Jurnal Inovasi Kesehatan Adaptif
Volume 8 Nomor 10, Oktober 2026

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATANPENGETAHUAN TENTANG JAJANAN SEHAT PADA SISWA SDN 013847 SERDANG MERANTI KABUPATEN ASAHAN

Eka Cahyani[1], Reni Agustina Harahap[2], Eliska[3], Wasiyem[4]
cahyanie632@gmail.com[1], reniagustina@uinsu.ac.id[2]
Universitas Islam negeri Sumatera Utara

ABSTRAK

Jajanan sehat berperan penting dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan kemampuan belajar anak sekolah. Namun, rendahnya pengetahuan dapat menyebabkan siswa memilih jajanan tanpa mempertimbangkan kandungan gizi dan keamanannya. Hasil observasi awal pada enam siswa kelas V dan VI SDN 013847 Serdang Meranti menunjukkan bahwa 66,7% siswa belum mampu menjelaskan pengertian jajanan sehat, membedakan jajanan sehat dan tidak sehat, serta menentukan contoh jajanan yang baik bagi tubuh. Penelitian ini menggunakan teori Stimulus-Organism-Response (S-O-R), dengan video animasi sebagai stimulus, siswa sebagai organisme, dan pengetahuan sebagai respons. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 84 siswa kelas V dan VI yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi video animasi serta dianalisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 6,21 ± 1,522 menjadi 7,50 ± 1,187 dengan peningkatan sebesar 1,29 poin dan nilai p=0,000. Peningkatan jawaban benar terjadi pada seluruh pertanyaan, yang menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa memahami informasi mengenai jajanan sehat. Disimpulkan bahwa penggunaan video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat pada siswa SDN 013847 Serdang Meranti Kabupaten Asahan. Disarankan kepada siswa agar menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan memilih jajanan yang sehat, bersih, aman, dan bergizi di lingkungan sekolah.
Kata Kunci: Jajanan Sehat, Pengetahuan, Siswa Sekolah Dasar, Video Animasi.

ABSTRACT

Healthy snacks play an important role in supporting the growth, development, and learning abilities of school-aged children. However, limited knowledge may lead students to choose snacks without considering their nutritional value and safety. An initial observation involving six fifth- and sixth-grade students at SDN 013847 Serdang Meranti showed that 66.7% were unable to properly explain healthy snacks, distinguish between healthy and unhealthy snacks, and identify snacks that are beneficial for the body. This study applied the Stimulus-Organism-Response (S-O-R) theory, in which animated video served as the stimulus, students as the organism, and knowledge as the response. This quantitative study used a one-group pretest-posttest design involving 84 fifth- and sixth-grade students selected through total sampling. Data were collected using a knowledge questionnaire administered before and after the animated video intervention and analyzed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The results showed that the mean knowledge score increased from 5.35 ± 2.021 to 7.08 ± 1.424, representing an increase of 1.73 points, with a p-value of 0.001. Correct responses increased across all questionnaire items, indicating that animated video helped students understand information about healthy snacks. In conclusion, animated video was effective in improving knowledge about healthy snacks among students at SDN 013847 Serdang Meranti, Asahan Regency. Students are advised to apply the knowledge they have gained by choosing healthy, clean, safe, and nutritious snacks at school.
Keywords: *Animated Video, Healthy Snacks, Knowledge, Elementary School Students.*

PENDAHULUAN

Satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia adalah kesehatan. Upaya menjaga kesehatan dapat dilakukan sejak usia dini melalui penerapan pola hidup sehat, salah satunya dengan mengonsumsi makanan yang bergizi dan aman.1 Anak-anak usia sekolah dasar sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, jadi mereka membutuhkan asupan gizi yang cukup untuk mendukung pertumbuhan fisik, mental, serta kemampuan belajar mereka.2 Oleh karena itu, pemilihan makanan yang dikonsumsi anak, baik makanan utama maupun makanan jajanan, menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

Selain makanan yang dikonsumsi di rumah, anak sekolah juga sering mengonsumsi makanan jajanan yang dijual di lingkungan sekolah. Pangan jajanan anak sekolah (PJAS) merupakan makanan atau minuman yang dikonsumsi oleh anak selama berada di lingkungan sekolah, baik yang dijual di kantin sekolah maupun oleh pedagang di sekitar sekolah.3 Keberadaan jajanan tersebut memiliki peran penting karena dapat membantu memenuhi kebutuhan energi anak selama melakukan aktivitas belajar di sekolah. Namun demikian, tidak semua jajanan yang dijual di lingkungan sekolah memenuhi standar keamanan pangan yang baik sehingga berpotensi menimbulkan masalah kesehatan bagi anak.4

Masalah keamanan pangan merupakan isu kesehatan masyarakat yang masih menjadi perhatian di tingkat global. World Health Organization meperkirakan secara global, sekitar 600 juta individu setiap tahunnya mengalami gangguan kesehatan akibat mengonsumsi pangan yang telah terkontaminasi, sementara kurang lebih 420.000 kematian disebabkan oleh penyakit yang ditularkan melalui makanan. Anak-anak yang menjadi kelompok yang paling sensitif terkena penyakit bawaan makanan, bahkan diperkirakan sekitar 40% beban penyakit akibat makanan tidak aman terjadi pada anak-anak.5 Angka tersebut memperlihatkan bahwa keamanan pangan merupakan tantangan global yang perlu mendapatkan perhatian serius, khususnya di kalangan anak usia sekolah yang rutin menyantap makanan jajanan.

Permasalahan keamanan jajanan anak sekolah masih menjadi perhatian serius di Indonesia. Hasil pengawasan BPOM memperlihatkan sekitar 40–44% pangan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat keamanan pangan, seperti tidak memiliki izin edar, telah kedaluwarsa, atau mengalami kerusakan. Dalam kegiatan pengawasan pangan pada tahun 2024, BPOM menemukan sekitar 628 sarana penjualan pangan (28,44%) yang menjual produk tidak memenuhi ketentuan, termasuk pangan tanpa izin edar, kedaluwarsa, maupun rusak.6 Selain itu, hasil pengujian terhadap sampel pangan juga menunjukkan bahwa masih terdapat makanan yang mengandung bahan berbahaya contohnya boraks, formalin, serta pewarna tekstil yang bukan diperuntukkan bagi makanan.7 Kondisi ini menunjukkan bahwa keamanan pangan, khususnya jajanan yang mudah diakses oleh anak sekolah, masih menjadi tantangan yang membutuhkan kepedulian dari para kalangan.

Persoalan keamanan makanan juga terjadi di tingkat daerah, termasuk di Provinsi Sumatera Utara. Beberapa laporan menunjukkan adanya kasus keracunan makanan yang terjadi di masyarakat maupun di lingkungan sekolah yang disebabkan oleh makanan yang tidak higienis atau terkontaminasi. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat, termasuk anak sekolah, mengenai pentingnya memilih makanan yang sehat dan aman masih perlu ditingkatkan melalui berbagai upaya edukasi dan penyuluhan kesehatan.

Kasus keracunan makanan menjadi salah satu permasalahan yang muncul akibat konsumsi pangan yang diduga terkontaminasi serta dapat menimbulkan berbagai gejala pada individu yang mengonsumsinya. Salah satu kejadian keracunan makanan dilaporkan terjadi di Desa Padang Sari, Kecamatan Tinggi Raja, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara.

Sebanyak 17 warga, yang terdiri dari 15 anak-anak dan 2 orang dewasa, mendapatkan perawatan setelah mengonsumsi bakso bakar yang dibeli dari pedagang keliling. Para korban mengalami beberapa gejala, seperti demam, lemas, mual, muntah, dan pusing.8 Kasus ini memperlihatkan bahwa jajanan yang diperjualbelikan secara bebas di lingkungan masyarakat masih berpotensi menimbulkan masalah kesehatan apabila tidak memenuhi standar keamanan pangan.

Selain faktor keamanan pangan, keterbatasan pengetahuan anak mengenai jajanan sehat turut menjadi faktor yang mempengaruhi pola konsumsinya. Secara umum, anak cenderung menentukan pilihan makanan berdasarkan prefensi rasa, warna, bentuk, atau tampilan yang menarik, bukan berdasarkn nilai gizi maupundampaknya terhadap kesehatan.9 Kurangnya pengetahuan mengenai jajanan sehat dapat menyebabkan anak lebih mudah mengonsumsi makanan yang tidak sehat atau bahkan berbahaya bagi kesehatan.10 Oleh karena itu, peningkatan pengetahuan siswa mengenai pemilihan jajanan sehat perlu dilakukan sejak usia sekolah dasar melalui kegiatan edukasi kesehatan yang tepat.

Upaya peningkatan pengetahuan kesehatan pada siswa sekolah dasar membutuhkan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, siswa umumnya lebih mudah menyerap informasi melalui penyajian audiovisual yang menarik. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif serta menarik dapat berkontribusi dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, serta retensi siswa terhadap materi pembelajaran.11

Salah satu media yang dapat dipergunakan dalam edukasi kesehatan adalah video animasi. Video animasi termasuk dalam kategori media audiovisual karena menggabungkan rangkaian gambar bergerak dengan unsur suara, sehinggah mampu meneruskan pesan atau informasi secara terstruktur, menarik, serta lebih mudah dipahami oleh audiens.12 Menurut Sari (2022) video animasi ialah salah satu media komputerisasi yang digunakan sebagai wadah menyampaikan materi secara terintegrasi melalui kombinasi teks, gambar, warna, animasi dan audio sehinggah membentuk satu kesatuan penyajian yang utuh.13 Roy dan Tripathy (2022) menyatakan video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar. Pemanfaatan media ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dyang berkaitan dengan materi yang dipelajari.14 Oleh karena itu, penggunaan video animasi dalam edukasi kesehatan dinilai efektif untuk membantu siswa memahami informasi dengan lebih mudah.

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa edukasi kesehatan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar terkait pemilihan jajanan sehat.15 Penelitian lain yang dilakukan oleh Hafiful Ihsan (2023) juga menemukan bahwa penggunaan media video animasi berpotensi meningkatkan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat secara bermakna dibandingkan sebelum diberikan intervensi.16 Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media audio visual memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap informasi kesehatan.

Meskipun, beberapa penelitian sebelumnya fokusnya pada pendidikan kesehatan secara umum, seperti perilaku hidup bersih dan sehat atau pendidikan gizi secara luas. Penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan mengenai jajanan sehat pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas, terutama pada konteks sekolah dasar di daerah tertentu.

Berdasarkan survei awal yang dilakukan kepada tiga orang siswa kelas V dan tiga orang siswa kelas VI SDN 013847 Serdang Meranti, sebanyak 4 dari 6 responden atau

66,7% yang belum mampu menjelaskan pengertian jajanan sehat dengan baik, serta 4 dari 6 responden atau 66,7% yang belum dapat membedakan jajanan sehat serta tidak sehat. Selain itu, 4 dari 6 responden atau 66,7% masih memberikan jawaban yang kurang tepat mengenai contoh jajanan yang baik untuk tubuh. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai jajanan sehat, sehingga diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam memilih jajanan yang sehat.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat adalah memanfaatkan media video animasi sebagai sarana edukasi kesehatan. Melalui video animasi, informasi mengenai jenis jajanan sehat, bahaya jajanan yang tidak aman, serta cara memilih makanan yang sehat dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.17

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat pada siswa SDN 013847 Serdang Meranti Kabupaten Asahan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media edukasi kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat dan mendukung perilaku konsumsi pangan yang lebih sehat di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental model one-group pretest-posttest. Pengukuran pengetahuan dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi video animasi. Data penelitian berupa data primer yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan responden.

Tabel 3.1 Tabel Desain Penelitian

Pre Test	Intervensi Video Animasi	Post Test
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Pre Test sebelum intervensi video animasi

O_2 : Post Test sesudah intervensi video animasi

X : Intervensi video animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Bivariat

1. Rata-Rata Nilai Pengetahuan Pre Test dan Post Test

Tabel 4.2 Rata-rata pengetahuan pre test dan post test

Variabel	Mean	Median	Std. Deviation
Pre Test	6.21	6.00	1.522
Post Test	7.50	8.00	1.187

Sumber Data : Data primer yang diolah 2026

Berdasarkan tabel 2, rata-rata nilai pengetahuan responden meningkat dari 6.21 pada pre test menjadi 7.50 pada post test. Sehinggah terdapat peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi video animasi, dengan selisih nilainya sebesar 1.29. Selain itu, standar deviasi menurun dari 1.522 menjadi 1.187, yang menunjukkan bahwa variasi atau penyebaran nilai responden setelah intervensi menjadi lebih kecil, sehinggah nilai responden lebih homogen.

2. Distribusi Frekuensi Jawaban Pre Test dan Post Test

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Jawaban Pre Test dan Post Test

No	Pertanyaan	Pre test				Post test				Selisih Nilai %
		Benar		Salah		Benar		Salah		
		N	%	N	%	N	%	N	%	
1.	Yang dimaksud dengan jajanan sehat adalah...	46	54,8	38	45,2	66	78,6	18	21,4	23,8
2.	Tanda-tanda jajanan yang sehat adalah..	59	70,2	25	29,8	67	79,8	17	20,2	9,6
3.	Berikut ini jajanan yang sehat adalah...	60	71,4	24	28,6	76	90,5	8	9,5	19,1
4.	Ciri-ciri jajanan yang sehat untuk dikonsumsi adalah...	78	92,9	6	7,1	76	90,5	8	9,5	-2,4
5.	Berikut ini ciri-ciri jajanan yang tidak sehat dan tidak aman adalah...	55	65,5	29	34,5	67	79,8	17	20,2	14,3
6.	Jajanan yang dijual dipinggir jalan dapat tercemar oleh...	47	56,0	37	44,0	59	70,2	25	29,8	14,2
7.	Makanan yang sudah bau atau busuk tidak aman untuk dimakan karena...	73	86,9	11	13,1	82	97,6	2	2,4	10,7
8.	Cara memilih jajanan kemasan yang baik adalah...	60	71,4	24	28,6	72	85,7	12	14,3	14,3
9.	Berikut ini ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman adalah...	46	54,8	38	45,2	65	77,4	19	22,6	22,6

Berdasarkan analisis univariat pada Tabel 3, terlihat adanya peningkatan proporsi jawaban benar dari pretest ke posttest pada seluruh 9 pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi/pendidikan kesehatan, pemahaman siswa mengenai jajanan sehat mengalami peningkatan.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat perubahan persentase jawaban benar pada sebagian besar pertanyaan setelah diberikan intervensi menggunakan video animasi.

Pertanyaan nomor 1 mengenai pengertian jajanan sehat, pada saat pretest sebanyak 46 siswa (54,8%) menjawab benar dan 38 siswa (45,2%) menjawab salah. Setelah diberikan video animasi, jumlah siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 66 siswa (78,6%), sedangkan yang menjawab salah menurun menjadi 18 siswa (21,4%). Dengan demikian, terdapat peningkatan jawaban benar sebesar 23,8%.

Pertanyaan nomor 2 mengenai tanda-tanda jajanan yang sehat, pada pretest sebanyak 59 siswa (70,2%) menjawab benar dan 25 siswa (29,8%) menjawab salah. Pada posttest, siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 67 siswa (79,8%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 17 siswa (20,2%). Peningkatan jawaban benar sebesar 9,6%.

Pertanyaan nomor 3 mengenai contoh jajanan yang sehat, sebanyak 60 siswa (71,4%) menjawab benar pada pretest dan 24 siswa (28,6%) menjawab salah. Setelah intervensi, jumlah jawaban benar meningkat menjadi 76 siswa (90,5%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 8 siswa (9,5%). Hal ini menunjukkan peningkatan jawaban benar sebesar 19,1%.

Pertanyaan nomor 4 mengenai ciri-ciri jajanan yang sehat untuk dikonsumsi, pada pretest sebanyak 78 siswa (92,9%) menjawab benar dan 6 siswa (7,1%) menjawab salah. Pada posttest, sebanyak 76 siswa (90,5%) menjawab benar dan 8 siswa (9,5%) menjawab salah. Dengan demikian, terdapat penurunan persentase jawaban benar sebesar 2,4%.

Pertanyaan nomor 5 mengenai ciri-ciri jajanan yang tidak sehat dan tidak aman, sebanyak 55 siswa (65,5%) menjawab benar pada pretest dan 29 siswa (34,5%) menjawab salah. Pada posttest, jumlah jawaban benar meningkat menjadi 67 siswa (79,8%), sedangkan jawaban salah menjadi 17 siswa (20,2%). Terdapat peningkatan jawaban benar sebesar 14,3%.

Pertanyaan nomor 6 mengenai jajanan yang dijual di pinggir jalan yang dapat tercemar, pada pretest sebanyak 47 siswa (56,0%) menjawab benar dan 37 siswa (44,0%) menjawab salah. Setelah diberikan video animasi, jawaban benar meningkat menjadi 59 siswa (70,2%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 25 siswa (29,8%). Peningkatan jawaban benar sebesar 14,2%.

Pertanyaan nomor 7 mengenai makanan yang sudah bau atau busuk dan alasan makanan tersebut tidak aman untuk dimakan, pada pretest sebanyak 73 siswa (86,9%) menjawab benar dan 11 siswa (13,1%) menjawab salah. Pada posttest, jumlah jawaban benar meningkat menjadi 82 siswa (97,6%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 2 siswa (2,4%). Dengan demikian, terjadi peningkatan jawaban benar sebesar 10,7%.

Pertanyaan nomor 8 mengenai cara memilih jajanan dengan kemasan yang baik, sebanyak 60 siswa (71,4%) menjawab benar pada pretest dan 24 siswa (28,6%) menjawab salah. Setelah intervensi, jumlah siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 72 siswa (85,7%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 12 siswa (14,3%). Terdapat peningkatan jawaban benar sebesar 14,3%.

Pertanyaan nomor 9 mengenai ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman, sebanyak 46 siswa (54,8%) menjawab benar pada pretest dan 38 siswa (45,2%) menjawab salah. Pada posttest, jumlah siswa yang menjawab benar meningkat menjadi 65 siswa (77,4%), sedangkan jawaban salah menurun menjadi 19 siswa (22,6%). Dengan demikian, terdapat peningkatan jawaban benar sebesar 22,6%.

Dengan demikian, temuan tersebut menunjukkan adanya kecenderungan peningkatan pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat setelah diberikan intervensi menggunakan video animasi.

Berdasarkan hasil pretest, materi yang paling belum dipahami pada pretest adalah pertanyaan nomor 1 mengenai pengertian jajanan sehat dan pertanyaan nomor 9 mengenai ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman. Pada kedua pertanyaan tersebut, persentase siswa yang menjawab benar hanya sebesar 54,8%, sedangkan 45,2% siswa menjawab salah. Selain itu, pertanyaan nomor 6 mengenai jajanan yang dijual di pinggir jalan dan faktor yang dapat menyebabkan pencemaran juga menunjukkan tingkat pemahaman yang masih rendah, dengan persentase jawaban benar sebesar 56,0%. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi video animasi, sebagian siswa masih belum memahami dengan baik

konsep dasar mengenai pengertian, ciri-ciri, serta keamanan jajanan sehat.

Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi efektivitas penerapan media media video animasi dalam meningkatkan pengetahuan mengenai jajanan sehat. Sebelum analisis bivariat dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data guna menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Sminorv, menunjukkan nilai signifikansi pre test sebesar 0,000 dan post test sebesar 0,000. Karena kedua nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p<0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa data pre test dan post test tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, analisis bivariat menggunakan uji statistik nonparametrik, yakni uji Wilcoxon Signed-Rank Test.

Hasil uji statistik dari perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum (pre test) dan sesudah (post test) intervensi video animasi adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4 Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat pada Siswa SDN 013847 Serdang

Perbedaan rata-rata pengetahuan responden	n	Rata-rata ± SD	*p-value*
Pre test	84	6,21 ± 1,522	0,000
Post test	84	7,50 ± 1,187	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan video animasi mengalami peningkatan sebesar 1.29, yaitu dari 6,21 pada saat pre test menjadi 7,50 pada saat post test. Hasil uji statistik diperoleh nilai p-value sebesar 0,000 ($p<0,05$), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara rata-rata nilai pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan diberikan intervensi video animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.

Pembahasan

Gambaran Karakteristik Siswa Kelas V dan VI SDN 013847 Serdang

Berdasarkan Tabel 4.1.2.1, diketahui bahwa responden penelitian berjumlah 84 siswa yang berasal dari kelas V dan VI SDN 013847 Serdang. Berdasarkan karakteristik kelas, responden terbanyak berasal dari kelas VI B yaitu 23 siswa (27,4%), diikuti kelas VI A sebanyak 21 siswa (25,0%), sedangkan kelas V A dan V B masing-masing berjumlah 20 siswa (23,8%). Pemilihan siswa kelas V dan VI didasarkan pada pertimbangan bahwa kedua tingkat tersebut merupakan kelompok usia sekolah dasar akhir yang mulai memasuki masa transisi menuju remaja. Pada tahap ini, perkembangan fisik, kognitif, psikososial, serta kemampuan memahami informasi sudah semakin berkembang sehingga responden dinilai mampu memahami pertanyaan penelitian dengan lebih baik. WHO juga menempatkan usia sekolah dan remaja sebagai periode penting dalam perkembangan fisik, psikososial, dan neurokognitif.40

Berdasarkan karakteristik umur, mayoritas responden berusia 11 tahun yaitu sebanyak 45 siswa (53,6%), kemudian usia 10 tahun sebanyak 27 siswa (32,1%), usia 12 tahun sebanyak 10 siswa (11,9%), dan usia 13 tahun sebanyak 2 siswa (2,4%). Rentang usia 10–13 tahun sesuai dengan karakteristik umum siswa kelas V–VI dan menunjukkan bahwa responden berada pada fase akhir masa kanak-kanak hingga awal remaja. Pada periode ini terjadi perubahan perkembangan yang cukup cepat, sehingga pengetahuan, perilaku,

kebiasaan, dan respons terhadap lingkungan sekolah maupun sosial mulai mengalami perubahan. Pemilihan kelompok usia tersebut juga relevan karena WHO mengelompokkan anak dan remaja usia 5–17 tahun sebagai kelompok yang memiliki kebutuhan khusus terkait pertumbuhan, aktivitas fisik, kesehatan mental, fungsi kognitif, dan pembentukan perilaku sehat.41

Berdasarkan jenis kelamin, responden perempuan berjumlah 46 siswa (54,8%), sedangkan responden laki-laki sebanyak 38 siswa (45,2%). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa komposisi responden perempuan sedikit lebih dominan, namun proporsinya masih relatif seimbang sehingga karakteristik jenis kelamin tetap dapat menggambarkan populasi penelitian secara cukup baik. WHO menegaskan bahwa rekomendasi kesehatan pada anak dan remaja berlaku bagi kedua jenis kelamin, sehingga jenis kelamin perlu dipertimbangkan sebagai salah satu karakteristik responden dalam penelitian pada kelompok usia sekolah.42

Rata-Rata Pengetahuan Siswa SDN 013847 Serdang Sebelum dan Sesudah Intervensi Video Animasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 013847 Serdang Meranti Kabupaten Asahan, diperoleh nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan intervensi (pretest) sebesar 6,21 dan setelah intervensi intervensi (posttest) sebesar 7,50. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata pengetahuan sebesar 1,29 poin. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan siswa ke arah yang lebih baik setelah diberikan edukasi menggunakan media video animasi.

Berdasarkan hasil pretest, persentase jawaban benar terendah terdapat pada soal nomor 1 dan nomor 9, masing-masing sebesar 54,8%, serta soal nomor 6 sebesar 56,0%. Pada soal nomor 1 membahas pengertian jajanan sehat, soal nomor 9 membahas ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman, sedangkan soal nomor 6 membahas pencemaran jajanan yang dijual di pinggir jalan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi video animasi, pengetahuan siswa mengenai pengertian jajanan sehat, karakteristik jajanan sehat dan aman, serta sumber pencemaran jajanan masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya pemberian edukasi kesehatan dengan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Setelah diberikan intervensi menggunakan video animasi yang berjudul Memilih Yang Sehat, terjadi peningkatan persentase jawaban benar pada 8 dari 9 item pertanyaan. Peningkatan paling besar terdapat pada soal nomor 1 tentang pengertian jajanan sehat, yaitu dari 54,8% pada pretest menjadi 78,6% pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 23,8 poin persentase. Selanjutnya, soal nomor 9 tentang ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman meningkat dari 54,8% menjadi 77,4%, dengan selisih 22,6 poin persentase. Soal nomor 3 tentang contoh jajanan sehat meningkat dari 71,4% menjadi 90,5%, dengan selisih 19,1 poin persentase. Peningkatan juga terjadi pada soal nomor 2 tentang tanda-tanda jajanan sehat sebesar 9,6 poin persentase, soal nomor 5 tentang ciri-ciri jajanan yang tidak sehat dan tidak aman sebesar 14,3 poin persentase, soal nomor 6 tentang pencemaran jajanan yang dijual di pinggir jalan sebesar 14,2 poin persentase, soal nomor 7 tentang makanan yang sudah berbau atau busuk sebesar 10,7 poin persentase, serta soal nomor 8 tentang cara memilih jajanan kemasan yang baik sebesar 14,3 poin persentase. Secara keseluruhan, rata-rata persentase jawaban benar pada sembilan item meningkat dari 69,3% pada pretest menjadi 83,3% pada posttest, atau meningkat sebesar 14,0 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi melalui video animasi berdasarkan persentase jawaban benar pada setiap item pertanyaan.

Peningkatan pengetahuan tersebut sejalan dengan penelitian Utami et al. (2022) mengenai edukasi jajanan sehat menggunakan media animasi pada siswa sekolah dasar di

SDN Banguntapan, yang menunjukkan peningkatan jumlah siswa dengan pengetahuan baik dari 42 siswa (64,6%) sebelum edukasi menjadi 49 siswa (75,4%) setelah edukasi.43

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Sugiyanto et al. (2024) di Kota Palangkaraya, yang menunjukkan peningkatan persentase siswa dengn dengan pengetahuan baik dari 48,7% pada pretest menjadi 100% pada posttest.44 Selain itu, penelitian yang dilakukan Shinta Damayanti dan Ferianto (2023) mengenai pendidikan kesehatan menggunakan video nimasi di SD Sonosewu Bantul menunjukkan bahwa persentase siswa dengan pengetahuan baik meningkat dari 39,6% menjadi 90,6% setelah diberikan intervensi.45 Nasution et al. (2024) juga melaporkan peningkatan skor rata-rata pengetahuan tentang jajanan sehat dari 20,27 menjadi 23,07 setelah edukasi menggunkan video animasi.46

Meskipun, terdapat satu item pertanyaan yang mengalami penurunan, yaitu soal nomor 4 tentang ciri-ciri jajanan yang sehat untuk dikonsumsi. Persentase jawaban benar pada soal tersebut menurun dari 92,9% pada pretest menjadi 90,5% pada posttest, dengan selisih penurunan sebesar -2,4 poin persentase. Peneliti berasumsi bahwa penurunan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa kurang memperhatikan bagian materi yang menjelaskan ciri-ciri jajanan sehat, adanya perbedaan pemahaman siswa terhadap isi pertanyaan, atau kemungkinan siswa kurang teliti saat menjawab kuesioner posttest.

Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat pada Siswa SDN 013847 Serdang

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata pengetahuan responden tentang jajanan sehat sebelum diberikan intervensi video animasi yang berjudul Memilih Jajanan Yang Sehat sebesar 6,21 ± 1,522, sedangkan setelah diberikan intervensi video animasi meningkat menjadi 7,50 ± 1,187. Maka dari itu, terdapat peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebesar 1,29 poin setelah diberikan intervensi. Hasil analisis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test diperoleh nilai p-value = 0,000 ($p<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi video animasi tentang jajanan sehat.

Peningkatan nilai rata-rata pengetahuan tersebut menunjukkan bahwa pemberian edukasi melalui video animasi dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden mengenai jajanan sehat. Video animasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi melalui kombinasi unsur visual, audio, gambar bergerak, warna, dan teks sehingga informasi dapat diterima dengan cara yang lebih menarik dibandingkan penyampaian informasi secara verbal saja. Pada anak usia sekolah, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat membantu meningkatkan perhatian selama proses edukasi sehingga informasi yang diberikan lebih mudah dipahami dan diingat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurdianti (2023) yang menunjukkan adanya perbedaan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media video, dengan nilai $p<0,001$.55 Hal ini juga sejalan dengan penelitian Triana et al. (2022) yang menunjukkan bahwa pemberian media animasi makanan sehat berupa buah dan sayur berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan anak sekola dasar, dengan nilai $p<0,001$.56 Temuan tersebut sejalan dengan penelitian ini, yaitu peningkatan rata-rata skor pengetahuan responden dari 6,21±1,522 sebelum intervensi menjadi 7,50±1,187 setelah intervensi, dengan peningkatan sebesar 1,29 poin dan nilai $p<0,001$. Peningkatan pengetahuan tersebut dapat berkaitan dengan penyajian informasi melalui video animasi yang memadukan gambar, warna, suara, dan teks sehingga materi mengenai pemilihanjajanan sehat lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia

sekolah. Ketertarikan tersebut memungkinkan responden lebih fokus terhadap materi yang diberikan sehingga meningkatkan peluang terjadinya proses penerimaan dan pemahaman informasi.

Materi tentang jajanan sehat memiliki kedekatan dengan kehidupan sehari-hari responden. Jajanan merupakan sesuatu yang sering dijumpai dan dikonsumsi oleh anak sekolah sehingga informasi yang diberikan bukan merupakan sesuatu yang sepenuhnya baru bagi mereka. Ketika informasi baru dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari, seperti memilih makanan yang bersih, memperhatikan kemasan, melihat tanggal kedaluwarsa, memilih makanan bergizi, dan menghindari makanan yang berpotensi membahayakan kesehatan, responden akan lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

Peningkatan pengetahuan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui karakteristik video animasi yang mampu memberikan stimulus secara audiovisual. Informasi yang hanya disampaikan melalui teks atau penjelasan lisan dapat menjadi kurang menarik bagi anak, sedangkan video animasi memungkinkan materi divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak dan suara. Visualisasi tersebut dapat membantu responden memahami konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam konteks jajanan sehat, misalnya, responden dapat diperlihatkan secara langsung contoh jajanan yang aman dan tidak aman, karakteristik makanan yang bersih, cara memperhatikan kemasan dan tanggal kedaluwarsa, serta dampak mengonsumsi jajanan yang tidak sehat.

Selain itu, penggunaan video animasi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi responden selama proses pembelajaran. Media yang menarik dapat menciptakan suasana edukasi yang lebih menyenangkan sehingga responden tidak mudah merasa bosan. Kondisi tersebut memungkinkan responden untuk mengikuti informasi yang diberikan sampai selesai. Penelitian mengenai video animasi pada anak sekolah juga menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan sebagai strategi edukatif yang menarik dan interaktif dalam mendukung promosi kesehatan di sekolah.47

Peningkatan pengetahuan mengenai jajanan sehat penting karena pemilihan makanan pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh kebutuhan biologis, tetapi juga oleh lingkungan, kebiasaan, daya tarik makanan, teman sebaya, serta paparan informasi. World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa anak masih banyak terpapar pemasaran makanan yang tinggi gula bebas, natrium, serta lemak jenuh dan trans, dan paparan tersebut dapat memengaruhi pilihan serta pola konsumsi makanan anak.48 Oleh karena itu, pemberian edukasi kepada anak mengenai cara memilih jajanan yang sehat menjadi salah satu langkah dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengambil keputusan terkait makanan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan siswa tentang jajanan sehat meningkat dari 6,21 sebelum intervensi menjadi 7,50 setelah intervensi menggunakan video animasi. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai p-value = 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat pada siswa SDN 013847 Serdang Meranti Kabupaten Asahan.

DAFTAR PUSTAKA

Mulyana A, Lestari D, Pratiwi D, Rohma NM, Tri N, Agustina NNA, Hefty S. Menumbuhkan Gaya Hidup Sehat Sejak Dini Melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan. Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia. 2024;2(2):321-333.

Narisyah, Narisyah, Ummi Kulsum, and Tika Tristanti. Perilaku Konsumsi Jajanan Sekolah Dengan Status Gizi Anak Sekolah Dasar Di Desa Tumpangkrasak Kecamatan Jati Kabupaten Kudus. Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan. 2021;12(1):123-129.
Febrianis A. Pengawasan keamanan pangan jajanan anak sekolah (PJAS) di Kota Solok tahun 2023. Innovative: Journal of Social Science Research. 2023;3(3):9631-9643.
Khomsan A. Pangan dan Gizi untuk Kesehatan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada; 2003.
World Health Organization. Food Safety. World Health Organization. Published 2023. Diakses Maret 2026. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/food-safety
Kompas. BPOM temukan produk makanan tak layak konsumsi. Kompas. 2024.
Badan POM RI. Bahan Berbahaya yang Dilarang untuk Pangan. Accessed April 28, 2026. https://www.pom.go.id/berita/bahan-berbahaya-yang-dilarang-untuk-pangan
Metro Daily. 17 Warga Asahan Muntah-muntah Usai Makan Bakso Bakar. Accessed April 28, 2006. https://metrodaily.jawapos.com/sumut/2404160005/17-warga-asahan-muntah-muntah-usai-makan-bakso-bakar. Published April 16, 2024.
Badan Pengawas Obat dan Makanan RI. Hasil Intensifikasi Pengawasan Pangan Ramadan dan Idulfitri. Jakarta: BPOM RI; 2024
Pradila A. Pengaruh promosi kesehatan melalui media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat pada siswa/i kelas III SDN 87 Kota Jambi. Jambi: Poltekkes Kemenkes Jambi; 2025.
Fadhilah TM, Sari RP, Masinambow BG, Andriana DS, Arifiana WL. Edukasi pendidikan gizi terkait pemilihan jajanan sehat pada anak usia sekolah. JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat). 2024:91-102.
Arsyad MFL, Suriansyah A, Harsono AMB, Ferdiyansyah A, Putra ECS. Hasil belajar siswa dengan metode ceramah dan metode audio-visual dalam pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. 2024;2(2):661-666.
Pradipta AD. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis audio visual dalam pengembangan karakter religius siswa di SD Citra Indonesia. Innovative: Journal of Social Science Research. 2025;5(2):3078-3090.
Sari KDI, Wibawa IMC, Sukmana AIWIY. Media Video Animasi Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora. 2024;8(2):187-196.
Sari DK. Edukasi jajanan sehat menggunakan media video animasi pada siswa sekolah dasar. Jurnal Gizi dan Kesehatan.2021.
Ihsan H. Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat Di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Skripsi. Padang: Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang; 2023.
Setiawan Z, Pustikayasa IM, Jayanegara IN, Setiawan INA, Putra INAS, Yasa IWAP, Gunawan IGD. Pendidikan Multimedia: Konsep dan Aplikasi pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. Jakarta: PT Sonpedia Publishing Indonesia; 2023.
Suryani U, Yazia V, Hasni H, Nurleny, Fatrida D. Kemempuan Perkembangan Anak Usia Sekolah Dalam Permainan Kelompok Dengan Permainan Lempar Tangkap Bola. Jurnal Peduli Masyarakat. 2023;5(4)1029-1034.
Lestari TT, Thirsty I. Pentingnya Jajanan Sehat Untuk Anak Sekolah Dasar. Jurnal Implementa Husada. 2021;2(4)390-393.
Khusna NA. Efektivitas Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Melalui Leafleat Dan Power Point Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas V SD Negeri Ngaliyan 01 Semarang (Skripsi). Semarang: Fakultas Psikologi Dan Kesehatan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang; 2023.
Harahap RA, Aidha Z, Siregar PA. Konsep Dasar Promosi Kesehatan. Merdeka Kreasi; 2023.
Adiputra IMS, Trisnadewi NW, Oktaviani NPW, Munthe SA, Hulu VT, et al. Metodologi Penelitian Kesehatan. Denpasar: Yayasan Kita Menulis; 2021.
Arpandu W, Wismaningsih ER, Fahmi MA. Efektivitas Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Menggosok Gigi pada Siswa SDN Gurah 1 Kabupaten Kediri. Ficco Public Health Journal. 2024;1(3):91-102.

World Health Organization. WHO Guidelines on School Health Service. World Health Organization;2021. Accessed August 28, 2026.
https://www.who.int/publications/i/item/9789240029392
World Health Organization. WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour. World Health Organization;2020. Accessed August 28, 2026.
https://www.who.int/publications/i/item/9789240015128
Chaput JP, Willumsen J, Bull F, et al. 2021 WHO Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour for Children and Adolescents aged 5-17 years: Summary of The Evidence. Int J Behav Nutr Phsy Act. 2021;17:141.
Utami KD, Ferianto, Hastari F, Septiyani AD, Sumiyarini R. Edukasi jajanan sehat pada anak dengan menggunakan media animasi di SDN Banguntapan. Journal of Innovation in Community Empowerment (JICE). 2023;5(2):69-75.
Nasution SW, Ginting CN, Saragih J. Penyuluhan Pemutaran Media Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Jajanan Sehat Sebagai Upaya Pencegahan Diare Pada Anak Usia Sekolah. Journal Telenursing. 2024;6(2):2051-2057.
Sugiyanto, Rizki M, Mashar HM. Pengaruh Edukasi Dengan Media Video Animasi "Jajanan Sehat" Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah Di Kota Palangka Raya. Ghidza : Jurnal Gizi dan Kesehatan. 2024;2(1):1-5.
Suhardiman NF, Hendriani D, Bernadetha. Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Motivasi dalam memilih Jajanan Sehat Pada Anak SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. Jurnal Media Informasi. 2025;6(4).
World Health Organization. Police to Protect Children From the Harmful Impact of food Marketing: WHO Gudelines. World Health Organization;2023.
Accessed August 28, 2026.