Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual
Vol. 11, No. 4, November 2026 pp. 964-972
E-ISSN: 2541-4224, P-ISSN: 2541-4216
DOI: http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v11i4.2434

Efektivitas Edukasi Jajanan Sehat melalui Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Siswa SD

Farachma Nadia Sufidiana[(1)], Atti Yudiernawati[(2)], Siti Asiyah[(3)], Andi Hayyun Abiddin[(4)]

[1,2,3]Jurusan Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Malang
[4]Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Malang
Jl. Besar Ijen No.77C, Oro-oro Dowo, Kec. Klojen, Kota Malang, Indonesia

Email: [1]sabilaauliia03@gmail.com, [2]ayudiernawati@gmail.com, [3]yhustyas@gmail.com, [4]andi_hayyun@poltekkes-malang.ac.id

Tersedia Online di
http://www.jurnal.unublitar.ac.id/index.php/briliant

Sejarah Artikel
Diterima 16 Maret 2026
Direvisi 21 Agustus 2026
Disetujui 14 Oktober 2026
Dipublikasikan 17 November 2026

Keywords:
Animated video, health education, healthy snacks, knowledge, skills

Abstract*: School-age children frequently consume unhealthy snacks that may increase the risk of diarrhea, obesity, and other health problems. A preliminary study at SDN Sawojajar 6 Malang City showed that most students were unable to distinguish healthy snacks, and 15–20% experienced diarrhea associated with inappropriate snack consumption. Therefore, this study used animated video as an educational medium to improve students' knowledge and skills in selecting healthy snacks. This study aimed to analyze the effectiveness of healthy snack education using animated video media on the knowledge and skills of elementary school students. This study used a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The research was conducted in January 2025. The sample consisted of 58 fourth-grade students selected using purposive sampling. Instruments used were a knowledge questionnaire and a skills observation sheet. Data were analyzed using the Wilcoxon test. After the educational intervention, students' knowledge increased from the "fair" category (59%) to "good" (98%), and skills improved from "fair" (45%) to "good" (93%). The Wilcoxon test showed a p-value = 0.001 for both variables (p < 0.05). Health education using animated video media has a significant effect on improving students' knowledge and skills in choosing healthy snacks.*

Kata Kunci:
Edukasi Kesehatan, Video Animasi, Jajanan Sehat, Pengetahuan, Keterampilan

***Corresponding Author*:**
Name:
Atti Yudiernawati
Email:
ayudiernawati@gmail.com

Abstrak: Anak usia sekolah sering mengonsumsi jajanan tidak sehat yang berisiko menyebabkan diare, obesitas, dan gangguan kesehatan lainnya. Studi pendahuluan di SDN Sawojajar 6 Kota Malang menunjukkan sebagian besar siswa belum mampu membedakan jajanan sehat, dan 15–20% mengalami diare terkait konsumsi jajanan yang tidak sesuai. Penelitian ini menggunakan video animasi untuk meningkatkan pengetahuan sekaligus keterampilan siswa dalam memilih jajanan sehat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edukasi jajanan sehat melalui media video animasi terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan one group pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2025. Sampel berjumlah 58 siswa kelas IV yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pengetahuan dan lembar observasi keterampilan. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon. Setelah diberikan edukasi, terjadi peningkatan pengetahuan dari kategori cukup (59%) menjadi baik (98%) dan keterampilan dari cukup (45%) menjadi baik (93%). Uji Wilcoxon menunjukkan nilai p = 0,001 untuk kedua variabel (p <

0,05). Edukasi menggunakan media video animasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memilih jajanan sehat.

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) merupakan kelompok yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial. Pada tahap ini, kebutuhan energi dan zat gizi meningkat untuk mendukung perkembangan otot, tulang, serta fungsi otak yang optimal. Pemenuhan gizi yang adekuat pada masa anak sekolah sangat penting karena berperan dalam meningkatkan kemampuan belajar, konsentrasi, serta kesehatan jangka panjang (Rachmi et al., 2017b). Anak perlu memperoleh asupan makanan yang beragam, bergizi seimbang, dan aman untuk mendukung proses tumbuh kembang secara optimal. Selain makanan utama, jajanan sekolah merupakan bagian penting dari pola konsumsi anak usia sekolah. Jajanan sehat adalah makanan atau minuman yang dikonsumsi di antara waktu makan utama yang mengandung zat gizi yang diperlukan tubuh serta aman dari kontaminasi biologis maupun bahan kimia berbahaya (*Food and Agriculture Organization*, 2019). Konsumsi jajanan sehat dapat memberikan kontribusi terhadap pemenuhan kebutuhan energi dan zat gizi harian anak, sehingga mendukung pertumbuhan dan kualitas hidup mereka. Namun, pola jajan pada anak sekolah sering kali kurang sehat.

Banyak anak cenderung mengonsumsi makanan yang tinggi gula, garam, dan lemak, tetapi rendah serat, vitamin, dan mineral. Pola konsumsi seperti ini dapat meningkatkan risiko berbagai masalah kesehatan, termasuk obesitas, gangguan metabolik, serta penurunan konsentrasi belajar (*World Health Organization*, 2020). Selain itu, konsumsi makanan cepat saji secara berlebihan juga dikaitkan dengan peningkatan risiko penyakit tidak menular seperti hipertensi, diabetes, dan penyakit kardiovaskular pada masa dewasa (Afshin et al., 2019). Pemilihan makanan pada anak tidak hanya dipengaruhi oleh ketersediaan makanan, tetapi juga oleh pengetahuan dan kemampuan anak dalam memilih makanan yang sehat. Anak usia sekolah sering kali memilih makanan berdasarkan rasa, warna, dan tampilan yang menarik tanpa mempertimbangkan nilai gizi maupun keamanan pangan. Edukasi mengenai gizi dan keamanan pangan sangat diperlukan untuk membantu anak memahami pentingnya memilih makanan yang sehat dan aman (Jung et al., 2019).

Perubahan pengetahuan dan keterampilan anak dalam memilih jajanan sehat dapat dijelaskan melalui teori perubahan perilaku kesehatan. Health Belief Model (HBM) menjelaskan bahwa perilaku sehat seseorang dipengaruhi oleh persepsi terhadap kerentanan dan keparahan suatu masalah kesehatan, persepsi manfaat, serta hambatan yang dirasakan dalam melakukan tindakan pencegahan (Aisah et al., 2022; Rodríguez-Oliveros et al., 2022). Sementara itu, *Social Cognitive Theory* (SCT) menekankan bahwa proses belajar observasional melalui contoh atau model perilaku, sebagaimana ditampilkan dalam video animasi, dapat meningkatkan efikasi diri anak sehingga lebih mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam keterampilan memilih jajanan sehat (da Silva et al., 2023; Lee et al., 2016). Teori tersebut memperkuat asumsi bahwa media video animasi efektif digunakan sebagai model perilaku yang dapat diamati dan ditiru oleh siswa sekolah dasar.

Permasalahan keamanan pangan pada jajanan anak sekolah masih menjadi perhatian di Indonesia. Hasil pengawasan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) menunjukkan bahwa sebagian jajanan anak sekolah masih ditemukan mengandung bahan tambahan pangan yang tidak sesuai standar keamanan, seperti pewarna sintetis, pengawet, dan penyedap rasa berlebih (Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia, 2019). Kondisi ini dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan pada anak, seperti diare, keracunan makanan, serta gangguan pencernaan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018). Masalah gizi pada anak sekolah juga masih menjadi tantangan. Data menunjukkan bahwa prevalensi kelebihan berat badan dan obesitas pada anak usia sekolah di Indonesia terus meningkat dalam beberapa tahun terakhir, terutama di wilayah perkotaan (Rachmi et al., 2017a). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pola konsumsi

makanan pada anak masih belum optimal dan memerlukan intervensi yang tepat. Studi pendahuluan yang telah dilakukan di SDN Sawojajar 6 Kota Malang menunjukkan bahwa meskipun sekolah memiliki kantin, makanan yang dijual belum sepenuhnya memenuhi kriteria jajanan sehat sesuai kebutuhan gizi siswa. Berdasarkan wawancara dengan guru UKS, beberapa siswa sering mengalami keluhan kesehatan seperti sakit perut, bahkan sekitar 15–20% siswa dilaporkan mengalami diare. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa mereka cenderung membeli jajanan yang mengandung bahan tambahan pangan seperti pewarna, pengawet, dan penyedap rasa, serta masih memiliki keterbatasan dalam memilih jajanan yang sehat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku pemilihan jajanan sehat pada siswa adalah melalui pendidikan kesehatan. Pendidikan gizi di sekolah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, serta perilaku makan sehat pada anak usia sekolah (Fishman, 2018). Edukasi kesehatan yang diberikan secara sistematis dapat membantu siswa memahami pentingnya memilih makanan yang sehat dan aman serta menghindari jajanan yang berisiko bagi kesehatan. Dalam proses pendidikan kesehatan, pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sangat penting. Media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada anak usia sekolah. Kombinasi visual, audio, dan cerita yang menarik dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, serta daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan (Mayer, 2017). Penggunaan media video animasi dalam edukasi kesehatan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memilih jajanan sehat di lingkungan sekolah.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menguji pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan gizi sekolah, namun hasilnya masih menunjukkan variasi. Sebagian penelitian melaporkan peningkatan pengetahuan yang konsisten setelah edukasi menggunakan video animasi, sementara penelitian lain menunjukkan bahwa peningkatan tersebut tidak selalu diikuti oleh perubahan keterampilan atau perilaku secara nyata, sehingga hubungan antara pengetahuan dan keterampilan pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah dasar belum sepenuhnya konsisten dan masih memerlukan kajian lebih lanjut. Penelitian-penelitian terdahulu mengenai edukasi gizi menggunakan video animasi umumnya juga belum secara spesifik menjelaskan jenis animasi, pendekatan edukasi, maupun karakteristik media yang digunakan, sehingga sulit direplikasi maupun dibandingkan antar studi.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya karena secara spesifik menggunakan video animasi dua dimensi bertema cerita bergambar (storytelling), yang dirancang khusus dengan karakter dan alur cerita kontekstual jajanan sekolah, dikombinasikan dengan pendekatan edukasi partisipatif berupa praktek langsung memilih makanan ringan sehat dan tidak sehat setelah penayangan video, serta mengukur secara simultan dua luaran, dalam kurung pengetahuan dan keterampilan, pada siswa sekolah dasar di wilayah dengan permasalahan jajanan tidak sehat, yang teridentifikasi melalui studi pendahuluan. Kontribusi ini memperkaya bukti empiris mengenai efektivitas media video animasi tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek keterampilan aplikatif anak. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas edukasi jajanan sehat melalui media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas 4 di SDN Sawojajar 6 Kota Malang dalam memilih jajanan sehat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian pre-eksperimental yang disebut One-Group Pretest-Posttest Design. Sebanyak 58 siswa kelas IV dari SDN Sawojajar 6 di Kota Malang terlibat sebagai subjek penelitian yang dipilih melalui total sampling. Desain *one-group pretest-posttest* dipilih karena keterbatasan sumber daya dan waktu penelitian yang tidak memungkinkan pembentukan kelompok kontrol, serta desain ini umum digunakan pada tahap awal pengujian efektivitas suatu media edukasi di lingkungan sekolah.

Untuk meminimalkan bias, pengukuran pretest dan posttest dilakukan oleh enumerator yang sama, menggunakan instrumen yang identik pada rentang waktu yang berdekatan agar mengurangi pengaruh faktor pematangan (*maturation*) dan riwayat (*history*). Penelitian ini telah memperoleh persetujuan dengan nomor PP.08.02/F.XX1.19.1/908/2025. Intervensi berupa video animasi tentang pemilihan jajanan sehat diberikan dalam satu sesi dengan durasi 5 menit, kemudian dilanjutkan dengan penguatan materi selama 10 menit. Teknik purposive sampling digunakan dengan pertimbangan bahwa siswa kelas 4 telah memiliki kemampuan membaca dan memahami instruksi kuesioner secara mandiri. Kriteria inklusi meliputi siswa aktif kelas 4, hadir saat pretest dan posttest, bersedia menjadi responden.

Instrumen untuk mengumpulkan data termasuk kuesioner dengan pilihan ganda yang digunakan untuk menilai pengetahuan serta lembar observasi checklist untuk menilai keterampilan. Kuesioner memiliki 10 pertanyaan yang masing-masing memiliki empat opsi jawaban (a–d), sementara lembar observasi mencakup 10 poin penilaian. Penilaian dilakukan dengan memberi skor 1 untuk setiap jawaban yang benar, sedangkan jawaban yang salah diberi skor 0. Kevalidan alat ukur diuji dengan menggunakan korelasi produk momen, sedangkan keandalannya diuji dengan Cronbach's Alpha. Kedua hasil tersebut dinyatakan sah dan dapat diandalkan. Uji validitas instrumen dilakukan pada 25 responden menggunakan uji korelasi Pearson (Product Moment), dengan nilai r tabel sebesar 0,396 ($n=25$; $df=23$; $\alpha=0,05$). Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item pada variabel pengetahuan memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,501–0,811, dan seluruh item pada variabel keterampilan memiliki nilai r hitung berkisar antara 0,459–0,688, yang seluruhnya lebih besar dari r tabel sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,745 untuk variabel pengetahuan dan 0,740 untuk variabel keterampilan, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian ini reliabel karena nilai Cronbach's Alpha > 0,60.

Prosedur penelitian terbagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada langkah pelaksanaan, dilakukan tes awal dan observasi pertama, penyampaian pendidikan menggunakan video animasi, serta tes akhir dan observasi terakhir. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data selisih (posttest dikurangi pretest) dianalisis untuk menentukan distribusi data. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dan menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, baik pada variabel pengetahuan ($W = 0,898$; $p < 0,001$) maupun keterampilan ($W = 0,946$; $p = 0,011$). Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistik nonparametrik Wilcoxon Signed-Rank Test. Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan uji Wilcoxon untuk mengidentifikasi perbedaan antara nilai pretest dan posttest, dilengkapi dengan perhitungan effect size ($r = Z/\sqrt{N}$) untuk mengetahui besar pengaruh intervensi. Hasil perhitungan menunjukkan effect size besar 0,80 pada variabel pengetahuan dan 0,87 pada variabel keterampilan, yang keduanya tergolong besar (large effect).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pemilihan jajanan sehat disajikan berdasarkan karakteristik responden serta hasil pengukuran sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan edukasi menggunakan media video animasi. Penelitian ini melibatkan 58 siswa di SDN Sawojajar 6 Kota Malang. Karakteristik responden yang dianalisis meliputi jenis kelamin, sedangkan variabel penelitian mencakup tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memilih jajanan sehat. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa setelah memperoleh edukasi melalui media video animasi. Hasil analisis disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, persentase, nilai mean, median, dan standar deviasi sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik		Jumlah	Presentase
Jenis Kelamin	Perempuan	31	53%
	Laki-Laki	27	47%

Berdasarkan Tabel 1, ditunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin perempuan.

Tabel 2. Distribusi Pengetahuan dan Keterampilan Pemilihan Jajanan Sehat Sebelum dan Sesudah Edukasi Video Animasi (n=58)

Variabel	Pretest		Posttes	
	F	%	F	%
Pengetahuan				
Baik	20	34	57	98
Cukup	34	59	1	2
Kurang	4	7	0	0
Mean		73,26		98,27
Median		70.00		100.00
Std Deviasi		13.853		5.004
Keterampilan				
Baik	0	0	54	93
Cukup	26	45	4	7
Kurang	32	55	0	0
Mean		52,75		93,79
Median		50.00		100.00
Std Deviasi		13.480		10.230

Berdasarkan Tabel 2, sebelum mendapatkan pendidikan kesehatan melalui media video animasi, pengetahuan siswa sebagian besar (59%) termasuk dalam kategori yang cukup. Dan setelah menerima pembelajaran melalui video animasi, pemahaman siswa menunjukkan adanya peningkatan hampir seluruhnya (98%) ke dalam kategori baik. Berdasarkan statistik deskriptif, terjadi peningkatan nilai rata-rata (mean) dan median. Berdasarkan Tabel 2, sebelum mendapatkan pembelajaran kesehatan dengan bantuan video animasi, sebagian besar siswa (55%) berada dalam kategori yang kurang. Setelah menerima pembelajaran menggunakan media video animasi, keterampilan siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan, hampir seluruhnya (93%) berada dalam kategori baik. Dari statistik deskriptif, terjadi peningkatan nilai rata-rata (mean) dan median.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Tes Pengetahuan dan Keterampilan Siswa

Variabel	Mean (Pretest)	Mean (Posttest)	Z	Nilai *p*
Pengetahuan	73,62	98,27	-6,165	**0,001**
Keterampilan	52,75	93,79	-6,664	

Berdasarkan Tabel 3, hasil uji Wilcoxon Signed-Rank Test dengan tingkat signifikansi α=0,05 menunjukkan nilai p-value sebesar 0,001. Karena 0,001 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Rata-rata nilai pengetahuan siswa meningkat dari 73,62 pada pre-test menjadi 98,27 pada post-test, sedangkan rata-rata keterampilan meningkat dari 52,75 pada pre-test menjadi 93,79 pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa edukasi menggunakan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa sekolah dasar di SDN Sawojajar 6 Kota Malang. Perhitungan efek size ($r = Z/\sqrt{N}$) menunjukkan nilai sebesar 0,80 untuk variabel pengetahuan dan 0,87 untuk variabel keterampilan, yang keduanya termasuk kategori *large effect*, sehingga mengindikasikan bahwa intervensi video animasi memberikan pengaruh yang substansial, bukan hanya signifikan secara statistik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi kesehatan menggunakan media video animasi secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pemilihan jajanan sehat. Sebelum diberikan intervensi, sebagian besar siswa berada pada kategori pengetahuan cukup,

sedangkan setelah intervensi hampir seluruh responden berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa media audiovisual seperti video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap informasi kesehatan. Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa edukasi gizi menggunakan video animasi dapat meningkatkan pengetahuan remaja secara signifikan (Masitah et al., 2020). Melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan alur cerita, siswa dapat memahami materi gizi dengan lebih mudah dibandingkan metode penyampaian konvensional (Masitah et al., 2020).

Media animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual tetapi juga dapat mendorong perubahan perilaku makan yang lebih sehat pada siswa. Selaras dengan penelitian tentang pendidikan gizi menggunakan video animasi meningkatkan pengetahuan serta asupan nutrisi siswa secara signifikan setelah intervensi diberikan (Dinatha et al., 2024). Hasil penelitian yang sama juga menunjukkan edukasi gizi menggunakan video animasi pada siswa sekolah dasar meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai pedoman gizi seimbang (Andriyani & Kurniasari, 2022). Selain itu, penggunaan media video animasi dalam pendidikan kesehatan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang jajanan sehat dan aman (Yusuf et al., 2020). Media video animasi merupakan sarana edukasi yang efektif karena memiliki tampilan yang lebih menarik, mudah dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya menyukai visual dan alur cerita.

Hasil penelitian berikutnya menunjukkan bahwa keterampilan siswa kelas IV dalam memilih jajanan sehat sebelum diberi edukasi menggunakan media video animasi hampir setengah responden dalam kategori cukup, kemudian sesudah diberi edukasi menggunakan media video animasi meningkat menjadi hampir seluruh responden dalam kategori baik. Hal ini menandakan adanya perbedaan yang signifikan, yaitu peningkatan keterampilan siswa dalam memilih makanan ringan yang sehat sebelum dan setelah menerima pendidikan melalui media video animasi. Sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa dalam memilih jajanan sehat secara signifikan setelah intervensi dibandingkan sebelum intervensi (Mayasari et al., 2020). Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa edukasi mengenai jajanan sehat melalui media video animasi mampu meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai pentingnya memilih makanan ringan yang aman dan bergizi, sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik setelah pemberian edukasi (Kurniawati et al., 2026; Yusuf et al., 2020).

Media edukasi yang bersifat visual dan interaktif seperti video animasi sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam bentuk perilaku yang lebih baik, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman aplikatif seperti pemilihan jajanan sehat (Feeley et al., 2023). Melalui tayangan animasi, dalam proses pembelajaran, siswa tidak ditempatkan semata-mata sebagai penerima informasi pasif, tetapi juga diajak untuk mengamati, memahami, dan meniru tindakan yang tepat. Kemampuan siswa mengalami peningkatan setelah menerima pembelajaran melalui video animasi dan melakukan latihan dengan memilih makanan ringan yang sehat dan tidak sehat yang telah disediakan oleh peneliti. Praktik ini dilakukan untuk melihat sejauh mana siswa mampu menerapkan materi yang sudah diberikan.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang lebih besar pada aspek keterampilan dalam kurung dari kategori kurang menjadi baik, dibandingkan dengan pengetahuan, dapat dijelaskan melalui teori kognitif multimedia learning (Mayer) yang menyatakan bahwa informasi yang disampaikan secara simultan melalui saluran visual dan auditori, dual channel, diproses secara lebih mendalam dibandingkan informasi verbal semata, sehingga mengurangi beban kognitif, dalam kurung cognitive load, siswa dalam memahami materi. Video animasi dalam penelitian ini tidak hanya menyampaikan informasi secara naratif, tetapi juga menampilkan simulasi visual langkah-langkah memilih jajanan sehat, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga memperoleh model perilaku konkret yang dapat langsung ditiru, sejalan dengan prinsip observational learning pada sosial cognitive theory yang telah

diuraikan sebelumnya. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan keterampilan, efek size 0,87, tergolong lebih besar dibandingkan peningkatan pengetahuan, efek size 0,80, dalam penelitian ini.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menginterpretasikan hasil. Pertama, desain one group pretest-posttest tanpa kelompok kontrol menyebabkan peningkatan skor yang diamati berpotensi dipengaruhi oleh faktor selain intervensi, seperti efek pengujian berulang, atau proses pematangan yang terjadi secara alami pada anak dalam rentang waktu penelitian, sehingga besarnya pengaruh murni video animasi tidak dapat dibedakan sepenuhnya dari faktor-faktor tersebut. Kedua, validitas dan reliabilitas instrumen dalam penelitian mengacu pada hasil uji instrumen dan belum diuji ulang secara independen pada populasi penelitian ini, sehingga psikometri instrumen pada konteks SDN Wonosari 06, Kota Malang, perlu diverifikasi lebih lanjut pada penelitian berikutnya. Ketiga, durasi tindak lanjut follow-up pasca intervensi tidak diukur, sehingga belum diketahui apakah peningkatan pengetahuan dan keterampilan bersifat menetap dalam jangka panjang. Secara praktis, temuan ini mengindikasikan bahwa video animasi dapat dijadikan media edukasi gizi yang efektif dan efisien untuk diterapkan oleh guru maupun tenaga kesehatan sekolah dalam program promosi kesehatan di sekolah dasar, mengingat kemudahannya untuk diputar secara mandiri oleh siswa serta relatif rendah biaya dibandingkan metode edukasi tatap muka intensif.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi menggunakan media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa kelas IV di SDN Sawojajar 6 Kota Malang dalam memilih jajanan sehat. Sebelum diberikan intervensi, tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa sebagian besar berada pada kategori cukup, namun setelah diberikan edukasi terjadi peningkatan yang signifikan dengan mayoritas siswa berada pada kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemilihan jajanan sehat, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan siswa dalam menerapkan perilaku memilih makanan yang lebih sehat. Pemanfaatan media video animasi sebagai salah satu strategi edukasi kesehatan yang efektif di lingkungan sekolah. Sekolah dan tenaga kesehatan disarankan untuk mengintegrasikan media edukasi berbasis audiovisual dalam kegiatan pendidikan kesehatan atau edukasi gizi di sekolah. Selain itu, penelitian selanjutnya perlu mengembangkan instrumen pengukuran keterampilan yang lebih komprehensif serta mempertimbangkan faktor lain yang dapat memengaruhi perilaku pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah, seperti lingkungan sekolah, ketersediaan jajanan, dan peran keluarga, sehingga upaya peningkatan perilaku gizi sehat pada anak usia sekolah dapat dilakukan secara lebih optimal. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada desain tanpa kelompok kontrol dan instrumen yang validitas dan reliabilitasnya belum diuji secara independen pada populasi penelitian, sehingga hasil ini perlu dikonfirmasi melalui penelitian lanjutan dengan desain eksperimental yang lebih kuat.

DAFTAR RUJUKAN

Afshin, A., Sur, P. J., Fay, K. A., Cornaby, L., Ferrara, G., Salama, J. S., Mullany, E. C., Abate, K. H., Abbafati, C., Abebe, Z., Afarideh, M., Aggarwal, A., Agrawal, S., Akinyemiju, T., Alahdab, F., Bacha, U., Bachman, V. F., Badali, H., Badawi, A., … Murray, C. J. L. (2019). Health effects of dietary risks in 195 countries, 1990–2017: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2017. *The Lancet*, *393*(10184), 1958–1972. https://doi.org/10.1016/S0140-6736(19)30041-8

Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2022). Animated educational video using health belief model on the knowledge of anemia prevention among female adolescents: An intervention study. *Malaysian Family Physician: The Official Journal of the Academy of Family Physicians of Malaysia*, *17*(3), 97.

Andriyani, S., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Melalui Media Audiovisual (Animasi) Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar. *PREPOTIF : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *6*(2), 1686–1690. https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i2.4414

Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. (2019). *Laporan Tahunan BPOM tentang Pengawasan Pangan Jajanan Anak Sekolah*. https://standarpangan.pom.go.id/

da Silva, M. F. G., Nobre, L. N., & da Silva, E. (2023). Animated videos based on food processing for guidance of Brazilian adults: validation study. *Interactive Journal of Medical Research*, *12*(1), e49092.

Dinatha, N. M., Sariyani, M. D., & Bhala, M. R. (2024). Pengaruh Video Animasi Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan dan Asupan Gizi Pada Anak SMP. *Lontara Journal of Health Science and Technology*, *5*(2), 144–153. https://doi.org/10.53861/lontarariset.v5i2.488

Feeley, T. H., Keller, M., & Kayler, L. (2023). Using animated videos to increase patient knowledge: a meta-analytic review. *Health Education & Behavior*, *50*(2), 240–249.

Fishman, L. (2018). Canned Food Alliance's New Menu Modeling Tool Kit. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, *50*(3), 322. https://doi.org/10.1016/j.jneb.2017.09.004

Fitri, A. D., Marpaung, D. F. H., & Fuadah, N. T. (2022). Tingkat pengetahuan anak tentang gizi dan perilaku pemilihan jajanan pada anak sekolah. *The Journal of Mother and Child Health Concerns*, *1*(1), 33–36.

Food and Agriculture Organization. (2019). *School Food and Nutrition Framework*. https://www.fao.org/3/ca4091en/ca4091en.pdf

Jung, T., Huang, J., Eagan, L., & Oldenburg, D. (2019). Influence of school-based nutrition education program on healthy eating literacy and healthy food choice among primary school children. *International Journal of Health Promotion and Education*, *57*(2), 67–81. https://doi.org/10.1080/14635240.2018.1552177

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Laporan Nasional Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018*. https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3514/

Kurniawati, K., Badrin, S., Miradwiyana, B., & Tambun, Y. M. (2026). The Effect of Animated Videos on Knowledge and Attitudes of Elementary School Students. *Media Keperawatan Indonesia*, *9*(1), 1. https://doi.org/10.26714/mki.9.1.2026.1-8

Lee, J., Jeong, S., Ko, G., Park, H., & Ko, Y. (2016). Development of a food safety and nutrition education program for adolescents by applying social cognitive theory. *Osong Public Health and Research Perspectives*, *7*(4), 248–260.

Masitah, R., Pamungkasari, E. P., & Suminah, S. (2020). The Effectiveness of Animation Video to Increase Adolescents' Nutritional Knowledge. *Media Gizi Indonesia*, *15*(3), 199. https://doi.org/10.20473/mgi.v15i3.199-204

Mayasari, E., Hayu, R. E., & Permanasari, I. (2020). Education Media Videos and Posters on Healthy Snacks Behavior In Elementary Schools Students. *STRADA Jurnal Ilmiah Kesehatan*, *9*(2), 543–550. https://doi.org/10.30994/sjik.v9i2.229

Mayer, R. E. (2017). Using multimedia for e-learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, *33*(5), 403–423. https://doi.org/10.1111/jcal.12197

Rachmi, C. N., Li, M., & Alison Baur, L. (2017a). Overweight and obesity in Indonesia: prevalence and risk factors—a literature review. *Public Health*, *147*, 20–29. https://doi.org/10.1016/j.puhe.2017.02.002

Rachmi, C. N., Li, M., & Alison Baur, L. (2017b). Overweight and Obesity in Indonesia: Prevalence and Risk Factors—a Literature Review. *Public Health*, *147*, 20–29. https://doi.org/10.1016/j.puhe.2017.02.002

Rodríguez-Oliveros, G., Altamirano, D. V. O., Pasquel, M. R., & Frongillo, E. A. (2022). Self-efficacy and social settings matter for fostering healthy eating in Mexican schoolchildren. *Journal of Nutrition Education and Behavior*, *54*(12), 1066–1075.

World Health Organization. (2020). *Healthy Diet*. https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/healthy-diet

Yusuf, M., Zuhrawardi, Z., & Wardani, E. (2020). The Effectiveness of Animated Video as Learning Media Towards The Perception of Healthy Snacks on Elementary School Students in Indonesia. *The International Journal of Tropical Veterinary and Biomedical Research*, *5*(2), 1–6. https://doi.org/10.21157/ijtvbr.v5i2.20483