

**GAMBARAN DAYA TERIMA VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN
JAJANAN SEHAT PADA ANAK SEKOLAH KELAS VI SDN KORDON
02 KAB BANDUNG**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi salah satu syarat Tugas Akhir dalam menyelesaikan
pendidikan Diploma Tiga pada Jurusan Gizi

Politeknik Kesehatan Bandung



Disusun Oleh :

ASSYAMI MIREKALLIA

NIM : P17331121033

PROGRAM STUDI GIZI PROGRAM DIPLOMA TIGA

JURUSAN GIZI

POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN BANDUNG

2024

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul "**Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN KORDON 02 KAB BANDUNG**" Ini telah memperoleh persetujuan dan diujikan pada tanggal 02 Mei 2024

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Fred Agung Suprihartono. SKM., M.Kes

NIP. 196603011990031006

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul "**Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN KORDON 02 KAB BANDUNG**" Ini telah diujikan dan dinyatakan lulus dihadapan

Tim Penguji Tugas Akhir
Prodi Gizi Program Diploma Tiga
Pada Tanggal 02 Mei 2024

Ketua Penguji
Fred Agung S,SKM,M.Kes

:

.....

Anggota Penguji
Umi Mahmudah, S.Gz., M.Gz

:

.....

Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung

Ketua Jurusan Gizi.

Yenny Moviana. MND
NIP. 196704191990022001

ABSTRAK

Mirekallia, Assyami. 2024. Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN 02 KORDON Kab Bandung. Tugas Akhir. Program Studi Gizi Program Diploma Tiga. Jurusan Gizi. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.

Pembimbing: Fred Agung S, SKM., M.Kes

Makanan Jajanan adalah makanan/minuman yang disiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di pinggir jal. an atau tempat umum untuk dimakan atau dikonsumsi langsung. Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatannya dapat berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi yang buruk. Pemberian edukasi gizi menjadi alternatif untuk mengatasi hal tersebut, yaitu dengan memberikan edukasi kepada anak sekolah dasar salah satunya adalah dengan video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran daya terima video animasi edukasi pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah kelas VI SDN 02 Kordon. Desain penelitian yang digunakan adalah riset pengembangan produk media edukasi melalui 3 tahapan yaitu validasi ahli materi dan media uji coba lapangan dengan jumlah sampel 26 siswa kelas VI. Pengumpulan data dilakukan dengan cara pengisian kuesioner daya terima video animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian dari ahli materi diperoleh sebesar 94% dan penilaian ahli media 91%. Hasil jawaban kuesioner daya terima siswa secara keseluruhan didapatkan sebesar 89,6% termasuk kedalam kategori sangat baik. Disarankan agar pihak sekolah dapat menggunakan video animasi sebagai media alternatif pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman mengenai pemilihan jajanan sehat.

Kata kunci : Anak Sekolah, Daya Terima, Jajanan Sehat, Video Animasi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN 02 Kordon”. Dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mendapatkan banyak mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Ibu Yenny Moviana, MND, RD selaku Ketua Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.
2. Bapak Fred Agung Suprihartono, SKM,M.kes selaku Ketua Prodi Diploma Tiga Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung dan selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang memberikan pengarahan dan bimbingan.
3. Ibu Umi Mahmudah, S.Gz., M.Gz selaku dosen penguji dalam Tugas Akhir yang telah memberikan koreksi serta saran yang bermanfaat dalam penulisan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua, Tantan Hadiansah dan Rani Ratnasari yang selalu memberikan limpahan doa yang tak pernah putus, dukungan moral, materil, kasih sayang, nasehat dan pengorbanan yang diberikan membuat penulis selalu bersyukur telah memiliki keluarga yang luar biasa.
5. Kakak Alanis yang selalu memberikan dukungan doa dan motivasi. Tak lupa pula kepada adik saya alm.Arumi yang sudah di surga beliau sempat menemani saya dalam perjalanan selama menempuh pendidikan, Alhamdullilah kini penulis sudah menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Seluruh dosen dan civitas akademi Poltekkes Kemenkes Bandung.

7. Kepala sekolah dan guru SDN 02 Kordon Kab Bandung yang telah memfasilitasi dalam pengambilan sampel penelitian.
8. Kepada Saddam Ariaputra Gumelar terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Berkontribusi banyak dalam tugas akhir ini baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Selalu mendukung dan memberikan doa, semangat untuk tidak menyerah.
9. Andiana, Aisy, Annisa Dela, Lulu, Rivani dan Fashka yang selalu memberikan dukungan, saran, dan motivasi serta bantuan dalam penyusunan tugas akhir. Serta senantiasa memberi keceriaan dan kebersamaan selama masa perkuliahan.
10. Kafa dan Fadhilah yang selalu menemani dan memberikan dukungan motivasi.
11. Shafira, Zaneta, Hasya dan Syahda yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama penelitian selesai.
12. Seluruh pihak yang turut serta membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna memperbaiki Tugas Akhir ini.

Bandung, 09 Mei

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Bagi Peneliti	6
1.5.2 Bagi Sasaran.....	6
1.5.3 Bagi Institusi	6
1.6 Keterbatasan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Anak Sekolah Dasar	8
2.1.1 Definisi	8
2.1.2 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	9
2.1.3 Masalah Gizi Pada Anak Sekolah Dasar	11
2.1.4 Angka Kecukupan Gizi Anak Usia Sekolah.....	11
2.2 Makanan Jajanan	13
2.2.1 Pengertian Makanan Jajanan.....	13
2.2.2 Jenis Makanan Jajanan.....	15

2.2.3	Fungsi Makanan Jajanan	15
2.2.4	Syarat Makanan Jajanan Anak Sekolah.....	16
2.3	Pengetahuan Mengenai Jajanan Sehat.....	17
2.3.1	Pengertian	17
2.3.2	Makanan Jajanan Sehat.....	18
2.3.3	Faktor yang Mempengaruhi Anak Mengonsumsi Jajanan Tidak Sehat	19
2.3.4	Jenis Makanan Sehat.....	20
2.3.5	Jenis Makanan Tidak Sehat	20
2.4	Keamanan Pangan	20
2.4.1	Faktor yang Mempengaruhi Pangan Tidak Aman	20
2.4.2	Bahan Tambahan Pangan	23
2.4.3	Dampak Buruk Bahan Tambahan Pangan.....	25
2.5	Edukasi Gizi.....	25
2.5.1	Pengertian Edukasi Gizi	25
2.5.2	Tujuan Edukasi Gizi	26
2.5.3	Media Edukasi Gizi.....	26
2.6	Media Video Animasi	28
2.6.1	Pengertian	28
2.6.2	Jenis-Jenis Animasi.....	28
2.6.3	Model Pembuatan Video Animasi	30
2.6.4	Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	31
2.6.5	Cara Pemanfaatan Media Video Animasi.....	32
2.6.6	Pengukuran Daya Terima Video Animasi.....	32
BAB III KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL		34
3.1	Kerangka Konsep	34
3.2	Definisi Operasional.....	35
3.2.1	Merancang Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.....	35
3.2.2	Uji Validasi Kelayakan Media	35
3.2.3	Uji Validasi Kelayakan Materi	36
3.2.4	Daya Terima Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.....	36

BAB IV METODE PENELITIAN	38
4.1 Desain Penelitian	38
4.2 Waktu dan Tempat Penelitian	38
4.3 Populasi Sampel	39
4.3.1 Populasi	39
4.3.2 Sampel	39
4.4 Jenis dan Cara Pengumpulan Data	40
4.4.1 Jenis Data	40
4.5 Pengolahan dan Analisis Data	43
4.5.1 Pengolahan Data	43
4.5.2 Analisis Data	45
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
5.2 Gambaran Umum Sampel	47
5.3 Karakteristik Sampel	47
5.4 Gambaran Daya Terima Video Animasi.....	49
5.4.1 Pembuatan Media Video Animasi	49
5.4.2 Validasi media video animasi	49
5.4.3 Daya terima video animasi	54
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
6.1 Kesimpulan	63
6.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

No	Halaman
2.1 ANGKA KECUKUPAN GIZI MAKRO ANAK USIA 10 – 12 TAHUN	12
2.2 ANGKA KECUKUPAN GIZI VITAMIN ANAK USIA 10 – 12 TAHUN	13
2.3 ANGKA KECUKUPAN GIZI MINERAL ANAK USIA 10 – 12 TAHUN	13
5.1 DISTRIBUSI FREKUENSI BERDASARKAN USIA SISWA KELAS VI SD.....	48
5.2 DISTRIBUSI FREKUENSI BERDASARKAN JENIS KELAMIN SISWA KELAS VI SD	48
5.3 HASIL VALIDASI PRODUK TIM AHLI MATERI.....	50
5.4 HASIL VALIDASI PRODUK PADA TIM AHLI MEDIA	52
5.5 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK VISUAL	55
5.6 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK AUDIO.....	57
5.7 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK MATERI	58
5.8 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK DURASI	60
5.9 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK MANFAAT	61
5. 10 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK PENILAIAN	62

DAFTAR GAMBAR

No	Halaman
3.1 KERANGKA KONSEP PENELITIAN.....	34
4.1 PERHITUNGAN JUMLAH SAMPEL	41
4.2 CONTOH HASIL ANALISIS DATA RESPONDEN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

No	Halaman
1 NASKAH PENJELASAN	69
2 PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN	71
3 KUESIONER DATA UMUM SAMPEL.....	72
4 KUISIONER PENILAIAN AHLI MEDIA	73
5 KUISIONER PENILAIAN AHLI MATERI	76
6 KUISIONER TINGKAT PENERIMAAN MEDIA VIDEO ANIMASI	79
7 DRAFT NASKAH VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN JAJANAN SEHAT ANAK SEKOLAH DASAR	82
8 <i>STORY BOARD</i> VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN JAJANAN SEHAT ANAK SEKOLAH DASAR	85
9 VALIDASI AHLI MATERI	93
10 VALIDASI AHLI MEDIA	96
11 SURAT PERIZINAN PENELITIAN	99
12 DOKUMENTASI PENELITIAN.....	100
13 OUTPUT	101

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan generasi penerus bangsa di masa depan, yang akan menjadi landasan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, mendorong pembangunan yang ditentukan oleh cara pengembangan sumber daya manusia saat ini, termasuk anak usia sekolah dimana anak bersekolah sangat membutuhkan gizi yang cukup pada masa pertumbuhan dan perkembangannya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015). Jajanan siswa merupakan salah satu hal yang mendapat perhatian khusus dari masyarakat khususnya orang tua, pendidik, dan pengelola sekolah. Jajanan tersebut adalah makanan dan minuman yang disiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di pinggir jalan atau tempat umum untuk dimakan atau dikonsumsi langsung (Iklima, 2017). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2004 mendefinisikan makanan dan/atau minuman yang diolah dan siap disajikan langsung di tempat usaha atau di luar tempat usaha berdasarkan permintaan. Jajanan ini seringkali tidak memperhatikan kualitas gizi, kebersihan dan keamanan pangan.

Proporsi makanan jajanan yang tidak sehat seperti mie instant, minuman soft drink dan konsumsi bumbu penyedap menurut Riskesdas 2018 Provinsi Jawa Barat. Kebiasaan mengkonsumsi makanan yang tidak sehat seperti mie instant dengan kelompok umur 10 – 14 tahun ≥ 3 kali perbulan 11,93% dari 6.276 jiwa, kebiasaan mengkonsumsi minuman soft drink dengan kelompok umur 10 –14 tahun ≥ 3 kali perbulan didapatkan hasil sebesar 79,64% dari 6.276 jiwa dan kebiasaan mengkonsumsi bumbu penyedap dengan kelompok umur 10 – 14 tahun didapatkan hasil sebesar ≥ 3 kali perbulan didapatkan hasil sebesar 3,62% dari 6.276 jiwa (Riskesdas 2018).

Berdasarkan Laporan Akhir Hasil Monitoring Dan Verifikasi Profil Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Nasional tahun 2008, menunjukkan bahwa 98,9% anak jajan di sekolah dan hanya 1% yang tidak pernah jajan. (Pedoman PJAS, 2013). Makanan jajanan anak sekolah memang perlu diperhatikan, karena berbagai faktor yang bisa menyebabkan penyakit bagi anak. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2014, sekitar 40-44% makanan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat. Faktor-faktor yang menyebabkannya adalah kondisi makanan yang tidak *hygiene*, alat yang digunakan untuk mengelola, penjamah makanan jajanan yang tidak sehat, makanan yang terkontaminasi bakteri, hingga penggunaan zat berbahaya seperti boraks, formalin, rhodamin B, dan methanil yellow (Febriyanto, 2016).

Dampak mengkonsumsi jajanan yang tidak aman yang kurang terjamin kesehatan dan keamannya dapat berpotensi menyebabkan penyakit yang dapat mengganggu kesehatan, baik jangka pendek, maupun jangka panjang. Zat berbahaya yang terkandung dalam jajanan sekolah dapat menimbulkan reaksi pada tubuh seperti batuk, diare, alergi, kesulitan buang air besar, atau bahkan bisa menimbulkan keracunan. Dalam jangka panjang zat berbahaya ini akan terakumulasi dan mengancam kesehatan serta tumbuh kembang anak (Anthony & Gebby, 2010). Makanan jajanan

yang kurang memenuhi syarat kesehatan dan gizi akan mengancam kesehatan anak. Nafsu anak berkurang dan jika berlangsung lama akan berpengaruh pada status gizi (Susanto, 2003).

Kebiasaan makan merupakan cara-cara individu atau kelompok masyarakat dalam memilih, mengkonsumsi dan menggunakan makanan yang tersedia, yang didasari pada latar belakang sosial budaya tempat mereka hidup. Anak usia sekolah mempunyai kebiasaan makan makanan jajanan. Kebiasaan jajan cenderung menjadi bagian budaya dalam satu keluarga. (Santi, 2022)

Hasil Penelitian Julinar (2021) di SDN 55 Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa 29 responden yang perilaku kebiasaan jajan baik sebanyak 20 responden (69%) diantaranya dengan status gizi siswa SD baik. Sedangkan dari 38 responden yang perilaku kebiasaan jajan kurang baik sebanyak 29 responden (76,3%) diantaranya dengan status gizi siswa SD kurang baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya tingkat pengetahuan dan kepatuhan dalam PJAS (Pemilihan Jajanan Anak Sekolah) dilakukan dengan cara memberikan pengetahuan atau edukasi kepada anak sekolah mengenai pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah. Pemberian edukasi dapat dilakukan dengan menggunakan media pendidikan yang menarik. Media sebagai alat bantu diperlukan dalam proses edukasi sehingga diperoleh hasil yang efektif. Media memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran sehingga media yang dipilih harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran. (Nurul, 2016).

Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa Sekolah Dasar yang notabennya lebih menyukai

hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Jadi, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. (Ridwan, M, et al., 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Meylenia & Ridwan (2023) menunjukkan bahwa video animasi berupa pembelajaran berbasis animasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar (SD) karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak akan belajar sambil bermain. Penggunaan video animasi juga disukai karena memiliki beberapa kelebihan dari media lain, yaitu memiliki lebih dari satu media seperti menggabungkan unsur audio dan visual, menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya, bersifat interaktif, dan mandiri (Johari, et al., 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiyah (2021) menyatakan bahwa jika tingkat pengetahuan siswa berpengaruh terhadap sikap dalam memilih makanan jajanan yang dikonsumsi, dengan pengetahuan dan sikap yang baik, diharapkan siswa memilih makanan sehat dan bergizi seimbang sehingga dapat menuju status gizi lebih baik dan hasil penelitian tersebut dihasilkan pengetahuan sebelum intervensi 74,11 % dan sesudah intervensi 91,64% yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian video animasi terhadap tingkat pengetahuan siswa. Oleh karena itu, media animasi ini dipilih sebagai media edukasi mengenai pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah dasar.

Topik ini dipilih dikarenakan pentingnya pemilihan jajanan pada anak sekolah dasar, khususnya jajanan yang setiap hari dikonsumsi dan rentan terhadap penyakit seperti diare sehingga perlu diketahui keamanan pangan dan kebersihan dari jajanan itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi

didapatkan bahwa di lokasi SDN Kordon 02 Kab Bandung penjual makanan jajanan disekitar sekolah tersebut masih rendah akan keamanan pangan dan kebersihannya seperti penggunaan minyak yang dipakai berulang sehingga berwarna hitam, rebusan air yang dipakai untuk mie sudah tidak layak hingga berwarna kuning, dan kontaminan yang ada di tanah/ debu akan sampai pada makanan jajanan yang tidak tertutup. Kebiasaan siswa yang cenderung selalu jajan di sekolah menyebabkan di setiap sekolah selalu banyak terdapat penjual makanan jajanan. Penjual makanan jajanan tersebut ada yang permanen berbentuk warung/toko dan ada pula yang tidak permanen seperti menggunakan sepeda, sepeda motor, gerobak dorong atau gerobak pikul. Para penjual makanan jajanan selalu ramai oleh siswa baik itu di depan atau di belakang sekolah. Waktu efektif anak - anak sekolah membeli jajanan yaitu pada pagi hari, jam istirahat dan pulang sekolah.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran daya terima video edukasi berupa video animasi Pemilihan jajanan Sehat yang dilakukan di SDN Kordon 02 Kab Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Kelas VI SD?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SD.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan rancangan video animasi pemilihan jajanan sehat sebagai media edukasi pada anak sekolah dasar.
- b. Mengetahui uji kelayakan video animasi pemilihan jajanan sehat kepada ahli media dan materi.

- c. Mengetahui daya terima video animasi pemilihan jajanan sehat sebagai media edukasi pada anak sekolah dasar.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah membahas daya terima video animasi Pemilihan Jajanan Sehat sebagai media edukasi pada siswa/i di SDN Kordon 02 Kab Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan mengenai Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SD. Selain itu penelitian ini yang merupakan penerapan dari mata Kuliah Metodologi Penelitian, yang diharapkan bisa memberikan pengalaman dan pelajaran sehingga dapat melakukan perbaikan untuk penelitian pada masa yang akan datang.

1.5.2 Bagi Sasaran

Penelitian ini mampu memberikan sumber informasi dan bahan pembelajaran kepada siswa/i dalam media yang dikembangkan mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Sehingga dapat menghasilkan dampak yang baik bagi kesehatan karena telah memperhatikan pangan yang aman dan bersih, maka dari itu dapat mencegah terjadinya penyakit.

1.5.3 Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Bandung untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan produk media pada penelitian kesehatan bidang gizi masyarakat. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi baru di perpustakaan dan dapat menjadi ide atau gagasan penelitian lebih lanjut.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian, namun penelitian ini memiliki kendala jika pada saat pengambilan data. Kendala tersebut adalah penggunaan *google form* yang tidak semua siswa dapat mengakses, dikarenakan beberapa sampel tidak memiliki *smartphone*. Maka untuk mengatasi hal tersebut, pada saat pengambilan data peneliti menyiapkan *hardfile* kuisisioner yang sudah di print.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Anak Sekolah Dasar

2.1.1 Definisi

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010, sekolah dasar adalah salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Di Indonesia lazimnya anak sekolah dasar berusia 6-12 tahun (KEMENKES, 2008). Pada tahap perkembangan usia anak sekolah dasar 6-12 tahun dan pada masa anak ini secara relatif lebih mudah dididik dari pada masa sebelum dan sesudahnya (Yusuf, 2008). Dan dianggap sudah mulai mampu bertanggung jawab atas perilakunya dan mulai berusaha mengembangkan kemandirian (Yatim, 2005). Anak pada usia ini telah memilik fisik yang lebih kuat sehingga kebutuhan untuk melakukan aktivitas tampak menonjol. Penampilannya dan pertumbuhan menjadi mantap pada diri anak tersebut (Adriani, 2012).

Anak usia sekolah sudah lebih aktif jika dibandingkan dengan anak prasekolah, anak usia sekolah mempunyai daya ingat yang lebih kuat untuk menangkap informasi yang dimiliki sebelumnya. Dan ciri khas Kehidupan sosial - emosional anak sekolah yaitu menghabiskan waktu bersama dengan teman-temannya di lingkungan sekolah atau di lingkungan rumah. Walaupun demikian anak masih tetap mengharapkan kedekatan dengan orang tuanya (Pritasari, 2017). Selain itu juga mereka sudah dapat memilih makanan yang disukai. Makanan yang beraneka ragam sangat bermanfaat bagi kesehatan yang optimal akan menghasilkan pertumbuhan yang optimal. Anak sekolah biasanya mempunyai kebiasaan jajan makanan tinggi kalori yang rendah serat, sehingga sangat rentan terjadi kegemukan atau obesitas dan mempengaruhi status gizi mereka. Jajan merupakan hal yang lumrah dilakukan oleh anak-anak. Satu sisi jajan mempunyai aspek yang positif, dan dalam segi lainnya jajan juga bisa bermakna negatif. Jajan bisa diartikan makan diantara rentang waktu antara makan pagi dan makan siang yang relatif panjang. sehingga anak-anak memerlukan asupan gizi tambahan diantara kedua waktu tersebut (Istiany dan Rusilanti, 2013).

Masa usia sekolah dasar terbagi kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) dan siswa kelas tinggi (kelas 4, 5, dan 6) masa ini ditandai anak mulai memasuki bangku sekolah dasar, dan dimulai sejarah baru, yaitu masa pengenalan lingkungan sosial yang lebih luas (Sudarmawan, 2013).

2.1.2 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Bahwa mereka dapat memilih makanan jajan seperti uang saku, Secara umum karakteristik anak sekolah dasar itu bermacam - macam. Karakter anak sekolah dasar itu sendiri dibagi menjadi 2 yaitu secara biologi dan sosial. Adapun beberapa konsep – konsep yang akan dibahas lebih lanjut sebagai berikut :

1. Karakteristik biologi Anak Sekolah Dasar
 - a. Perkembangan Biologis

Antara usia 6 sampai 12 tahun, anak akan mengalami pertumbuhan untuk mencapai pertambahan tinggi badan 30 - 60 cm dan berat badannya akan bertambah hampir dua kali lipat. Tinggi rata-rata anak kelas 6 tahun adalah sekitar 116 cm dan berat badannya sekitar 21 kg. Perbedaan ukuran anak perempuan dan anak laki - laki pada periode ini sangat sedikit, walaupun anak laki-laki cenderung sedikit lebih tinggi dan lebih berat daripada anak perempuan (Wong, 2008).

2. Karakteristik Sosial Anak Sekolah Dasar

a. Perkembangan Psikologi

Psikologi Perkembangan adalah cabang dari psikologi yang mempelajari secara sistematis perkembangan perilaku manusia secara ontogenik, yaitu mempelajari proses-proses yang mendasari perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri, baik perubahan dalam struktur jasmani, perilaku, maupun fungsi mental manusia sepanjang rentang hidupnya (*life span*), yang biasanya dimulai sejak konsepsi hingga menjelang mati. (Desmita, 2007). Perkembangan anak usia sekolah dasar menekankan pada proses-proses sadar yang dia alami saat berinteraksi sosial. pada anak usia sekolah dasar pada tahap ini telah menyadari bahwa dirinya memiliki keunikan dan kemampuan yang berbeda dengan teman seusianya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif atau proses berfikir adalah proses menerima, mengolah, sampai memahami info yang diterima. Aspeknya antara lain intelegensi, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan berfikir logis. Kemampuan ini berkaitan dengan bahasa dan bisa dilatih sejak anak mulai memahami kata. Hambatan bidang kognitif bisa dilihat dari seberapa cepat atau lambat anak menangkap informasi yang diberikan, seberapa sulit anak mengungkapkan pikiran

(Harlimsyah. 2007). Anak memasuki masa sekolah. Mereka mulai memperoleh kemampuan untuk menghubungkan serangkaian kejadian untuk menggambarkan mental yang dapat diungkapkan secara verbal maupun simbolik. Tahap ini distilahkan sebagai tahap operasional konkret menurut piaget. Tahap ini anak mampu menggunakan proses berpikir untuk mengalami peristiwa dan tindakan.

2.1.3 Masalah Gizi Pada Anak Sekolah Dasar

Seorang anak dengan masalah gizi rentan terhadap penyakit dan terjadi penurunan prestasi akademik. Masalah gizi dapat disebabkan oleh pemilihan makanan yang salah dan konsumsi makanan jajanan yang tidak sehat secara berlebihan (A Saifah,2019).

Kurangnya gizi pada anak usia sekolah dapat dengan mudah membuat anak menjadi lemas, mudah lelah dan terkena penyakit sehingga akibatnya anak akan mengalami kesulitan dalam proses belajar. Masalah umum yang biasanya timbul pada anak usia sekolah yaitu kekurangan berat badan, anemia defisiensi zat besi dan kekurangan vitamin E (AIPGI,2017). Selain itu, masalah lainya yang ditimbulkan seperti masalah yang mengakibatkan keracunan makanan yang sering dialami oleh anak sekolah.

Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatanya dapat berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi yang buruk (Suci,2009).

2.1.4 Angka Kecukupan Gizi Anak Usia Sekolah

Pada usia anak sekolah, tubuh memerlukan zat gizi tidak hanya untuk proses kehidupan, tetapi lebih dari itu, juga untuk pertumbuhan dan perkembangan kognitif. Oleh sebab itu, anak

memerlukan zat gizi makro seperti karbohidrat, lemak, dan protein dan juga zat gizi mikro seperti vitamin dan mineral. Dalam siklus kehidupan, tubuh seorang anak masih akan mengalami pertumbuhan, yaitu badan menjadi bertambah tinggi dan membesar.

Seorang anak masih akan mengalami pertumbuhan yang sangat cepat (*growth spurt*) kedua setelah masa kanak-kanak. Untuk mengetahui jumlah kebutuhan zat gizi pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas 6 SD dengan umur 10 – 12 Tahun dibedakan antara laki – laki dan perempuan, dapat dilihat pada daftar Angka Kecukupan Gizi (AKG) Indonesia . (Prof Dodik Briawan, 2016).

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 28 Tahun 2019 Tentang Angka Kecukupan Gizi untuk anak sekolah yang dapat dilihat pada table 2.1, energi dan karbohidrat terlihat berbeda dikarenakan terkait dalam aktifitas fisik laki-laki yang biasanya lebih tinggi dari perempuan.

TABEL 2. 1

ANGKA KECUKUPAN GIZI MAKRO ANAK USIA 10 – 12 TAHUN

Kelompok Umur	Berat Badan (kg)	Tinggi Badan (cm)	Energi (kkal)	Protein (g)	Lemak (g)	Karbohidrat (g)
Laki - laki						
10-12 tahun	36	145	2000	50	65	300
Perempuan						
10-12 tahun	38	147	1900	55	65	280

Sumber: (AKG,2019).

Kecukupan vitamin anak sekolah usia 10 – 12 tahun secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut ini:

TABEL 2. 2**ANGKA KECUKUPAN VITAMIN ANAK USIA 10 – 12 TAHUN**

Kelompok Umur	Vit. A (RE)	Vit. D (mcg)	Vit. E (mcg)	Vit. K (mcg)	Vit. B12 (mcg)	Vit. C (mcg)
Laki-laki						
10-12 tahun	600	15	11	35	3,5	50
Perempuan						
10-12 tahun	600	15	15	35	3,5	50

Sumber: (AKG,2019)

Kecukupan mineral anak sekolah usia 10 – 12 tahun dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut ini:

TABEL 2. 3**ANGKA KECUKUPAN MINERAL ANAK USIA 10 – 12 TAHUN**

Kelompok Umur	Kalsium (mg)	Fosfor (mg)	Natrium (mg)	Kalium (mg)	Iodium (mg)	Besi (mg)	Seng (mg)
Laki-laki							
10-12 tahun	1200	1250	1300	3900	120	8	8
Perempuan							
10-12 tahun	1200	1250	1400	4400	120	8	8

Sumber: (AKG,2019).

2.2 Makanan Jajanan**2.2.1 Pengertian Makanan Jajanan**

FAO (*Food Agricultural and Organization*) mendefinisikan makanan jajanan sebagai makanan dan minuman yang di sajikan dalam wadah atau sarana penjualan di pinggir jalan, tempat umum atau tempat lainnya, yang terlebih dahulu sudah di persiapan, di masak di

tempat produksi, di rumah atau di tempat berjualan. Makanan jajanan dapat berupa minuman atau makanan dengan jenis, rasa, dan warna yang bervariasi dan memikat. Variasi rasa, jenis dan terutama warna yang memikat dan menarik minat anak sekolah untuk membeli makanan jajanan (BPOM, 2008)

Makanan Jajanan adalah Makanan dan minuman yang dipersiapkan untuk dijual oleh pedagang kaki lima di jalan dan di tempat – tempat keramaian umum lain. Makanan dan minuman ini langsung dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Jajanan yang dijual juga mencakup buah-buahan segar dan sayuran yang di jual diluar daerah wewenang daerah pasar untuk dikonsumsi langsung (WHO,2015 dalam Vicky, 2021).

Makanan jajanan memegang peranan penting dalam pemberian gizi serta energi bagi anak. Konsumsi makanan jajanan anak diharapkan dapat memberikan kontribusi energi dan zat gizi lainnya yang berguna dalam membantu pertumbuhan anak. Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatannya dapat memiliki resiko yang dapat menyebabkan gangguan pencernaan, keracunan, dan apabila berlangsung lama dapat menimbulkan status gizi buruk. Selain itu, jajanan tidak sehat juga dapat menyebabkan prestasi anak terganggu.

2.2.2 Jenis Makanan Jajanan

Menurut Direktorat Bina Gizi (2011), jenis makanan jajanan adalah:

- a. Makanan utama yang disiapkan di rumah terlebih dahulu, atau disiapkan di tempat penjualan. Seperti: bubur, nasi uduk, nasi kuning, bakso, mie ayam, lontong sayur, dan lain-lain.
- b. Makanan camilan, yaitu makanan yang dikonsumsi diantara dua waktu makan. Makanan camilan terdiri dari:
 1. Makanan camilan basah, seperti pisang goreng, , lumpia, risoles, cilok dan lain-lain. Makanan camilan ini dapat disiapkan di rumah terlebih dahulu untuk disiapkan di tempat penjualan.
 2. Makanan camilan kering, seperti keripik, biskuit, kue kering, dan lain-lain. Makanan camilan ini umumnya diproduksi oleh industri besar, industri kecil, dan industri rumah tangga.
- c. Minuman, kelompok minuman yang biasa dijual meliputi:
 1. Air minum, baik dalam kemasan maupun yang disiapkan sendiri.
 2. Minuman ringan, biasa dijual dalam kemasan seperti minuman teh, minuman sari buah, minuman berkarbonasi, dll.
 3. Minuman campur, seperti es buah, es cendol, es doger dll.

Jenis makanan atau minuman yang paling disukai anak-anak adalah makanan yang mempunyai rasa manis, enak, dengan warna yang menarik, dan bertekstur lembut maupun keras. Jenis makanan seperti coklat, permen, jeli, biskuit, seblak, macaroni kering dan bermacam macam ciki yang merupakan produk makanan favorit bagi sebagian besar anak-anak. Minuman yang berwarna-warni (air minum dalam kemasan maupun es sirop tapa label), minuman jeli, es susu, minuman ringan (*soft drink*) dan lain-lain merupakan kelompok minuman yang disukai anak-anak (Nuraini, 2007).

2.2.3 Fungsi Makanan Jajanan

Menurut Febry (2010), makanan jajanan selain berfungsi sebagai makanan sellingan, berperan juga sebagai sarana peningkatan gizi

masyarakat. Makanan jajanan berfungsi untuk menambah zat-zat makanan yang kurang pada makanan utama. Selain itu, makanan jajanan juga berfungsi, antara lain:

1. Sebagai sarapan pagi.
2. Sebagai makanan selingan yang dimakan di antara waktu makan makanan utama dan disaat istirahat sekolah.
3. Sebagai makan siang terutama bagi mereka yang tidak sempat makan di rumah dan tidak membawa bekal dari rumah.

2.2.4 Syarat Makanan Jajanan Anak Sekolah

Berdasarkan Permenkes Republik Indonesia Nomor 942/Menkes /SK/VII/2003 mengenai persyaratan *hygiene sanitasi* makanan jajanan syarat air, bahan makanan, bahan tambahan, dan penyajian dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Air yang digunakan dalam penanganan makanan jajanan harus air yang memenuhi standar dan persyaratan hygiene sanitasi yang berlaku bagi air bersih atau air minum dan harus dimasak sampai mendidih.
2. Bahan yang diolah menjadi pangan jajanan harus dalam keadaan baik mutunya, segar, tidak busuk dan bahan olahan dalam kemasan yang diolah menjadi makanan jajanan harus bahan olahan yang terdaftar di Departemen Kesehatan, tidak kadaluwarsa, tidak cacat atau tidak rusak.
3. Penggunaan bahan tambahan pangan dan bahan penolong yang digunakan dalam mengolah makanan jajanan harus sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
4. Bahan pangan, bahan tambahan pangan, bahan penolong pangan jajanan siap saji, dan bahan makanan yang cepat rusak harus disimpan secara terpisah.

5. Pangan jajanan yang disajikan harus dengan tempat/alat perlengkapan yang bersih, dan aman bagi kesehatan.
6. Pangan jajanan yang dijajakan harus dalam keadaan terbungkus dan tertutup.
7. Pembungkus yang digunakan dan tertutup pangan jajanan harus dalam keadaan bersih, tidak mencemari makanan dan dilarang ditiup.
8. Pangan jajanan yang diangkut, harus dalam keadaan tertutup atau terbungkus dalam wadah yang bersih dan terpisah dengan bahan mentah sehingga terlindung dari pencemaran.
9. Makanan jajanan yang, siap disajikan dan telah lebih dari 6 jam apabila masih dalam keadaan 'baik, harus diolah kembali sebelum disajikan.

2.3 Pengetahuan Mengenai Jajanan Sehat

2.3.1 Pengertian

Pengetahuan mengenai makanan jajanan adalah kepandaian memilih makanan yang merupakan zat – zat gizi dan kepandaian dalam memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan (*knowledge*) adalah hasil pengetahuan dari manusia, yang sekedar menjawab pertanyaan "*What*, misalnya apa air, apa manusia, apa alam dan sebagainya. Pengetahuan secara perorangan maupun bersama ternyata langsung dalam dua bentuk dasar yang sulit ditentukan mana kiranya yang paling "asli" atau mana yang paling berharga dan yang paling manusiawi. Bentuk satu adalah mengetahui saja dan untuk menikmati pengetahuan itu demi memuaskan hati manusia. (Notoatmodjo, 2007).

Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan anak dapat

diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup. Pengetahuan secara eksternal yaitu pengetahuan yang berasal dari orang lain sehingga pengetahuan anak tentang gizi bertambah (Solihin, 2005).

2.3.2 Makanan Jajanan Sehat

Makanan sehat selain mengandung zat gizi yang cukup dan seimbang juga harus aman yaitu bebas dari bakteri, virus, parasit, serta bebas dari pencemaran zat kimia. Makanan dikatakan aman apabila kecil kemungkinan atau sama sekali tidak mungkin menjadi sumber penyakit atau yang dikenal sebagai penyakit yang bersumber dari makanan (foodborne disease). Oleh sebab itu, makanan harus dipersiapkan, diolah, disimpan, diangkut dan disajikan dengan serba bersih dan telah dimask dengan benar (Judarwanto, 2008).

Makanan jajanan yang sehat adalah makanan jajanan yang tidak mengandung bahaya keamanan pangan, yang terdiri dari cemaran fisik, cemaran biologis/mikrobiologis dan kimia yang dapat mengganggu, merugikan, membahayakan kesehatan manusia. Makanan sehat juga harus terjamin hygiene dan sanitasinya selama proses penanganan makanan (Direktorat Bina Gizi, 2011)

- a. apel mini karamel.
- b. silky pudding
- c. popsicle buah
- d. pisang coklat beku
- e. nungget pisang
- f. wortel crispy

g. mochi isi kacang

2.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Anak Mengonsumsi Jajanan Tidak Sehat

Terdapat kecenderungan bahwa anak sekolah sangat menyukai jajanan di sekolah sehingga kemungkinan kontribusi jajanan terhadap total asupan gizi adalah antara 20-30% dalam sehari. Maka anak usia sekolah dasar menyukai jajanan di luar rumah dengan berbagai alasan, di antaranya adalah jajan di luar rumah lebih menarik, karena terbiasa mengemil, atau memiliki uang jajan yang cukup. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi anak mengonsumsi jajanan tidak sehat adalah sebagai berikut :

1. Orangtua cenderung kurang mengawasi perilaku
2. Produsen atau penjual makanan hanya memikirkan anak-anaknya yang senang mengonsumsi jajanan. Keuntungan yang didapatkan dibandingkan efek buruk yang diakibatkan oleh jajanan yang diproduksinya apabila menggunakan campuran zat-zat berbahaya dalam proses produksi. Bagi penjual, yang terpenting adalah jajanan yang mereka jual dapat laku dan dibeli konsumen.
3. Anak-anak dalam hal ini sebagai konsumen utama tidak mengetahui bahaya mengonsumsi jajanan tersebut dan cenderung hanya ingin membeli karena jajanan tersebut dikemas dengan menarik dan berwarna mencolok.
4. Pihak sekolah terkadang membiarkan siswa-siswinya membeli jajanan di luar area sekolah. Yang seharusnya dilakukan adalah melarang mereka demi kesehatan siswa-siswinya. (Briawan, 2017).

2.3.4 Jenis Makanan Sehat

Makanan sehat adalah makanan yang bisa menjaga tubuh kita agar bebas dari segala penyakit dan sesuai dengan pedoman isi piringku. Contoh makanan sehat (Direktorat Bina Gizi, 2011)

- a. Makanan pokok: nasi, nasi merah, ubi, roti, roti gandum.
- b. Lauk hewan: telur, ayam, ikan, daging, susu, keju.
- c. Lauk nabati: kacang-kacangan, tempe, tahu.
- d. Sayur: wortel, brokoli, kembang kol, buncis.
- e. Buah: pepaya, semangka, jeruk, alpukat, buah naga, mangga.

2.3.5 Jenis Makanan Tidak Sehat

Makanan yang tidak sehat adalah makanan yang apabila dimakan terlalu banyak akan menimbulkan penyakit (Direktorat Bina Gizi, 2011). Contohnya makanan yang mengandung banyak gula, lemak, dan pengawet. Makanan ini sebaiknya dihindari. Contoh makanan tidak sehat:

- a. Permen dan coklat
- b. Mie instan
- c. Makanan ringan
- d. Gorengan
- e. Minuman bersoda

2.4 Keamanan Pangan

2.4.1 Faktor yang Mempengaruhi Pangan Tidak Aman

Pangan yang tidak aman dapat menyebabkan penyakit yang disebut dengan *foodborne diseases* yaitu gejala penyakit yang timbul akibat mengkonsumsi pangan yang mengandung bahan/ senyawa beracun atau organisme patogen. Penyakit yang ditimbulkan oleh pangan dapat digolongkan ke dalam dua kelompok

utama yaitu infeksi dan intoksikasi. Istilah infeksi digunakan bila setelah mengkonsumsi pangan atau minuman yang mengandung bakteri patogen, timbul gejala-gejala penyakit. Intoksikasi adalah keracunan yang disebabkan karena mengkonsumsi pangan yang mengandung senyawa beracun (PP No 86, 2019 dalam Arta Gede W, 2022). Beberapa faktor yang menyebabkan makanan menjadi tidak aman adalah :

a. Kontaminasi

Kontaminasi adalah masuknya zat asing ke dalam makanan yang tidak dikehendaki atau diinginkan. Kontaminasi dikelompokkan ke dalam empat macam yaitu :

1. Kontaminasi mikroba seperti bakteri, jamur, cendawan.
2. Kontaminasi fisik seperti rambut, debu, tanah, serangga dan kotoran lainnya.
3. Kontaminasi kimia seperti pupuk, pestisida, mercury, arsen, cyanida dan sebagainya.
4. Kontaminasi radiokatif seperti radiasi, sinar alfa, sinar gamma, radio aktif, sinar cosmis dan sebagainya (PP No 86, 2019 dalam Arta Gede W, 2022).

Terjadinya kontaminasi dapat dibagi dalam tiga cara yaitu :

1. Kontaminasi langsung yaitu adanya bahan pencemar yang masuk ke dalam makanan secara langsung karena ketidaktahuan atau kelalaian baik disengaja maupun tidak disengaja. Contoh potongan rambut masuk ke dalam nasi, penggunaan zat pewarna kain dan sebagainya.
2. Kontaminasi silang kontaminasi yang terjadi secara tidak langsung sebagai akibat ketidaktahuan dalam pengolahan makanan. Contohnya makanan mentah bersentuhan dengan makanan masak, makanan bersentuhan dengan pakaian atau peralatan kotor, misalnya piring, mangkok, pisau atau talenan.

3. Kontaminasi ulang yaitu kontaminasi yang terjadi terhadap makanan yang telah di masak sempurna. Contoh nasi yang tercemar dengan debu atau alat karena tidak dilindungi dengan tutup.

b. Keracunan Makanan

Keracunan adalah timbulnya gejala klinis suatu penyakit atau gangguan kesehatan lainnya akibat mengkonsumsi makanan yang tidak higienis. Makanan yang menjadi penyebab keracunan umumnya telah tercemar oleh unsur-unsur fisika, mikroba atau kimia dalam dosis yang membahayakan. Kondisi tersebut dikarenakan pengelolaan makanan yang tidak memenuhi persyaratan kesehatan dan atau tidak memperhatikan kaidah-kaidah hygiene dan sanitasi makanan.

Keracunan dapat terjadi karena :

1. Bahan makanan alami yaitu makanan yang secara alam telah mengandung racun seperti jamur beracun, ikan, buntel, ketela hijau, umbi gadung atau umbi racun lainnya.
2. Infeksi mikroba yaitu bakteri pada makanan yang masuk ke dalam tubuh dalam jumlah besar (infektif) dan menimbulkan penyakit seperti cholera, diare, disentri.
3. Racun/toksin mikroba yaitu racun atau toksin yang dihasilkan oleh mikroba dalam makanan yang masuk kedalam tubuh dalam jumlah membahayakan (lethal dose).
4. Zat kimia yaitu bahan berbahaya dalam makanan yang masuk ke dalam tubuh dalam jumlah membahayakan.
5. Alergi yaitu bahan allergen di dalam makanan yang dapat menimbulkan reaksi sensitive kepada orang-orang yang rentan.

2.4.2 Bahan Tambahahan Pangan

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI No 33 tahun 2012, bahan tambahan pangan adalah bahan yang ditambahkan ke dalam pangan untuk mempengaruhi sifat atau bentuk pangan. Bahan tambahan pangan yang digunakan dalam makanan harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Bahan tambahan pangan tidak dimaksudkan untuk dikonsumsi secara langsung dan tidak diperlakukan sebagai bahan baku pangan.
- b. Bahan tambahan pangan dapat mempunyai atau tidak mempunyai nilai gizi, yang sengaja ditambahkan ke dalam pangan untuk tujuan teknologis pada pembuatan, pengolahan, perlakuan, pengepakan, pengemasan, penyimpanan, dan / atau pengangkutan pangan untuk menghasilkan atau diharapkmenghasilkan suatu komponen atau mempengaruhi sifat pangan tersebut, baik secara langsung atau tidak langsung.
- c. Bahan tambahan pangan tidak termasuk cemaran atau bahan yang ditambahkan ke dalam pangan untuk meningkatkan nilai gizi.

Berbagai bahan tambahan pangan yang diperbolehkan untuk digunakan berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan RI No 33 tahun 2012 adalah sebagai berikut:

1. Antioksidan

Antioksidan merupakan senyawa yang dapat memperlambat oksidasi bahan pangan.

Contohnya asam askorbat, asam eritorbat, butil hidroksianil.

2. Antikempal

Antikempal merupakan bahan tambahan pangan yang dapat mencegah mengempalnya pangan berupa serbuk, juga

mencegah 20 mengempalnya bahan tepung. Contohnya kalsium silikat, Nasilikoaliminat .

3. Pengatur keasaman

Pengatur keasaman merupakan bahan tambahan pangan yang digunakan untuk mencegah pertumbuhan mikroba dan dapat sebagai pengawet. Contohnya asam asetat, asam sitrat, asam fumarat.

4. Pemanis buatan

Pemanis buatan adalah zat yang dapat menimbulkan rasa manis atau dapat membantu penerimaan terhadap rasa manis tersebut, sedangkan kalori yang dihasilkan jauh lebih rendah daripada gula. Contohnya siklambat dan sakarin.

5. Pemutih dan pematang tepung

Merupakan bahan tambahan pangan yang digunakan pada bahan tepung dan produk olahannya agar karakteristik warna putih . contoh benzoil peroksida.

6. Pengemulsi, pemantap dan pengental

Merupakan bahan tambahan pangan yang dapat membantu terbentuknya atau memantapkan sistem dispersi homogen pada makanan. Contohnya gelatin, polisorbitat dan pektin.

7. Pengawet

Senyawa yang dapat menghambat dan menghentikan proses fermentasi, pengawasan atau bentuk kerusakan lainnya, atau dapat memberikan perlindungan pangan dari pembusukan. Contohnya asam benzoat, asam sorbat, asam propionat, nitrit, nitrat.

8. Pengeras Suatu

Bahan tambahan pangan yang dapat memperkeras atau mencegah melunaknya pangan. Contohnya aluminium sulfat dan kalsium klorida.

9. Pewarna

Bahan tambahan pangan yang dapat memperbaiki warna pada makanan agar terlihat menarik. Contohnya betakarotn dan karamel.

10. Penyedap rasa dan aroma

Bahan tambahan pangan yang memberikan, menambah atau mempertegas rasa dan aroma. Contohnya MSG, fetcin, micin atau penyedap masakan.

11. Sekuestran

Bahan tambahan pangan penstabil yang digunakan dalam berbagai pengolahan bahan makanan dapat mengikat logam dalam bentuk ikatan kompleks sehingga dapat mengalahkan sifat dan pengaruh buruk logam tersebut. Contohnya kalsium dinatrium edetat, asam fosfat dan garamnya.

2.4.3 Dampak Buruk Bahan Tambahan Pangan

Bahan Tambahan Pangan (BTP) sudah diatur dalam dalam UU No. 18 Tahun 2012 pasal 75 (1) dan Permenkes No. 033 Tahun 2012 Pasal 5 (2) bahwa dalam penggunaan BTP harus disesuaikan dengan jenis pangan yang akan diproduksi dan tidak boleh melebihi ambang batas yang dianjurkan. Penggunaan BTP secara berlebihan maka dapat menyebabkan dampak bagi kesehatan. Dampak BTP dalam jangka pendek akan timbul sakit kepala, sakit perut, mual, muntah, diare dan demam, sedangkan dalam jangka panjang dapat menimbulkan berbagai penyakit seperti iritasi lambung, tumor, gangguan sistem saraf, kanker, dan gangguan pada hati. (Siti Khoirunisa, 2018).

2.5 Edukasi Gizi

2.5.1 Pengertian Edukasi Gizi

Edukasi gizi adalah suatu pendekatan untuk membentuk perilaku individu atau masyarakat yang diperlukan untuk

mengembangkan atau mempertahankan agar gizi tetap baik (Notoatmodjo, 2018).

Pendidikan gizi atau edukasi gizi adalah kegiatan mengkomunikasikan pesan gizi kepada masyarakat, kelompok, dan individu untuk meningkatkan pengetahuan gizi agar dapat mempengaruhi sikap dan perilaku. Pendidikan gizi dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti metode penyajian, materi, pendidik dan alat bantu atau media yang digunakan untuk menyajikan materi pendidikan gizi. Keterlibatan media dalam pendidikan gizi sangat tinggi karena pesan yang disampaikan melalui media lebih menarik dan lebih mudah dipahami, sehingga materi gizi dapat dengan mudah dipahami dan dapat tersampaikan dengan baik (BRIA, 2019).

2.5.2 Tujuan Edukasi Gizi

Menurut Nugraha (2021) ada beberapa tujuan dari edukasi gizi yaitu:

- a. Meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku anak dalam diet.
- b. Meningkatkan Kesadaran orang tua mengenal pentingnya makanan sehat pada anak sekolah.
- c. Memperkuat Kebijakan Kesehatan dan pendidikan mengenal pentingnya meningkatkan pengetahuan anak sekolah.

2.5.3 Media Edukasi Gizi

Edukasi gizi memerlukan alat yang mendukung kegiatan seperti penggunaan media untuk mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memudahkan seseorang mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini dikarenakan keberadaan media dalam proses pembelajaran sangat penting, sebab ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media

sebagai perantara pembelajaran (Wuri M, 2019). Berikut media yang biasanya digunakan dalam penelitian

a. Video Animasi

Video animasi adalah kumpulan gambar yang diatur dalam gerakan dan suara untuk menghidupkan pesan yang disampaikan. Selain itu, animasi adalah gambar yang selalu berubah sepanjang waktu dan berpengaruh besar terhadap multimedia (Lingga, 2015).

b. Stop Motion Animation

Stop Motion Animation dibuat dari tanah liat atau boneka. Proses pembuatannya yaitu dengan memotret objek yang digerakan sedikit demi sedikit. Setelah itu disusun sesuai dengan perencanaan, sehingga hasil yang terbentuk seperti sebuah cerita atau adegan (Lingga, 2015).

c. Animasi jepang

Animasi jepang yaitu animasi yang dibuat dengan dasar dari komik jepang (Lingga, 2015).

d. Media Teka-Teki Silang

Teka teki silang merupakan pembelajaran untuk mengasah otak anak dalam berpikir dan mempelajari Kosakata. Dengan menggunakan TTS anak cenderung termotivasi untuk belajar dan menganalisis terhadap kosakata yang diberikan sebagai petunjuk jawabannya (Maharani, 2020). Rata-rata jumlah asupan energi mengalami peningkatan secara signifikan dengan media seperti kartu bergambar, TTS, dan ular tangga (Sartika, 2015).

e. Power Point

Power point adalah aplikasi microsoft yang sudah dikenal banyak oleh masyarakat. Aplikasi tersebut menyediakan fitur slide.

2.6 Media Video Animasi

2.6.1 Pengertian

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah – olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Relis Agustien, 2018). Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses atau jenis – jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselengi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan serta diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas (Laily Rahmayanti, 2018).

2.6.2 Jenis-Jenis Animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis – jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Menurut Akbar Iskandar

dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis – jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu :

a. 2D Cartoon Animation

Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar – gambar 2D ini berbentuk kartun sebagai realisasi nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner.

b. 3D Animation

Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.

c. Motion Graphics

Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (Typographic).

d. Infographic Animation

Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.

e. Stop Motion

Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.

f. Whiteboard Animation

Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.

2.6.3 Model Pembuatan Video Animasi

Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*, yaitu sebagai berikut:

a. *Analysis* (Analisis)

Identifikasi penyebab terjadinya masalah dalam pembelajaran yang terjadi

1. Menentukan masalah yang sedang terjadi.
2. Mengidentifikasi kebutuhan.
3. Menentukan materi, kompetensi, desain dan tujuan.

b. *Design* (Rancangan)

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk seperti:

1. Pengumpulan data media, yaitu mengumpulkan sumber materi, menyiapkan gambar serta *software* pengolah yang akan digunakan.
2. Pembuatan desain produk, yaitu membuat desain dan produk awal berbasis elektronik dalam bentuk *softfile*.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan yang mencakup pembuatan modul, presentasi, bahan bacaan atau media pembelajaran dengan melakukan:

1. Uji validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media.
2. Revisi berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi dan media.
3. Uji coba produk

d. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dikembangkan. Artinya dalam tahap ini semua yang telah dikembangkan diinstall dan disetting sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar dapat diimplementasikan.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi pada pembelajaran ini dilaksanakan sampai evaluasi formatif bertujuan untuk kebutuhan revisi. Berdasarkan hasil *review* para ahli dan uji coba lapangan yang sudah dilaksanakan pada tahap implemetasi, selanjutnya dilakukan dua tahap analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk mengolah data berupa masukan, saran dan kritik dari para ahli dan uji lapangan untuk selanjutnya dilakukan revisi bertahap untuk pengembangan media menjadi lebih baik. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari penilaian responden dalam bentuk angka pada angket yang diberikan.

2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Semua jenis media pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri yang tidak dapat dilakukan oleh media lain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut kelebihan media video animasi yaitu:

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik ketika belajar.
- b. Guru dapat menghemat energi karena penjelasannya dituangkan pada tayangan video.
- c. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang sulit dipahami.
- d. Terdapat dua media yaitu media video dan media audio.

e. Penggunaannya bisa melalui HP (Sobron A.N, 2019).

Selain kelebihan media video animasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan media video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Video-video animasi memerlukan waktu yang lama untuk membuat suatu video.
- b. Belum semua guru bisa menggunakan media video animasi.
- c. Memerlukan software untuk membuat video agar hasilnya bagus.
- d. Pembuatan media video membutuhkan biaya yang mahal.
- e. Media video animasi membutuhkan bantuan media lain untuk menambah hasil yang bagus agar konsentrasi belajar siswa meningkat (Andrian Johari, 2014).

2.6.5 Cara Pemanfaatan Media Video Animasi

- a. Siapkan media video yang akan ditonton siswa
- b. Isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pembelajaran.
- c. Gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan asusila, tindakan yang menistakan ras dan tindakan kekerasan.
- d. Durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja.

2.6.6 Pengukuran Daya Terima Video Animasi

Daya terima media dilakukan untuk mengetahui ketertarikan sasaran pada media yang akan diberikan pada saat penyampaian informasi mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Daya terima tersebut diukur berdasarkan aspek penilaian dari keseluruhan isi video baik dari aspek visual, audio materi, durasi dan manfaat menggunakan alat ukur kuesioner untuk mengetahui respon sasaran terhadap

penerimaan dari media yang telah dirancang dengan cara memberikan skor pada tiap-tiap pertanyaan kemudian dijumlahkan untuk menyimpulkan tingkat kesukaan atau persentase penerimaan terhadap media.

Adapun daya terima ahli media dan materi, ahli media bertugas untuk memvalidasi media pembelajaran, ahli materi bertugas untuk memvalidasi materi dan soal untuk pengevaluasian yang disajikan pada media pembelajaran. Sasaran akan digunakan sebagai responden untuk mengisi kuesioner terkait kegunaan media pembelajaran yang disajikan. Daya terima ahli media tersebut diukur berdasarkan aspek tampilan media, visual dan audio (Sabrinatami, 2018). Sedangkan daya terima ahli materi diukur berdasarkan aspek tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran, (Putri, 2019)

Kuesioner disajikan dalam bentuk *google form* sehingga akan diberikan secara personal link kuesioner untuk pengisian pada saat penelitian berlangsung. Kuesioner yang digunakan pada penelitian kali ini menggunakan skala likert. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi dan sikap seseorang terhadap suatu hal (Hamzah 2020). Untuk memudahkan pengolahan data maka jawaban diidentifikasi dengan sistem skor skala satu sampai lima dengan skor maksimum adalah lima dan skor minimum adalah satu, yaitu sebagai berikut:

(5) = Sangat Suka (SS)

(4) = Suka (S)

(3) = Kurang Suka (KS)

(2) = Tidak Suka (TS)

(1) = Sangat Tidak Suka (STS)

Sumber: Modifikasi dari Sugiyono (2015)

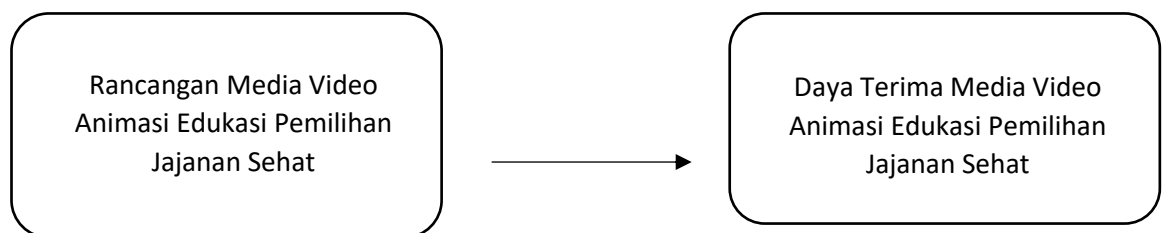
BAB III

KERANGKA KONSEP DAN DEFINISI OPERASIONAL

3.1 Kerangka Konsep

Media animasi merupakan salah satu media edukasi yang merupakan pendekatan yang menarik dan efektif untuk menyampaikan informasi terkait gizi, terutama anak usia sekolah dasar yang dimana dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi sasaran. Penggunaan media video animasi juga adalah salah satu alat bantu yang dapat memudahkan sasaran mendapatkan pengetahuan dan keterampilan mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Sehingga diharapkan sasaran dapat lebih tepat memilih jajanan yang sehat di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka konsep penelitian sebagai berikut:



GAMBAR 3. 1

KERANGKA KONSEP PENELITIAN

Keterangan:

- a. Variabel Independen : Rancangan Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.
- b. Variabel Dependen : Daya Terima Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat.

3.2 Definisi Operasional

3.2.1 Merancang Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat

Definisi : Proses pembuatan media video animasi yang sesuai dengan langkah-langkah persiapan hingga mendapatkan sebuah media video animasi yang diantaranya berisi pesan edukasi tentang definisi makanan jajanan sehat, tips pemilihan jajanan sehat dan pencegahan dengan durasi 3 – 5 menit.

3.2.2 Uji Validasi Kelayakan Media

Definisi : Penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli media meliputi aspek tampilan media yaitu kemenarikan media, ketetapan pemilihan warna background. Aspek visual yaitu bagaimana kualitas gambar, keterbacaan teks, kesesuaian warna tampilan video, kualitas animasi, jenis, ukuran dan warna huruf digunakan sudah tepat. Aspek audio yaitu bagaimana penggunaan bahasa mudah dipahami, kejelasan pengucapan suara, pemilihan *sound effect* sudah sesuai dan durasi video sesuai untuk pembelajaran.

Cara Ukur : Mengisi kuisioner penilaian media menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Baik

(4) = Baik

(3) = Cukup Baik

(2) = Kurang Baik

(1) = Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur :Kuesioner

Hasil Ukur :Kelayakan media

3.2.3 Uji Validasi Kelayakan Materi

Definisi : Penilaian untuk mendapatkan data hasil penilaian kelayakan dari ahli materi yang meliputi Aspek tujuan pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara jelas dalam animasi video pembelajaran dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Aspek materi pembelajaran yaitu materi disampaikan secara jelas, materi dapat disampaikan secara menarik, judul dan pembahasan isi materi sesuai, penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi sampel.

Cara Ukur : Mengisi kuisisioner penilaian media menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Baik

(4) = Baik

(3) = Cukup Baik

(2) = Kurang Baik

(1) = Tidak Baik

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur :Kuesioner

Hasil Ukur :Kelayakan materi

3.2.4 Daya Terima Media Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat

Definisi : Daya terima menjadi tahap sejauh mana sasaran dapat menerima dan merespons secara positif terhadap video animasi edukasi Pemilihan Jajanan Sehat, yang akan dinilai oleh sasaran meliputi konten video animasi pada aspek visual yaitu bagaimana kualitas gambar, warna dan karakter animasi. Aspek

audio yaitu kualitas suara dan musik. Aspek materi sejauh manakah sasaran dapat memahami isi materi, memahami bahasa yang digunakan. Aspek durasi, manfaat video animasi dan Aspek volume sejauh manakah audio seimbang antara animasi dan audio latar belakang.

Cara Ukur : Mengisi kuisisioner penilaian media melalui *google form* menggunakan skala likert 1 sampai 5.

(5) = Sangat Suka (SS)

(4) = Suka (S)

(3) = Kurang Suka (KS)

(2) = Tidak Suka (TS)

(1) = Sangat Tidak Suka (STS)

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Alat Ukur : Kuisisioner

Hasil Ukur : Skor daya terima media video animasi

81% - 100% = Sangat Baik

61% - 80% = Baik

41% - 60% = Cukup Baik

21% - 40% = Kurang Baik

0% - 20% = Sangat Kurang

(Sumber : Sugiyono, 2015)

Skala Ukur : Ordinal

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *Research and Development* atau R&D. *Research and development* atau penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media berupa video animasi edukasi, Model yang digunakan adalah ADDIE, menurut Branch dalam (Sugiyono, 2016).

4.2 Waktu dan Tempat Penelitian

Lokasi dari penelitian ini dilakukan di SDN Kordon 02 Kab Bandung, waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2024 – April 2024.

4.3 Populasi Sampel

4.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa dan siswi kelas VI SDN Kordon 02 Kab Bandung dengan jumlah 31 orang

4.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa dan siwi kelas VI SDN Kordon 02 Kab Bandung yang memenuhi kriteria sampel sebagai berikut :

1. Kriteria Inklusi
 - a. Siswi yang masih tercatat sebagai pelaar di SDN Kordon 02 Kab Bandung
 - b. Siswa dan Siswi kelas VI SD
 - c. Siswa dan Siswi memiliki *handphone*
 - d. Mampu melihat dan mendengar dengan baik
 - e. Bersedia menjadi sampel
2. Kriteria Ekslusi
 - a. Siswa dan Siswi kelas I - V SD
 - b. Tidak bersedia menjadi sampel
 - c. Tidak masuk sekolah pada saat penelitian dilakukan atau sedang sakit

Jumlah sampel didapatkan dari hasil perhitungan dengan populasi yang udah ada, maka didapatkan dari hasil besar sampel yang dihitung dengan rumus:

$$n = \frac{N}{1+N(d^2)}$$

$$n = \frac{31}{1+31(0,1^2)}$$

$$n = 23,6 \sim 24$$

Keterangan:

n = Besar Sampel

N = Besar populasi siswa kelas VI (31 sampel)

d = derajat akurasi (0,1)

(Notoatmodjo, 2005)

Untuk menjaga kemungkinan adanya sampel penelitian yang *drop out*, maka dilakukan perhitungan penambahan sampel sebanyak 10%

= 24 sampel + (10% x 24)

= 24 sampel + 2,4

= 26,4 (dibulatkan menjadi 26 sampel)

4.4 Jenis dan Cara Pengumpulan Data

4.4.1 Jenis Data

Jenis dan pengumpulan data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini dilakukan secara *offline* menggunakan formulir atau *google form* yang terdiri dari data primer dan sekunder yaitu sebagai berikut:

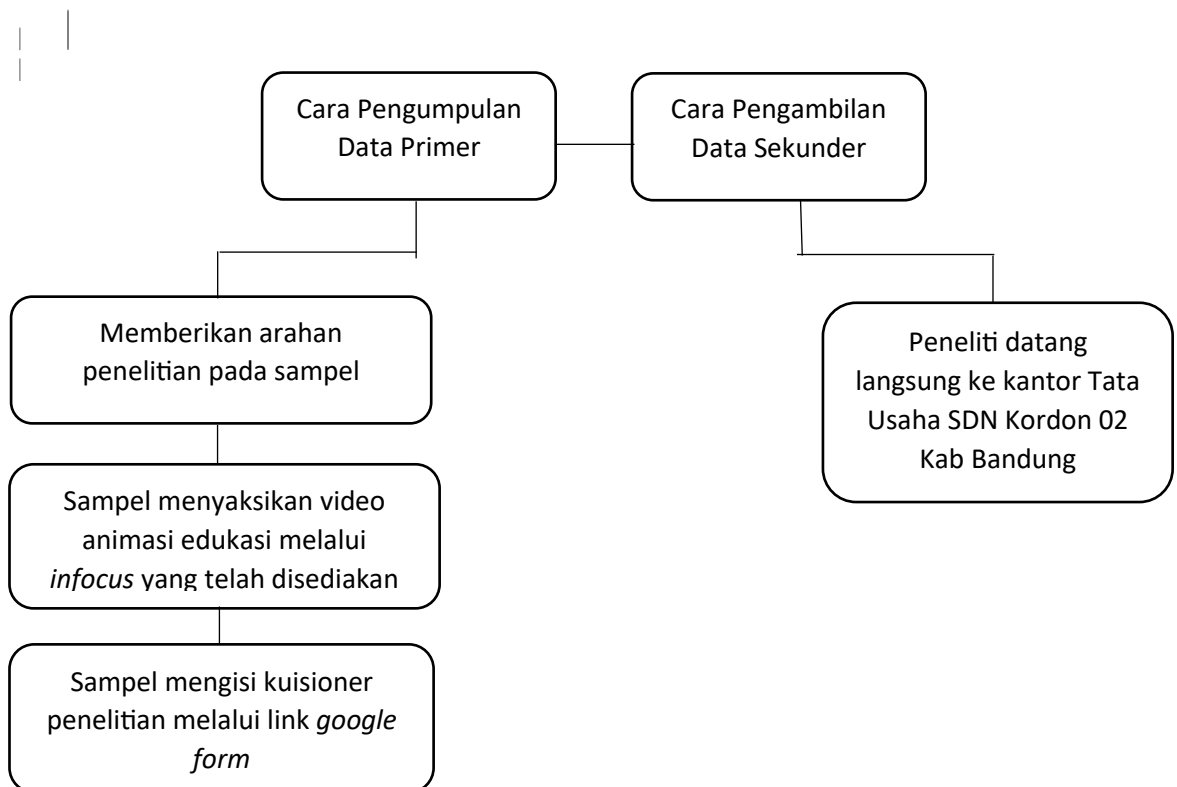
a. Data Primer

Data primer yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Data umum sampel, meliputi nama, tanggal lahir, usia, kelas, alamat dan nomor telepon. Data dikumpulkan dengan media kuesioner menggunakan *google form* yang telah disediakan dengan cara link formular disebarakan melalui media Whatsapp dan diisi oleh sampel.
2. Data skor penilaian pada media untuk mengetahui daya terima media yang diperoleh dari sampel secara langsung melalui bantuan media kuesioner yang dilakukan enumerator penelitian.

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini adalah data jumlah siswa kelas VI berupa daftar nama serta profil sekolah SDN Kordon 02 yang diperoleh dari laporan arsip pihak sekolah. Data didapatkan secara langsung dengan berkunjung serta meminta data langsung ke kantor Tata Usaha SDN Kordon 02 Kab Bandung.



GAMBAR 4. 1

ALUR PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini terdapat dua tahapan yang dilakukan, yaitu tahap persiapan dan tahan pelaksanaan, sebagai berikut:

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada metode penelitian R&D dengan model ADDIE yang terbatas hingga tahap *development*, yaitu sebagai berikut:

1. **Analysis** dengan menyusun materi edukasi dalam media mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Materi dalam media video

animasi ini berisi pembukaan mengenai gambaran pemilihan jajanan sehat, manfaat dari jajanan sehat, cara memilih jajanan sehat, jenis jajanan sehat dan tidak sehat, dampak jajanan tidak sehat, bagaimana cara mendapatkan jajanan sehat, anjuran pilihan jajanan sehat yang mengandung berbagai zat gizi makro, serta penutup yang berisi pesan mengenai pemilihan jajanan sehat.

2. **Design** dengan merancang media hingga didapatkan media edukasi video animasi dengan durasi 5 menit 27 detik sesuai dengan tahap tahap yang dilakukan mulai dari menentukan ide animasi, menulis naskah, storyboard, perencanaan animasi, membuat model karakter digunakan dalam animasi atau *modelling*, pengisi suara, tahap animasi dan rendering atau penyempurnaan animasi dan melakukan render. tahap validasi kepada ahli expert terkait materi di bidangnya untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap perbaikan media sebelum diuji cobakan kepada sasaran. Menyusun instrument penelitian, meliputi kuesioner data umum sampel dan kuesioner tingkat penerimaan media video animasi pemilihan jajanan sehat.
3. **Development** dengan tahap melakukan validasi kepada ahli materi dan media terkait materi di bidangnya untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap perbaikan media sebelum diuji cobakan kepada sasaran. Melakukan uji coba produk terhadap sampel dan membagikan kuisisioner penilaian berupa tautan *google form*, menganalisis data hasil yang telah digunakan dan melakukan revisi berdasarkan saran responden saat dilakukan uji coba.

B. Tahap Pelaksanaan

1. Perkenalan menjelaskan terkait peneliti yang dilakukan kepada sampel telah dipilih sesuai dengan kriteria inklusi kemudian menjelaskan tujuan, prosedur dan manfaat penelitian dan calon sampel menandatangani *informed consent* yang disediakan.
2. Pemaparan materi dengan menayangkan video edukasi pemilihan jajanan sehat yang sudah disediakan melalui proyektor atau infokus yang disediakan oleh pihak sekolah.
3. Pengisian kuesioner melalui *google form* yang berisi data umum serta kuesioner penilaian tingkat penerimaan media video animasi pemilihan jajanan sehat. Kuesioner tersebut diisi satu persatu oleh siswa atau tidak secara bersamaan.
4. Pencatatan dan pemeriksaan ulang data pada kuesioner *google form* yang telah diisi oleh siswa
5. Pemberian cenderamata kepada siswa yang menjadi sampel.

4.5 Pengolahan dan Analisis Data

4.5.1 Pengolahan Data

a. Data usia

Data usia dikategorikan menjadi 2 kelompok, yaitu :

1. 12 tahun
2. 13 tahun

b. Jenis Kelamin

Jenis kelamin pada penelitian ini dikelompokkan menjadi dua yaitu:

1. Laki-laki
2. Perempuan

c. Uji validasi kelayakan media

Uji kelayakan media meliputi aspek tampilan media yaitu kemenarikan media, ketetapan pemilihan warna background. Aspek visual yaitu bagaimana kualitas gambar, keterbacaan teks,

kesesuaian warna tampilan video, dan kualitas animasi. Aspek audio yaitu bagaimana penggunaan bahasa mudah dipahami, kejelasan pengucapan suara dan durasi video untuk pembelajaran melalui penilaian kuisisioner, dengan cara ukur menggunakan skala likert, setelah penilaian maka tahap berikutnya adalah kelayakan media seberapa layak digunakan untuk penelitian daya terima media video animasi.

d. Daya terima uji kelayakan materi

Uji kelayakan materi meliputi aspek Aspek tujuan pembelajaran yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara jelas dalam animasi video pembelajaran dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Aspek materi pembelajaran yaitu materi disampaikan secara jelas, materi dapat disampaikan secara menarik, judul dan pembahasan isi materi sesuai, penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi sampel. Melalui penilaian kuisisioner, dengan cara ukur menggunakan skala likert, setelah penilaian maka tahap berikutnya adalah kelayakan media seberapa layak digunakan untuk penelitian daya terima media video animasi.

e. Data skor daya terima media video animasi

Data hasil penilaian terhadap tingkat penerimaan media edukasi video animasi Pemilihan Jajanan Sehat yang diperoleh dengan cara menghitung jumlah skor jawaban pada semua indikator yang dinilai sesuai dengan perolehan skor yang diberikan oleh sampel untuk mengetahui skor total. Seluruh data dari kuisisioner penilaian media direkapitulasi dan dihitung menggunakan rumus statistik persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase skor

$\sum R$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item kriteria

100% = Bilangan konstan

(Budiarti, 2017)

Hasil perhitungan persentase skor dari 12 indikator penilaian tersebut juga dikelompokkan menjadi 4 aspek penilaian untuk mengetahui daya terima setiap aspek dan dapat dijadikan evaluasi lebih lanjut. Aspek penilaian tersebut meliputi aspek visual, aspek audio, aspek materi, aspek durasi dan manfaat. Setelah melakukan perhitungan, maka tahap berikutnya adalah menginterpretasikan skor angka menjadi suatu kriteria penilaian. Kriteria penilaian tersebut sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang, yaitu sebagai berikut:

1. 81% - 100% = Sangat Baik
2. 61% - 80% = Baik
3. 41% - 60% = Cukup
4. 21% - 40% = Kurang
5. 0% - 20% = Sangat Kurang

(Sumber : Sugiyono, 2015).

4.5.2 Analisis Data

Hasil data pada kuesioner disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang kemudian dianalisis secara deskriptif

untuk menunjukkan persentase tingkat daya terima video animasi pemilihan jajanan sehat. Analisis data disajikan berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan software SPSS Statistic 20 dengan memasukan data dan menghitung penetapan skoring sesuai kategori yang telah ditentukan untuk mengetahui daya terima video animasi tersebut.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Kordon 02 beralamat di Jl. Bukit Pakar Timur, Kecamatan Cimenyan, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Sekolah ini mempunyai bangunan yang luas dengan fasilitas berupa 8 kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang guru, 1 mushola, 1 ruang UKS, 2 gudang dan 4 toilet. Sekolah ini telah mendapatkan Akreditasi B dengan kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013.

SDN Kordon 02 belum memiliki kantin sehat oleh sebab itu anak-anak membeli jajanan dari luar sekolah yang dijual oleh pedagang dipinggir jalan atau diluar lingkungan sekolah. Berdasarkan survei awal, SDN Kordon 02 Kab Bandung belum pernah mendapatkan edukasi mengenai Pemilihan Jajanan Sehat melalui video animasi pada semua siswa/i.

5.2 Gambaran Umum Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas VI di SDN Kordon 02 Kab Bandung. Dengan kriteria sampel siswa kelas 6, siswa/i yang bersedia menjadi responden. Jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 26 sampel.

5.3 Karakteristik Sampel

Data karakteristik sampel meliputi jenis kelamin dan usia sampel yang diuraikan secara deskriptif dan data diperoleh berdasarkan hasil pengisian kuesioner.

a. Usia

**TABEL 5. 1 DISTRIBUSI FREKUENSI BERDASARKAN USIA SISWA
KELAS VI SD**

Usia	Frekuensi (n)	Persentase (%)
12 tahun	17	66,7
13 tahun	9	33,3
Total	26	100

Berdasarkan tabel 5.1 dapat diketahui bahwa sampel terbanyak berdasarkan usia 12 tahun sebanyak 17 siswa (66,7%) dan 13 tahun sebanyak 9 siswa (33,35).

b. Jenis Kelamin

**TABEL 5. 2 DISTRIBUSI FREKUENSI BERDASARKAN JENIS
KELAMIN SISWA KELAS VI SD**

n	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Laki-laki	12	48,1
Perempuan	14	51,9
Total	26	100

Berdasarkan tabel 5.2 dapat diketahui bahwa sampel terbanyak berdasarkan jenis kelamin oleh sampel berjenis kelamin Perempuan.

sebanyak 14 siswa (51,9%) sedangkan sampel berjenis kelamin Laki-laki berjumlah 12 siswa (48,1%).

5.4 Gambaran Daya Terima Video Animasi






5.4.1 Pembuatan Media Video Animasi




Membuat video animasi dengan berjudul “Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar” dengan durasi yaitu 5 menit 27 detik. Diawali dengan membuat *storyboard*, membuat video animasi kolaborasi dengan tim Kreatif Edit Video, video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi filmora X dan elementnya didapatkan dalam aplikasi canva pro, setelah media animasi jadi dilakukanya validasi kepada ahli media dan materi. Media ini dibuat dengan kurang lebih 3 kali perbaikan dikarenakan pada video pertama masih terdapat beberapa yang kurang tepat contohnya dalam penulisan materi, animasi yang digunakan dan ketidaksesuaian antara animasi dengan *voice over*.




5.4.2 Validasi media video animasi

Uji daya terima dilakukan dengan menayangkan video animasi kepada sasaran yang dilanjutkan dengan penilaian terhadap media. Media tersebut telah dilakukan proses validasi oleh validator ahli media yaitu Ibu Umi Mahmudah, S.Gz., M.Gz dan ahli materi yaitu Ibu Mona Fitria, S.TP., M.Si selaku dosen jurusan gizi dengan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner penilaian yang dinyatakan layak untuk diuji coba terhadap sasaran untuk mengetahui daya terimanya.

Tabel 5. 3 Hasil Validasi Produk Tim Ahli Materi





Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi oleh Ibu Mona Fitria						
No	Komentar & Saran	Tindak Lanjut	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Penjelasan tentang zat yang dibutuhkan perlu ditambahkan mineral dan serat		34	36	94%	Sangat Baik
2	Tambahkan pilihan sumber karbohidrat, seperti mie, bubur, lontong, bihun, kentang, ubi, singkong, dsb					
3	Tambahkan pilihan sumber protein (terutama pada gambar), seperti ikan, telur, daging, dll					
4	Tambahkan sumber lemak: minyak, margarin, dsb					
5	Penjelasan sumber vitamin dan mineral					

6	<p>Jelaskan poin-poin jajanan sehat: mengandung zat gizi yang dibutuhkan tubuh, bebas kuman, bebas bahan kimia berbahaya seperti boraks, formalin dan pewarna tekstil, dan bebas bahan asing</p>					
7	<p>Tambahkan penjelasan tentang ciri jajanan yang mengandung bahan berbahaya, misalnya ciri makanan basi, ciri makanan berwarna tekstil</p>					
8	<p>Untuk tips nomor 2: Batasi konsumsi jajanan manis dan hindari makanan dengan pemanis buatan. Sebutkan contoh makanan dengan pemanis buatan</p>					

9	Tips 4: ganti istilah pembungkus dengan kemasan. Berikan penjelasan lebih detail tentang label kemasan: takaran saji, kandungan nilai gizi, peringatan, dsb					
10	Tips 5: penekanan pada memilih jajanan yang menggunakan wadah tertutup					
11	Tips 6: Tambahkan penjelasan tentang penggunaan es yang aman dan ciri-cirinya					

TABEL 5. 4 Hasil Validasi Produk Pada Tim Ahli Media

Hasil Penilaian Validasi Ahli Media oleh Ibu Umi Mahmudah						
No	Komentar & Saran	Hasil Tindak Lanjut	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimal	Persentase	Kategori
1	Pada saat perkenalan halo adik2, tapi adik2nya tidak dimunculkan dilayar, lebih baik di munculkan			48	91%	Sangat Baik

	sebentar siapakah adik2 ini, misalkan anak-anak SD					
2	Detik 0:27 antara narasi dan tulisan di layar berbeda, mungkin tulisannya bisa diganti animasi lain, karena tulisan sudah dibacakan semua		44			
3	Detik 0:54 animasi diam, tapi narator sudah menjelaskan macam-macam, animasi bias disesuaikan dengan apa yang disampaikan oleh narrator					
4	Detik 1:22 tulisan 5 gram protein bisa diganti/ menyesuaikan, karena ada yang 7gram protein juga, tidak semua 5gram					
5	Detik 1:58 perkenalan alat pintar tapi yang ngomong ahli gizinya dan suara naratornya juga sama?					

6	Tambahkan identitas jurusan gizi poltekkes kemenkes bandung					
---	---	---	--	--	--	--

5.4.3 Daya terima video animasi

Daya terima video animasi didapatkan hasil penilaian kepada responden melalui kuesioner tingkat penerimaan media. Penilaian dalam setiap pertanyaan menggunakan skala likert lima poin, yaitu skor 5 apabila sangat suka, 4 apabila suka, 3 kurang suka, 2 tidak suka dan skor 1 apabila responden sangat tidak suka. Penilaian daya terima dihitung dengan rumus statistik presentase yaitu dengan cara menjumlahkan skor yang diberikan tiap responden dan membaginya dengan jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item kriteria yang kemudian dikalikan 100%. Skor ideal untuk seluruh pertanyaan adalah 5. Selanjutnya diinterpretasikan dibagi menjadi lima, yaitu sangat baik 81-100%, baik 61-80%, cukup 41%-60%, kurang 21%-40% dan sangat kurang 0-21% (Sugiyono, 2021). Hasil gambaran daya terima video animasi mengenai pemilihan jajanan sehat, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. 5 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK VISUAL

Kriteria	Skor	n	%	Jumlah Skor	Rata-rata	%Skor
Aspek Visual						
Gambar Animasi						
Sangat Suka	5	16	61.5	80	3	92.3%
Suka	4	10	38.5	40	1.53	
Total		26	100	120	4.61	
Kualitas Gambar						
Sangat Suka	5	15	57.7	75	2.88	91.4%
Suka	4	11	42.3	44	1.69	
Total		26	100	119	4.57	
Jenis Huruf						
Sangat Suka	5	12	46.2	60	2.30	86.6%
Suka	4	12	46.2	48	1.84	
Kurang Suka	3	2	7.7	6	0.23	
Total		26	100	114	4.33	
Ukuran Huruf						
Sangat Suka	5	13	50.0	65	2.5	89.2%
Suka	4	12	46.2	48	1.84	
Kurang Suka	3	1	3.8	3	0.11	
Total		26	100	116	4.46	
Warna Huruf						
Sangat Suka	5	14	53.8	70	2.69	90%
Suka	4	11	42.3	44	1.69	
Kurang Suka	3	1	3.8	3	0.1	
Total		26	100	117	4.5	

Berdasarkan hasil penelitian daya terima terhadap gambar animasi sebagian besar sampel memberikan penilaian sangat suka sebanyak 16 sampel (61.5%) dan suka sebanyak 10 sampel (38.5%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.63 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 92.3% dengan kriteria sangat baik.

Siswa memberikan komentar menyukai gambar animasi yang ditayangkan karena gambar animasi menarik. Merencanakan

konsep gambar animasi merupakan tahapan awal dalam pembuatan video animasi. Gambar pada video animasi dapat menarik serta merangsang perhatian siswa hingga siswa akan memiliki ketertarikan dalam proses belajar. Video animasi adalah kumpulan gambar suara dan bergerak yang dikemas secara menarik dengan menyertakan berbagai informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran (Sudiarta & Sadra, 2016).

Daya terima terhadap Kualitas Gambar memberikan penilaian sangat suka sebanyak 15 sampel (57.7%) dan suka sebanyak 11 sampel (42.3%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.57 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 91.4% dengan kriteria sangat baik. Siswa menyukai video animasi dengan kualitas HD karena tampilan yang disajikan dalam video animasi jelas dan tidak pecah (Yulinawati,2022).

Daya terima terhadap Jenis Huruf memberikan penilaian sangat suka sebanyak 12 sampel (46.2%), suka sebanyak 12 sampel (46.2%) dan kurang suka 2 sampel (7.7%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.33 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 86.6% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang memilih kurang suka memberi pendapat agar jenis huruf yang dipakai lebih bervariasi agar memberi daya tarik lebih pada siswa untuk membaca.

Daya terima terhadap Ukuran Huruf memberikan penilaian sangat suka sebanyak 13 sampel (50%), suka sebanyak 12 sampel (46,2%) dan kurang suka sebanyak 1 sampel (3.8%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.46 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 89.2% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang memilih kurang suka memberi pendapat agar lebih memperbesar ukuran tulisan yang dapat membantu siswa jelas dalam melihat teks pada video animasi.

Daya terima terhadap Warna Huruf memberikan penilaian sangat suka sebanyak 14 sampel (53.8%), suka sebanyak 11 sampel (42,3%) dan kurang suka sebanyak 1 sampel (3.8%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.5 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang memilih kurang suka memberikan komentar untuk warna huruf agar lebih bervariasi dan berwarna warni supaya bisa menarik perhatian siswa. Sejalan dengan penelitian Muslina (2018) bahwa warna-warna teks dan gambar dapat menarik perhatian serta menambah motivasi belajar siswa.

TABEL 5. 6 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK AUDIO

Kriteria	Skor	n	%	Jumlah Skor	Rata-rata	%Skor
Aspek Audio						
Kejelasan Suara Narator						
Sangat Suka	5	14	53.8	70	2.69	90%
Suka	4	12	46.2	48	1.84	
Total		26	100	118	4.5	
Musik (<i>Backsound</i>)						
Sangat Suka	5	13	50.0	65	2.5	86.8%
Suka	4	9	34.6	36	1.33	
Kurang Suka	3	4	15.4	12	0.46	
Total		26	100	113	4.34	

Daya terima terhadap Kejelasan Suara Narator memberikan penilaian sangat suka sebanyak 14 sampel (53.8%), suka sebanyak 12 sampel (46,2%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.5 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Dilihat dari saran ahli media suara dari video animasi tersebut kurang sinkron dengan

suara narator. Adapun penelitian yang sejalan dengan saran dari ahli media menurut Arsyad Azhar (2013) bahwa kualitas suara atau kejelasan suara menggunakan media audio visual, suara harus dipertimbangkan karena jelas atau tidaknya suara video tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam belajar.

Daya terima terhadap Musik (*Background*) memberikan penilaian sangat suka sebanyak 13 sampel (50%), suka sebanyak 9 sampel (34,6%) dan kurang suka sebanyak 4 sampel (15,4%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.53 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 86,8% dengan kriteria sangat baik. Musik salah satu factor pendukung anak semangat dan konsentrasi dalam belajar. Selain itu hal ini didorong dengan penelitian Suci (2019) bahwa pemberian musik dalam media pada siswa mampu meningkatkan konstentration anak dalam belajar.

TABEL 5. 7 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK MATERI

Kriteria	Skor	n	%	Jumlah Skor	Rata-rata	%Skor
Aspek Materi						
Isi Materi						
Sangat Suka	5	16	61.5	80	3.07	92.2%
Suka	4	10	38.5	40	1.53	
Total		26	100	120	4.61	
Penjelasan Materi						
Sangat Suka	5	15	57.7	75	2.88	90.6%
Suka	4	10	38.5	40	1.53	
Kurang Suka	3	1	3.8	3	0.11	
Total		26	100	118	4.53	

Daya terima terhadap Isi Materi memberikan penilaian sangat suka sebanyak 16 sampel (61.5%) dan suka sebanyak 10 sampel (38,5%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.61 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 92.2% dengan kriteria sangat baik. Siswa menyukai isi materi pada video animasi karena materi ini mengenai makanan yang dikonsumsi sehari-hari, informasi mengenai gizi seimbang, tips memilih jajanan sehat seperti contohnya amati kemasan pada jajanan selain diamatin pun perlu diperhatikan takaran saji dan kandungan nilai gizi, perlu diperhatikan tempat jajanan yang bersih dan tertutup. Ditampilkan dengan animasi membuat siswa tertarik dan tidak bosan sehingga siswa bisa lebih mudah memahami isi materi tersebut. Selain itu hal ini didorong dalam penelitian Novariant, M. (2019) bahwa penggunaan media video animasi dapat membuat siswa memahami materi yang akan disampaikan.

Daya Terima terhadap Penjelasan Materi memberikan penilaian sangat suka sebanyak 15 sampel (57.7%), suka sebanyak 10 sampel (38,5%) dan kurang suka sebanyak 1 sampel (3.8%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.53 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 90.6% dengan kriteria sangat baik. Siswa menyukai cara penjelasan materi dikarenakan penjelasan dalam video lebih banyak menampilkan gambar animasi dibandingkan dengan tulisan sehingga tak membosankan dan mudah untuk dipahami. Sejalan dengan penelitian Aisah (2021) bahwa bentuk tampilan media yang diminati anak anak sekolah dasar adalah menariknya bentuk gambar dan video, sehingga informasi yang disampaikan mudah dipahami.

TABEL 5. 8 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK DURASI

Kriteria	Skor	n	%	Jumlah Skor	Rata-rata	%Skor
Aspek Durasi						
Durasi Waktu						
Sangat Suka	5	14	42.3	70	2.69	90%
Suka	4	11	53.8	44	1.69	
Kurang Suka	3	1	3.8	3	0.11	
Total		26	100	117	4.5	
Tempo Animasi						
Sangat Suka	5	9	34.6	45	1.73	86%
Suka	4	16	61.5	64	2.46	
Kurang Suka	3	1	3.8	3	0.11	
Total		26	100	112	4.3	

Daya terima terhadap Durasi Waktu memberikan penilaian sangat suka sebanyak 14 sampel (42.3%), suka sebanyak 11 sampel (53,8%) dan kurang suka sebanyak 1 sampel (3.8%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.5 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang memilih kurang suka dikarenakan waktu keseluruhan dalam video durasi yang terlalu cepat. Adapun saran siswa untuk menambah sedikit durasi waktu dalam video animasi. Menurut Yuniastuti (2021) durasi waktu yang efektif dalam penggunaan media video sebagai media edukasi atau pembelajaran berkisar 5,sampai 7 menit sudah cukup agar siswa tidak merasa bosan dan mengantuk.

Daya Terima terhadap Tempo Animasi memberikan penilaian sangat suka sebanyak 9 sampel (34.6%), suka sebanyak 16 sampel (61,5%) dan kurang suka sebanyak 1 sampel (3.8%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.3 sehingga

persentase skor yang didapat sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Siswa yang memilih kurang suka dikarenakan tempo suara narator saat penyampaian terlalu cepat Adapun saran siswa untuk tempo video animasi baik suara narator atau gambar animasi penyampaian tidak terlalu cepat agar siswa dengan mudah dapat mengingat materi. Sejalan dengan penelitian Yuni (2018) Penyampaian yang disampaikan dengan tempo lambat siswa akan lebih mudah memahami dan mampu menyerap daya nalar terhadap materi yang terkandung dalam video animasi ataupun media pembelajaran.

TABEL 5. 9 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASRKAN ASPEK MANFAAT

Aspek Manfaat						
Sangat Suka	5	14	53.8	70	2.69	90.6%
Suka	4	12	46.2	48	1.84	
Total		26	100	118	4.53	

Daya Terima terhadap Manfaat memberikan penilaian sangat suka sebanyak 14 sampel (53.8%), suka sebanyak 12 sampel (46,2%). Secara keseluruhan rata-rata skor pada pertanyaan ini adalah 4.53 sehingga persentase skor yang didapat sebesar 90.6% dengan kriteria sangat baik. Siswa menyukai manfaat pada penggunaan media dan merasa sangat tertarik dengan video animasi karena dapat menambah pengetahuan serta meningkatkan motivasi untuk memilih jajanan sehat. Hal ini sejalan dengan penelitian Djamarah (2006) bahwa manfaat video animasi ini selain dapat menyampaikan informasi belajar, juga dapat menjadikan anak lebih mengetahui cara belajar dengan baik sesuai dengan kemampuan dirinya.

Daya terima dari 12 indikator penilaian tersebut kemudian dikelompokkan menjadi 5 aspek penilaian untuk mengetahui daya

terima setiap aspek yang dapat dijadikan evaluasi lebih lanjut. Aspek penilaian tersebut berdasarkan aspek visual, audio, materi, durasi dan manfaat. Gambaran daya terima video animasi menurut aspek penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. 10 DISTRIBUSI FREKUENSI DAYA TERIMA MEDIA VIDEO ANIMASI BERDASARKAN ASPEK PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	(%) Skor	Kriteria
1	Visual	586	4.49	89.9%	Sangat Baik
2	Audio	231	4.42	88.3%	Sangat Baik
3	Materi	238	4.57	91.4%	Sangat Baik
4	Durasi	229	4.4	88%	Sangat Baik
5	Manfaat	118	4.53	90.6%	Sangat Baik
Total		1402	4.48	89.64%	Sangat Baik

Daya terima terhadap aspek visual diperoleh presentase sebesar 89.64%, aspek audio diperoleh presentase sebesar 88.3%, aspek materi diperoleh presentase sebesar 91.4%, aspek durasi 88% dan aspek manfaat 90.6%. 5 aspek tersebut dapat dikriteriakan sangat baik.

Berdasarkan tabel 5.4 dapat diketahui bahwa hasil daya terima keseluruhan pada video animasi yang berjudul "Pemilihan Jajanan Sehat" adalah sebesar 89.64% dengan kriteria sangat baik. Hal ini didorong dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh I Komang & I Nyoman Jampel (2018) bahwa pada penilaian uji daya terima yang dilakukan oleh siswa mengenai pengembangan media video animasi pada pembelajaran di sekolah dasar diperoleh 86% termasuk kedalam kualifikasi sangat baik.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti ini dapat menghasilkan produk rancangan berupa media edukasi gizi video animasi dengan judul Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN Kordon 02 Kab. Bandung dengan durasi kurang lebih 4 menit.
2. Media video animasi edukasi dengan judul Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN Kordon 02 Kab. Bandung dengan tanggapan ahli materi mendapatkan skor 94, ahli media mendapatkan skor 91%. Sehingga dapat dilihat dari kedua hasil penilaian Ahli Materi dan Media menunjukkan bahwa video animasi layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Persentase penerimaan penilaian produk yang diperoreh dari 26 sampel adalah 89.6% termasuk dalam kategori sangat baik sehingga hasil persentase menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan.

6.2 Saran

1. Video animasi dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran mengenai jajanan sehat terutama bagi siswa Sekolah Dasar.

2. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan video animasi sebagai tahap implementasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan sikap yang mempengaruhi siswa dalam memilih jajanan sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS", *Jurnal Edukasi*, Vol. 1.
- Amourisva, S. A. 2015. "Kontradiksi kebiasaan jajan pada anak usia sekolah dasar". *Jurnal Majority*, 4(8), 143-146.
- Anggraeni, P. 2020. "Asuhan Kebidanan Anak Usia Sekolah Pada An. N Umur 8 tahun Dengan Kurang Gizi Di Kediaman Ny. H (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Pringsewu).
- Angka Kecukupan Gizi. 2019.
- Arsyad Azhar, 2013. Media pembelajaran. Jakarta: s.n
- Awuni, N. S., & Isni, K. 2022. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah dan Sayur". In *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati* (Vol. 7, No. 2, pp. 169-182).
- Fauzia, N., & Risna, R. 2023. "Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Siswa Siswi Sekolah Dasar Negerti Iboih Kecamatan Simpang Tiga Kabupaten Pidie". *Al Ghafur: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 172-177.
- Firdaus, Rangga. 2023. Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan* (Vol 12).
- Fuada, N., & Hidayat, T. S. 2015. "Kecukupan Energi Protein pada Anak-anak (24-59 Bulan) di Indonesia". *Jurnal Litbang Provinsi Jawa Tengah*, 13(1), 83-91.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. 2021. "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.

- Iklima, N. 2017. "Gambaran pemilihan makanan jajanan pada anak usia sekolah dasar". *Jurnal Keperawatan BSI*, 5(1).
- Jannah, M. & Julianto, 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Digestive Sistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *JPGSD*, Volume 6(2), pp. 124-134.
- Kemenkes RI. 2015. *Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah : Aspek Motorik dan Aspek Intelegensi*.
- Kusumaningtyas, E. 2016. "Pengaruh model peer education dengan metode storytelling terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar dalam memilih makanan jajanan". *Journal of Health Education*, 1(1).
- Leonita, E., & Nopriadi, N. 2022. "Edukasi Perilaku Konsumsi Jajanan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Fadhilah Pekanbaru: Edukasi Perilaku Konsumsi Jajanan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Fadhilah Pekanbaru". *Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas*, 2(3), 263-270.
- Mavidayanti, H. 2016. "Kebijakan Sekolah dalam Pemilihan Makanan Jajanan pada Anak Sekolah Dasar". *Journal of Health Education*, 1(1).
- Muslina & M.Halim, 2018. *Kelayakan Media Animasi Hukum Newaton Tentang Gerak Pada Bidang Miring Dan Katrol Di Sma Kabupaten Aceh Besar. Jurnal Ipa & Pembelajaran IPA*.
- Notoatmodjo, S, 2005. "Metodologi Penelitian Kesehatan". Jakarta:Rineka Cipta.
- Novarianto, M.R, 2019. *Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata. S.L:s.n*

- Nurani, E. E. 2017. "Pengaruh Penyuluhan Metode Partisipatif Tentang Jajan Sehat Terhadap Praktek Pemilihan Jajan Anak Sekolah Dasar" (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).
- Nurbiyati, T. 2014. "Pentingnya memilih jajanan sehat demi kesehatan anak". *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 3(03), 192-196.
- Permenkes. 2003. Pedoman Persyaratan Hygiene Sanitasi Makanan Jajanan.
- Putri, M. W. M., & Setiawan, R. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Mengenai Pencegahan Diare Pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 3(3), 628-635.
- Rahman, N. F. 2021. "Edukasi Kesehatan tentang Pemilihan Jajanan Sehat di Sekolah Dasar dan Taman Kanak-Kanak Khairu Ummah Makassar". *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 3(3).
- Rahmayanti, L. 2018. "Pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo", *JPGSD*, Vol. 06 No. 04.
- Riskesdas Jawa Barat. 2018
- Sabani, F. 2019. "Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun)". *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Santi, T. D., & Candra, A. 2022. "Penyuluhan Jajanan Sehat Untuk Anak Indonesia Sehat". *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 9-11.

- Seprina, Z., Fitria, E., & Rulen, B. N. 2021. "Peningkatan Pengetahuan Anak Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa SD Negeri 018 Mayang Pongkai". *Menara Pengabdian*, 1(2).
- SITI, K. 2018. "Gambaran Formalin Pada Buah Anggur dan Buah Apel Jenis Impor Maupun Lokal (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang)".
- Suci, Eunike Sri Tya, 2009. *Gambaran Perilaku Jajan Murid Sekolah Dasar Di Jakrta*. Jakarta: Psikobuana
- Sugiyono, 2007. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D". Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)", Bandung: Alfabeta.
- Utomo, P., & Alawiyah, I. 2022. "Family-Based Character Education: The Role of Parenting as the Basic of Character Education for Elementary Children". *Journal of Primary Education (JPE)*, 2(1), 1-9
- Yulinawati, 2022. *Efektivitas Video Animasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SD Negeri 3 Takegon*. Banda Aceh: s.n.
- Yuniastuti, Miftaahuddin & Khoirun, M., 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya : Scopindo Media Pustaka.
- ZEBUA, V. P. 2021. "Gambaran Pengetahuan Anak Sd Kelas (I-VI) Tentang Makanan Jajanan Sehat di SD Negeri 076691 Hilisebua Kecamatan Alasa Kabupaten Nias Utara".

LAMPIRAN**LAMPIRAN 1****NASKAH PENJELASAN****GAMBARAN DAYA TERIMA VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN
JAJANAN SEHAT PADA ANAK SEKOLAH KELAS VI SD**

Saya Assyami Mirekallia, Mahasiswi Politeknik Kesehatan Kementrian Kesehatan Bandung Program Studi Diploma III Jurusan Gizi, akan melakukan penelitian mengenai “Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SD”.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui gambaran daya terima video animasi edukasi pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah kelas VI SD yang dilakukan di SDN Kordon 02 Kab Bandung. Adapun manfaat penelitian ini, yaitu dapat mengetahui informasi seputar pemilihan jajan serta dapat meningkatkan kesadaran mengenai pemilihan jajanan sehat untuk kesehatan dalam upaya pencegahan yang menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi yang buruk.

Penelitian ini membutuhkan partisipan yaitu siswa kelas VI SDN Kordon 02 Kab Bandung sebanyak 60 orang. Responden akan dipilih yaitu sesuai dengan kriteria inklusi seperti siswa kelas VI, siswa yang menerima link penelitian di grup Whatsapp, siswa yang bersedia menjadi responden. Sedangkan kriteria eklusi seperti siswa yang menolak hadir .

Kegiatan pelaksanaan penelitian dilakukan dengan dimulai dari siswa harus menonton dan menyimak video animasi pemilihan jajanan sehat atau materi yang ditayangkan, kemudian siswa akan diberi google formulir melalui grup whatsapp yang berisikan kuesioner daya terima dari video animasi dan manfaat edukasi yang ada dalam video animasi tersebut. Penelitian ini dilakukan secara langsung, partisipasi anak dalam penelitian ini bersifat sukarela tanpa ada unsur paksaan apapun. Risiko yang mungkin dialami responden saat mengisi kuesioner dalam gform adalah sinyal yang kurang bagus, kuota internet yang habis serta ketidakpahaman responden dalam mengisi. Sebagai bentuk kompensasi, pada akhir penelitian akan ada pemberian souvenir sebagai tanda terimakasih karena telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.

Peneliti berharap siswa dapat memberikan informasi sejujur-jujurnya dan peneliti menjamin kerahasiaan informasi yang diberikan. Segala informasi yang siswa berikan akan digunakan sepenuhnya hanya dalam penelitian ini dan tidak akan disebarluaskan kepada pihak-pihak yang tidak berkepentingan.

Apabila memerlukan penjelasan lebih lanjut dapat menghubungi peneliti utama a.n Assyami Mirekallia dengan nomor Whatsapp 082120544781 atau email assyamrkl@gmail.com.

LAMPIRAN 2
PERSETUJUAN SETELAH PENJELASAN
(INFORMED CONSENT)

Saya telah mendapat penjelasan secara rinci dan telah mengerti mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh saudara Assyami Mirekallia Mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung Jurusan Gizi Program Studi Diploma III, dengan penelitian yang berjudul “Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah kelas VI SD”.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap :

Kelas :

Alamat :

No. Hp/WA :

Demikian pernyataan ini dibuat atas kemauan pribadi dan tanpa adanya unsur paksaan dari pihak manapun.

Bandung,..... 2023

Peneliti

Siswa

(Assyami Mirekallia)

(.....)

LAMPIRAN 3**KUESIONER DATA UMUM SAMPEL**

Tanggal Penelitian :

Nama Lengkap :

Tempat, Tanggal Lahir :

Usia :

Kelas :

Alamat Lengkap :

No.Hp/WA :

LAMPIRAN 4**KUISIONER PENILAIAN AHLI MEDIA**

Peneliti :

NIM :

Judul Penelitian :

Nama Validator ;

NIP :

Petunjuk Pengisian :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian
 - (5) = Sangat Baik
 - (4) = Baik
 - (3) = Cukup Baik
 - (2) = Kurang Baik
 - (1) = Tidak Baik
2. Pemberian respon pada kuisisioner penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang paling sesuai.
3. Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada tempat yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual				
2.	Ketetapan pemilihan warna <i>background</i>				
3.	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah				
Aspek Visual					
1.	Keterbacaan teks				
2.	Kesesuaian warna tampilan pada video animasi				
3.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat				
4.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat				
5.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat				
Aspek Audio					
1.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
2.	Kejelasan pengucapan suara/ <i>dubbing</i>				
3.	Pemilihan sound effect sudah sesuai				
4.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran				

Komentar dan saran:

Sumber: Modifikasi dari Sabrinatami (2019)

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ()

Bandung, Desember 2023

Validator Ahli Media

LAMPIRAN 5

KUISIONER PENILAIAN AHLI MATERI

Peneliti :

NIM :

Judul Penelitian :

Nama Validator ;

NIP :

Petunjuk Pengisian :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian
(5) = Sangat Baik
(4) = Baik
(3) = Cukup Baik
(2) = Kurang Baik
(1) = Tidak Baik
2. Pemberian respon pada kuisisioner penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang paling sesuai.
3. Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada tempat yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi Pembelajaran						
1.	Materi yang disampaikan jelas					
2.	Materi dapat disampaikan secara menarik					
3.	Judul sesuai dengan isi materi					
4.	Pembahasan sesuai dengan isi materi					
5.	Kemenarikan judul					
7.	Kemudahan pemahaman materi					
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna					
9.	Kemenarikan penyajian materi					
10.	Keruntutan penyajian materi					

Komentar dan saran:

Sumber: Haryono, Nurahaeni (2015)

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran ()

Bandung, Desember 2023

Validator Ahli Materi

LAMPIRAN 6

KUISIONER TINGKAT PENERIMAAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Petunjuk Pengisian :

1. Sebelum menjawab pertanyaan dibawah ini, lengkapi terlebih dahulu identitas diatas.
2. Peneliti berharap saudara memberikan jawaban dengan sejujur jujurnya dan memberikan jawaban pada semua pertanyaan.
3. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan ceklis (√) salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai menurut saudara .

Keterangan :

(5) = Sangat Suka (SS)

(4) = Suka (S)

(3) = Netral (N)

(2) = Tidak Suka (TS)

(1) = Sangat Tidak Suka (STS)

Pernyataan	Skor Penelitian				
	5 (SS)	4 (S)	3 (KS)	2 (TS)	1 (STS)
ASPEK VISUAL					
Apakah adik-adik suka dengan gambar animasi yang ditampilkan dengan gambar animasi yang ditampilkan pada video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan kualitas atau kejelasan gambar yang ditampilkan pada video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan jenis huruf pada teks dalam video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan ukuran huruf pada teks dalam video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan pemilihan warna pada teks dalam video animasi tersebut?					
ASPEK AUDIO					
Apakah adik-adik suka dengan kejelasan suara narator pada video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan pemilihan musik (<i>backsound</i>) pada video animasi tersebut?					

ASPEK MATERI					
Apakah adik-adik suka dengan isi materi pada video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan cara penjelasan materi yang disampaikan pada video animasi tersebut?					
ASPEK DURASI					
Apakah adik-adik suka dengan durasi waktu pada keseluruhan video animasi tersebut?					
Apakah adik-adik suka dengan tempo waktu pada keseluruhan video animasi tersebut?					
ASPEK MANFAAT					
Apakah adik-adik suka dengan manfaat yang didapat setelah menonton keseluruhan video animasi tersebut?					

Masukan dan Saran :

Sumber : Modifikasi dari Jannah dan Julianto (2018)

LAMPIRAN 7

DRAFT NASKAH VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN JAJANAN SEHAT ANAK SEKOLAH DASAR

Awal teks judul “Aku Sehat Pilih Makanan Jajanan Yang Tepat”

Scene 1 Pembukaan

Hallo adik-adik, Siapa disini yang suka jajan? (Animasi muncul) Dan sebagai anak anak penerus bangsa, kita perlu cermat memilih makanan jajanan yang kita konsumsi. Makanan yang sekarang kita makan menentukan kesehatan kita di masa yang akan datang loh. Yuk kita pelajari disini.

Keterangan : Animasi Perempuan memakai identitas Bernama Agiz (Ahli Gizi)

Scene 2 Penjelasan gambaran makanan sehat

Mari adik-adik kita ketahui makanan sehat dan bergizi itu seperti apakah? Makanan yang enak belum tentu sehat loh adik – adik, makanan bergizi yaitu makanan yang mengandung unsur karbohidrat, protein, lemak dan vitamin yang dibutuhkan oleh tubuh supaya kita kuat dan sehat.

Lalu bagaimana ya kita bisa mendapatkan makanan itu semua dari makanan dan minuman yang kita makan sehari hari salah satunya dari jajanan yang kita suka makan?

Makanan yang sehat dan baik untuk gizi, kira kira apa saja ya adik adik?

Makanan yang sehat dan baik itu berasal dari:

1. Sumber karbohidrat seperti 2 iris roti putih dan 1 Centong nasi mengandung 40 gr KH
2. Sumber protein seperti ayam 1 potong sedang, ikan 1 ptg mengandung 7 gr protein sedangkan tahu 1 biji dan tempe 2 potong sdg mengandung 5 gr protein
3. Sumber lemak seperti 1 gelas susu sapi dan 1 gelas yoghurt mengandung 6 gr lemak sedangkan 1 sdt mentega mengandung 5 gr lemak

4. Sumber serat seperti berbagai macam buah dan sayur

Nah adik-adik sukanyaa makanan yang mengandung zat gizi seperti apa?

Scene 3 Penjelasan 7 Tips Pemilihan Jajanan Sehat

Hai adik adik kenalin namaku layar pintar sekarang aku akan memberikan tips untuk memilih jajanan sehat

Sebelum kita bahas tips nya, kalian tau gasih makanan jajanan sehat itu apa? Makanan jajanan sehat adalah makanan jajanan yang baik di konsumsi tidak mengandung kuman dan bahan kimia yang berbahaya seperti boraks dan formalin, lalu benda asing yang seharusnya tidak ada di makanan jajanan seperti rambut atau kuku.

Jadi kita harus bagaimana sih? Memilih makanan jajanan sehat itu?

Yuk layar pintar beri tahu 7 tips nya.

1. Pilih jajanan yang berwarna alami dan tidak basi
Pilih makanan yang mengandung warna nya tidak mencolok (Diucapkan oleh dubbing)
Contoh : Makanan tradisional seperti klepon, kue lumpur.
2. Hindari jajanan yang mengandung pemanis buatan
Ciri makanan yanag mengandung pemanis buatan yaitu rasa terlalu manis dan meninggalkan rasa pahit dimulut (Diucapkan oleh dubbing)
Contoh : Permen jelly dan lollipop
3. Hindari jajanan yang mengandung pengawet (formalin) dan pengental (boraks) :
 - Ciri makanan salah satunya mie yang mengandung formalin yaitu tampak mengkilat, bau menyengat, tidak lengket tidak mudah putus dan tahan lama.
 - Ciri makanan salah satunya bakso yang mengandung boraks yaitu warna putih, bersih, lebih kenyal bila digigit keras dan tahan lama.

4. Perhatikan kemasan jajanan

Pembungkus makanan salah satu hal yang perlu diperhatikan loh gaiss, jika jajanan panas pembungkus tidak berasal dari kertas, koran, plastik. Jajanan panas akan menyerap tinta pada koran yang akna membahayakan kesehatan kita loh. Apabila jajan dengan kemasan pabrik perlu perhatikan Kemasan, Label, Izin Edar, dan Kadaluwarsa (KLIK).

5. Beli jajanan ditempat yang bersih dan ditempat yang tertutup

Jajanan yang kita beli harus berasal dari tempat yang bersih, jauh dari debu, lalat, jangkauan sampah dan asap kendaraan.

6. Perhatikan minyak, air dan es yang dipakai penjual

- Lihat yang minyak digunakan penjual apakah berwarna hitam karena dipakai berulang kali atau masih berwarna kuning keemasan yang sering diganti berkala.
- Lihat juga air yang dipakai oleh penjual untuk merebus bahan makanan apakah masih layak berwarna putih atau berwarna kuning dengan tekstur berlendir karena dipakai merebus berulang kali.

7. Membawa bekal ke sekolah

Cara yang paling tepat agar tidak jajan sembarangan yaitu dnegan membawa bekal dari rumah, bekal dengan menu variasi akan membuat tubuh kita mendapatkan gizi yang seimbang.

Scene 4 Penutupan

Nah bagaimana adik-adik 7 tips yang tadi dijelaskan sangat bermanfaat loh, mari mulai sekarang kita pilih makanan jajanan yang sehat agar tubuh kita sehat dan terhindar dari berbagai macam penyakit.

Aku sehat pilih makanan jajanan yang tepat.

LAMPIRAN 8

**STORY BOARD VIDEO ANIMASI EDUKASI PEMILIHAN JAJANAN
SEHAT ANAK SEKOLAH DASAR**

JUDUL	SCENE 1
<p data-bbox="330 629 810 723">“Aku Sehat Pilih Makanan Jajanan Yang Sehat dan Tepat”</p> 	<p data-bbox="1011 629 1195 665">Pembukaan</p>  <p data-bbox="853 1088 1353 1290">Hallo adik-adik,Kenalin nih aku Agiz profesi aku sebagai ahli gizi. Agiz mau nanya nih Siapa disini yang suka jajan?</p>

SCENE 2

Dan sebagai anak anak penerus bangsa, kita perlu cermat memilih makanan jajan yang kita konsumsi. Makanan yang sekarang kita makan menentukan kesehatan kita di masa yang akan datang loh. Yuk kita pelajari disini!

SCENE 3

Penjelasan gambaran makanan sehat dan bergizi seimbang



Mari adik-adik kita ketahui makanan sehat dan bergizi itu seperti apasih? Makanan yang enak belum tentu sehat loh adik – adik, makanan bergizi yaitu makanan yang mengandung unsur karbohidrat, protein, lemak, mineral vitamin dan serat yang dibutuhkan oleh tubuh supaya kita kuat dan sehat.

SCENE 4

Cara Mendapatkan Makanan Sehat dan Bergizi

**SCENE 5**

Contoh makanan sehat dan kandungan zat gizi



<p>Lalu bagaimana ya kita bisa mendapatkan makanan itu semua dari makanan dan minuman yang kita makan sehari hari salah satunya dari jajanan yang kita suka makan. Makanan yang sehat dan baik untuk gizi, kira kira apa saja ya adik adik?</p>	<p>Makanan yang sehat dan baik itu berasal dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Sumber karbohidrat seperti roti putih, mie, kentang, bihun dan 1 centong nasi yang mengandung 40 gr KH 6. Sumber protein seperti ayam tanpa kulit 1 potong sedang, ikan 1 ptg mengandung 7 gr protein sedangkan tahu 1 biji dan tempe 2 potong sdg mengandung 5 gr protein 7. Sumber lemak seperti 1 gelas susu sapi dan 1 gelas yoghurt mengandung 6 gr lemak sedangkan 1 sdt mentega mengandung 5 gr lemak 8. Sumber vitamin, mineral dan serat seperti berbagai macam buah dan sayur
<p>SCENE 6 Penjelasan Makanan Jajanan Sehat</p>	<p>SCENE 7 Tips Memilih jajanan sehat</p>



Hai adik adik kenalin namaku layar pintar sekarang aku akan memberikan tips untuk memilih jajanan sehat

Sebelum kita bahas tips nya, kalian tau gasih makanan jajanan sehat itu apa? Makanan jajanan sehat adalah makanan jajanan yang baik di konsumsi tidak mengandung kuman dan bahan kimia yang berbahaya seperti boraks dan formalin, lalu benda asing yang seharusnya tidak ada di makanan jajanan seperti rambut atau kuku dan pewarna tekstil



8. Pilih jajanan yang berwarna alami dan tidak basi

Pilih makanan yang mengandung warna nya tidak mencolok (Diucapkan oleh dubbing)

Contoh : Makanan tradisional seperti klepon, kue lumpur.

SCENE 8



SCENE 9



9. Hindari jajanan yang mengandung pemanis buatan

Ciri makanan yang mengandung pemanis buatan yaitu rasa terlalu manis dan meninggalkan rasa pahit dimulut (Diucapkan oleh dubbing)

Contoh: Permen jelly dan lollipop

10. Hindari jajanan yang mengandung pengawet (formalin) dan pengental (boraks):

- Ciri makanan salah satunya mie yang mengandung formalin yaitu tampak mengkilat, bau menyengat, tidak lengket tidak mudah putus dan tahan lama.
- Ciri makanan salah satunya bakso yang mengandung boraks yaitu warna putih, bersih, lebih kenyal bila digigit keras dan tahan lama.

SCENE 10



11. Perhatikan kemasan jajanan

SCENE 11



Pembungkus makanan salah satu hal yang perlu diperhatikan loh gaiss, jika jajanan panas kemasan tidak berasal dari kertas, koran, plastik. Jajanan panas akan menyerap tinta pada koran yang akna membahayakan kesehatan kita loh. Apabila jajan dengan kemasan pabrik perlu perhatikan Kemasan, Label, Izin Edar, dan Kadaluwarsa (KLIK). Pada label kemasan perlu juga diperhatikan seperti takaran saji, kandungan nilai gizi dan peringatan.

12. Beli jajanan ditempat yang bersih

Jajanan yang kita beli harus berasal dari tempat yang bersih, jauh dari debu, lalat, jangkauan sampah dan asap kendaraan. Jajanan yang kita pilih juga di tempat dan wadah yang tertutup.

SCENE 12



13. Perhatikan minyak, air dan es yang dipakai penjual

SCENE 13



14. Membawa bekal ke sekolah
Cara yang paling tepat agar tidak jajan sembarangan

- Lihat yang minyak digunakan penjual apakah berwarna hitam karena dipakai berulang kali atau masih berwarna kuning keemasan yang sering diganti berkala.
- Lihat juga air yang dipakai oleh penjual untuk merebus bahan makanan apakah masih layak berwarna putih atau berwarna kuning dengan tekstur berlendir karena dipakai merebus berulang kali.
- Penggunaan es yang aman itu yaitu dibuat dengan air matang dan es tidak berwarna atau biasanya bening.

yaitu dengan membawa bekal dari rumah, bekal dengan menu variasi akan membuat tubuh kita mendapatkan gizi yang seimbang.

SCENE 14

Pencegahan dan Penutupan



<p>Nah bagaimana adik-adik 7 tips yang tadi dijelaskan sangat bermanfaat loh, mari mulai sekarang kita pilih makanan jajanan yang sehat dan usahakan bekal makanan dari rumah agar tubuh kita sehat dan terhindar dari berbagai macam penyakit.</p> <p>Aku sehat pilih makanan jajanan yang tepat.</p>	
--	--

Penulis Naskah : Assyami Mirekallia

Tim Editor : Kreatif Edit Video



LAMPIRAN 9**VALIDASI AHLI MATERI****LEMBAR VALIDASI KUESIONER**

Peneliti : Assyami Mirekalia

NIM : P17331121033

Judul Penelitian : Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi
Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Kelas 6 SDN Kordon 02
Kab Bandung

Nama Validator : Mona Fitria, S.TP., M.Si

NIP : 198505182010122002

Petunjuk Pengisian :

4. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian
 - (4) = Baik
 - (3) = Cukup Baik
 - (2) = Kurang Baik
 - (1) = Tidak Baik
5. Pemberian respon pada kuisisioner penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang paling sesuai.
6. Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
7. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada tempat yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
Aspek Materi Pembelajaran					
1.	Materi yang disampaikan jelas			√	
2.	Materi dapat disampaikan secara menarik			√	
3.	Judul sesuai dengan isi materi				√
4.	Pembahasan sesuai dengan isi materi				√
5.	Kemenarikan judul				√
6.	Kemudahan pemahaman materi				√
7.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				√
8.	Kemenarikan penyajian materi				√
9.	Keruntutan penyajian materi				√

Komentar dan saran:

- Pada penjelasan tentang zat yang dibutuhkan perlu ditambahkan mineral dan serat
- Tambahkan pilihan sumber karbohidrat, seperti mie, bubur, lontong, bihun, kentang, ubi, singkong, dsb
- Tambahkan pilihan sumber protein (terutama pada gambar), seperti ikan, telur, daging, dll
- Tambahkan sumber lemak: minyak, margarin, dsb
- Belum ada penjelasan sumber vitamin dan mineral, tapi langsung ke sumber serat
- Jelaskan poin-poin jajanan sehat: mengandung zat gizi yang dibutuhkan tubuh, bebas kuman, bebas bahan kimia berbahaya seperti boraks, formalin dan pewarna tekstil, dan bebas bahan asing
- Tambahkan penjelasan tentang ciri jajanan yang mengandung bahan berbahaya, misalnya ciri makanan basi, ciri makanan berpewarna tekstil
- Untuk tips nomor 2: Batasi konsumsi jajanan manis dan hindari makanan dengan pemanis buatan. Sebutkan contoh makanan dengan pemanis buatan
- Tips 4: ganti istilah pembungkus dengan kemasan. Berikan penjelasan lebih detail tentang label kemasan: takaran saji, kandungan nilai gizi, peringatan, dsb
- Tips 5: penekanan pada memilih jajanan yang menggunakan wadah tertutup
- Tips 6: Tambahkan penjelasan tentang penggunaan es yang aman dan ciri-cirinya

Sumber: Haryono, Nurahaeni (2015)

Kesimpulan :

3. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi ()
4. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran (√)

Bandung, Desember 2023

Validator Ahli Materi



Mona Fitria, S.TP., M.Si

LAMPIRAN 10**VALIDASI AHLI MEDIA****LEMBAR VALIDASI KUISIONER**

Peneliti : Assyami Mirekallia

NIM : P17331121033

Judul Penelitian : Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi
Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Kelas 6 SDN Kordon 02
Kab Bandung

Nama Validator ; Umi Mahmudah, S.Gz., M.Gizi

NIP : 198808022020122003

Petunjuk Pengisian :

1. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian
 - a. (4) = Baik
 - b. (3) = Cukup Baik
 - c. (2) = Kurang Baik
 - d. (1) = Tidak Baik
2. Pemberian respon pada kuisisioner penilaian dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom skor penilaian yang paling sesuai.
3. Komentar dan saran dituliskan pada lembar yang disediakan.
4. Kesimpulan lembar yang disediakan diisi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada tempat yang telah disediakan.

No	Pernyataan	Keterangan			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan Media					
1.	Media yang disajikan sudah menarik secara visual				√
2.	Ketetapan pemilihan warna <i>background</i>				√
3.	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah				√
Aspek Visual					
1.	Keterbacaan teks			√	
2.	Kesesuaian warna tampilan pada video animasi				√
3.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat			√	
4.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat			√	
5.	Warna huruf yang digunakan sudah tepat				√
Aspek Audio					
1.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				√
2.	Kejelasan pengucapan suara/ <i>dubbing</i>			√	
3.	Pemilihan sound effect sudah sesuai				√
4.	Durasi video sesuai untuk pembelajaran				√

Komentar dan saran:

- Pada saat perkenalan halo adik2, tapi adik2nya tidak dimunculkan dilayar, lebih baik di munculkan sebentar siapakah adik2 ini, misalkan anak-anak SD
- Detik 0:27 antara narasi dan tulisan di layar berbeda, mungkin tulisannya bisa diganti animasi lain, karena tulisan sudah dibacakan semua
- Detik 0:54 animasi diam, tapi nararator sudah menjelaskan macam-macam, animasi bias disesuaikan dengan apa yang disampaikan oleh narrator
- Detik 1:22 tulisan 5 gram protein bisa diganti/ menyesuaikan, karena ada yang 7gram protein juga, tidak semua 5gram
- Detik 1:58 yang perkenalan lalat pintar tapi yang ngomong ahli gizinya dan suara naratornya juga sama?
- Tambahkan identitas jurusan gizi poltekkes kemenkes bandung

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran (√)

Bandung, 09 Januari 2024


Validator Ahli Media



Umi Mahmudah, S.Gz., M.Gizi
NIP. 198808022020122003

LAMPIRAN 11

SURAT PERIZINAN PENELITIAN



Kementerian Kesehatan
Poltekkes Bandung

Jalan Pajajaran No.56, Pasir Kaliki, Cicendo,
Bandung, Jawa Barat 40171
(022) 4231627
<https://poltekkesbandung.ac.id>

Nomor : PP.04.03/F.XVIII/3220/2024
Hal : Izin Penelitian

25 April 2024


Yth. Kepala Sekolah SDN Kordon 02 Kab. Bandung
Jl. Bukit Pakar Timur, Cibural, Kec. Cimenyan, Kab. Bandung

Sesuai dengan Kurikulum Program Studi Gizi Program Diploma Tiga Kemenkes Poltekkes Bandung, bahwa pada semester VI Tahun Akademik 2023 / 2024 terdapat mata kuliah : Tugas Akhir. Sehubungan hal tersebut diatas, kami mohon kiranya berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan Penelitian di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin, atas nama mahasiswa sebagai berikut :



Nama Mahasiswa	: Assyami Mirekallia
NIM	: P17331121033
Judul Tugas Akhir	: Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SDN 02 Kordon Kab Bandung
Waktu Penelitian	: April 2024
Tempat Lokasi Penelitian	: Sekolah SD Kordon 02 Kab. Bandung
Data yang dibutuhkan	: Daya terima video animasi edukasi dengan tema "Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Kelas 6 SDN 02 Kordon Kab Bandung"

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes
Bandung,



Pujiono, SKM., M.Kes

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN

LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI PENELITIAN



LAMPIRAN 13 OUTPUT

Gambar

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
suka	10	38.5	38.5	38.5
Valid sangat suka	16	61.5	61.5	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Kualitas

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
suka	11	42.3	42.3	42.3
Valid sangat suka	15	57.7	57.7	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Jenis Huruf

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
kurang suka	2	7.7	7.7	7.7
suka	12	46.2	46.2	53.8
Valid sangat suka	12	46.2	46.2	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Ukuran Huruf

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	1	3.8	3.8	3.8
suka	12	46.2	46.2	50.0
sangat suka	13	50.0	50.0	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Pemilihan Warna

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	1	3.8	3.8	3.8
suka	11	42.3	42.3	46.2
sangat suka	14	53.8	53.8	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Kejelasan Warna

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid suka	12	46.2	46.2	46.2
sangat suka	14	53.8	53.8	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Backsound

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	4	15.4	15.4	15.4
suka	9	34.6	34.6	50.0
sangat suka	13	50.0	50.0	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Isi Mater

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid suka	10	38.5	38.5	38.5
sangat suka	16	61.5	61.5	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Cara Penjelasan Materi

	Frequenc y	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	1	3.8	3.8	3.8
suka	10	38.5	38.5	42.3
sangat suka	15	57.7	57.7	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Durasi Keseluruhan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	1	3.8	3.8	3.8
suka	14	53.8	53.8	57.7
sangat suka	11	42.3	42.3	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Tempo Keseluruhan

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid kurang suka	1	3.8	3.8	3.8
suka	16	61.5	61.5	65.4
sangat suka	9	34.6	34.6	100.0
Total	26	100.0	100.0	

Manfaat

	Frekuensi	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid suka	12	46.2	46.2	46.2
sangat suka	14	53.8	53.8	100.0
Total	26	100.0	100.0	