

PENGARUH PEMBERIAN MEDIA ANIMASI MAKANAN SEHAT BUAH DAN SAYUR TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP ANAK SD NEGERI 20 KOTA PAREPARE

The Effect of Providing Animated Media of Healthy Foods Fruits and Vegetables towards Knowledge and Attitude Change of SD Negeri 20 Parepare Students

*Triana Novelia, H. Ramlan, Nurlinda

Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Parepare

*(E-mail: Noveliatri714@gmail.com)

ABSTRAK

Konsumsi sayur dan buah orang Indonesia masih relatif rendah, sekitar 95,5% masyarakat Sulawesi Selatan umur >10 tahun kurang mengkonsumsi sayur dan buah (Risksdas 2018). Tujuan penelitian untuk menganalisis pengaruh media animasi dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap konsumsi sayur dan buah. Dengan metode *quasi experimental* yaitu tes awal dan tes akhir. Lokasi penelitian dilakukan di rumah siswa atau di sekitar sekolah. Waktu penelitian dilakukan bulan Agustus – Desember 2020. Sampel dipilih menggunakan teknik purposive sampling yang berisi 40 siswa dari dua kelas yang diambil dari populasi siswa kelas V dan VI SD Negeri 20 Parepare. Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat dengan uji t dependen (*paired - sample t test*) dan uji statistic *Wilcoxon* pada tingkat kepercayaan 95% ($p=0,05$). Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan ($p=0,000$). Rata-rata skor pengetahuan sebelum pemberian media animasi adalah $8,83 \pm 1,61$, sedangkan sesudah pemberian animasi adalah $18,23 \pm 1,46$. Rata-rata skor sikap sebelum pemberian media animasi adalah $17,73 \pm 1,28$, dan sesudah pemberian media animasi adalah $28,53 \pm 2,13$. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian animasi terhadap sikap ($p=0,000$). Diharapkan penelitian ini dapat diterima oleh siswa-siswi sebagai media baru dalam proses pembelajaran mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur.

Kata Kunci: Animasi sayur buah, Pengetahuan, sikap

ABSTRACT

Indonesian people's consumption of vegetables and fruits is still relatively low, it was found that 95.5% of South Sulawesi people which aged over 10 years are less consumption of vegetables and fruits¹. The purpose of this study was to analyze the effect of audiovisual media in increasing students' knowledge and attitudes towards vegetables and fruits consumption. The researcher applied quasi-experimental method, with two group pri-test and pos-test. The location of the research is carried out at students' homes or around the school. The research was conducted on August to December 2020. The samples where chosen by using purposive sampling technique which consisted of 40 students from two classes taken from the population of fifth and sixth grade students of SD Negeri 20 Parepare. Data analysis used univariate and bivariate analysis with dependent t test (paired - sample t test) and Wilcoxon statistical test at the 95% confidence level ($p=0,05$). The results showed that there was an effect of giving animation media on knowledge change ($p = 0.000$). The mean score of knowledge before giving animation media was 8.83 ± 1.61 , while after giving animation was 18.23 ± 1.46 . The mean score of attitude before giving animation media was 17.73 ± 1.28 , while after giving animation media was 28.53 ± 2.13 . The results showed that there was an effect of giving animation on attitudes change ($p = 0.000$)

Keywords: Vegetables and fruits animation, knowledge, attitude

PENDAHULUAN

Saat ini dalam bidang kesehatan sedang mengalami transisi epidemiologi yang banyak menyebabkan terjadinya perubahan pola penyakit dari penyakit infeksi ke penyakit tidak menular (PTM). Penyakit tidak menular seperti penyakit kardiovaskular, kanker, penyakit pencernaan, pernapasan kronis, dan Diabetes Melitus (DM) menyebabkan kematian dan membunuh sekitar 35 juta manusia setiap tahunnya, atau 60% dari seluruh kematian secara global, dengan 80% prevalensi pada negara berkembang. *World Health Organization* (WHO) memprediksikan total kematian yang disebabkan oleh penyakit tidak menular akan meningkat sampai 17% dalam 10 tahun.

Prevalensi penyakit tidak menular di Indonesia cenderung mengalami peningkatan setiap tahun.¹ Dijelaskan Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Siswanto, prevalensi kanker naik dari 1,4% (Riskesdas 2013) menjadi 1,8% (Riskesdas 2018) dengan prevalensi tertinggi di Provinsi DI Yogyakarta. Berdasarkan pemeriksaan gula darah, prevalensi diabetes melitus naik dari 6,9% menjadi 8,5%; dan hasil pengukuran tekanan darah, hipertensi naik dari 25,8% menjadi 34,1%.²

Pola makan yang tidak seimbang terutama dalam mengonsumsi buah dan sayur dapat menyebabkan berbagai dampak yaitu menurunnya imunitas/kekebalan tubuh seperti mudah terkena flu, mudah mengalami stres atau depresi, tekanan darah tinggi, gangguan pencernaan seperti sembelit, gusi berdarah, sariawan, gangguan mata, kulit keriput,

arthritis, osteoporosis, jerawat, kelebihan kolesterol darah dan kanker. Ditemukan pada penyakit yang lebih serius yaitu sebanyak 10,9% penyakit stroke, 34,1% penyakit hipertensi.¹

Masalah kekurangan gizi di Indonesia terutama disebabkan pola makan yang kurang baik. Prevalensi kekurangan gizi (BB/TB) pada anak usia sekolah dasar (5-12 tahun) masih tinggi (>10%) yaitu 11,2%. Namun di sisi lain anak usia sekolah yang menderita kegemukan cenderung meningkat yaitu sebesar 18,8%. Namun di sisi lain terjadi kegemukan (obesitas) dan peningkatan prevalensi penyakit tidak menular terkait gizi seperti diabetes melitus, hipertensi, jantung koroner, dan stroke¹.

Pola makan anak usia sekolah cenderung tinggi makanan jajanan dan rendah buah dan sayuran.³ Jajanan yang paling sering dikonsumsi anak sekolah adalah makanan digoreng, minuman, dan kue, sedangkan buah dikonsumsi dengan frekuensi rendah.⁴

Konsumsi sayur dan buah orang Indonesia masih relatif rendah, padahal Indonesia merupakan negara agraris dengan komoditi sayur dan buah lokal yang melimpah. Kurangnya konsumsi sayur dan buah di Indonesia hampir merata disetiap provinsi termasuk di Sulawesi Selatan. Diperoleh informasi bahwa 95,5% masyarakat Sulawesi Selatan umur >10 tahun kurang mengonsumsi sayur dan buah.¹

Kebiasaan konsumen buah di kota parepare memiliki karakteristik sosial ekonomi yang berbeda-beda, baik itu dari segi pendapatan, umur, jumlah anggota keluarga

maupun pendidikan. Karakteristik sosial ekonomi konsumen buah yaitu pendapatan, umur, jumlah anggota keluarga dan pendidikan berpengaruh nyata secara serempak terhadap jumlah konsumsi. Pendapatan, jumlah anggota keluarga dan pendidikan berpengaruh secara parsial terhadap jumlah konsumsi buah, sedangkan variabel umur tidak berpengaruh nyata secara parsial terhadap jumlah konsumsi buah. Buah yang paling diminati adalah buah jeruk dan mangga.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan *Quasi Experiment* yaitu penelitian dengan melakukan intervensi (perlakuan) pada subjek penelitian untuk mengetahui hasil perubahannya setelah diperlakukan oleh intervensi tersebut. Penelitian ini bisa dilakukan tanpa atau dengan kelompok pembanding (*control group*).⁵ Pada penelitian ini dilihat pengaruh dari pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan dan perilaku makanan sehat buah dan sayur pada anak SD Negeri 20 Kota Parepare, menggunakan desain *one group pretest-posttest*, dimana penelitian ini sudah dilakukan observasi pertama (*pre-test*) sehingga peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi dengan memberikan kuesioner kepada responden (*post-test*) setelah adanya intervensi dengan pemberian media animasi, tetapi dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol (pembanding). Penelitian dilakukan di SD Negeri 20 Parepare, dilaksanakan pada bulan Agustus - Desember 2020.

Adapun yang digunakan untuk pengumpulan data yaitu lembar kuesioner *pre-test* dan *post-test* berisi pertanyaan mengenai pengetahuan dan sikap mengenai buah dan sayur. Media animasi untuk wawancara yang berisi pesan untuk mengonsumsi buah dan sayur yang diambil dari Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI Indonesia, tentang Edukasi konsumsi sayur dan buah. Pemberian kuesioner *pre-test* dan *post-test* maupun Media animasi akan diberikan di rumah masing-masing siswa. Populasi penelitian, seluruh siswa SD Negeri 20 Parepare yang terdiri dari 6 kelas berjumlah keseluruhan 160 siswa, terdiri dari 85 siswa laki-laki dan 75 siswa perempuan. Sampel diambil dengan cara *purposive sampling*, dengan hasil 40 siswa yang berstatus aktif di SDN 20 Parepare. Teknik pengumpulan data yang digunakan data primer dan data sekunder dan analisis Univariat dilakukan terhadap setiap variabel dari setiap variabel dari hasil penelitian dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi sehingga menghasilkan distribusi dan presentase dari setiap variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 20 Kota Parepare yaitu kelas V dan VI. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan Desember tahun 2020. Proses pengambilan dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan alat tulis berupa pulpen, kertas, pensil dan computer, kuesioner yang diberikan kepada responden. Lembar kuesioner *pre-test* dan *post-test* berisi pertanyaan mengenai pengetahuan dan sikap

mengenai buah dan sayur. Media animasi untuk wawancara yang berisi pesan untuk mengkonsumsi buah dan sayur yang diambil dari Direktorat Promkes dan PM Kemenkes RI Indonesia, tentang Edukasi konsumsi sayur dan buah.

Berdasarkan Hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data karakteristik responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan umur. Menunjukkan bahwa Jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 17 orang (42,5%) dan jenis kelamin perempuan yang sebanyak 23 orang (57,5%). Jumlah responden terbanyak berada di umur 11 tahun sebanyak 21 orang (52,5%) dan umur 10 tahun sebanyak 19 (47,5%).

Rata-rata pengetahuan responden sebelum pemberian media animasi yaitu 8,83, setelah pemberian media animasi, meningkat menjadi 18,00. Hasil uji statistik *wilcoxon signed rank test* menunjukkan pada kelompok pretest dan posttest nilai p (0,000). Ini menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$ maka, H_a diterima dan H_0 di tolak artinya, ada perubahan pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui media animasi mengenai makanan sehat buah dan sayur.

Berdasarkan penelitian menunjukkan rata-rata sikap responden sebelum dan sesudah pemberian media animasi yaitu 17,73, setelah pemberian media animasi, meningkat menjadi 28,53. Hasil *uji paired simple t test* menunjukkan pada kelompok pretest dan posttest nilai p (0,000). Ini menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$ maka, H_a diterima dan H_0 di tolak artinya, ada perubahan sikap

responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui media animasi mengenai makanan sehat buah dan sayur.

PEMBAHASAN

Sebelum diberi intervensi dengan metode Media Animasi, pengetahuan sebagian besar siswa di sekolah tersebut sebagian besar dalam kategori cukup dan hanya sedikit siswa yang berpengetahuan baik. Pertanyaan yang paling banyak dijawab benar oleh responden di SDN 20 Parepare yaitu salah satu indikator perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) adalah makan sayur dan buah (100%), dan pertanyaan mengenai zat gizi yang terkandung dalam sayuran dan buah yaitu vitamin, mineral dan serat (95,0%). Sedangkan pernyataan yang paling banyak dijawab salah atau lebih dari setengah responden yang menjawab salah yaitu tentang 1 porsi ukuran sayur adalah 1 mangkuk sayuran segar atau $\frac{1}{2}$ mangkuk sayuran matang (90,0%), siswa tidak mengetahui manfaat buncis sebanyak (87,5%), siswa juga kurang paham mengenai salah satu sayuran yang berguna bagi tubuh adalah bayam yang bermanfaat meningkatkan daya ingat otak (85,0%), pada pertanyaan mengenai kandungan vitamin dalam buah pisang yaitu Vitamin A, Vitamin B1, Vitamin B2, Vitamin C dan Mineral yang tidak mengetahui sebanyak (85,0%), pertanyaan mengenai banyak konsumsi sayur dalam sehari, juga banyak yang salah (77,5%). Demikian juga banyak siswa yang tidak mengetahui manfaat mengkonsumsi sayur dan buah pada anak-anak yaitu untuk perkembangan tubuh dan otak (77,5%), sama halnya dengan pertanyaan

mengenai manfaat buah dan sayur pada usia remaja (82,5%), dan pertanyaan mengenai manfaat buah dan sayur pada usia lansia (77,5%).

Setelah dilakukan intervensi pada anak SDN 20 Parepare kelas V dan VI terdapat pengaruh penggunaan metode Media Animasi terhadap pengetahuan siswa tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah. Setelah mendapatkan pemahaman mengenai manfaat buah dan sayur menggunakan metode Media Animasi atau film yang bergerak yang mampu diingat dengan baik oleh siswa, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan intervensi menggunakan metode Metode Animasi dan bukan hanya disebabkan oleh media yang digunakan tetapi banyak faktor lainnya, seperti penyajian metode yang terdapat di dalam video tersebut mempunyai gambar yang menarik dan tidak terlalu menggunakan banyak durasi yang panjang, sehingga mudah diserap oleh siswa, dan minat belajar mereka yang memang baik.

Secara umum pengetahuan responden dipengaruhi oleh proses belajar dimana media yang digunakan dalam pembelajaran memberikan efek yang berbeda bagi responden sesuai dengan pengalaman, sehingga mereka lebih mudah memahami. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang adalah tingkat pendidikan, informasi, budaya, pengalaman, sosial ekonomi, dan kepribadian. Proses belajar-mengajar yang berkualitas akan menimbulkan perubahan ke arah yang lebih baik. Sumber informasi dari pengajar maupun media, sikap, kepercayaan, budaya masyarakat sangat dibutuhkan para siswi guna memperluas

pengetahuan. Pengalaman pribadi serta perilaku seseorang akan dijadikan sumber pengetahuan, begitu pula dengan tingkat kemampuan seseorang akan menambah pengetahuan.⁶ Ketika kita melihat perilaku yang ditampilkan di media, kita akan meniru dan akhirnya dapat mengadopsi perilaku tersebut menjadi perilaku kita sendiri.⁷ Peran guru dan media memang sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang materi yang diajarkan seperti pentingnya konsumsi sayur dan buah. Penelitian ini membuktikan bahwa Media Animasi yang digunakan dalam pembelajaran tidak berbeda hasilnya dengan jika menggunakan metode ceramah ataupun metode lainnya yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah. Faktor lain yang diduga menjadi penyebab tidak ada perbedaan pada kedua kelompok tersebut yaitu kemampuan mengingat siswa pada siswa tersebut terhadap informasi yang disampaikan baik melalui metode Media Animasi maupun jika menggunakan metode selain Media Animasi sehingga hasilnya juga tidak berbeda jauh.

Sama halnya dengan variabel pengetahuan yang menunjukkan ada perbedaan sebelum dan setelah dilakukan intervensi, maka variabel sikap juga menunjukkan ada perbedaan sebelum dan setelah dilakukan intervensi, dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh Media Animasi dalam meningkatkan sikap siswa terhadap pentingnya konsumsi sayur dan buah. Sikap siswa di SDN 20 Parepare tentang pentingnya konsumsi

sayur dan buah sebelum diberi intervensi menunjukkan bahwa lebih banyak siswa yang memiliki sikap negatif dibandingkan sikap positif.

Hal ini terlihat dari jawaban-jawaban responden terhadap pernyataan sikap yang diajukan sebelum diberi intervensi bahwa lebih banyak responden menjawab “setuju” yaitu vitamin, mineral dan serat banyak terdapat di buah dan sayuran (47,5%). Responden “setuju” mengonsumsi buah di pagi hari sangat baik karena buah memberi cukup energi sampai saatnya makan siang (22,5%) selanjutnya pernyataan yang banyak di jawab “setuju” oleh responden yaitu dengan memakan buah dan sayur dapat menjaga kesehatan kita (20,0%). Responden banyak yang “tidak setuju” bahwa buah yang baik dan bergizi adalah buah yang enak dan mahal harganya (62,5%). Pernyataan yang paling banyak dijawab „sangat tidak setuju“ yaitu vitamin, mineral, dan serat merupakan zat gizi yang tidak dibutuhkan oleh tubuh (52,5%) dan pernyataan selanjutnya yaitu mengonsumsi jeruk tidak selamanya dapat mencegah kita dari sariawan maupun bibir pecah-pecah (45,0%).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan yang telah dilakukan, maka

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes RI. Riset Kesehatan Dasar Indonesia. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia; 2018.
2. Kemenkes RI. Riset Kesehatan Dasar Indonesia. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia; 2013.

dapat ditarik beberapa kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan $p=0,000$ dan terhadap perubahan sikap pentingnya konsumsi buah dan sayur dengan nilai $p=0,000$. Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan kesimpulan diatas adalah diharapkan media animasi dapat diterima oleh siswa-siswi sekolah dasar sebagai media baru dalam proses pembelajaran mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur. Diharapkan bagi institusi sekolah bisa mengaplikasikan animasi sebagai suatu media baru dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sehingga bisa memberikan hiburan pada siswa agar proses pembelajaran tidak monoton dan pesan yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik.

Diharapkan perlu ada pengawasan dari pihak orang tua terhadap anak dalam memberikan atau menyampaikan mengenai pentingnya mengonsumsi buah dan sayur, sehingga kedepannya tidak menimbulkan penyakit berbahaya atau masalah gizi. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah pada siswa, menggunakan metode pembelajaran yang berbeda.

3. Almatier, S. Prinsip Dasar Ilmu Gizi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama; 2016.
4. Amalia, L., Endro, O.P., & Damanik, R.M. Preferensi dan frekuensi konsumsi makanan jajanan pada anak sekolah dasar di Kecamatan Cijeruk, Kabupaten Bogor. Jurnal Gizi dan Pangan; 2012. 7(2), 119 –

126. Diakses dari journal.ipb.ac.id/index.php/jgizipangan/article/view/12374.
5. Notoatmodjo, S. Kesehatan Masyarakat: Ilmu dan Seni. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta; 2013.
6. Soekanto, S. Sosial Budaya Dasar. Jakarta: Raja Grafindo Persada; 2012.
7. Bandura, A. *Social Learning Theory*. Prentice-Hall Inc. New Jersey: Boekaerts Monique; 1997.
8. Maulana, H.D.J. Promosi Kesehatan. Cetakan Pertama. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC; 2015.
9. Proverawati, A dan Rahmawati, E. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Yogyakarta: Nuha Medika; 2016.
10. Sumoprastowo, R.M., Memilih dan Menyimpan Sayur Mayur, Buah-buahan, dan Bahan Makanan. Jakarta : Bumi Aksara; 2015.
11. Winarto, W.P. Memanfaatkan Tanaman Sayur untuk Mengatasi Aneka Penyakit. Jakarta: Agromedia Pustaka; 2015.
12. WNPG. Widyakarya Nasional Pangan dan Gizi X. Jakarta: Lembaga Ilmu Pengetahuan; 2012.
13. Parhati, R. Analisis Perilaku Pembelian dan Konsumsi Buah di Perdesaan dan Perkotaan. Departemen Ilmu Keluarga Dan Konsumen. Bogor: Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian Bogor. Bandura; 2011.
14. Santoso. Kesehatan dan Gizi. Cetakan II. Jakarta: Rineka Cipta; 2015.
15. Ida, P.A.E. Buah-buahan dan Sayuran-sayur. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama; 2010.

LAMPIRAN

Tabel 1. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Umur

di SDN 20 Parepare		
Jenis Kelamin	n	Presentase %
Laki-laki	17	42,5
Perempuan	23	57,5
Umur (Tahun)	n	Presentase %
10	19	47,5
11	21	52,5
Total	40	100

Tabel 2. Perubahan Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pemberian Media Animasi di SDN 20 Parepare

Pengetahuan	n	Mean	Min-Max $\pm$ SD	p
Pretest (Sebelum)	40	8,83	(6.00-15.00) $\pm$ 1,61	0,000
Posttest (Sesudah)	40	18,00	(12.00-20.00) $\pm$ 1,66	

Tabel 3. Perubahan Sikap Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Pemberian Media Animasi di SDN 20 Parepare

Sikap	n	Mean	Min-Max $\pm$ SD	p
Pretest (Sebelum)	40	17,73	(15.00-23.00) $\pm$ 1,28	0,000
Posttest (Sesudah)	40	28,53	(21.00-32.00) $\pm$ 2,13	