph.D	 _____	<u>1-10-15</u>
Sekretaris	Mury Kuswari, S.Pd, M.Si	 _____	<u>21-9-15</u>
Anggota	Rachmanida Nuzrina, S.Gz, M.Sc	 _____	<u>25-9-15</u>



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

NAMA : Nurul Lolona Lingga

NIM : 2013-32-224

Program Studi : Ilmu Gizi

Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan

Universitas Esa Unggul

Saya menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul:

**PENGARUH PEMBERIAN MEDIA ANIMASI TERHADAP PERUBAHAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG PADA SISWA KELAS VI
SEKOLAH DASAR NEGERI TANJUNG DUREN UTARA 01 PAGI
JAKARTA BARAT**

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang akan ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, September 2015



Nurul Lolona Lingga



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Data Pribadi :

- Nama : Nurul Lolona Lingga
- Tempat Tanggal Lahir : Medan, 22 Oktober 1992
- Alamat : Jl. Rajawali 2 No.46 Prumnas Mandala,
Kelurahan Kenangan Baru, Kecamatan Percut
Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Medan
- Nomor Telepon/Hp : 0812-8394-9592 / 0857-6129-3900
- Email : nurullolonalingga@yahoo.com

Data Pendidikan :

- 1998 – 2004 : Sekolah di SD Muhammadiyah 01 Medan
- 2004 – 2007 : Sekolah di SMP Muhammadiyah 01 Medan
- 2007 – 2010 : Sekolah di SMA Negeri 2 Medan
- 2010 – 2013 : Kuliah di Poltekkes Kemenkes Medan Jurusan
Gizi
- 2014 – Sekarang : Program Studi Ilmu Gizi
Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan
Universitas Esa Unggul

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas VI SD Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat”**

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya atas doa, motivasi dan dukungan yang penuh, baik moral maupun material yang telah diberikan dari berbagai pihak, diantaranya adalah ;

1. Ibu Dr. Aprilita Rina Yanti Eff, M., Biomed, Apt, selaku Dekan Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan Universitas Esa Unggul
2. Bapak Idrus Jus'at, Ph.D, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan kepada saya dalam menyusun skripsi ini dengan baik
3. Bapak Mury Kuswari, S.Pd, M.Si, selaku pembimbing II yang juga telah membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Rachmanida Nuzrina, S.Gz, M.Sc yang telah meluangkan waktunya untuk hadir dan menguji sidang skripsi saya.
5. Bapak Drs. Mulyadi, MM selaku Kepala Sekolah SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.
6. Adik-adik siswa/i SD Negeri 01 Pagi Jakarta Barat yang bersedia menjadi responden.
7. Pihak SD Negeri 01 Pagi Jakarta Barat yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian skripsi ini serta memberikan bantuan dan kemudahan dalam proses penelitian skripsi ini.
8. Kedua orangtua dan keluargaku yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu

9. Sahabat-sahabat terbaik yang selalu memberikan dukungan, saran, dan motivasi dalam menyusun skripsi ini
10. Serta untuk seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Ilmu Gizi Eksekutif Sesi Genap yang telah memberikan semangat bagi penulis untuk sama-sama berjuang menyelesaikan program studi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis megharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Jakarta, September 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Hlm
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Pembatasan Masalah	8
1.4. Perumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.5.1. Tujuan Umum	9

1.5.2. Tujuan Khusus	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS	
2.1. Kerangka Teori	11
2.1.1. Pengertian Gizi Seimbang	11
2.1.2. Perilaku Gizi Seimbang	17
2.1.3. Media	28
2.1.4. Media Audiovisual	29
2.2. Kerangka Berfikir	34
2.3. Kerangka Konsep	35
2.4. Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2. Rancangan Penelitian	36
3.3. Populasi dan Sampel	37
3.3.1. Populasi	37
3.3.2. Sampel	37
3.4. Prosedur Pengumpulan Data	38
3.4.1. Tahap Persiapan	38
3.4.2. Tahap Pelaksanaan	39
3.5. Instrumen Penelitian	41
3.5.1. Variabel Penelitian	41

3.5.2. Pengetahuan Gizi Seimbang	41
a. Defenisi Konseptual	41
b. Defenisi Operasional	42
3.5.3. Sikap Gizi Seimbang	42
a. Defenisi Konseptual	42
b. Defenisi Operasional	42
3.5.4. Media	43
a. Defenisi Konseptual	43
b. Defenisi Operasional	43
3.5.5. Teknik Analisa Data	43
1). Analisa Data	43
a. Analisa Univariat	43
b. Analisa Bivariat	44
2). Hipotesis Statistik	44
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
4.2. Hasil Analisis Univariat	47
4.3. Uji Normalitas	49
4.4. Hasil Analisis Bivariat	50
BAB V PEMBAHASAN	
5.1. Gambaran Karakteristik Sampel	53
5.2. Score Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi	53

5.3. Pengaruh Pemberian Media <i>Sound Slide</i> Sesudah Intervensi	56
5.4. Keterbatasan Penelitian	61
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1. Kesimpulan	62
6.2. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Faktor yang Mempengaruh Proses Belajar

Gambar 2.2 Kerangka Konsep

Gambar 3.1 Rancangan *One Group Pre-test Post-Test*

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden

Tabel 2. Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Laki-Laki

Tabel 3. Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Perempuan

Tabel 4. Perbandingan Pengetahuan Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian
Media Animasi

Tabel 5. Perbandingan Sikap Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media
Animasi

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Perbandingan Pengetahuan Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

Grafik 2. Perbandingan Sikap Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Kuesioner Data Umum Sampel
Lampiran II	Kuesioner Soal <i>Pre-Post Test</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembangunan kesehatan adalah bagian dari pembangunan kesehatan nasional yang bertujuan meningkatkan kesadaran dan kemampuan hidup sehat bagi setiap orang agar terwujud derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya. Pembangunan kesehatan tersebut merupakan upaya seluruh potensi bangsa Indonesia, baik masyarakat, swasta maupun pemerintah (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2004).

Untuk menjamin tercapainya tujuan pembangunan kesehatan, diperlukan dukungan Sistem Kesehatan Nasional yang tangguh. Di Indonesia, Sistem Kesehatan Nasional (SKN) telah ditetapkan pada tahun 1982. SKN tersebut telah berperan besar sebagai acuan dalam penyusunan Garis-Garis Besar Haluan Negara (GBHN) bidang kesehatan (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2004). Salah satu sasaran yang diharapkan dalam pembangunan kesehatan untuk program peningkatan perilaku hidup sehat adalah meningkatnya secara bermakna jumlah penduduk dengan makan makanan bergizi seimbang agar status gizi masyarakat meningkat (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2002).

Upaya pembangunan kesehatan meliputi upaya-upaya seperti upaya kuratif (pengobatan), rehabilitatif (pemulihan), preventif (pencegahan), dan

promotif (promosi) Upaya promotif dalam bidang kesehatan ditekankan pada meningkatkan kemampuan masyarakat untuk dapat melakukan upaya-upaya kesehatan secara mandiri melalui pendidikan kesehatan. Jadi upaya promotif pada hakekatnya merupakan salah satu bentuk proses pembelajaran, karena upaya tersebut bertujuan untuk merubah perilaku masyarakat menuju pola hidup sehat (Suiraoaka & Supariasa, 2012).

Agar masyarakat mampu berperan aktif seperti yang diharapkan, maka diperlukan masyarakat yang memiliki pengetahuan yang cukup dalam bidang kesehatan, memiliki sikap yang positif terhadap kesehatan serta mempunyai kemauan dan kemampuan dalam melaksanakan upaya-upaya kesehatan secara mandiri (Suiraoaka & Supariasa, 2012).

Pengetahuan gizi memegang peranan penting dalam menentukan derajat kesehatan masyarakat. Berbagai masalah gizi dan kesehatan dapat terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai gizi seimbang. Salah satu masalah yang muncul adalah adanya ketidakseimbangan asupan makanan. Kelebihan atau kekurangan asupan makanan secara bersamaan dapat memicu terjadinya beban ganda masalah gizi di masyarakat. Hal ini dapat terjadi pada berbagai kelompok usia, tidak terkecuali pada Anak Usia Sekolah (AUS) (Almatsier, Soetardjo, & Soekarti, 2011).

Menurut FAO danWHO (1992) guna mencapai kesehatan dan status gizi yang optimal diperlukan adanya pedoman gizi seimbang di setiap negara.

Namun, sosialisasi dan penerapan gizi seimbang dalam masyarakat nyatanya belum berlangsung secara optimal sebagaimana yang dikatakan oleh Soekirman (2011) *dalam* Arimurti (2012) bahwa pada tahun 2003 dan 2005 Departemen Kesehatan RI telah mengeluarkan buku mengenai pedoman gizi seimbang namun masih kurang sosialisasi dan publikasi mengenai hal ini sehingga membuat masyarakat kurang mengenal pedoman gizi seimbang.

Rendahnya pengetahuan anak mengenai gizi seimbang dapat dilihat berdasarkan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya dilakukan oleh Achadi, dkk (2010) *dalam* Arimurti, (2012) pada anak sekolah dasar di kota Depok yang menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan sebesar 67,81 poin. Penelitian yang dilakukan oleh Atmaja (2010) di wilayah perkotaan dan pedesaan Banten menunjukkan rata-rata skor pengetahuan gizi anak usia sekolah secara berturut-turut sebesar 69,57 poin dan 70.65 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan gizi anak di beberapa daerah Indonesia masih tergolong rendah.

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa masih kurangnya perilaku yang merujuk tentang gizi seimbang, dan salah satu faktor penyebabnya bisa terjadi karena masih rendahnya pengetahuan dan pemahaman tentang 10 Pesan Umum Gizi Seimbang (PUGS).

Sejak tahun 1950-an masyarakat Indonesia telah mengenal pedoman “Empat Sehat Lima Sempurna” yang masih sering digunakan sampai saat ini termasuk anak sekolah (Furkon, 2012).

Rendahnya status gizi anak-anak sekolah akan berdampak negatif pada peningkatan kualitas SDM. Oleh karena itu, maka perlu diberikan pendidikan gizi pada anak disekolah. Pengenalan pendidikan gizi di sekolah berarti memberikan materi gizi secara formal yang dicantumkan di dalam kurikulum dan terintegrasi dalam mata pelajaran (Furkon, 2012).

Pendidikan gizi pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan gizi kepada masyarakat, kelompok, atau individu dengan harapan agar bisa memperoleh pengetahuan tentang gizi yang lebih baik sehingga dapat berpengaruh sikap dan perilaku. Beberapa faktor yang mempengaruhi proses pendidikan gizi yaitu metode, materi atau pesannya, pendidik atau petugas yang melakukannya, dan alat-alat bantu atau media yang digunakan untuk menyampaikan pesan (Notoatmodjo, 2010).

Pendidikan gizi tidak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsi perilaku yang positif (Notoatmodjo, 2010).

Media penyuluhan kesehatan menurut Setiawati dan Dermawan, (2008) *dalam* Kapti, (2010) merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran yang akan mendukung komponen-komponen yang lain. Media diartikan sebagai segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi (Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito, 2009). Media penyuluhan sebenarnya tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap yaitu membantu pemberi informasi untuk mengingat,

namun media mempunyai fungsi atensi yaitu memiliki kekuatan untuk menarik perhatian. Media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif afeksi dan psikomotor dapat dipercepat (Setiawati & Dermawan, 2008). Pengelompokan media berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi media cetak, audiovisual, dan komputer. Audiovisual merupakan salah satu media yang menyampaikan informasi atau pesan secara audio dan visual. Media audiovisual memiliki dua elemen yang masing-masing mempunyai kekuatan yang akan bersinergi menjadi kekuatan yang besar. Media ini memberikan stimulus pada pendengaran dan penglihatan, sehingga hasil yang diperoleh lebih maksimal. Hasil tersebut dapat tercapai karena pancaindera yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75% sampai 87%) sedangkan 13% sampai 25% pengetahuan diperoleh atau disalurkan melalui indera yang lain (Maulana, 2009 *dalam* Kapti, 2010).

Berdasarkan Sadiman, dkk, *dalam* Kapti, (2010) Media audiovisual mempunyai kelebihan antara lain bisa memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat.

Media audiovisual juga memiliki kelebihan yang tidak ada pada media lainnya yaitu: mengikutsertakan semua panca indera, langsung bertatap muka, dan lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak (Notoatmodjo, 2010).

Penelitian Rahmawati, dkk (2007) menyebutkan bahwa pengetahuan dan sikap meningkat secara signifikan setelah diberikan intervensi berupa

media audiovisual karena pada media audiovisual responden dapat melihat gambar-gambar.

Media animasi menurut Imayanti (2010), merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dalam suatu penelitian disebutkan bahwa pentingnya animasi sebagai media pembelajaran adalah memiliki kemampuan untuk memaparkan suatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi secara nyata tidak gampang dijawab oleh sekilas saja.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh O'day pada tahun 2007 penggunaan animasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Salah satu kelebihannya adalah informasi yang didapatkan dari animasi tersimpan pada memori jangka panjang. Penelitian tersebut memberikan bukti bahwa animasi dapat berpengaruh terhadap memori jangka panjang.

Pernyataan yang sama oleh Balazinski & Przybylo (2005) pada *Journal of Manufacturing Systems* dalam penelitiannya yang berjudul *Teaching Manufacturing Pro-cesses Using Computer Animation*, menyebut-

kan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi waktu proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar 15%. Ditambahkan pula oleh Aksoy (2012) dalam jurnal *Scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Mayer & Moreno (2002) pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Sukiyasa, 2013)

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti memutuskan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan sikap gizi seimbang dengan menggunakan media audiovisual yaitu media animasi pada anak-anak sekolah agar lebih mudah dipahami dan lebih sampai penyampaian materi mengenai gizi seimbang.

Peneliti memilih siswa kelas VI sebagai sampel karena siswa kelas VI merupakan siswa yang sudah lebih mudah menerima pesan sehingga bisa mempengaruhi perubahan pengetahuan dan sikap kearah yang lebih positif (Arimurti, 2012). Alasan lain adalah karena siswa kelas VI yang mendapatkan izin dari pihak sekolah untuk diadakan penelitian.

1.2. Identifikasi Masalah

Dalam upaya pembangunan kesehatan, setiap individu harus memiliki sikap yang positif terhadap kesehatan serta mempunyai kemauan dan kemampuan dalam melaksanakan upaya-upaya kesehatan secara mandiri. Oleh karena itu, pengetahuan gizi memegang peranan penting untuk merubah perilaku dan sikap masyarakat akan kesehatan dan diperlukan sosialisasi mengenai gizi seimbang.

Sosialisasi dan pendidikan gizi seimbang yang praktis kepada anak usia sekolah dasar merupakan salah satu upaya yang tepat dalam membentuk kesadaran dini. Upaya yang dapat dilakukan dalam memberikan pengetahuan gizi seimbang, salah satunya dengan menggunakan media audiovisual yaitu animasi. Dengan harapan, media animasi dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar tidak meluasnya objek dalam penelitian, dan dengan segala keterbatasan waktu serta biaya maka peneliti hanya membatasi masalah penelitian dengan meneliti pengetahuan dan sikap siswa dengan menggunakan media animasi dan hanya mengidentifikasi responden berdasarkan umur, dan jenis kelamin.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang didapat, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Apakah ada pengaruh pemberian media animasi terhadap

perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat?”

1.5. Tujuan Penelitian

1.5.1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

1.5.2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur.
- b. Mengetahui skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang responden laki-laki sebelum dan sesudah penyuluhan.
- c. Mengetahui skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang responden perempuan sebelum dan sesudah penyuluhan.
- d. Mengetahui perbandingan pengetahuan gizi seimbang responden laki-laki dan perempuan sebelum dan sesudah penyuluhan
- e. Mengetahui perbandingan sikap gizi seimbang responden laki-laki dan perempuan sebelum dan sesudah penyuluhan

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat tambahan ilmu dan pengalaman sehingga bisa berbagi ilmu yang dimiliki kepada para siswa sekolah dasar.

2. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan pengetahuan para guru, siswa, serta lingkungan sekolah tentang gizi seimbang.

3. Bagi FIKES UEU

Dapat memperkaya penelitian yang telah dilakukan dan dapat menjadi bahan pustaka bagi penelitian selanjutnya, serta dapat memberikan informasi dan wawasan mengenai media yang efektif dalam menyampaikan informasi pada siswa sekolah dasar mengenai gizi seimbang.

BAB II

KERANGKA TEORI DAN HIPOTESIS

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Pengertian Gizi Seimbang

Gizi seimbang adalah susunan hidangan makanan sehari yang terdiri dari berbagai ragam bahan makanan yang berkualitas dalam jumlah dan proporsi yang sesuai, sehingga dapat memenuhi kebutuhan gizi seseorang guna pemeliharaan dan perbaikan sel tubuh dan proses kehidupan serta pertumbuhan dan perkembangan secara optimal (Sandjaja, 2009).

Gizi seimbang adalah susunan pangan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh, dengan memperhatikan prinsip keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih dan memantau berat badan secara teratur dalam rangka mempertahankan berat badan normal untuk mencegah masalah gizi (Peraturan Menteri Kesehatan RI, 2014).

Berdasarkan Permenkes RI No.41 Tahun 2014 Pedoman Gizi Seimbang yang telah diimplementasikan di Indonesia sejak tahun 1955 merupakan realisasi dari rekomendasi Konferensi Pangan Sedunia di Roma tahun 1992. Pedoman tersebut menggantikan slogan “4 Sehat 5 Sempurna” yang telah diperkenalkan sejak tahun 1952 namun sudah tidak sesuai lagi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam bidang gizi serta masalah dan tantangan yang dihadapi. Diyakini dengan

mengimplementasikan Pedoman Gizi Seimbang secara benar, semua masalah gizi dapat diatasi.

Prinsip Gizi Seimbang terdiri dari 4 (empat) pilar yang pada dasarnya merupakan rangkaian upaya untuk menyeimbangkan antara zat gizi yang keluar dan zat gizi yang masuk dengan memantau berat badan secara teratur.

Empat Pilar tersebut adalah:

a. Mengonsumsi keanekaragaman pangan

Yang dimaksudkan beranekaragam dalam prinsip ini selain keanekaragaman jenis pangan juga termasuk proporsi makanan yang seimbang, dalam jumlah yang cukup, tidak berlebihan dan dilakukan secara teratur

b. Membiasakan perilaku hidup bersih

Budaya perilaku hidup bersih akan menghindarkan seseorang dari keterpaparan terhadap sumber infeksi. Contoh: 1) selalu mencuci tangan dengan sabun dan air bersih mengalir sebelum makan, sebelum memberikan ASI, sebelum menyiapkan makanan dan minuman, dan setelah buang air besar dan kecil, akan menghindarkan terkontaminasinya tangan dan makanan dari kuman penyakit antara lain kuman penyakit tyfus dan disentri; 2) menutup makanan yang disajikan akan menghindarkan makanan dihinggapi lalat dan binatang lainnya serta debu yang membawa berbagai kuman penyakit; 3) selalu menutup mulut dan hidung bila bersin, agar tidak menyebarkan kuman penyakit; dan 4) selalu menggunakan alas kaki agar terhindar dari penyakit kecacingan.

c. Melakukan aktivitas fisik

Aktivitas fisik yang meliputi segala macam kegiatan tubuh termasuk olahraga merupakan salah satu upaya untuk menyeimbangkan antara pengeluaran dan pemasukan zat gizi utamanya sumber energi dalam tubuh.

d. Memantau Berat Badan (BB) secara teratur untuk mempertahankan berat badan normal

Pemantauan BB normal merupakan hal yang harus menjadi bagian dari ‘Pola Hidup’ dengan ‘Gizi Seimbang’, sehingga dapat mencegah penyimpangan BB dari BB normal, dan apabila terjadi penyimpangan dapat segera dilakukan langkah-langkah pencegahan dan penanganannya.

Lebih dari 15 tahun lalu Pedoman Umum Gizi Seimbang telah dikenalkan dan disosialisasikan kepada masyarakat, namun masih banyak masalah dan kendala dalam sosialisasi Gizi Seimbang sehingga harapan untuk merubah perilaku gizi masyarakat ke arah perilaku gizi seimbang belum sepenuhnya tercapai. Konsumsi pangan belum seimbang baik kuantitas maupun kualitasnya, dan perilaku hidup bersih dan sehat belum memadai. Memperhatikan hal diatas telah tersusun Pedoman Umum Gizi Seimbang yang baru, pada tanggal 27 Januari 2014 lalu telah diselenggarakan workshop untuk mendapat masukan dari para pakar pemerintah serta non pemerintah, lintas sektor, lintas program dan organisasi profesi.

Isi Pesan Umum Gizi Seimbang tersebut adalah:

a. Syukuri dan nikmati keanekaragaman makanan

Yaitu dengan mengkonsumsi lima kelompok pangan setiap hari atau setiap kali makan. Kpelima kelompok pangan tersebut adalah makanan pokok, lauk-pauk, sayuran, buah-buahan dan minuman. Cara makan yang baik adalah makan yang tidak tergesa-gesa. Dengan bersyukur dan menikmati makan keanekaragaman makanan akan mendukung terwujudnya cara makan yang baik dan tidak tergesa-gesa. Dengan demikian makanan dapat dikunyah, dicerna dan diserap oleh tubuh lebih baik.

b. Banyak makan sayuran dan cukup buah-buahan

Badan Kesehatan Dunia (WHO) secara umum menganjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan untuk hidup sehat sejumlah 400 g perorang perhari, yang terdiri dari 250 g sayur dan 150 g buah,. Bagi orang Indonesia dianjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan 300-400 g perorang perhari bagi anak balita dan anak usia sekolah, dan 400-600 g perorang perhari bagi remaja dan orang dewasa. Sekitar dua pertiga dari jumlah anjuran konsumsi sayuran dan buah-buahan tersebut adalah porsi sayur.

c. Biasakan mengonsumsi lauk pauk yang mengandung protein tinggi

Kebutuhan pangan hewani 2-4 porsi, setara dengan 80-160 g (2-4 potong) ikan ukuran sedang sehari. Kebutuhan pangan protein nabati 2-4 porsi sehari, setara dengan 100-200 g (4-8 potong) tempe ukuran sedang.

Porsi yang dianjurkan tersebut tergantung kelompok umur dan kondisi fisiologis (hamil, menyusui, lansia, anak, remaja, dewasa).

d. Biasakan mengkonsumsi keanekaragam makanan pokok

Yaitu dengan mengkonsumsi lebih dari satu jenis makanan pokok dalam sehari atau sekali makan.

e. Batasi konsumsi pangan manis, asin dan berlemak

Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 30 tahun 2013 tentang Pencantuman Informasi Kandungan Gula, Garam dan Lemak serta Pesan Kesehatan untuk Pangan Olahan dan Pangan Siap Saji menyebutkan bahwa konsumsi gula tidak lebih dari 50 g (4 sendok makan), natrium tidak lebih dari 2000 mg (1 sendok teh) dan lemak/minyak total tidak lebih dari 67 g (5 sendok makan) per orang per hari karena akan meningkatkan risiko hipertensi, stroke, diabetes, dan serangan jantung.

f. Biasakan sarapan

Sarapan adalah kegiatan makan dan minum yang dilakukan antara bangun pagi sampai jam 9 untuk memenuhi sebagian kebutuhan gizi harian (15-30% kebutuhan gizi) dalam rangka mewujudkan hidup sehat, aktif, dan produktif.

g. Biasakan minum air putih yang cukup dan aman

Berbagai penelitian membuktikan bahwa kurang air tubuh pada anak sekolah menimbulkan rasa lelah (*fatigue*) dan menurunkan atensi atau konsentrasi belajar. Minum yang cukup atau hidrasi tidak hanya

mengoptimalkan atensi atau konsentrasi belajar anak tetapi juga mengoptimalkan memori anak dalam belajar.

h. Biasakan membaca label pada kemasan pangan

Semua keterangan yang rinci pada label makanan yang dikemas sangat membantu konsumen untuk mengetahui bahan-bahan yang terkandung dalam makanan tersebut. Selain itu dapat memperkirakan bahaya yang mungkin terjadi pada konsumen yang berisiko tinggi karena punya penyakit tertentu

i. Cuci tangan pakai sabun dengan air bersih mengalir

Penting agar kebersihan terjaga secara keseluruhan serta mencegah kuman dan bakteri berpindah dari tangan ke makanan yang akan dikonsumsi dan juga agar tubuh tidak terkena kuman.

j. Lakukan aktivitas fisik yang cukup dan pertahankan berat badan normal

Aktivitas fisik yang teratur akan meningkatkan kesempatan hidup sehat lebih panjang. Dasar sederhana adalah mempertahankan berat badan normal, seimbang kalori yang dimakan dan kalori yang digunakan (dibakar). Karena itu pola konsumsi makanan yang sehat disertai aktivitas fisik dalam lingkungan bebas polusi termasuk yang ada asap rokok akan membantu mengontrol berat badan, sehingga badan akan menjadi lebih sehat.

2.1.2. Perilaku Gizi Seimbang

Dari aspek biologis perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme atau makhluk hidup yang bersangkutan. Oleh sebab itu dari segi biologis, semua makhluk hidup mulai dari binatang sampai dengan manusia, mempunyai aktivitas masing-masing. Manusia sebagai salah satu makhluk hidup mempunyai bentangan kegiatan yang sangat luas, sepanjang kegiatan yang dilakukan manusia tersebut antara lain: berjalan, berbicara, bekerja, menulis, membaca, berpikir, dan seterusnya (Notoatmodjo, 2010)

Sedangkan Skinner seorang ahli psikologi merumuskan bahwa perilaku merupakan respons atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Dengan demikian perilaku manusia terjadi melalui proses Stimulus, Organisme, Respons, sehingga teori Skinner ini disebut teori “SOR”. Berdasarkan teori “SOR” tersebut, maka perilaku manusia dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni:

a. Perilaku tertutup (*covert behavior*), terjadi bila respons terhadap stimulus tersebut masih belum dapat diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respons seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk *covert behavior* yang dapat diukur adalah pengetahuan dan sikap.

b. Perilaku terbuka (*overt behavior*), terjadi bila respons terhadap stimulus tersebut sudah berupa tindakan atau praktik, ini dapat diamati orang lain dari luar atau “observable behavior”.

Menurut (Becker *dalam* Notoatmodjo 2010) klasifikasi lain tentang perilaku kesehatan ada tiga, yaitu:

- 1. Perilaku sehat (*healthy behavior*)**, adalah perilaku atau kegiatan yang berkaitan dengan upaya mempertahankan dan meningkatkan kesehatan, antara lain: makan dengan menu seimbang, kegiatan fisik secara teratur dan cukup, istirahat yang cukup, dan lain-lain.
- 2. Perilaku sakit (*illness behavior*)**, adalah tindakan atau kegiatan seseorang yang sakit atau terkena masalah kesehatan atau keluarganya, untuk mencari penyembuhan, atau teratasi masalah kesehatan yang lain.
- 3. Perilaku peran orang sakit (*the sick role behavior*)**, menurut Becker hak dan kewajiban orang yang sedang sakit adalah merupakan perilaku peran orang sakit (*the sick role behavior*). Perilaku peran orang sakit antara lain: tindakan untuk memperoleh kesembuhan, tindakan untuk mengenal atau mengetahui fasilitas kesehatan yang tepat untuk memperoleh kesembuhan, dan lain-lain.

Menurut (Contento, 2011) salah satu teori yang dikembangkan berdasarkan penelitian yang mempelajari perilaku yang berhubungan dengan kesehatan khusus yaitu The Health Belief Model (Teori Model Kepercayaan Kesehatan).

Model kepercayaan kesehatan adalah suatu bentuk penjabaran dari model sosio psikologis, munculnya model ini didasarkan pada kenyataan bahwa problem kesehatan ditandai oleh kegagalan-kegagalan orang atau

masyarakat untuk menerima usaha pencegahan dan penyembuhan penyakit yang diselenggarakan oleh petugas kesehatan, kegagalan ini akhirnya memunculkan teori yang menjelaskan perilaku pencegahan penyakit (*preventif health behavior*) yang oleh Becker dikembangkan menjadi model percayaan kesehatan (*health belief model*) (Notoatmodjo, 2003).

Health Belief Model (HBM) ini digunakan untuk meramalkan perilaku peningkatan kesehatan. *Health Belief Model* (HBM) menunjukkan kesiapan seseorang untuk bertindak atau berperilaku didasarkan keyakinan :

1. Saya rawan terhadap resiko masalah kesehatan
2. Ancaman itu sangat serius bagi kesehatan
3. Saya menyadari manfaatnya lebih besar dibanding hambatannya
4. Saya yakin mampu melakukan dan berhasil
5. Petunjuk untuk melakukan telah bersedia dan mengingatkan saya untuk bertindak

Menurut *Health Belief Model* (HBM) kemungkinan individu akan melakukan tindak pencegahan tergantung secara langsung pada hasil dari penilaian kesehatan yaitu ancaman yang dirasakan dari sakit dan pertimbangan tentang manfaat dan kerugian. Berikut ini adalah komponen *Health Belief Model* (HBD):

1. *Perceived Severity* (Sadar akan keparahan)

Percaya keseriusan dari masalah penyakit dan konsekuensi atau dampak kesehatan.

2. *Perceived Susceptibility* (Sadar akan kerentanan)

Keyakinan atau persepsi seseorang terkait kondisi kesehatan.

3. *Perceived Threat or Risk* (Sadar akan ancaman)

Kombinasi sadar akan keparahan dan sadar akan kerentanan yang membawa kesiapan psikologis untuk bertindak

4. *Perceived Benefits* (Sadar akan manfaat)

Tindakan atau perilaku yang akan dilakukan sangat bermanfaat untuk mengurangi resiko terkena penyakit.

5. *Perceived Barriers* (Sadar adanya hambatan)

Sadar adanya kesulitan kesulitan yang akan dihadapi dalam merubah perilaku

6. *Self-Efficacy* (Sadar akan keyakinan)

Percaya akan kemampuan untuk berperilaku positif

7. *Cues to Action* (Isyarat untuk Bertindak)

Kejadian yang dialami oleh orang lain menyebabkan seseorang bertindak

(Benyamin Bloom *dalam* Notoatmodjo 2010) membedakan adanya 3 tingkat ranah atau domain perilaku, yaitu:

a). Pengetahuan (Knowledge).

1. Pengetahuan Gizi Seimbang

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu, seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung,

telinga, dan sebagainya). Pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkat yang berbeda-beda (Notoatmodjo, 2010). Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yakni:

1. Tahu (know)

Diartikan hanya recall (memanggil) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

2. Memahami (comprehension)

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

3. Aplikasi (application)

Diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

4. Analisis (analysis)

Adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut telah dapat membedakan atau memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan atas objek tersebut.

5. Sintesis (synthesis)

Adalah suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

6. Evaluasi (evaluation)

Adalah kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian ini dengan sendirinya didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau norma-norma yang berlaku dimasyarakat.

Pengetahuan didapat dari adanya proses belajar. Dalam pemberian pengetahuan terdapat dua faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (P.Solihin, 2008).

a. Faktor internal, meliputi:

1. Kesehatan

Sehat berarti keadaan fisik, mental, dan sosial anak berfungsi secara optimal dan seimbang. Keseimbangan ini akan terganggu jika seorang anak berada dalam keadaan yang tidak optimal baik fisik, mental, maupun sosial.

2. Intelegensi

Intelegensi sangat besar sekali pengaruhnya terhadap pengetahuan. Anak yang mempunyai intelegensi yang lebih tinggi akan lebih berhasil daripada anak yang mempunyai intelegensi rendah.

3. Perhatian

Jika perhatian anak kurang terhadap suatu materi, maka pemahaman terhadap materi tersebut akan berkurang dan menurun.

4. Minat

Adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan yang diminati anak, diperhatikan terus menerus disertai rasa senang. Berbeda dengan perhatian yang sifatnya sementara.

5. Bakat

Kemampuan untuk belajar, kemampuan itu akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar/berlatih.

b. Faktor eksternal, meliputi:

1. Keluarga

Keluarga sangat menentukan dalam pendidikan anak karena keluarga adalah lembaga pendidikan yang utama dan pertama. Secara tradisional, ayah mempunyai prioritas utama atas jumlah dan jenis makanan tertentu dalam keluarga, dan justru golongan yang rawan terhadap masalah gizi mempunyai prioritas paling akhir yaitu wanita dan anak-anak.

2. Metode Pembelajaran

Metode belajar adalah suatu cara yang harus dilalui didalam mengajar, untuk menghindari pelaksanaan cara belajar yang salah perlu suatu pembinaan. Dengan metode belajar yang tepat dan efektif maka akan efektif pula hasil belajar anak.

3. Masyarakat

Merupakan faktor eksternal yang juga mempengaruhi belajar anak. Pengaruh ini terjadi karena keberadaannya dalam masyarakat adalah berhubungan dengan media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Pengukuran pengetahuan dapat diukur berdasarkan jenis penelitiannya (Notoatmodjo, 2010). Dan pada penelitian ini karena merupakan jenis penelitian kualitatif maka pengukuran dilakukan dengan wawancara atau memberikan kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari responden. Dalam penelitian ini materi yang diukur adalah pengetahuan gizi seimbang dengan cara mengisi kuesioner.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diartikan bahwa pengetahuan gizi seimbang adalah hasil tahu seseorang tentang gizi seimbang yang didapatkan dari hasil belajar. Dimana pengetahuan mengenai PUGS meliputi 10 pesan, yaitu:

1. Syukuri dan nikmati keanekaragaman makanan
2. Banyak makan sayuran dan cukup buah-buahan
3. Biasakan mengkonsumsi lauk pauk yang mengandung protein tinggi
4. Biasakan mengkonsumsi keanekaragaman makanan pokok
5. Batasi konsumsi pangan manis, asin, dan berlemak
6. Biasakan sarapan
7. Biasakan minum air putih yang cukup dan aman

8. Biasakan membaca label pada kemasan pangan
9. Cuci tangan pakai sabun dengan air bersih mengalir
10. Lakukan aktifitas fisik yang cukup dan pertahankan berat badan normal

b). Sikap (Attitude)

1. Sikap Gizi Seimbang

Sikap menurut Sarwono (2009) adalah juga respons tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik, dan sebagainya).

Sedangkan Newcomb, salah seorang ahli psikologi sosial menyatakan bahwa sikap adalah merupakan kesiapan atau kesediaan untuk bertindak, dan bukan merupakan pelaksanaan motif tertentu. Dalam kata lain fungsi sikap belum merupakan tindakan (reaksi terbuka) atau aktifitas, akan tetapi merupakan predisposisi perilaku (tindakan), atau reaksi tertutup. Dalam menentukan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting (Notoatmodjo, 2010).

Sikap (*attitude*) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap sesuatu, seperti: benda, kejadian, situasi, orang atau kelompok. Kalau yang timbul terhadap sesuatu itu adalah perasaan senang, maka disebut sikap positif, sedangkan kalau perasaan tak senang, sikap negatif. Kalau tidak timbul perasaan apa-apa, berarti sikapnya netral (Sarwono, 2009).

Seperti halnya pengetahuan, sikap juga mempunyai tingkat-tingkat berdasarkan intensitasnya, yaitu:

1. Menerima (receiving)

Orang atau subjek mau menerima stimulus yang diberikan (objek)

2. Menanggapi (responding)

Orang atau subjek memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.

3. Menghargai (valuing)

Orang atau subjek memberikan nilai yang positif terhadap objek atau stimulus, dalam arti membahasnya dengan orang lain, bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespons.

4. Bertanggung jawab (responsible)

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakininya. Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya, dia harus berani mengambil risiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau adanya risiko lain (Notoatmodjo, 2010).

Pembentukan sikap tidak terjadi demikian saja, melainkan melalui suatu proses tertentu, melalui kontak sosial terus menerus antara individu dengan individu-individu lain disekitarnya. Dalam hubungan ini, faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya sikap adalah (Sarwono, 2009).

1. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri orang yang bersangkutan. Kita tidak dapat menangkap seluruh rangsangan dari luar

melalui persepsi kita, oleh karena itu kita harus memilih rangsangan-rangsangan mana yang akan kita dekati dan mana yang harus di jauhi.

2. Faktor Eksternal, selain faktor-faktor yang terdapat dalam diri sendiri, maka pembentukan sikap ditentukan pula oleh faktor-faktor yang berada diluar, yaitu:

- a. Sifat objek, sikap itu sendiri
- b. Kewibawaan: orang yang mengemukakan suatu sikap
- c. Sifat orang-orang atau kelompok yang mendukung sikap tersebut
- d. Media komunikasi yang digunakan dalam menyampaikan sika
- e. Situasi pada saat sikap itu dibentuk

Pengukuran sikap juga dapat dilakukan berdasarkan jenis atau metode penelitian yang digunakan (Notoatmodjo, 2010). Dan pada penelitian ini karena merupakan jenis penelitian kualitatif maka pengukuran dilakukan dengan memberikan kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari responden. Dalam penelitian ini materi yang diukur adalah sikap gizi seimbang dengan cara mengisi kuesioner terhadap pernyataan-pernyataan dengan memilih setuju-tidak setuju.

Berdasarkan pengertian yang diuraikan diatas dapat diartikan bahwa sikap gizi seimbang adalah respons tertutup seseorang mengenai gizi seimbang.

2.1.3. Media

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti *perantara* atau *pengantar* yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Kholid, 2012).

Media pendidikan atau Promosi Kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo, 2010).

Berikut ini adalah beberapa contoh media yang pada saat sekarang dapat digunakan sebagai sarana untuk mempromosikan (Kholid, 2012) yaitu:

a). Media Cetak

1. Poster
2. Leaflet
3. Baligho
4. Spanduk
5. X-Banner
6. Umbul-Umbul
7. Gimmick
8. One Way Vision Sticker/Branding
9. Media Massa (Koran, Majalah, Tabloid)

b). Media Audiovisual

1. Televisi

2. Radio

3. Film

4. Iklan

c). Media Internet

1. Jejaring Sosial

2. Website/Blog/Wordpress

2.1.4 Media Audiovisual

Media yang dihasilkan melalui proses mekanik dan elektronik dengan menyajikan informasi atau pesan secara audio dan visual. Media ini memberikan stimulus terhadap pandangan dan pendengaran dengan bercirikan; menyajikan visual dinamis, dirancang dan disiapkan terlebih dahulu, representasi fisik dan gagasan, memegang prinsip (psikologis, behavioristik dan kognitif) (Setiawati dan Dermawan, 2008).

Jenis-jenis media audio visual menurut Suraoka dan Supriasa, 2012 antara lain, yaitu:

1. Media Audiovisual Tidak Bergerak

Adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar tidak bergerak atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antara lain media *sound slide* (slide suara) dan film strip bersuara.

2. Film (Motion Pictures)

Yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

Kekuatan Film

- Merupakan suatu denomitor belajar yang umum
- Film sangat bagus untuk menerangkan suatu proses
- Film dapat menampilkan kembali masa lalu
- Film dapat menyajikan teori dan praktik dari yang bersifat umum ke khusus dan sebaliknya
- Film dapat mendatangkan seorang ahli ataupun tokoh
- Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti suara, animasi, dan sebagainya
- Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan, dan sebagainya sesuai kebutuhan
- Film dapat mengatasi ketebatasan indera penglihatan
- Film dapat merangsang atau memotivasi kegiatan

Kelemahan Film

- Daya jangkauannya terbatas
- Biaya produksinya relatif mahal
- Penggunaanya perlu ruangan gelap

3. Televisi (TV)

Adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film).

Kekuatan TV

- TV dapat menerima, menggunakan dan mengubah atau membatasi semua bentuk media yang lain
- TV merupakan medium yang menarik, modern dan selalu siap diterima
- TV dapat memikat perhatian sepenuhnya
- TV mempunyai realitas dan juga immediacy
- Sifatnya langsung dan nyata.

Kelemahan TV

- Sifat komunikasinya satu arah
- Besarnya gambar di layar relatif lebih kecil daripada film

4. Multimedia

Merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

5. Media Animasi

Menurut Qirana (1990) *dalam* Saputra dan Shofa (2015) Animasi sendiri berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar yang beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda,

warna dan special efek. Animasi dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan dimensi yang mempengaruhi animasi tersebut. Secara umum dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1). Animasi 2D (2 Dimensi), merupakan jenis film yang sudah lama sekali dikembangkan. Pada film ini latar dan gambar seolah-olah hanya dapat dilihat dari satu sisi saja. Contoh animasi jenis ini adalah TOM and Jerry, Scooby-doo, Remi dan lain sebagainya. Pencetus awal animasi dua dimensi adalah Walt Disney pada tahun 1930-an.

2). Animasi 3D (3 Dimensi), disebut 3D karena animasi ini seolah-olah memiliki dimensi yang lebih rumit. Ketika dilihat dilayar maka seolah-olah kita melihat ke luar cermin. Contoh dari animasi 3D adalah upin-ipin, Shrek dan lain sebagainya.

3). *Stop Motion Animation*. dibuat dengan boneka atau tanah liat. Animasi ini dibuat dengan memotret objek tanah liat dengan digerakan sedikit-sedikit. Kemudian disusun secara sistematis sehingga membentuk adegan. Contoh animasi ini adalah *Nightmare Before Christmas*.

4). Animasi Jepang (*anime*), animasi ini biasanya dibuat berdasarkan komik yang populer di Jepang. Contoh animasi ini adalah Astro Boy, Inuyasa dan sebagainya.

Berdasarkan keterangan tersebut animasi yang penulis gunakan adalah animasi 2D karena animasi gambar seolah-olah hanya dapat dilihat dari satu sisi saja.

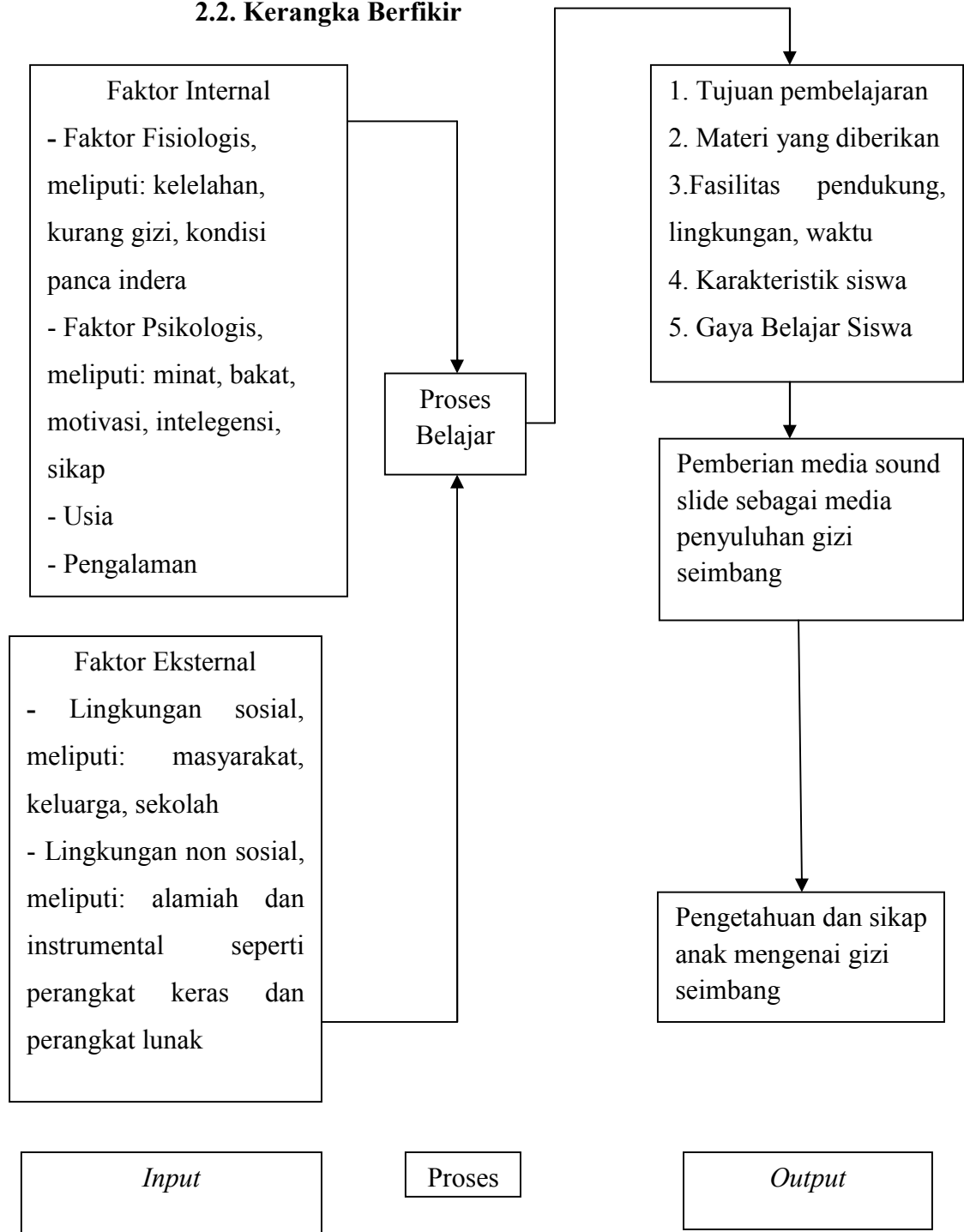
Sedangkan menurut Imayanti (2010), animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Arifin (2013), animasi adalah membuat presentasi statis menjadi presentasi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan elemen yang berpengaruh besar pada proyek multimedia. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Ada dua jenis teknik animasi, yaitu:

1). Animasi sel, yaitu teknik animasi yang menggunakan serangkaian grafis progresif yang berbeda dalam setiap frame film. Setiap frame film dimainkan dalam 24 frame perdetik. Animasi sel dalam satu menit membutuhkan frame terpisah sebanyak 1440 frame.

2) Animasi komputer, biasanya menerapkan konsep logis dan prosedural yang sama seperti pada animasi sel. Perbedaan dengan animasi sel adalah banyaknya jumlah frame yang harus digambar secara manual.

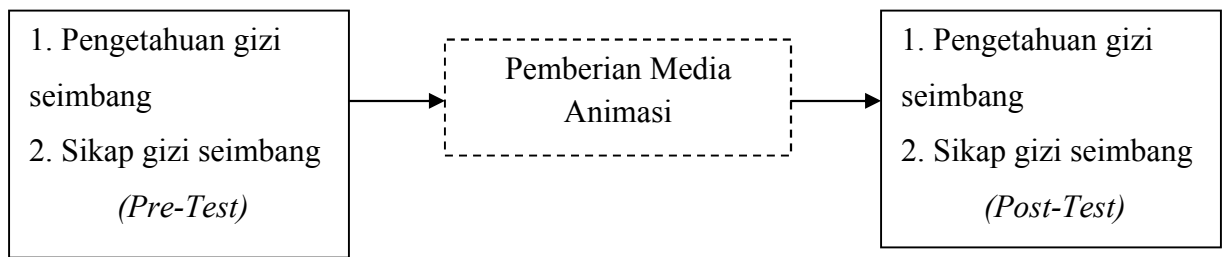
2.2. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar

Sumber: Notoatmodjo (2003), Sukiarko (2007), Indriana (2011), dan Supardi (2011).

2.3. Kerangka Konsep



Ket: = Variabel diteliti

= Variabel yang tidak diteliti

Gambar 2.2 Kerangka Konsep

2.4. Hipotesis

Ho: Tidak ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

Ha: Ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi, Jakarta Barat. Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus 2015.

3.2. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Eksperiment*, yaitu penelitian dengan melakukan intervensi (perlakuan) pada subjek penelitian untuk mengetahui hasil perubahannya setelah diperlakukan oleh intervensi tersebut. Penelitian ini bisa dilakukan tanpa atau dengan kelompok pembanding (*control group*) (Notoatmodjo, 2012). Pada penelitian ini dilihat pengaruh dari pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi.

Pada penelitian ini rancangan penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan desain *one group pretest-posttest*, dimana penelitian ini sudah dilakukan observasi pertama (*pre-test*) sehingga peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi dengan memberikan kuesioner kepada responden (*post-test*) setelah adanya intervensi dengan pemberian media animasi, tetapi dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol (pembanding).

Bentuk rancangan ini adalah sebagai berikut

01	X	02
Pre-test	Perlakuan	Post-test

Gambar 3.1 Rancangan *One Group Pretest Posttest*

Sumber: Notoatmodjo, 2012

Menurut Vaus *dalam* Arimurti, (2012) pemberian jarak antara *pre-test* dan intervensi sebaiknya tidak terlalu lama. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasi adanya pengaruh dari luar sebelum intervensi. Akan tetapi, jarak yang terlalu dekat antara *pre-test* dan intervensi juga dapat mempengaruhi tingkat sensitifitas ingatan kelompok perlakuan terhadap intervensi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan jarak antara *pre-test* dan intervensi pada penelitian ini adalah tujuh hari dengan waktu *pre-test* selama 45 menit. Sementara itu, untuk jarak antara intervensi dan *post-test* pada penelitian ini juga tujuh hari dengan waktu 45 menit (Arimurti, 2012).

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi yang berjumlah 46 siswa.

3.3.2. Sampel

Sampel diambil dengan cara *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang telah

dibuat oleh peneliti, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Riyanto, 2011) menggunakan kriteria siswa tercatat sebagai siswa kelas VI yang memenuhi kriteria inklusi. Kriteria inklusi dalam penentuan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa kelas VI berstatus aktif di SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.
- b. Siswa bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian.
- c. Siswa bersedia menjadi sampel
- d. Siswa hadir pada saat pre-test dan post-test
- e. Sehat jasmani dan rohani

Kriteria eksklusi dalam penentuan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Siswa yang tidak bersedia untuk terlibat dalam penelitian ini
- b. Siswa yang tidak mengikuti proses penelitian secara menyeluruh.

Melalui kriteria inklusi dan eksklusi tersebut, maka diperoleh jumlah sampel sebesar 39 siswa.

3.4. Prosedur Pengumpulan Data

3.4.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dibuat alat ukur dan media penyuluhan gizi yang akan digunakan yaitu media animasi yang berisi tentang 10 PUGS.

3.4.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan dilakukan pengambilan data. Ada dua jenis data dalam penelitian ini, yakni data primer dan data sekunder. Jenis data primer yang dikumpulkan adalah data karakteristik siswa yang meliputi jenis kelamin, umur serta data pengetahuan dan sikap terhadap gizi seimbang.

Data primer diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner. Kuesioner *pre-test dan post-test* diadopsi dari kuesioner Respati (2011). Jumlah variabel pengetahuan sebanyak 51 soal yang terdiri dari pertanyaan mengenai gizi seimbang dan kuesioner *pre-test dan post-test* untuk variabel sikap sebanyak 23 soal yang terdiri dari pertanyaan mengenai gizi seimbang. Kuesioner berikutnya adalah mengenai data karakteristik responden, yang meliputi nama siswa, jenis kelamin, tempat dan tanggal lahir, umur.

Tahap pertama, peneliti memperkenalkan diri kepada calon responden, menyampaikan informasi penelitian, menjelaskan tujuan penelitian, prosedur penelitian dan meminta kesediaan calon responden untuk berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian. *Pre-test* diberikan kepada siswa yang bersedia berpartisipasi sebagai responden dengan diminta untuk mengisi kuesioner mengenai pengetahuan dan sikap gizi seimbang. *Pre-test* dilakukan selama 45 menit. Setelah tes dilakukan hasil yang didapat diolah dan dianalisis. Media animasi yang telah dibuat diberikan kepada seluruh responden. Pemutaran animasi diberikan sebanyak 2 kali dengan pemberian pada minggu pertama sebanyak 5 PUGS dan minggu kedua juga 5 PUGS. Alasan pemutaran animasi dibagi 2 agar responden mudah mengingat PUGS

yang telah diberikan untuk dihapal dan ditanya peneliti pada minggu berikutnya. Seminggu setelah pelaksanaan *pre-test*, pada minggu pertama diberikan intervensi dengan media animasi yang berisi 5 PUGS dengan durasi selama 35 menit. Selama 35 menit responden mengikuti intervensi, diawali dengan fase orientasi selama 5 menit, pemberian animasi dilakukan selama 15 menit, dan diskusi serta penutup selama 15 menit. Pemberian intervensi dengan media animasi dilakukan di ruang kelas. Masing-masing responden mencatat PUGS yang telah diberikan untuk bisa dihapal dan akan ditanyakan pada minggu berikutnya agar peneliti mengetahui sejauh mana responden memperhatikan dan mengingat isi dari animasi PUGS yang telah diberikan. Pemberian intervensi pada minggu kedua sama dengan pemberian intervensi pada minggu pertama. Sebelum pemberian intervensi peneliti melakukan wawancara selama 5 menit kepada tiap responden mengenai hapalan PUGS yang telah diberikan pada minggu sebelumnya.

Tahap kedua, setelah 2 minggu diberikan media animasi, seluruh responden dikumpulkan untuk diberikan kuesioner kembali (*post-test*) oleh peneliti mengenai pengetahuan dan sikap gizi seimbang. *Post-test* juga dilakukan selama 45 menit.

Data sekunder yang dikumpulkan peneliti adalah data profil SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat. Data sekunder diperoleh dari arsip sekolah yang bersangkutan. Data sekunder yang dikumpulkan adalah gambaran umum lokasi penelitian, profil sekolah serta fasilitas-fasilitas penunjang belajar yang ada disekolah.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner. Dimana kuesioner berisi pertanyaan mengenai pengetahuan dan sikap mengenai gizi seimbang dan data diri responden. Kuesioner ini meliputi kuesioner *pre-test* dan *post-test* berupa pertanyaan sebanyak 74 soal. Kuesioner yang digunakan diambil dari kuesioner Respati (2011). Selain kuesioner pada penelitian ini menggunakan media penyuluhan gizi yaitu animasi yang berisi 10 Pesan Umum Gizi Seimbang yang diambil dari Permenkes No.41 Tentang Pedoman Gizi Seimbang.

3.5.1. Variabel Penelitian

1. Variabel Dependen : Pengetahuan dan Sikap.
2. Variabel Independen : Media Animasi

3.5.2. Pengetahuan Gizi Seimbang

a. Definisi Konseptual

Pengetahuan gizi seimbang berdasarkan Permenkes RI No.41 Tahun 2014 adalah hasil tahu seseorang tentang gizi seimbang yang didapatkan dari hasil belajar. Dimana pengetahuan mengenai PUGS meliputi 4 pilar, yaitu:

1. Mengonsumsi keanekaragaman pangan
2. Membiasakan perilaku hidup bersih
3. Melakukan aktivitas fisik
4. Memantau Berat Badan (BB) secara teratur untuk mempertahankan berat badan normal

b. Definisi Operasional

Pengetahuan gizi seimbang adalah skor yang diperoleh dari penjumlahan nilai jawaban dari butir-butir pertanyaan yang dibuat khusus untuk mengukur pengetahuan tentang gizi seimbang.

Cara ukur : Form kuesioner diisi sendiri oleh responden

Alat ukur : Kuesioner

Hasil ukur : Nilai skor pengetahuan responden

Skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah kemudian nilai yang benar dijumlahkan.

Skala : Rasio

3.5.3. Sikap Gizi Seimbang

a. Definisi Konseptual

Sikap gizi seimbang menurut Newcomb adalah tindakan (reaksi terbuka) atau aktifitas, akan tetapi merupakan predisposisi perilaku (tindakan), atau reaksi tertutup seseorang tentang gizi seimbang.

b. Definisi Operasional

Sikap gizi seimbang adalah skor yang diperoleh dari penjumlahan nilai jawaban dari butir-butir pertanyaan yang dibuat khusus untuk mengukur sikap tentang gizi seimbang.

Cara ukur : Form kuesioner diisi sendiri oleh responden

Alat ukur : Kuesioner

Hasil ukur : Nilai skor sikap responden responden.

Skor 4,3,2,1 untuk nilai positif dan 1,2,3,4 untuk nilai negatif.

Untuk variabel sikap, diolah dengan menggunakan skala likert. Jawaban dibagi menjadi 4 tingkatan, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Skala : Rasio

3.5.4. Media

a. Definisi Konseptual

Media adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif.

b. Definisi Operasional

Alat bantu dalam proses penyuluhan tentang gizi seimbang, berupa media animasi. Dimana media berisi tentang 10 Pesan Umum Gizi Seimbang.

3.5.5. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data dilakukan setelah seluruh data terkumpul, dengan menggunakan program Software SPSS. Beberapa tahapannya adalah serbagai berikut :

1). Analisa Data

a. Analisa Univariat

Analisa univariat merupakan uji statistik yang digunakan untuk melihat karakteristik responden dan distribusi skor pengetahuan dan sikap gizi

seimbang dari siswa laki-laki dan siswi perempuan kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

b. Analisa Bivariat

Analisa yang digunakan untuk menguji hipotesa, yakni membuktikan ada tidaknya pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

Untuk menguji hipotesis tersebut dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Uji normalitas data dilakukan dengan uji statistik *Kolmogorov Smirnov* dan diperoleh hasil yaitu data berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan dengan uji statistik *Paired Sample Test* dan untuk data yang berdistribusi tidak normal dilakukan uji statistic *Wilcoxon*.

Analisis dengan uji *Paired Sample Test* dan *Wilcoxon* digunakan untuk mengetahui kemaknaan perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan pada tingkat kepercayaan 95% dengan menggunakan software statistik. Apabila nilai p pada kelompok perlakuan diperoleh $< 0,05$ maka pemberian media animasi memiliki pengaruh terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang.

2). Hipotesis Statistik

a. $H_0 : \rho = 0$

Tidak ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat.

b. $H_a : \rho \neq 0$

Ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian dilakukan di salah satu sekolah dasar negeri di Jakarta Barat, yaitu Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi. Sekolah tersebut terletak di Jalan Tanjung Duren Utara III/03, Kelurahan Tanjung Duren Utara, Kecamatan Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat. Kepala Sekolah dari sekolah dasar ini adalah Bapak Drs. Mulyadi, MM dan tercatat dengan akreditasi A. Jumlah tenaga pengajar yang terdapat di sekolah ini sebanyak 13 orang yang terdiri dari guru kelas sebanyak 10 orang dan guru mata pelajaran 3 orang. Sekolah ini memiliki 10 kelas dimana masing-masing tingkatan terdiri dari 2 kelas, kecuali kelas IV dan kelas VI yang hanya terdiri dari 1 kelas. Sekolah yang memiliki luas lahan sebesar 1698 m² ini memiliki beberapa fasilitas diantaranya, 8 bangunan ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 kamar mandi guru, 1 kamar mandi siswa, dan 1 ruang ibadah.

Jumlah seluruh siswa yang terdapat di sekolah ini sebanyak 310 siswa yang terdiri dari 154 siswa laki-laki dan 156 siswi perempuan. Siswa kelas VI yang terdapat di sekolah ini berjumlah 46 siswa yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 28 siswi perempuan.

4.2. Hasil Analisis Univariat

A. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data karakteristik responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan umur. Hasil analisis univariat pada penelitian ini disajikan dalam Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Sebelum		Sesudah	
		N (41)	Persentase (%)	N (39)	Persentase (%)
1	Jenis Kelamin				
	Laki-laki	15	36.6	14	35.9
	Perempuan	26	63.4	25	64.1
2	Umur				
	10 tahun	6	14.6	5	12.8
	11 tahun	35	85.4	34	87.2

Berdasarkan Tabel 1 diatas, terlihat bahwa terjadi penurunan responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin pada saat sesudah intervensi yaitu sebesar 35.9% untuk laki-laki dan 64.1% untuk perempuan. Sedangkan berdasarkan karakteristik umur, responden paling banyak berumur 11 tahun yaitu sebesar 87.2 %.

B. Distribusi Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Laki-Laki

Distribusi skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang responden laki-laki dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini .

Tabel 2. Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Laki-Laki

Variabel	Sebelum			Sesudah		
	Mean	Median	Std.deviiasi	Mean	Median	Std.deviiasi
Pengetahuan	36.93	38.00	4.80	39.57	40.00	5.01
Sikap	66.67	66.00	3.67	73.14	74.50	6.75

Berdasarkan Tabel 2 diatas, diketahui rata-rata skor pengetahuan pada responden laki-laki sebelum intervensi sebesar 36.93 dan sesudah intervensi meningkat menjadi 39.57. Sedangkan untuk rata-rata skor sikap sebelum dan sesudah intervensi juga mengalami peningkatan yaitu masing-masing sebesar 66.67 dan sesudah intervensi meningkat menjadi 73.14.

C. Distribusi Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Perempuan

Distribusi skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang responden perempuan dapat dilihat pada Tabel 3 dibawah ini .

Tabel 3. Skor Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Responden Perempuan

Variabel	Sebelum			Setelah		
	Mean	Median	Std.deviasi	Mean	Median	Std.deviasi
Pengetahuan	36.88	37.50	3.80	39.12	40.00	4.72
Sikap	62.65	64.00	5.77	69.84	71.00	4.98

Berdasarkan Tabel 3 diatas, diketahui rata-rata skor pengetahuan pada responden perempuan sebelum intervensi sebesar 36.88 dan sesudah intervensi meningkat menjadi 39.12. Sedangkan untuk rata-rata skor sikap sebelum dan sesudah intervensi juga mengalami peningkatan yaitu masing-masing sebesar 62.65 dan sesudah intervensi meningkat menjadi 69.84.

4.3. Uji Normalitas

Sebelum melakukan uji hipotesis yang akan digunakan untuk melihat terdapat perbedaan rata-rata antara variabel, dilakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu. Untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak, maka digunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnof*.

Distribusi dikatakan normal apabila nilai $\text{sig} > 0.05$, maka yang digunakan adalah uji statistik parametrik. Namun, bila data berdistribusi tidak normal yaitu nilai $\text{sig} < 0.05$, yang digunakan adalah uji statistik non parametrik.

4.4. Hasil Analisis Bivariat

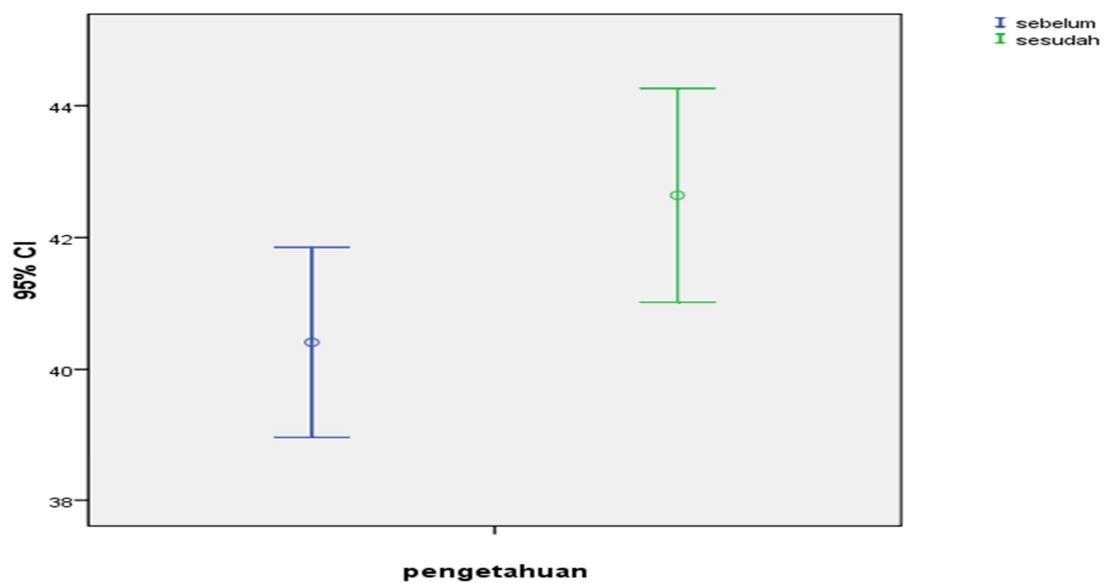
A. Perbandingan Pengetahuan Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

Perbandingan pengetahuan gizi seimbang sebelum dan sesudah pemberian media animasi dapat dilihat pada Tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Pengetahuan Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

	Rata-Rata	Standar Deviasi	Nilai p
Sebelum	36.90	4.22	
Sesudah	39.28	4.76	0.003

Grafik 1. Perbandingan Pengetahuan Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi



Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 36.90 dengan SD = 4.22, sedangkan rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 39.28 dengan SD = 4.76. Hasil uji *Paired Sample Test* didapatkan nilai $p = 0.003 < \alpha (0.05)$ maka, terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor pengetahuan gizi seimbang sesudah pemberian intervensi berupa media animasi.

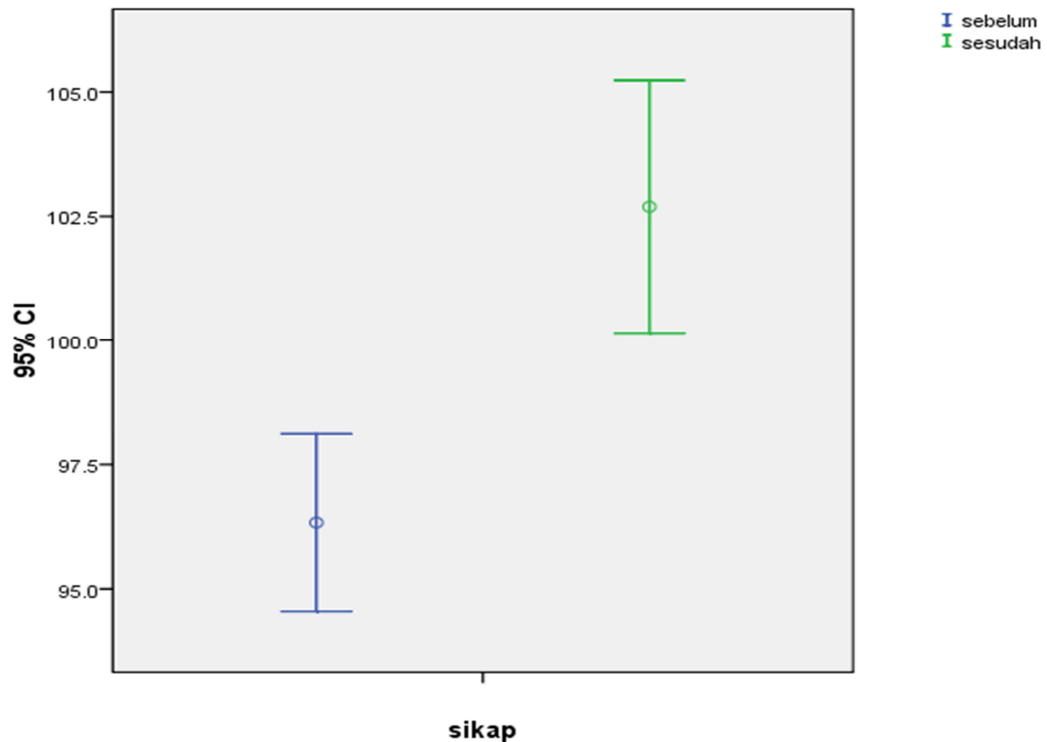
B. Perbandingan Sikap Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

Perbandingan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah pemberian media animasi dapat dilihat pada Tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Perbandingan Sikap Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi

	Rata-Rata	Standar Deviasi	Nilai p
Sebelum	64.51	4.26	
Sesudah	71.03	5.82	0.000

Grafik 2. Perbandingan Sikap Gizi Seimbang Sebelum dan Sesudah Pemberian Media Animasi



Berdasarkan Tabel 5 dapat dilihat rata-rata skor sikap gizi seimbang sebelum pemberian media animasi adalah 64.51 dengan SD = 4.26, sedangkan rata-rata skor sikap gizi seimbang sesudah pemberian media animasi adalah 71.03 dengan SD = 5.82. Hasil uji *Paired Sample Test* didapatkan nilai $p = 0.000 < \alpha$ (0.05) maka, terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata skor sikap gizi seimbang sesudah pemberian intervensi berupa media animasi

BAB V

PEMBAHASAN

5.1. Gambaran Karakteristik Sampel

Terjadinya penurunan jumlah responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin disebabkan karena pada saat *post-test* responden tidak hadir.

Sedangkan berdasarkan karakteristik umur yang paling banyak berusia 11 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian Arimurti (2012) bahwa anak usia sekolah adalah anak yang berusia diantara 6-12 tahun. Pada masa ini, anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik secara psikologis maupun kognitif. Menurut teori Piaget, anak usia 6-12 tahun sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki dan sudah memiliki perkembangan kognitif atau daya ingat.

Berdasarkan Kartono (2003) mengungkapkan ingatan anak pada usia 10-14 tahun mencapai intensitas paling besar dan paling kuat, daya menghafal, dan daya memorisasi sehingga anak mampu memuat jumlah materi ingatan paling banyak

5.2. Skor Pengetahuan dan Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi

Pengetahuan yang diuji dalam penelitian ini adalah pengetahuan mengenai pesan gizi seimbang yang divisualisasikan dalam kerucut gizi seimbang. Pesan gizi seimbang yang disampaikan tidak hanya ditekankan pada konsumsi makanan yang beragam akan tetapi juga diimbangi dengan pola hidup bersih, aktivitas fisik, dan memantau berat badan secara teratur.

Pengukuran pengetahuan anak mengenai pesan gizi seimbang dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tes. Pengetahuan gizi seseorang menurut Suwandono *dalam* Arimurti (2012) dapat dinilai berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai kuesioner yang diajukan.

Pre-test dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan dasar responden mengenai pesan gizi seimbang. Berdasarkan hasil analisis pengetahuan saat *pre-test* yang dilakukan pada responden baik pada responden laki-laki maupun perempuan dapat dilihat persentase siswa yang mampu menjawab dengan benar beberapa aspek gizi yang ditanyakan.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa antara laki-laki dan perempuan memiliki rata-rata perbedaan pengetahuan awal mengenai gizi seimbang. Lebih tingginya skor pengetahuan anak laki-laki sejalan dengan teori Green dalam penelitian Siwi, *dkk* (2014) yang menyebutkan bahwa pengetahuan dipengaruhi oleh faktor predisposisi, yaitu: umur, jenis kelamin, status ekonomi, dan susunan dalam keluarga. Berdasarkan teori tersebut dan data demografi, faktor yang mempengaruhi skor responden yang tidak mengalami peningkatan adalah usia dan jenis kelamin. Hal ini didukung dengan fakta yang terjadi pada saat pemberian media, responden perempuan cenderung lebih sulit untuk diam, ramai, kurang memperhatikan dan kurang fokus terhadap intervensi yang diberikan oleh peneliti.

Rendahnya pengetahuan siswa pada saat *pre-test* sejalan dengan penelitian Woda (2009) dalam Arimurti (2012) yang menunjukkan bahwa pada saat *pre-test* rata-rata skor pengetahuan pada siswa kelas IV dan V di SD Mardi Yuana Depok masih berada dalam kategori rendah yaitu sebesar 31.69

Salah satu faktor yang menyebabkan masih rendahnya pengetahuan siswa adalah kurangnya sosialisasi dan pengetahuan mengenai gizi seimbang. Hal serupa dinyatakan oleh Soekirman (2011) bahwa pada tahun 2003 dan 2005 Departemen Kesehatan RI telah mengeluarkan buku Pedoman Gizi Seimbang namun kurangnya sosialisasi dan publikasi mengenai hal tersebut membuat masyarakat kurang mengenal pedoman gizi seimbang.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata skor sikap anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan setelah diberikan intervensi dengan media animasi.

Menurut Purwanto dalam Syofia, dkk (2014), sikap adalah pandangan yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak terhadap suatu objek. Menurut Allport dalam Notoatmodjo (2010) sikap yang terbentuk pada seseorang dipengaruhi oleh beberapa komponen diantaranya adalah komponen kognitif yang berhubungan dengan kepercayaan dan pendapat atau pemikiran seseorang terhadap objek. Dalam hal ini, sikap siswa terhadap pemilihan makanan bergizi, beragam, seimbang, dan aman dipengaruhi oleh penginderaan

terhadap gambar atau objek pada animasi yang telah dikenalkan selama proses penyuluhan.

Sikap siswa yang sudah baik setelah pemberian penyuluhan dapat menjadi perilaku yang baik bila memenuhi beberapa syarat determinan perilaku yang dikemukakan oleh Shenandu B Kar *dalam* Notoatmodjo (2010) antara lain diperlukan dukungan dari masyarakat sekitar, dalam hal ini orangtua berperan besar untuk terus memantau anaknya agar bisa menjalankan isi dari 10 pesan gizi seimbang yang telah dijelaskan.

5.3. Pengaruh Pemberian Media Animasi Sesudah Intervensi

Berdasarkan uji statistik yang dilakukan terhadap rata-rata pengetahuan gizi seimbang menunjukkan adanya peningkatan skor pengetahuan dan sikap sesudah diberikan intervensi berupa media animasi.

Pengetahuan dan sikap menurut Marisa (2014) dipengaruhi oleh berbagai macam faktor salah satunya adalah pendidikan atau edukasi. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk menghasilkan perubahan pada diri manusia, karena melalui pendidikan manusia akan dapat mengetahui segala sesuatu yang tidak atau belum diketahui sebelumnya. Pendidikan diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan gizi diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan

gizi siswa, membentuk sikap positif terhadap makanan bergizi dalam rangka membentuk kebiasaan makan yang baik.

Alasan utama yang menyebabkan terjadinya peningkatan pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang menurut Puspita (2012) adalah melalui media pendidikan yang digunakan dan cara penyampaian materi pendidikan. Media pendidikan berfungsi untuk menggerakkan indera sebanyak mungkin kepada suatu objek sehingga mempermudah persepsi. Media pendidikan membuat seseorang dapat lebih mengerti informasi atau materi yang dianggap rumit menjadi lebih mudah. Dalam hal ini, media pendidikan gizi yang digunakan adalah media audiovisual yaitu media animasi yang bertemakan gizi seimbang.

Menurut Adjie (2005) *dalam* Maryanto (2010), animasi adalah suatu perubahan yang terjadi pada objek, dalam jarak dan waktu yang tertentu. Perubahan dapat berupa perubahan posisi, bentuk, dan warna. Pentingnya animasi sebagai media adalah memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks serta sulit dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata (India, 2010).

Berkaitan dengan media animasi, maka Mayer dan Moreno (2002) mengemukakan bahwa animasi merupakan satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi

dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan pengetahuan dan sikap responden dengan metode media animasi karena penyuluh memberikan proses belajar mengajar pada responden dengan memanfaatkan semua alat inderanya dan memutar media animasi sebanyak 3 kali pemutaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Marzuki *dalam* India, (2010) menjelaskan bahwa penggunaan animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi pokok sistem peredaran darah. Puryaningsih *dalam* India, (2010) dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan penggunaan media animasi yang ditinjau dari motivasi berprestasi dan kemampuan awal dalam pembelajaran biologi umum memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media animasi. Penggunaan media animasi, prestasi belajar mahasiswa lebih baik dari pada menggunakan modul. Penelitian membuktikan bahwa ada interaksi antara motivasi dengan kemampuan awal terhadap prestasi belajar biologi umum (India, 2010).

Penelitian lain yang sejalan adalah penelitian Dwipayana (2011) yang mengatakan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap pelajaran biologi dengan menggunakan media animasi pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja Tahun pelajaran 2011/2012.

Penelitian Utomo (2012) juga menyebutkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus ke siklus untuk keterampilan menyimak dengan menggunakan animasi pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Tempursari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri.

Keefektifan media video animasi juga terdapat dalam penelitian Saputra dan Shofa pada siswa kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen. Penggunaan media video animasi memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Hal dikarenakan dalam media video animasi yang gambarnya memiliki alur yang runtut sesuai dengan unsur utama dari menulis narasi yaitu karangan yang menceritakan suatu peristiwa secara runtut. Sehingga penggunaan media video animasi sebagai media pembelajaran menulis narasi memiliki beberapa kelebihan antara lain mampu meningkatkan pemahaman, minat dan keterampilan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, siswa menulis narasi menjadi lebih runtut karena pada film animasi menyajikan cerita yang memiliki alur yang runtut sehingga keterampilan menulis narasi meningkat. Pada film animasi juga terdapat narasi dan dialog yang menggunakan kosakata yang variatif sehingga dapat menambah kosakata yang dapat digunakan siswa dalam menulis narasi

Hasil penelitian lain yang sejalan adalah penelitian yang dilakukan oleh Siwi, *dkk* (2014) yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi jajanan sehat sebesar 0.317 untuk pengetahuan dan 0.180 untuk sikap setelah diberikan intervensi menggunakan media animasi.

Menurut penelitian Siwi, *dkk* (2014) media audiovisual sesuai untuk anak usia sekolah karena dapat mengembangkan imajinasi dan aktivitas belajar anak dalam suasana menyenangkan sehingga dapat merangsang minat belajar anak karena ditampilkan dalam bentuk animasi yang menarik dan mudah dipahami. Media ini cukup menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah yang mayoritas respondennya berumur 11 tahun berada dalam tahap operasional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek – objek peristiwa nyata atau konkrit. Menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui indera penglihatan (30%) dan indera pendengaran (10%). Media ini dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi dan imajinasi anak kemudian anak tersebut diharapkan mulai belajar menerapkan hal yang dipelajari sehingga akhirnya dapat membentuk pengetahuan dan sikap yang baik dalam menjalankan gizi seimbang.

Sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media animasi mayoritas responden memiliki sikap negatif. Responden belum memiliki sikap yang positif dalam menjalankan gizi seimbang. Sesudah diberikan

pendidikan kesehatan dengan media animasi, terjadi perubahan sikap sehingga mayoritas responden memiliki sikap positif.

5.4. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah pemberian intervensi yang hanya 1 kali dalam seminggu, durasi waktu pemberian intervensi, dan pembagian media animasi yang dibagi 2 menjadi 5 PUGS 5 PUGS tidak sesuai dengan literatur yang telah ada karena waktu penelitian yang tidak memungkinkan. Pada penelitian ini juga tidak melakukan uji coba media animasi terlebih dahulu kepada sampel yang memiliki kriteria yang sama dengan responden yang nantinya akan menjadi sampel.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakteristik sampel berdasarkan jenis kelamin mengalami penurunan jumlah responden yaitu laki-laki sebanyak 14 (35,9%) dan untuk perempuan sebanyak 25 (64.1%). Berdasarkan karakteristik umur, responden paling banyak berumur 11 tahun yaitu sebanyak 34 (87,2 %).
2. Terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan dan sikap pada responden laki-laki sesudah pemberian intervensi media animasi yaitu masing-masing sebesar 39.57 dan 73.14.
3. Terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan dan sikap pada responden perempuan sesudah pemberian intervensi media animasi yaitu masing-masing sebesar 39.12 dan 69.84
4. Terdapat pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan gizi seimbang dengan nilai $p = 0.003 < \alpha (0.05)$.
5. Terdapat pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan sikap gizi seimbang dengan nilai $p = 0.000 < \alpha (0.05)$

6.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan kesimpulan diatas adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan media animasi dapat diterima oleh siswa sekolah dasar sebagai media baru dalam proses pembelajaran mengenai gizi seimbang.
2. Agar pihak sekolah bisa mengaplikasikan animasi sebagai suatu media baru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga bisa memberikan hiburan pada siswa agar proses pembelajaran tidak monoton dan pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Almatsier, S., Soetardjo, S., & Soekarti, M. (2011). *Gizi Seimbang Dalam Daur Kehidupan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Anjaya, P. D. (2011). *Penggunaan Media Audiovisual Bilangan Bulat Dapat Meningkatkan Keterampilan Menjumlah dan Mengurangkan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SDN 02 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun 2011*. Universitas Sebelas Maret.
- Arifin, A. Z. (2013). *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil belajar Pada Pembelajaran Sholat Kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Arimurti, D. I. (2012). *Pengaruh Pemberian Komik Pendidikan Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Gizi Siswa Kelas V Sdn Sukasari 4 Kota Tangerang Tahun 2012*. Universitas Indonesia.
- Bertalina. (2015). Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung. *Jurnal Kesehatan* 6(1), 56-63.
- Chussurur, M., Hidayat, T., Agustin, R. W. (2007). Pengaruh Pemberian Cerita Melalui Media Audiovisual Terhadap Recall Memory Pada Anak-Anak Kelas V Sekolah Dasar Takmirul Islam Surakarta . *Jurnal Gizi Masyarakat*.
- Contento, I. (2011). *Nutrition Education*. Massachusetts: Jones And Barlett Publishers.

- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2002). *Pedoman Umum Gizi Seimbang*. Jakarta: Direktorat Jenderal Bina Kesehatan Masyarakat.
- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. (2004). *Pedoman Umum Gizi Seimbang*. Jakarta: Direktorat Jenderal Bina Kesehatan Masyarakat.
- Dona, M, M. (2013). *Pengaruh Media Animasi dan Kemampuan Awal Siswa SMA Karya Terhadap Hasil Belajar Sistem Gerak manusia*. Universitas Tanjungpura.
- Dwipayana, I, K., Sukoco. (2011). Kemampuan Siswa Dalam Pelajaran Biologi Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja Tahun Pelajaran 2011/2012 . *Jurnal Pendidikan* .
- Eliana, D., Dahlan, U. A. (2015). Pengaruh Buku Saku Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Pada Anak Kelas 5 Muhammadiyah Dadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta Tahun 2015. *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 6(2), 162–232.
- Furkon, L. (2012). *Ilmu Kesehatan Dan Gizi*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kapti, R. E. (2010). *Efektifitas Audiovisual Sebagai Media Penyuluhan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu Dalam Tatalaksana Balita Dengan Diare di Dua Rumah Sakit Kota Malang*. Universitas Indonesia
- Kholid, A. (2012). *Promosi Kesehatan*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kostanjevec, S., Jerman, J., Verena, K. The Effects of Nutrition Education on 6th graders Knowledge of Nutrition in Nine-year Primary Schools in Slovenia . *Eurasia Journal of Mathematics, Science. & Technology Education*, 7 (4), 243–252.

- Lin, W., Yang, H.-C., Hang, C.-M., & Pan, W.-H. (2007). Nutrition Knowledge, Attitude, And Behavior Of Taiwanese Elementary School Children. *Asia Pacific Journal Of Clinical Nutrition*, 16 Suppl 2(June), 534–546.
- Marisa, Nuryanto (2014). Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Komik Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Siswa SDN Bendungan di Semarang. *Journal of Nutrition College*, 3(4), 925–932.
- Maryanto, B. (2010). *Pengaruh Media Animasi Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Sirkulasi Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Indralaya*. Universitas Sriwijaya.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Kesehatan Ri. (2014). *Pedoman Gizi Seimbang*. Jakarta: Direktorat Jenderal Bina Kesehatan Masyarakat.
- Puspita, I, D. (2012). *Retensi Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Pasca Pelatihan Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas 5 dan 6 di 10 Sekolah Dasar Terpilih Kota Depok Tahun 2012*. Universitas Indonesia.
- Rahmawati, I., Sudargo, T., Paramastri, I. 2007. Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Audiovisual Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Ibu Balita Gizi Kurang dan Buruk di Kabupaten Kotawaringin Barat Propinsi Kalimantan Tengah . *Jurnal Gizi Klinik*, 4 (2), 69–77.
- Sadiman, A. ., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sandjaja. (2009). *Kamus Gizi*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

- Saputra, H. J., Shofa, V.M. Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen. *Jurnal Gizi Masyarakat*, 330-345.
- Sarwono, S. (2009). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shariff, *et al.* (2008). Nutrition Education Intervention Improves Nutrition Knowledge , Attitude And Practices Of Primary School Children□: A Pilot Study, *International Electronic Journal of Health Education*, 11: 119–132.
- Siwi, L. ., Yunitasari, E, & Krisnana, I. (2014). Meningkatkan Perilaku Konsumsi Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Melalui Media Audiovisual, *Jurnal Gizi Masyarakat*, 3(1).
- Solihin, P. (2008). *Ilmu Gizi Pada Anak*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia.
- Suiraoaka, I., & Supariasa, I. (2012). *Media Pendidikan Kesehatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukiyasa, K., Sukoco. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif . *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1), 126-137.
- Utomo, W. P. (2012). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran Keterampilan Menyimak (Buku Teks Anak Yang Dibacakan Guru) Menggunakan Media Film Animasi Pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 3 Tempursari Kecamatan Sidoharjo Kabupaten Wonogiri* . Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wibowo, S., & Suryani, D. (2013). Pengaruh Promosi Kesehatan Metode Audio Visual Pengetahuan Penggunaan Monosodium Glutamat (Msg) Pada Ibu Rumah Tangga, *Jurnal Kesmas* 7(2), 67–74.

LAMPIRAN I

KUESIONER ANAK

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI

PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG

PADA ANAK SD

Identifikasi Anak

Waktu Pengumpulan Informasi :

Nama Kabupaten :

Nama SD :

Kelas :

Nomor Urut :

Nama Responden :

Tanggal Lahir Responden :

Jenis Kelamin Responden :

Identifikasi Pewawancara

Nama Pewawancara :

Tanggal Wawancara :

Jam Mulai Wawancara :

Jam Selesai Wawancara :

LAMPIRAN II
SOAL PRE-POST TEST



No	Pernyataan Tentang Pengetahuan Gizi Seimbang	Lingkari Jawaban yang Benar				Koding (Diisi Petugas)
	Apa arti dari gambar kerucut diatas?					
P1	Menggambarkan 4 sehat 5 sempurna	Benar	Salah			[]
P2	Makan aneka ragam makanan setiap hari	Benar	Salah			[]
P3	Tidak ada satu jenis makanan yang paling baik	Benar	Salah			[]
P4	Tidak ada satu jenis makanan yang mengandung zat gizi lengkap	Benar	Salah			[]
P5	Makan lemak dan minyak tidak perlu banyak	Benar	Salah			[]
P6	Nasi bisa diganti dengan mie, kentang, roti, dan ubi	Benar	Salah			[]
P7	Sayur mengandung vitamin dan mineral	Benar	Salah			[]
P8	Apabila tidak ada sayur, saya harus makan buah	Benar	Salah			[]
P9	Ikan, telur, daging, ayam, banyak mengandung protein	Benar	Salah			[]
P10	Ikan laut membuat anak menjadi pintar	Benar	Salah			[]
P11	Telur sama baiknya dengan daging	Benar	Salah			[]

P12	Tempe atau tahu mengandung protein	Benar	Salah			[]
P13	Tempe sama baiknya dengan daging ayam	Benar	Salah			[]
P14	Tahu sama baiknya dengan tempe	Benar	Salah			[]
P15	Kacang-kacangan seperti kacang hijau, kacang merah, kacang kedelai, dan kacang tanah merupakan makanan yang menyehatkan	Benar	Salah			[]
P16	Pemanis buatan sama baiknya dengan gula	Benar	Salah			[]
P17	Minum air putih paling sedikit 6 gelas sehari?	Benar	Salah			[]
P18	Olahraga merupakan salah satu cara mencegah kegemukan	Benar	Salah			[]
P19	Sebelum ke sekolah harus makan pagi	Benar	Salah			[]
	Anak yang gemuk biasanya akan:					
P20	a. mudah sakit	Benar	Salah			[]
P21	b. susah bernafas	Benar	Salah			[]
P22	c. susah buang air besar	Benar	Salah			[]
P23	d. susah bergerak	Benar	Salah			[]
P24	e. lain-lain, sebutkan:					[]
	Anak menjadi gemuk karena:					
P25	a. makannya banyak	Benar	Salah			[]
P26	b. suka ngemil	Benar	Salah			[]
P27	c. malas berolahraga	Benar	Salah			[]
P28	d. banyak nonton televisi	Benar	Salah			[]
P29	e. banyak main games	Benar	Salah			[]
P30	f. lain-lain, sebutkan:					[]
	Agar tidak menjadi gemuk maka anak harus:					
P31	a. rajin berolahraga	Benar	Salah			[]
P32	b. kurangi makan	Benar	Salah			[]
P33	c. kurangi tidur	Benar	Salah			[]
P34	d. kurangi nonton televisi	Benar	Salah			[]
P35	e. lain-lain, sebutkan:					[]
	Anak yang kurus:					
P36	a. lemah dan lesu	Benar	Salah			[]
P37	b. kurang konsentrasi belajar	Benar	Salah			[]
P38	c. lemah dan lesu	Benar	Salah			[]
P39	d. lain-lain, sebutkan:					[]

	Anak menjadi kurus karena:					
P40	a. tidak mau makan	Benar	Salah			[]
P41	b. kebanyakan olahraga	Benar	Salah			[]
P42	c. terlalu banyak kegiatan/bermain, lupa makan	Benar	Salah			[]
P43	d. sering sakit	Benar	Salah			[]
P44	e. lain-lain, sebutkan:					[]
	Agar tidak menjadi kurus, maka anak harus:					
P45	a. rajin berolahraga	Benar	Salah			[]
P46	b. makan yang bergizi	Benar	Salah			[]
P47	c. cukup tidur	Benar	Salah			[]
P48	d. makan yang banyak	Benar	Salah			[]
P49	e. tidak jajan	Benar	Salah			[]
P50	f. lain-lain, sebutkan:					[]
P51	Buah banyak mengandung vitamin	Benar	Salah			[]
No	Pernyataan/Pertanyaan Tentang Sikap Gizi Seimbang	Lingkari Jawaban Yang Benar				Koding (Diisi Petugas)
P52	Makanan atau minuman bergula atau makanan manis tidak perlu banyak	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P53	Sebaiknya makan buah dan sayur setiap hari	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P54	Sebaiknya minum air putih 6 gelas setiap hari	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P55	Makan nasi lebih baik daripada makan roti	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P56	Makan nasi sama baiknya daripada makan ubi/kentang	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P57	Makan sayur bayam/ kangkung lebih baik dari kol/kubis	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P58	Makan mentimun lebih baik daripada wortel	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P59	Buah yang murah seperti pisang, nanas, papaya kurang banyak mengandung vitamin	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P60	Makan buah cukup 2 kali seminggu	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak	[]

					setuju	
P61	Ikan asin lebih baik dibanding ikan segar	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P62	Makan ikan laut sama baiknya dengan daging	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P63	Makan ikan menyebabkan kecacingan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P64	Tempe membuat anak menjadi bodoh	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P65	Walaupun sudah minum susu, saya masih perlu makan makanan yang lain	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P66	Selalu minum minuman yang bergula baik untuk kesehatan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P67	Menurut saya, setelah olahraga tidak perlu minum	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P68	Menurut saya, kurang minum air putih dapat membuat sakit	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P69	Olahraga cukup satu kali seminggu	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P70	Jalan kaki lebih menyehatkan daripada naik kendaraan	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P71	Pisang/ubi/tempe goreng lebih baik daripada ciki	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P72	Menurut saya, makan pagi membuat lebih mudah konsentrasi dalam belajar	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P73	Makan sayur sebaiknya 2-3 kali sehari	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]
P74	Menurut saya makan ikan laut sama baiknya dengan tempe	Sangat setuju	Setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju	[]

Sumber: Respati (2011)