

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 pengenalan 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 konstentrasi 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.