

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA TENTANG JAJANAN SEHAT
DI SDN 29 GUNUNG SARIK KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik
Kementrian Kesehatan Padang Sebagai Persyaratan dalam Menyelesaikan
Pendidikan Sarjana Terapan Politeknik Kesehatan Padang



Oleh:

HAFIFUL IHSAN

NIM. 196110748

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG
TAHUN 2023**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang

Nama : Hafiful Ihsan

NIM : 196110748

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi untuk diseminarkan di hadapan Tim Penguji Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang

Padang, 23 Juni 2023

Komisi Pembimbing :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Nindy Audia Nadira, SKM,MKM
NIP. 199512142020122011

John Amos, SKM,M.Kes
NIP. 196206201986031002

Ketua Program Studi
Sarjana Terapan Promosi Kesehatan

Widdefrita, SKM,MKM
NIP. 197607192002122002

PERNYATAAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang

Nama : Hafiful Ihsan

NIM : 196110748

Skripsi ini telah diperiksa, disetujui, dan diseminarkan di hadapan Dewan Penguji Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang

Padang, 2 Agustus 2023

Dewan Penguji

Ketua

Neni Fitra Hayati, S.SiT,M.Kes

NIP. 197107061993032001

Anggota

Anggota

Anggota

Rapitos Sidiq, SKM, MPH

NIP.197508142005011003

Nindy Audia Nadira, SKM, MKM

NIP. 199512142020122011

John Amos, SKM,M.Kes

NIP.196206201986031002

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :
Nama Lengkap : Hafiful Ihsan
NIM : 196110748
Tanggal Lahir : 30 Juni 2001
Nama Pembimbing Akademik : John Amos, SKM, M.Kes
Nama Pembimbing Utama : Nindy Audia Nadira, SKM, MKM
Nama Pembimbing Pendamping : John Amos, SKM, M.Kes

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan laporan hasil skripsi saya, yang berjudul “ Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang ”.

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, 24 Agustus 2023

Hafiful Ihsan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hafiful Ihsan

Tempat, Tanggal Lahir : Bukittinggi, 30 Juni 2001

Alamat rumah/kos : Jl. Kubu Tanjung No. 20 Kec. Aur Birugo Tigo
Baleh, Kota Bukittinggi

Status Keluarga : Anak ke 2 dari 2 bersaudara

No. Telp/HP : 0895602326724

E-mail : hafifulihsan2001@gmail.com

Nama Orang Tua :

Ayah : Hasnul

Ibu : Desriwati

Riwayat Pendidikan :

No	PENDIDIKAN	TAHUN TAMAT
1	SDN 08 Kubu Tanjung	2013
2	SMP Negeri 7 Bukittinggi	2016
3	SMA Negeri 5 Bukittinggi	2019
4	Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang	2023

Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, Skripsi, Juni 2023

Hafiful Ihsan

Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik

xiii + 78 halaman, 10 tabel, 4 gambar, 17 lampiran

ABSTRAK

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (2018), makanan yang diolah dengan cara digoreng dan dibakar lebih banyak di konsumsi di Kota Padang sebesar 17,55%. Keracunan mengkonsumsi jajanan bakso bakar telah terjadi di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang pada tanggal 11 Januari 2022 dengan korban berjumlah 35 orang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat.

Penelitian ini menggunakan metode *mixed method* (kualitatif dan kuantitatif). Penelitian kualitatif menggunakan studi kasus eksploratif. Informan penelitian adalah tenaga kesehatan, guru, dan ahli desain grafis. Sedangkan penelitian kuantitatif menggunakan *quasi experiment* melalui pendekatan *one group pretest* dan *posttest*. Sampel penelitian dengan teknik *total sampling* sebanyak 68 responden. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV dan V di SDN 29 Gunung Sarik yang dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2023.

Penelitian ini menghasilkan media video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa. Rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan video animasi sebesar 7,35 dan 8,59. Sedangkan rata-rata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi sebesar 40,31 dan 40,13. Hasil penelitian menunjukkan terdapat efektivitas pada pengetahuan ($p\text{-value} = 0,001$) namun tidak terdapat efektivitas pada sikap ($p\text{-value} = 0,885$)

Kesimpulan penelitian adalah ada efektivitas media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat. Diharapkan media video animasi dapat digunakan secara kontinu sebagai media edukasi kesehatan tentang jajanan sehat kepada anak sekolah.

Daftar Bacaan : 42 (2013-2023)

Kata Kunci : Video Animasi, Jajanan , Pengetahuan, Sikap

Health Promotion Applied Undergraduate Study Program, Undergraduate Thesis, June 2023

Hafiful Ihsan

Effectiveness of Animated Video on Increasing Students' Knowledge and Attitudes About Healthy Snacks at SDN 29 Gunung Sarik

xiii + 78 pages, 10 tables, 4 figures, 17 appendixes

ABSTRACT

Based on Basic Health Research (2018), food that is processed by frying and grilling is consumed more in Padang by 17.55%. Poisoning by consuming grilled meatball snacks has occurred at SDN 29 Gunung Sarik Padang on January 11 2022 with 35 victims. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using animated video to increase students' knowledge and attitude about healthy snacks.

This study uses the mixed method. Qualitative research uses explorative case studies. Research informants are healthcare professionals, teachers, and graphic design experts. Quantitative research uses quasi-experiment through one-group pretest and posttest approaches. A sample of the study with a total sample technique of 68 respondents. The survey was conducted on students of classes IV and V at SDN 29 Gunung Sarik, which was held out in May-June 2023.

The study produces animated video according to the needs of students. Average knowledge before and after intervention using animated video was 7.35 and 8.59. The average attitude before and after the intervention was 40.31 and 40.13. The results of the study showed that there was effectiveness on knowledge (p -value = 0,001) but there was no effectiveness on attitude (p -value =0,885).

It is concluded that there is effectiveness of animated video on increasing students' knowledge about healthy snacks. It is suggested that animated video can be used continuously as a media of health education about healthy education to students.

Reading List : 42 (2013-2023)

Keywords : Animated Video, Snacks, Knowledge, Attitude

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang”. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti junjungkan kepada Nabi besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada pembimbing utama Ibu Nindy Audia Nadira, SKM, MKM dan Bapak John Amos, S.KM, M.Kes selaku pembimbing pendamping skripsi penelitian. Penulisan juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Renidayati S.Kp M.Kep, Sp. Jiwa, Direktur Poltekkes Kemenkes Padang
2. Ibu Widdefrita, SKM, MKM, Ketua Jurusan Promosi Kesehatan
3. Ibu Neni Fitra Hayati, S.SiT,M.Kes sebagai Ketua Dewan Penguji dan Bapak Rapitos Sidiq, SKM,MPH sebagai Anggota Dewan Penguji
4. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang yang telah membekali ilmu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teristimewa kepada kedua orang tua, Ayahanda Hasnul, Ibunda Desriwati, dan Abang Alfi Khairi yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, doa, dan restu untuk kelancaran dan kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT dengan hal yang lebih baik, Aamiin. Sebagai manusia biasa yang tidak luput dari khilaf, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi materi maupun penulisannya. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama dibidang Pendidikan dan Kesehatan.

Padang, 23 Juni 2023

Hafiful Ihsan

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PERSETUJUAN	i
PERNYATAAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Ruang Lingkup Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Jajanan Sehat	9
B. Pengetahuan.....	12
C. Sikap	15
D. Promosi Kesehatan di Tatanan Sekolah	17
E. Media Promosi Kesehatan	21
F. Video animasi	27
G. Kerangka Teori.....	29
H. Kerangka Konsep	30
I. Definisi Operasional	31
J. Hipotesis	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Desain Penelitian	34
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Populasi, Sampel dan Informan.....	35
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan data	35
E. Instrumen Penelitian	36
F. Prosedur Penelitian	38
G. Pengolahan dan Analisis Data.....	40

H. Penyajian Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Karakteristik Informan	45
C. Hasil Penelitian.....	46
D. Pembahasan.....	62
E. Ketebatasan Penelitian.....	72
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTKA	76
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional Kualitatif	31
Tabel 2. Definisi Operasional Kuantitatif	32
Tabel 3. Karakteristik Informan wawancara	45
Tabel 4. Distribusi Responden Penelitian Siswa SDN 29 Gunung Sarik	54
Tabel 5. Rata-Rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Siswa di SDN 29 Gunung sarik	55
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jawaban Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi di SDN 29 Gunung Sarik tentang Jajanan Sehat.....	56
Tabel 7. Rata-rata Sikap Sebelum dan Sesudah siswa di SDN 29 Gunung Sarik.....	58
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Jawaban Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi di SDN 29 Gunung Sarik tentang Jajanan Sehat.....	59
Tabel 9. Efektivitas Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SDN 29 Gunung Sarik.....	61
Tabel 10. Efektivitas Video Animasi Terhadap Peningkatan Sikap Siswa SDN 29 Gunung Sarik	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	29
Gambar 2. Kerangka Konsep	30
Gambar 3. Rancangan awal sebelum wawancara mendalam.....	53
Gambar 4. Rancangan akhir setelah wawancara mendalam	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Penelitian
- Lampiran 2. Surat Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
- Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 4. Lembar Konsultasi
- Lampiran 5. Lembar Persetujuan Informan
- Lampiran 6. Lembar Persetujuan Responden
- Lampiran 7. Kuesioner Penelitian
- Lampiran 8. Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 9. Pedoman Wawancara Ahli Desain
- Lampiran 10. Pedoman Wawancara Ahli Gizi
- Lampiran 11. Uji Normalitas
- Lampiran 12. Uji Univariat dan Bivariat
- Lampiran 13. Uji Validitas
- Lampiran 14. Matriks Wawancara Mendalam
- Lampiran 15. Dokumentasi kegiatan
- Lampiran 16. Bentuk Media edukasi Video Animasi
- Lampiran 17. Matrik Tabel

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah membutuhkan konsumsi pangan yang cukup dengan gizi seimbang. Asupan zat gizi anak sekolah dapat diperoleh dari pangan yang disediakan di rumah dan jajanan di sekolah. Anak sekolah memerlukan 5 kelompok zat gizi (karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral) dalam jumlah cukup, tidak berlebihan dan tidak juga kekurangan ⁽¹⁾. Anak-anak biasanya sudah mempunyai pilihan terhadap makanan yang disukai termasuk makanan jajanan ⁽²⁾.

Jajanan berkontribusi besar terhadap pemenuhan energi dan zat gizi bagi tubuh disamping makanan utama ⁽³⁾. Kantin dan jajanan sekolah tidak hanya mempunyai peranan menyediakan makanan sehat, aman, dan bergizi, tetapi juga merupakan media pembelajaran dan pembentukan perilaku sehat dan bergizi bagi siswa ⁽⁴⁾. Pada jam 10.00 pagi anak sekolah merasa lapar dan biasanya anak-anak tidak dapat memusatkan pikirannya kepada pelajaran sehingga sebaiknya makan makanan kecil atau snack ⁽⁵⁾.

Sepertiga waktu anak sekolah setiap harinya dihabiskan di sekolah. Semakin besar uang saku anak sekolah, maka akan semakin besar kemampuan membeli makanan dan mendorong konsumsi berlebih. Mereka bebas untuk memilih sendiri makanannya dan cenderung membeli makanan yang menarik tanpa melihat apakah makanan tersebut bergizi seimbang atau tidak ⁽⁶⁾.

Jajanan yang aman adalah panganan yang bebas dari bahan berbahaya (racun, bahan kimia, kuman) dan tidak bertentangan dengan agama, keyakinan dan budaya ⁽⁷⁾. Ada beberapa jenis makanan beresiko seperti makanan/minuman manis, makanan asin, makanan gorengan (belemak/berkolesterol), makanan yang dibakar, makanan yang diolah dengan pengawet, bumbu penyedap, makanan instan lainnya ⁽⁸⁾. Jajanan-jajanan yang sering ditemukan memang sangat menarik dan harga terjangkau, namun tak sedikit yang berbahaya bagi kesehatan seperti mie instan, gorengan dan lain-lain ⁽⁹⁾. Jajanan yang tersedia tidak semuanya sehat dan aman. Mengonsumsi jajanan yang tidak sehat, dapat mengakibatkan sakit perut, mual, muntah, dan diare ⁽³⁾. Jajanan dengan kalori tinggi lebih praktis dan enak sering menjadi pilihan dan bila ini berlanjut dapat menimbulkan masalah kegemukan dan penyakit degeneratif dikemudian hari karena tingginya kandungan gula dan lemak ⁽¹⁰⁾.

Pada anak yang tidak sarapan kemungkinan akan mengurangi rasa lapar dengan membeli makanan jajanan, yang justru kurang seimbang dari segi kandungan gizi ⁽¹¹⁾. Studi yang dilakukan UNICEF (*United Nations International Children's Emergency Fund*) tahun 2017, sekitar separuh anak sekolah Indonesia melewatkan sarapan pagi setiap hari di rumah. Tidak ada peraturan tentang apa yang dijual di kantin sekolah dan sebagian besar yang tersedia diserahkan kepada kebijaksanaan sekolah ⁽¹²⁾.

UNICEF mengatakan anak-anak yang perutnya kosong atau merasa lapar di sekolah dikarenakan mereka melewatkan sarapan atau makan tidak cukup, sehingga kurangnya energi yang penting untuk konsentrasi dan partisipasi dalam kegiatan

sekolah. Banyak dari mereka yang harus bergantung pada makanan yang disediakan atau diperoleh di sekolah sebagai gantinya ⁽¹²⁾. Penelitian yang dilakukan oleh Ravena, siswa jajan karena jajan bagi anak sekolah dapat berfungsi sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan energi aktivitas fisik di sekolah yang tinggi ⁽¹³⁾.

Jajanan anak sekolah merupakan masalah yang perlu menjadi perhatian khusus oleh guru dan orang tua karena makanan jajanan sangat beresiko terhadap cemaran biologis atau kimiawi yang banyak mengganggu kesehatan, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Keracunan makanan biasanya diakibatkan oleh makanan tersebut telah terkontaminasi bakteri atau mikroba. Kontaminasi pada makanan dapat diakibatkan oleh berbagai penyebab, namun penyebab yang paling sering mempengaruhinya adalah hygiene dan sanitasi baik penjamah, peralatan makan yang tidak layak, tempat berjualan, maupun bahan makanan itu sendiri yang tidak memenuhi syarat kesehatan ⁽¹⁴⁾.

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS) Sumatera Barat dari 19 Kabupaten dan Kota, makanan yang diolah dengan cara digoreng dan dibakar lebih banyak di konsumsi di Kota Padang sebesar 17,55%. Berdasarkan karakteristik kelompok umur, lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak hingga remaja ⁽¹⁵⁾. Makanan olahan yang minyaknya dikonsumsi tanpa melalui proses higienis, bisa mengandung zat kimia berbahaya. Beberapa kesalahan pada penanganan bahan makanan seperti suhu atau waktu yang tidak tepat saat memasak, mendinginkan, memanaskan kembali atau persiapan makanan yang terlalu awal ⁽¹⁶⁾.

Setiap makanan selalu mengalami proses penyediaan, pemilihan bahan mentah, pengolahan, penyimpanan, pengangkutan sampai penyajian. Semua

tahapan tersebut memiliki risiko penyebab terjadinya keracunan pangan apabila tidak dilakukan dengan baik dan benar. Peralatan makan dan alat makan berisiko dapat menimbulkan kontaminasi silang yang dapat menyebabkan keracunan makanan. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya kontaminasi makanan oleh bakteri pathogen, virus, dan jamur yang terdapat pada makanan sehingga mencemari makanan tersebut. Dalam menjamah makanan, jika tidak cuci tangan atau tidak menggunakan alat seperti sarung tangan, sendok atau penjepit berisiko menyebabkan perpindahan bakteri pathogen dari tangan ke makanan ⁽¹⁴⁾.

Bahan tambahan makanan (*food additive*) yang dilarang digunakan untuk jajanan pada anak sekolah, seharusnya tidak digunakan kedalam pangan karena dapat membahayakan kesehatan. Anak sekolah belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai makanan dan minuman yang bersih dan sehat. Bahan tambahan seperti pengawet jika digunakan dengan dosis yang tidak teratur dapat menyebabkan keracunan ⁽¹⁴⁾.

Keracunan jajanan telah terjadi di Kota Padang yaitu di SDN 29 Gunung Sarik pada tanggal 11 Januari 2022. Korban berjumlah 35 orang mengalami gejala sakit perut, pusing, mual dan muntah karena mengkonsumsi jajanan bakso bakar yang dijual di sekitar sekolah. Hasil pemeriksaan laboratorium dari Balai POM mengatakan, ditemukan bakteri pathogen *Staphylococcus aureus* dan *E-coli* pada sampel bakso bakar. Dua sampel lainnya, saos dan kecap dinyatakan negatif bakteri pathogen ⁽¹⁷⁾.

Media audio visual seperti video adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat media pembelajaran adalah

penyajian materi menarik, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Belajar mengajar dengan media pembelajaran menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran ⁽¹⁸⁾.

Berdasarkan penelitian Sari (2022) mengatakan ada pengaruh edukasi dengan media video animasi pada anak sekolah dasar. Video animasi direkomendasikan sebagai media komunikasi yang efektif karena dapat memuat banyak informasi tentang materi edukasi yang mudah dipahami ⁽¹⁹⁾. Penelitian yang dilakukan Meliyanti (2021) mengatakan edukasi dengan menggunakan video membuat siswa tertarik untuk memperhatikan informasi yang disampaikan terkait bahaya tidak sarapan pagi, sehingga pengetahuan mengalami peningkatan ⁽²⁰⁾.

Berdasarkan kejadian keracunan makanan di SDN 29 Gunung Sarik, pihak sekolah sudah melarang untuk jajan sembarangan, tetapi masih banyak yang mengabaikan ⁽²¹⁾. Sekolah tidak bisa melarang warga yang berdagang di sekitar sekolah karena pedagang adalah warga sekitar ⁽¹⁷⁾. Berdasarkan studi pendahuluan dengan wawancara kepada kepala sekolah, SDN 29 Gunung Sarik tidak memiliki kantin dan pihak sekolah sudah melakukan himbauan untuk membawa bekal ke sekolah, namun masih banyak yang tidak bawa bekal. Anak-anak lebih suka untuk jajan makanan yang ada di luar sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang efektivitas media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk merancang media edukasi video animasi sesuai dengan kebutuhan siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.
- b. Untuk mengetahui rata-rata nilai pengetahuan anak tentang Jajanan Sehat sebelum diberikan media video animasi pada anak kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.
- c. Untuk mengetahui rata-rata nilai pengetahuan anak tentang jajanan sehat sesudah diberikan media video animasi pada anak kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.
- d. Untuk mengetahui rata-rata nilai sikap anak tentang jajanan sehat sebelum diberikan media video animasi pada anak kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

- e. Untuk mengetahui rata-rata nilai sikap tentang jajanan sehat sesudah diberikan media video animasi pada anak kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.
- f. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi tentang jajanan sehat terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat berguna sebagai sumber informasi dan pengembangan ilmu promosi kesehatan khususnya promosi kesehatan tentang jajanan sehat pada anak sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Puskesmas

Sebagai sumber informasi yang membantu pihak Puskesmas dalam membuat suatu program atau melakukan edukasi tentang jajanan sehat kepada anak sekolah dasar.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan maupun sumber untuk evaluasi dalam pelayanan edukasi kesehatan terutama pada anak-anak dan membuat program-program yang dapat mempertahankan kesehatan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan atau sumber penelitian selanjutnya, dan mendorong bagi yang berkepentingan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai manfaat penggunaan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata peningkatan pengetahuan dan sikap siswa kelas IV dan V di SD tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode *mixed method*, yaitu kombinasi penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pada kuantitatif dilakukan dengan menggunakan kuesioner (*one group pretest-posttest*) sedangkan pada kualitatif dilakukan dengan cara wawancara mendalam untuk merancang media video animasi. variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata pengetahuan dan sikap mengenai jajanan sehat dengan edukasi melalui video animasi. Jumlah populasi sebanyak 86 siswa dan sampel sebanyak 86 siswa menggunakan teknik *Total Sampling*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik pada bulan September 2022 hingga Juni 2023.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Jajanan Sehat

1. Pengertian

Jajanan adalah makanan dan minuman yang diolah oleh perajin makanan di tempat penjualan atau disajikan sebagai makanan siap santap. Jajanan yang aman adalah panganan yang bebas dari bahan berbahaya (racun, bahan kimia, kuman) dan tidak bertentangan dengan agama, keyakinan dan budaya ⁽⁷⁾. Kantin sekolah berperan dalam penyedia kebutuhan berbagai makanan dan minuman bagi peserta didik dan juga warga sekolah lainnya ⁽⁴⁾. Saat lambung anak mulai kosong, si anak dapat jajan di kantin supaya dapat memusatkan kembali pikirannya kepada pelajaran yang diberikan oleh guru di kelasnya. Namun, jajanan yang dibeli anak sekolah belum terjamin kesehatan dan kebersihannya ⁽⁵⁾.

2. Jenis-Jenis Pangan Jajanan

a. Makanan sepinggan

Makanan sepinggan adalah kelompok makanan utama atau dikenal dengan istilah “jajanan berat”. Jajanan ini bersifat mengenyangkan dan dapat menggantikan makan utama seperti makan siang. Contoh : Baso kuah, mie ayam, nasi goreng, lontong sayur, gado-gado, ketoprak, somay, soto ayam, dan lain-lain

b. makanan camilan

Makanan camilan merupakan makanan yang dikonsumsi di luar makanan utama. Makanan camilan terdiri dari makanan camilan basah (gorengan, lempeng, kue lapis, donat dan lain-lain) dan makanan camilan kering (keripik, biskuit, kue kering dan lain-lain.)

c. Minuman

Jajanan minuman antara lain : minuman ringan dalam kemasan (minuman soda, teh, sari buah) dan berbagai macam minuman campur (es cendol, es campur, es doger, dan lain-lain)

d. Buah

Biasanya dijual dalam bentuk buah potong seperti pepaya, nanas. Melon, mangga, semangka dan lain-lain ⁽²²⁾.

3. Jajanan Sehat dan Aman

- a. Tidak mengandung cemaran kimia, yang biasanya didapat dari limbah industri, pestisida.
- b. Tidak mengandung cemaran biologis, yang biasanya disebabkan karena praktik kebersihan diri dan lingkungan yang tidak baik. Misalnya, makanan yang tercemar bakteri dari tanah, air mentah, kotoran hewan
- c. Tidak menggunakan pewarna berbahaya seperti rhodamine
- d. Tidak menggunakan bahan pengawet berbahaya seperti boraks dan formalin
- e. Tidak terdapat cemaran fisik, misalnya rambut, kuku, pasir, isi staples⁽³⁾.

4. Jajanan Tidak Sehat dan Tidak Aman

- a. Jajanan yang digoreng dengan minyak yang dipakai berulang-ulang (minyak tampak berwarna kehitaman)
- b. Jajanan yang disimpan dalam kondisi tidak terbungkus/tertutup, atau dibungkus dengan Koran atau kertas dengan tulisan
- c. Jajanan yang sudah berjamur/sudah melebihi tanggal kadaluarsa
- d. Jajanan/saus yang berwarna mencolok, bisa jadi menggunakan pewarna yang berbahaya⁽³⁾.

5. Akibat Jajanan Tidak Higienis

- a. Pangan jajanan yang diolah dengan menggunakan air yang tidak bersih dapat tercemar oleh bakteri *E.coli*. Gangguan yang disebabkan oleh bakteri ini adalah sakit perut, diare, dan gangguan pencernaan lainnya. Air yang tidak bersih juga banyak mengandung telur-telur cacing yang dapat menyebabkan kecacingan.
- b. Jajanan yang dijual di pinggir jalan dapat tercemar oleh timbal (Pb) yang berasal dari sisa pembakaran atau asap kendaraan bermotor. Keracunan timbal jangka panjang dapat mengakibatkan kelainan fungsi otak, anemia berat dan kerusakan ginjal.
- c. Pangan jajanan yang menggunakan bahan berbahaya formalin dan boraks dapat mengakibatkan gangguan pencernaan, seperti sakit perut akut, muntah-muntah, depresi sistem saraf, kegagalan peredaran darah, dan dalam jangka panjang dapat memicu kanker. Formalin dan boraks biasanya digunakan untuk pengawet mayat, pembasmi kecoa, dan

penghilang bau. Dalam dosis tinggi, formalin menyebabkan kejang-kejang, tidak bisa kencing, muntah darah, kerusakan ginjal, bahkan kematian.

- d. Pangan jajanan dengan pewarna tekstil seperti Rhodamin B (pewarna merah) dalam jangka panjang dapat mengakibatkan gangguan fungsi hati dan kanker hati. Sedangkan Methanil Yellow (pewarna kuning) dapat menyebabkan kanker kandung kemih ⁽²²⁾.

6. Kiat Mengonsumsi Jajanan

- a. Pastikan tangan dalam kondisi bersih. Cucilah dengan sabun dan air mengalir
- b. Perhatikan kemasan dalam kondisi baik, tidak berlubang, tidak sobek, tidak karatan, dan tidak penyok.
- c. Cermati label: halal, kadaluarsa, kandungan gizi, komposisi, dan izin edar.
- d. Pastikan masa kadaluarsa masih berlaku.
- e. Pastikan memiliki izin edar dari BPOM (Makanan Dalam Negeri-MD/Makanan Luar Negeri-ML) atau Kementerian Kesehatan (Pangan Industri Rumah Tangga-PIRT) ⁽⁷⁾.

B. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah bahasa, minat, rasa ingin tahu, ingatan, kesaksian, logika, pikiran dan penalaran. Pengetahuan dapat dilakukan

melalui pengisian angket atau wawancara tentang materi yang akan diukur pada subjek penelitian atau yang biasa disebut responden ⁽²³⁾. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia yakni, indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba ⁽²⁴⁾.

Suatu perbuatan yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng dari pada perbuatan yang tidak didasari oleh pengetahuan, dan orang yang mengadopsi perbuatan dalam diri seseorang tersebut akan terjadi proses sebagai berikut ⁽²⁵⁾:

- a. Kesadaran (*awareness*) seseorang tersebut menyadari dalam arti mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek).
- b. Merasa tertarik (*interest*) terhadap objek atau stimulus tertentu
- c. Di sini sudah timbul sikap subyek, menimbang-nimbang (*evaluation*) terhadap baik dan tidaknya stimulus yang dimaksud bagi dirinya.
- d. Sikap responden sudah lebih baik lagi, mencoba (*trial*), dimana subjek mulai melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus.
- e. Adopsi (*adoption*), dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran serta sikapnya terhadap stimulus.

2. Tingkat Pengetahuan di Dalam Domain Kognitif

- a. Tahu diartikan sebagai mengingat kembali (*recall*) terhadap suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya

- b. Memahami (*comprehension*) adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- c. Aplikasi (*Application*) adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar
- d. Analisis (*Analysis*) adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan dan sebagainya.
- e. Sintesis (*Synthesis*) menunjukkan suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan baru
- f. Evaluasi (*Evaluation*) berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria yang telah ada ⁽²⁴⁾.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu dari faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal meliputi pendidikan, tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam memberi respon terhadap sesuatu yang datang dari luar. Faktor internal meliputi jasmani , di

antaranya adalah kesehatan indera seseorang, rohani yang diantaranya adalah kesehatan psikis, intelektual, psikomotor, serta kondisi afektif serta kognitif individu. Faktor hubungan sosial juga mempengaruhi kemampuan individu sebagai komunikan untuk menerima pesan menurut model komunikasi media, pengalaman, pengalaman seseorang tentang berbagai hal dapat diperoleh dari lingkungan kehidupan dalam proses perkembangan. Paparan media massa juga dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang (25).

C. Sikap

1. Pengertian

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek (26). Sikap secara realitas menunjukkan ada kesesuaian respons pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung atau tidak langsung, melalui pendapat atau pertanyaan responden terhadap suatu objek secara tidak langsung dilakukan dengan pertanyaan hipotesis, kemudian dinyatakan pendapat responden (27).

2. Komponen pokok sikap

Sikap itu mempunyai tiga komponen pokok (26) :

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide, dan konsep terhadap suatu objek.
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek.
- c. Kecenderungan untuk bertindak (*tend to behave*).

Ketiga komponen ini secara bersama – sama membentuk sikap yang utuh (*total attitude*). Dalam penentuan sikap yang utuh ini, pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi memegang peranan penting.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap antara lain ⁽²³⁾ :

a. Pengalaman pribadi

Sikap yang diperoleh lewat pengalaman akan menimbulkan pengaruh langsung terhadap perilaku berikutnya.

b. Orang lain

Seseorang cenderung akan memiliki sikap yang disesuaikan atau sejalan dengan sikap yang dimiliki orang yang dianggap berpengaruh antara lain adalah orang tua, teman dekat, teman sebaya.

c. Kebudayaan

Kebudayaan dimana kita hidup akan mempengaruhi pembentukan sikap seseorang.

d. Media massa

Sebagai sarana komunikasi, berbagai media massa seperti televisi, radio, surat kabar dan internet mempunyai pengaruh dalam membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarah pada opini yang kemudian dapat mengakibatkan ada landasan kognisi sehingga mampu membentuk sikap.

e. Lembaga Pendidikan dan Lembaga agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap, dikarenakan keduanya meletakkan dasar, pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Pemahaman akan baik dan buruk antara sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan diperoleh dari pendidikan dan pusat keagamaan serta ajarannya.

f. Faktor emosional

sikap merupakan pernyataan yang didasari oleh emosi, yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

D. Promosi Kesehatan di Tatanan Sekolah

Promosi kesehatan di sekolah merupakan suatu upaya untuk menciptakan sekolah menjadi suatu komunitas yang mampu meningkatkan derajat kesehatan masyarakat sekolah melalui tiga kegiatan utama: (a) penciptaan lingkungan sekolah yang sehat; (b) pemeliharaan dan pelayanan di sekolah; dan (c) upaya Pendidikan yang berkesinambungan. Promosi kesehatan di sekolah membantu meningkatkan kesehatan, guru, karyawan, keluarga serta masyarakat sekitar, sehingga proses belajar mengajar berlangsung lebih produktif ⁽²⁸⁾. Hubungan antara anak dan keluarga yang sebagian besar waktu berinteraksi dengan keluarga lebih banyak ⁽²⁹⁾.

1. Prinsip Promosi Kesehatan di Sekolah

- a. Melibatkan semua pihak yang berkaitan dengan masalah kesehatan sekolah yaitu peserta didik, orang tua dan para tokoh masyarakat maupun organisasi-organisasi di masyarakat.
- b. Memberikan Pendidikan kesehatan sekolah dengan:
 - 1) Kurikulum yang mampu meningkatkan sikap dan perilaku peserta didik yang positif terhadap kesehatan serta dapat mengembangkan berbagai keterampilan hidup yang mendukung kesehatan fisik, mental, dan sosial
 - 2) Memperhatikan pentingnya Pendidikan dan pelatihan untuk guru maupun orang tua
- c. Mengupayakan agar sekolah mempunyai akses untuk dilaksanakannya pelayanan kesehatan di sekolah yaitu:
 - 1) Penjaringan, diagnosis dini, imunisasi serta pengobatan sederhana
 - 2) Kerjasama dengan Puskesmas setempat
 - 3) Program-program makanan bergizi dengan memperhatikan "keamanan" makanan ⁽²⁴⁾.

2. Penyelenggaraan Promosi Kesehatan di sekolah

Promosi kesehatan di sekolah diselenggarakan melalui lima tahap yang merupakan kombinasi intervensi dan riset. Kombinasi ini diperlukan guna memperoleh bukti empiris yang secara teoritis memungkinkan terjadinya daya ungkit terhadap perubahan-perubahan perilaku sasaran. Lima tahap tersebut, yaitu ⁽²⁸⁾ :

- 1) Mempersiapkan metode pengukuran yang cocok
- 2) Melakukan penelitian yang deskriptif
- 3) Intervensi yang tepat
- 4) Menyampaikan/menyebarkan hasil intervensi
- 5) Adopsi

Analisis situasi perencanaan promosi kesehatan sekolah berdasarkan langkah-langkah PRECEDE-PROCEED:

Fase 1 : Diagnosis Sosial

Diagnosis sosial adalah proses penentuan kualitas hidup siswa, guru, masyarakat, sekolah, serta masyarakat di sekolah. Penilaian dapat dilakukan dari data yang ada maupun dengan melakukan pengumpulan data secara langsung dari pengelola sekolah dan pihak yang terkait.

Fase 2 : Diagnosis Epidemiologi

Masalah kesehatan merupakan hal yang dapat memengaruhi kualitas hidup siswa sebagai contoh: cacangan, anemia, kurang energi protein(KEP), malnutrisi, merokok dan penyalahgunaan zat adiktif yang dapat mempengaruhi produktivitas dan prestasi belajar siswa di sekolah. Pada fase tersebut harus diidentifikasi siapa atau kelompok mana yang terkena masalah kesehatan, bagaimana pengaruh atau akibat dari masalah kesehatan tersebut.

Fase 3: Diagnosis perilaku dan lingkungan

Pada fase ini diidentifikasi masalah perilaku yang mempengaruhi masalah kesehatan dan masalah lingkungan (fisik dan psiko-sosial) yang

mempengaruhi perilaku dan status kesehatan maupun kualitas hidup masyarakat sekolah. Indikator perilaku untuk mengidentifikasi masalah perilaku yang mempengaruhi status kesehatan yaitu:

- 1) Pemanfaatan pelayanan
- 2) Upaya pencegahan
- 3) Pola konsumsi
- 4) Kepatuhan
- 5) Upaya pemeliharaan kesehatan sendiri

Fase 4 : Diagnosis Pendidikan dan Organisasional

Determinan perilaku yang mempengaruhi status kesehatan siswa sekolah atau masyarakat disekitarnya dapat dilihat dari tiga faktor yakni:

- 1) Faktor predisposisi
- 2) Faktor pemungkin
- 3) Faktor penguat

Fase 5: Diagnosis Administratif dan Kebijakan

Upaya untuk memperbaiki status kesehatan dapat didukung atau dihambat oleh peraturan dan kebijakan yang ada oleh sebab itu, perlu diketahui tentang bagaimana dampak peraturan dan kebijakan di tingkat nasional, kabupaten, local maupun sekolah terhadap kesehatan. Untuk itu perlu dilakukan kebijakan dan peraturan yang ada tentang:

- 1) Syarat kehadiran siswa di sekolah.
- 2) Kesamaan kesempatan untuk sekolah bagi anak laki-laki dan perempuan

- 3) Kedudukan perempuan di sekolah, tempat kerja dan tatanan sosial lainnya.
- 4) Kekerasan seksual, fisik, dan mental.
- 5) Produksi, pemasaran dan distribusi rokok, minuman keras dan zat adiktif lainnya

Pada diagnosis administratif dilakukan tiga penilaian, yaitu:

- 1) Sumber daya yang dibutuhkan untuk melaksanakan program promosi kesehatan di sekolah
- 2) Sumber daya yang ada di sekolah dan masyarakat sekitarnya.
- 3) Hambatan pelaksanaan program ⁽²⁸⁾.

E. Media Promosi Kesehatan

1. Pengertian

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada sasaran, sehingga mudah dimengerti oleh sasaran/pihak yang dituju. Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, baik itu melalui media cetak, elektronik, dan media luar ruang, sehingga sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatannya. Prinsip pembuatan media bahwa pengetahuan yang ada pada setiap orang diterima atau ditangkap melalui panca indra. Semakin banyak panca indra yang digunakan, semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh ⁽²⁸⁾.

2. Tujuan media promosi kesehatan

- a. Media dapat mempermudah penyampaian informasi
- b. Media dapat menghindari kesalahan persepsi
- c. Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan
- d. Media dapat mempermudah pengertian
- e. Media dapat mengurangi komunikasi yang verbalistic
- f. Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan mata
- g. Media dapat memperlancar komunikasi, dan lain-lain ⁽³⁰⁾.

3. Prinsip media promosi kesehatan

- a. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima pesan dan informasi kesehatan dari sebuah media, maka semakin tinggi atau jelas dalam memahami pesan yang diterima
- b. Setiap jenis media yang digunakan sudah pasti memiliki kelemahan dan kelebihan
- c. Perlu digunakannya berbagai macam variasi media namun tidak perlu berlebihan dalam penggunaannya
- d. Pengguna media dapat memotivasi sasaran untuk berperan aktif dalam penyampaian informasi atau pesan
- e. Rencanakan secara matang terlebih sebelum media digunakan atau dikonsumsi oleh sasaran
- f. Hindari penggunaan media sebagai selingan atau pengisi waktu kosong saja ⁽³⁰⁾.

g. Perancangan Media Promosi Kesehatan P-Proses

P-Proses adalah sebuah kerangka kerja yang didesain untuk membimbing dalam mengembangkan perencanaan komunikasi strategis. P-Proses adalah kunci untuk mendesain strategi komunikasi di dalam media yang sistematis, rasional, responsive, praktis dan strategis. P-Proses merupakan proses penyusunan perencanaan komunikasi yang praktis dan strategis, mencakup 5 (lima) langkah, yaitu ⁽³¹⁾ :

a. *Analysis* (analisis)

Analisis merupakan langkah pertama dalam mengembangkan program komunikasi yang efektif, dibangun berdasarkan pengalaman masa lalu yang telah terdokumentasi dengan baik. Analisis situasi adalah melakukan keseluruhan analisis komunikasi dan khalayak secara rinci, yaitu :

- 1) Melakukan analisis partisipasi; pada tingkat nasional dan internasional, mengidentifikasi mitra untuk membantu memulai perubahan kebijakan dan memperkuat intervensi komunikasi.
- 2) Melakukan analisis sosial dan perilaku; dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku peserta pada tingkat individu. Jika perlu menggunakan data-data tambahan dari penelitian formatif dan penelitian yang mendalam, mengidentifikasi jaringan sosial, norma sosial budaya, efikasi kolektif, dan dinamika masyarakat (termasuk pola kepemimpinan) di tingkat masyarakat .

- 3) Menilai komunikasi dan kebutuhan pelatihan; menganalisis khalayak dengan menggunakan akses media; kapasitas kebutuhan penguatan media lokal, media tradisional, LSM, dan komunikasi instansi; kapasitas organisasi mitra dan kebutuhan sumber daya lainnya. Menentukan ketersediaan bahan komunikasi dan pengembangan keterampilan interpersonal yang dibutuhkan untuk komunikasi dan konseling.

b. *Strategic Design* (Desain Strategis)

- 1) Menetapkan tujuan komunikasi; yang spesifik, terukur, tepat, realistis, dan tepat waktu. Pilih bagian penting khalayak dan mengukur perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kebijakan, atau perubahan proses diharapkan dalam waktu tertentu.
- 2) Mengembangkan pendekatan dan penempatan program; pilih model perubahan perilaku pada saat program dasar. Secara eksplisit menyatakan asumsi yang mendasari pendekatan dan strategi dasar. Menjelaskan mengapa dan bagaimana program ini diharapkan mengubah perilaku khalayak.
- 3) Menentukan saluran; pertimbangkan koordinasi, pendekatan multimedia untuk dampak sinergis. Bila memungkinkan, mencapai skala dengan memasukkan media massa terkait dengan mobilisasi masyarakat dan komunikasi interpersonal antara keluarga, teman, komunitas, jaringan sosial, dan penyedia layanan.
- 4) Menyusun rencana pelaksanaan; mengembangkan jadwal kerja dengan teratur untuk memantau kemajuan, menyiapkan baris rincian anggaran,

menyelesaikan rencana pengelolaan termasuk peran dan tanggung jawab para mitra. memastikan semua yang terlibat tahu apa yang diharapkan.

- 5) Mengembangkan rencana pemantauan dan evaluasi; mengidentifikasi indikator dan sumber data untuk memantau pelaksanaan program serta reaksi khalayak, memilih desain studi untuk mengukur hasil proses dan menilai dampaknya.

c. *Development dan Testing* (Pengembangan dan Pengujian)

Langkah ini adalah Langkah mengembangkan konsep, bahan, pesan, cerita, dan proses partisipatif menggabungkan ilmu pengetahuan dan seni. Bagian dari pengembangan dan pengujian ini adalah :

- 1) Pengembangan; Langkah ini dapat melibatkan pengembangan pedoman, alat, peralatan, mungkin termasuk fasilitasi manual untuk interaksi kelompok atau pedoman pelatihan untuk konseling, bantuan pekerjaan untuk penyedia layanan, proses internet interaktif, TV atau radio script, buku komik pendidikan, atau sejumlah intervensi lain.
- 2) Pengujian; Konsep pengujian dengan pemangku kepentingan dan perwakilan dari khalayak yang akan dicapai melalui pra-tes mendalam dari bahan, pesan, dan semua tingkatan khalayak
- 3) Merevisi; Melakukan perubahan berdasarkan hasil *pretest* untuk pesan, cerita, atau proses partisipatif yang tidak dipahami dengan benar, tidak ingat, atau tidak dapat diterima sosial atau budaya.

- 4) Tes ulang; Bahan tes ulang untuk memastikan revisi dilakukan dengan baik dan membuat penyesuaian akhir sebelum replikasi, pencetakan, atau produksi akhir.

d. *Implementation and Monitoring* (implementasi dan Pemantauan)

Langkah keempat adalah implementasi dan pemantauan. Implementasi menekankan partisipasi, fleksibilitas, dan pelatihan yang maksimum. Pemantauan melibatkan hasil pelacakan untuk memastikan bahwa semua kegiatan berlangsung seperti yang direncanakan dan ada potensi masalah yang segera ditangani. Bagian dari implementasi dan pemantauan ini adalah:

- 1) Memproduksi dan menyebarkan, Mengembangkan dan menerapkan rencana diseminasi yang mungkin termasuk pemerintah daerah, Lembaga Swadaya Masyarakat, sektor swasta, yang sesuai, dan media.
- 2) Pelatihan pelatih dan pekerja lapangan.
- 3) Memobilisasi peserta inti, Berbagi informasi, hasil, dan kepercayaan dengan para mitra, dan masyarakat
- 4) Mengelola dan memantau program: Periksa hasil program untuk memastikan kualitas dan konsistensi, sekaligus : memaksimalkan partisipasi.
- 5) Menyesuaikan program berdasarkan pemantauan.

e. *Evaluation and Replanning* (evaluasi dan perencanaan ulang)

Langkah terakhir dari P-Proses adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur seberapa baik program mencapai tujuannya. Hal ini dapat

menjelaskan seberapa efektif termasuk dampak kegiatan yang berbeda pada khalayak yang berbeda. Bagian kegiatan ini adalah :

- 1) Mengukur hasil dan menilai dampaknya; Banyak evaluasi mengukur hasil untuk menentukan apakah perubahan yang diinginkan telah terjadi pada pengetahuan, sikap, atau perilaku antara khalayak, atau dalam kebijakan yang diberikan relevan untuk program ini.
- 2) Diseminasi hasil; Adalah penting bahwa setiap orang yang terlibat harus menyadari dampak program, apakah itu positif atau tidak. Berbagi dampak hasil secara luas dengan para mitra, stakeholder inti, media, dan lembaga pendanaan.
- 3) Menentukan kebutuhan masa depan; Hasil menunjukkan di mana tindak lanjut diperlukan dan di mana kegiatan program dapat diperpanjang.
- 4) Merevisi/mendesain ulang program; Sebuah evaluasi yang baik akan menunjukkan jika program lemah dan dimana perlu proses revisi desain, bahan, atau strategi keseluruhan kegiatan. Cara lain kadang-kadang bersamaan, ia akan menampilkan apa yang cocok dan bagaimana untuk meniru dampak positif.

F. Video animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang mempunyai peranan penting dalam membantu peserta didik memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak ⁽³²⁾. Video merupakan salah satu jenis media elektronik sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan ⁽³³⁾. Media pembelajaran video merupakan media

Pendidikan yang mengandung unsur media Pendidikan yang mengandung unsur audio dan unsur visual, sehingga memberikan informasi yang jelas terhadap pesan yang disampaikan. Pesan yang disampaikan dapat berupa fakta, bersifat informatif, edukatif maupun instruksional ⁽²⁸⁾. Pembuatan video memiliki beberapa tujuan yaitu cerita video yang bertujuan untuk memaparkan cerita, dokumenter video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan, presentasi video yang bertujuan untuk mengkomunikasi ide atau gagasan ⁽³⁴⁾.

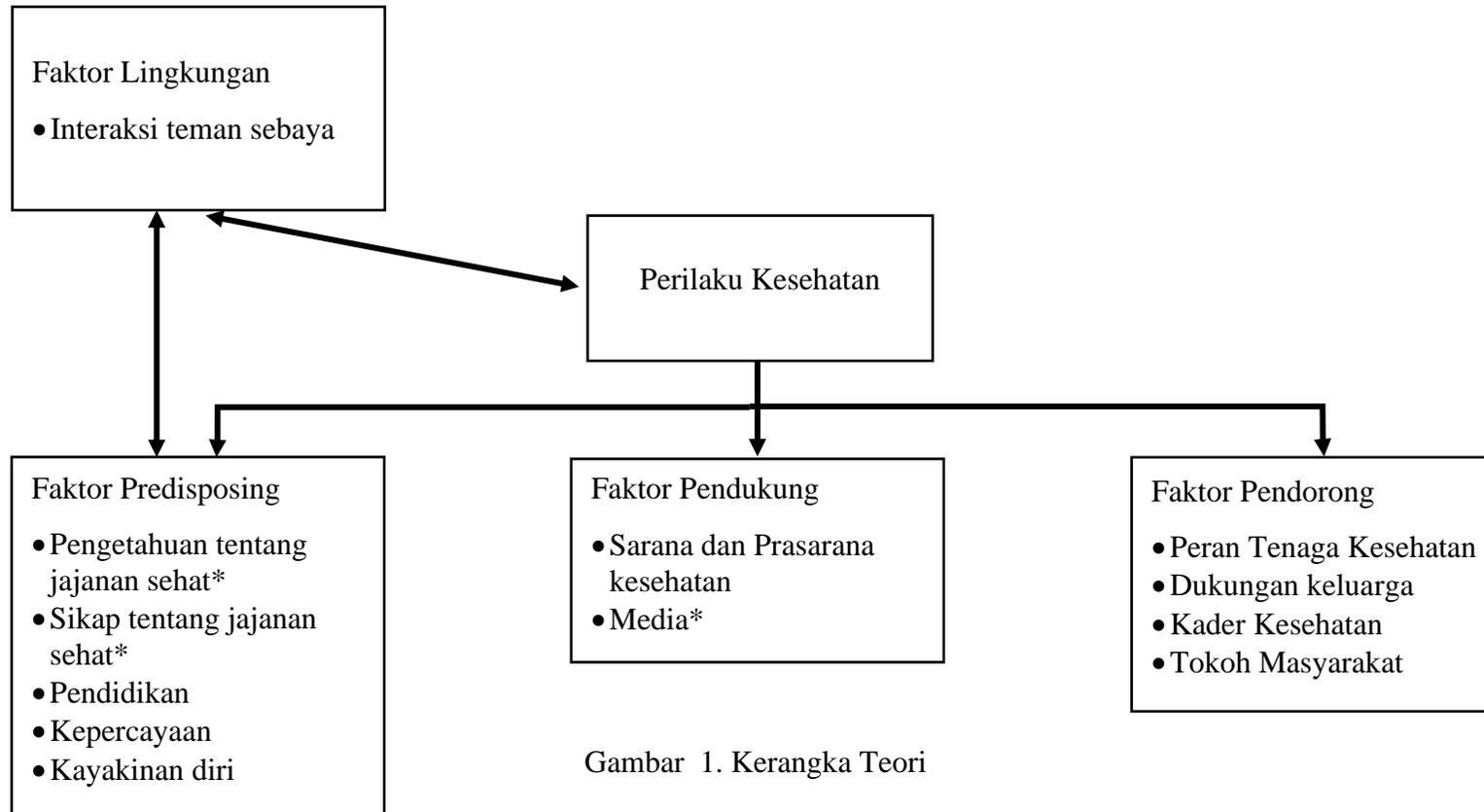
1. Kelebihan dari video

- a. Pesan yang disampaikan dikemas secara menarik sehingga akan mudah diingat oleh penonton
- b. Tidak terbatas jarak dan waktu
- c. Dapat di ulang-ulang
- d. Format dapat disajikan dengan berbagai bentuk, seperti kaset, CD dan DVD.

2. Kekurangan dari video

- a. Pada proses pembuatannya membutuhkan biaya yang tidak sedikit
- b. Membutuhkan peralatan – peralatan lain, seperti video player, LCD dan lain-lain
- c. Lebih menekan isi materi daripada proses dari materi tersebut
- d. Tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya
- e. Pengambilan gambar yang kurang tepat akan mengakibatkan salah penafsiran oleh penonton ⁽³⁰⁾.

G. Kerangka Teori

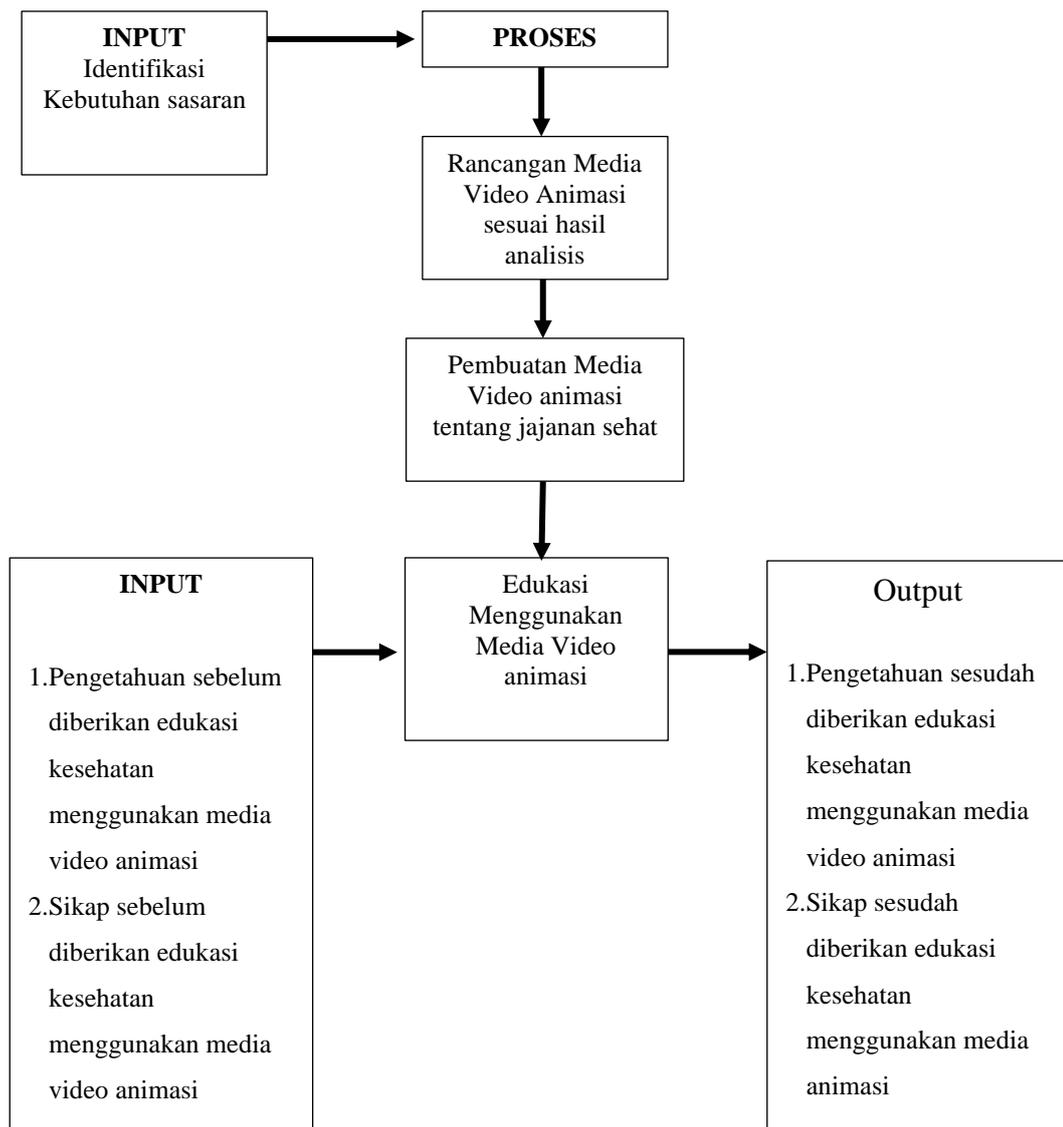


Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber : Modifikasi Teori Sosial Kognitif oleh Albert Bandura (1986), Teori Lawrence Green dan M. Kreuter (2005)

H. Kerangka Konsep

Penelitian bersifat pre-test dan post-test yaitu membandingkan pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan mengenai jajanan sehat menggunakan media video animasi.



Gambar 2. Kerangka Konsep

I. Definisi Operasional

1. Penelitian Kualitatif

Tabel 1. Definisi Operasional Kualitatif

No	Variabel	Definisi Istilah
1.	Media Video Animasi	Video animasi merupakan salah satu jenis media elektronik sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi kesehatan. Dalam penelitian ini video animasi adalah media yang dirancang untuk anak usia sekolah dasar sebagai media edukasi tentang jajanan sehat pada anak sekolah
2.	Perancangan Media	<p>P-Proses adalah kunci untuk mendesain strategi komunikasi di dalam media yang sistematis, rasional, responsive, praktis dan strategis. Dalam penelitian ini P-proses adalah langkah yang dilakukan untuk merancang, menerapkan dan mengevaluasi media edukasi video animasi tentang pentingnya jajanan sehat.</p> <p>Langkah P Proses:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Analisis masalah kesehatan tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik b. Mendapatkan informasi kebutuhan media edukasi di SDN 29 Gunung Sarik c. Pengembangan pesan, uji coba dan produksi media. Produksi media dilakukan menggunakan Doratoon d. Melakukan Intervensi dengan penampilan video animasi edukasi jajanan sehat pada anak SDN 29 Gunung Sarik e. Evaluasi dilakukan dengan melihat apakah media tersebut dapat dipahami oleh siswa SDN 29 Gunung Sarik

2. Penelitian Kuantitatif

Tabel 2. Definisi Operasional Kuantitatif

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1.	Pengetahuan tentang Jajanan Sehat	Segala sesuatu yang diketahui responden tentang jajanan sehat pada anak sekolah diantaranya: jenis jajanan, jajanan sehat dan tidak sehat, akibat jajanan tidak higienis, dan kiat mengkonsumsi jajanan sebelum dan sesudah intervensi dengan video animasi	Mengedarkan kuesioner	Kuesioner	Skor nilai Rata-rata pengetahuan responden Sebelum dan sesudah diberikan intervensi	rasio
2.	Sikap tentang jajanan sehat	Penilaian atau pernyataan responden baik positif dan negatif terhadap jajanan sehat pada anak sekolah	Mengedarkan kuesioner	Kuesioner	Rata-rata sikap responden Sebelum dan sesudah diberikan intervensi	rasio

J. Hipotesis

1. Ada efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat
2. Ada efektivitas penggunaan media video animasi terhadap peningkatan sikap siswa tentang jajanan sehat

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*) yaitu dengan menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian jenis kualitatif bertujuan untuk merancang media edukasi video animasi tentang jajanan sehat pada anak SD dengan metode wawancara mendalam.

Penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang jajanan sehat dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) dengan pendekatan *One Group Pre test* dan *Post test*. *Pre test* diberikan sebelum ada perlakuan dan *Post-test* diberikan setelah ada perlakuan. Tujuan penelitian kuantitatif ini adalah untuk melihat perubahan yang diperoleh kelompok dari sebelum dan setelah ada perlakuan

B. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Penelitian ini diawali dengan survey awal yang dilakukan pada bulan November 2022 dan waktu pengumpulan data dilakukan pada Maret hingga Mei 2023.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang pada tahun 2023

C. Populasi, Sampel dan Informan

1. Populasi

Populasi adalah semua individu yang menjadi target penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa Kelas IV dan V sebanyak 68 orang di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian kuantitatif ini adalah seluruh siswa Kelas IV dan V sebanyak 68 orang di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Pengambilan sampel menggunakan Teknik *Total Sampling*. Kriteria inklusinya adalah anak sekolah yang hadir di sekolah dan ekslusinya adalah anak sekolah yang tidak hadir di sekolah

3. Informan

Informan pada penelitian kualitatif yang dipilih yaitu ahli desain grafis, tenaga kesehatan dan guru SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Untuk informan utama pada penelitian kualitatif ini adalah tenaga kesehatan sedangkan untuk informan kunci adalah ahli desain grafis (animator) dan guru.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan data

1. Jenis Data

a. Data Primer

Data primer penelitian kualitatif diperoleh dengan wawancara mendalam pada informan. Selain itu, untuk penelitian kuantitatif diperoleh

dari hasil *pre test* dan *post test* skor pengetahuan dan sikap responden dan pengumpulan data dilakukan dengan mengisi kuesioner

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini gambaran umum SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang yang meliputi tentang data geografis, profil dan jumlah data siswa SDN 29 Gunung Sarik .

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam dengan ahli desain grafis , tenaga kesehatan dan guru untuk menghasilkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan responden. Untuk penelitian kuantitatif menggunakan instrumen kuesioner *pre test* dan *post test* kepada responden pada saat penelitian berlangsung untuk mengukur perubahan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat menggunakan media edukasi video animasi

E. Instrumen Penelitian

1. Penelitian Kualitatif

Instrumen utama dalam pengumpulan data yaitu peneliti itu sendiri dengan menggunakan pedoman wawancara, alat perekam, buku catatan dan kamera handphone untuk dokumentasi.

2. Penelitian Kuantitatif

Instrumen yang digunakan pada penelitian kuantitatif adalah kuesioner yang berisi pernyataan berkaitan dengan pengetahuan sebanyak 15 butir dan pernyataan yang berkaitan dengan sikap sebanyak 15 butir.

a. Uji Validitas

Uji validitas untuk mengukur suatu data apabila r hitung $>$ r tabel maka item yang diujikan dinyatakan valid.

1) Pengetahuan

Uji validitas dilakukan di SDN 32 Andalas pada kuesioner yang diisi oleh 15 orang yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden. Pada uji validitas pengetahuan didapatkan hasil pertanyaan yang valid yaitu 9 dari 15 pertanyaan. Pertanyaan yang tidak valid dilakukan pergantian pertanyaan dan menambahkan butir jawaban.

2) Sikap

Uji validitas dilakukan di SDN 32 Andalas pada kuesioner yang diisi oleh 15 orang yang memiliki karakteristik yang sama dengan responden. Uji validitas sikap didapatkan hasil pertanyaan yang valid yaitu 6 dari 15 pertanyaan. Pertanyaan yang tidak valid dilakukan pergantian pertanyaan dan menambahkan butir jawaban.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas dan hanya dilakukan pada pertanyaan yang valid. Pada kuesioner penelitian jika nilai cronbach's alpha $>$ 0,6 maka instrumen penelitian reliabel. Nilai cronbach's alpha

kuesioner pengetahuan adalah 0,878 dan nilai cronbach's alpha kuesioner sikap adalah 0,879.

F. Prosedur Penelitian

1. Tahap persiapan

- a. Identifikasi awal kebutuhan yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian.
- b. Pengurusan surat izin penelitian ke Sekretariat D IV Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang.
- c. Memasukkan surat izin penelitian ke Dinas Pendidikan Kota Padang untuk dilanjutkan ke SDN 29 Gunung sarik
- d. Pengurusan surat izin penelitian di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang

2. Tahap Pelaksanaan

a. Penelitian Kualitatif

- 1) Pada tanggal 11, 12 dan 23 Mei peneliti melakukan wawancara mendalam dengan tenaga kesehatan di Puskesmas Belimbing untuk menggali informasi dan pendapat konten media edukasi video animasi. Setelah melakukan wawancara mendalam peneliti melakukan data dengan reduksi data yaitu memasukkan hasil wawancara mendalam kedalam transkrip dan matriks. Selanjutnya peneliti menyajikan data dalam bentuk narasi sehingga bisa ditarik kesimpulan berdasarkan pendapat, masukan dan saran dari informan tentang jajanan sehat sebelum memproduksi media.

- 2) Pada tanggal 13 dan 22 Mei peneliti melakukan wawancara mendalam dengan guru sekolah untuk menggali informasi seputar perilaku anak-anak tentang jajanan sehat untuk dapat menganalisis kesehatan. Setelah wawancara peneliti melakukan pengolahan data dengan reduksi data yaitu memasukkan hasil wawancara mendalam kedalam transkrip dan matriks. Selanjutnya peneliti menyajikan data dalam bentuk narasi sehingga bisa ditarik kesimpulan perilaku anak-anak tentang jajanan sehat.
- 3) Pada tanggal 7 Juni 2023 peneliti melakukan wawancara mendalam dengan ahli desain grafis (animator) untuk meminta penilaian, pendapat, saran dan kritik terhadap media edukasi video animasi. Setelah melakukan wawancara mendalam peneliti melakukan data dengan reduksi data yaitu memasukkan hasil wawancara mendalam kedalam transkrip dan matriks. Selanjutnya peneliti menyajikan data dalam bentuk narasi sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa media edukasi video animasi masih belum sempurna dan masih ada perbaikan. Peneliti tidak melakukan uji media kepada sasaran responden yaitu anak SD, namun peneliti menguji kelayakan media langsung kepada ahli desain (animator) yang sudah berpengalaman dibidang pembuatan video animasi.
- 4) Pada tanggal 7 dan 8 Juni 2023 peneliti melakukan perbaikan atau revisi media edukasi video animasi diproduksi dan dibagikan kepada responden.

b. Penelitian Kuantitatif

- 1) Pada tanggal 31 Mei 2023 peneliti melakukan *pre test* dengan pengisian kuesioner oleh responden untuk mengetahui pengetahuan dan sikap siswa sebelum diberikan intervensi.
- 2) Pada tanggal 9 Juni peneliti melakukan intervensi dengan melakukan pemutaran edukasi video animasi.
- 3) Pada tanggal 10 Juni peneliti melakukan *post test* dengan pengisian kuesioner oleh responden untuk mengetahui pengetahuan dan sikap siswa sesudah diberikan intervensi
- 4) Selanjutnya ditarik kesimpulan apakah media edukasi video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap untuk dijadikan media promosi kesehatan.

G. Pengolahan dan Analisis Data

1. Tahap Pengolahan Data

a. Penelitian Kualitatif

Tahapan pengolahan data secara kualitatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1) *Reduksi* (Pemeriksaan Data)

Meneliti data-data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban, melakukan penyederhanaan, penggolongan dan membuang data yang tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian terhadap hasil wawancara dengan informan. Bentuknya berupa transkrip data, lalu

membuat matriks yang sesuai dengan kebutuhan rancangan media penelitian.

2) *Classifying* (Klarifikasi)

Proses mengumpulkan data hasil wawancara dengan informan, pengamatan, pencatatan langsung di lapangan agar tersusun dalam bentuk pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi disertai dengan kutipan sebagian hasil wawancara mendalam dengan informan untuk kebutuhan merancang media

3) *Concluding* (Penarikan Kesimpulan)

Tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil penelitian. Kesimpulan dilakukan untuk mencari makna dari wawancara mendalam dengan informan dalam kebutuhan merancang media. Kesimpulan ini akan dimanfaatkan dalam proses merancang media.

b. Penelitian Kuantitatif

Tahap pengolahan data dilakukan secara kuantitatif dengan metode komputerisasi menggunakan program SPSS, dengan tahapan sebagai berikut :

1) *Editing Data* (Pemeriksaan Data)

Setelah pengumpulan data dilakukan, peneliti melakukan pengecekan isian kuesioner pre test dan post test oleh responden.

Tujuannya untuk memeriksa data dari responden apakah ada bagian yang kosong atau tidak. Hal yang dicek pada kuesioner adalah kelengkapan, kejelasan, relevan dan konsisten dari jawaban responden.

2) *Coding* (Memberi Kode)

Proses pengolahan secara sistematis pada data mentah dengan pemberian kode kuesioner yang terkumpul untuk memudahkan pengolahan data. Pemberian kode diantaranya sebagai berikut :

- a) Pengetahuan, jawaban benar = 1 dan salah = 0
- b) Sikap, tergantung pada pernyataan positif maupun negatif. Untuk penilaian skor pernyataan positif yaitu :

Positif	Negatif
a) Sangat setuju = 4	a) Sangat setuju = 1
b) Setuju = 3	b) Setuju = 2
c) Tidak setuju = 2	c) Tidak setuju = 3
d) Sangat tidak setuju = 1	d) Sangat tidak setuju = 4

3) *Entry* (Memasukkan Data)

Setelah dilakukan pengkodean data, kemudian hasil skor dimasukkan ke dalam *Microsoft Excel* sebagai langkah awal pengolahan data di program SPSS

4) *Cleaning* (Pembersihan)

Data yang telah dimasukkan dilakukan pengecekan kembali untuk menghindari ada kesalahan kode dan data yang missing.

5) *Transferring* (Memindahkan Data ke Program SPSS)

Memindahkan data ke program SPSS untuk dilakukan pengolahan data dan di analisis univariat dan bivariat.

2. Tahap Analisis Data

a. Penelitian Kualitatif

Analisis yang digunakan pada penelitian kualitatif yaitu dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber untuk mendapatkan data dari berbagai sumber informan dengan cara mengidentifikasi hasil jawaban dari wawancara mendalam yang dilakukan bersama informan. Selanjutnya hasil yang didapatkan dijadikan sebuah kesimpulan.

b. Penelitian Kuantitatif

1) Analisis Univariat

Analisis ini dilakukan terhadap penelitian deskriptif, dengan menggunakan statistik deskriptif. Analisa data yang disajikan adalah nilai statistik deskriptif meliputi *mean* (rata-rata) dan standar deviasi. Variabel yang dianalisis adalah nilai rata-rata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah perlakuan.

2) Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk melihat perbedaan pengetahuan dan sikap responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Melakukan uji normalitas dengan uji *Kolmogrov-Smirnov* didapatkan data terdistribusi tidak normal. Analisis bivariat penelitian

ini menggunakan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui efektivitas media edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat. Dimana derajat kepercayaannya adalah 95% ($\alpha= 0,05$), jika $p\text{-value} < 0,05$ maka ada efektivitas media edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat. Tetapi apabila $p\text{-Value} > 0,05$, maka tidak ada efektivitas media edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat.

H. Penyajian Data

1. Penelitian Kualitatif

Data yang telah diolah dan dianalisis akan disajikan dalam bentuk narasi yang telah dirangkum secara baik dan benar.

2. Penelitian Kuantitatif

Data dari hasil kuesioner pengetahuan dan sikap siswa tentang penggunaan media edukasi video animasi jajanan sehat yang telah diolah dan dianalisis akan disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik yang merupakan salah satu institusi pendidikan setara SD/MI di Kota Padang. Sekolah terletak di Jl. Lolo Gunung Sarik yang termasuk dalam Kel. Gunung Sarik, Kec. Kuranji, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. SDN 29 Gunung Sarik memiliki luas tanah 1,387 m² dengan ruang kelas sebanyak 7 ruang dengan 11 rombel, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS (Usaha Kesehatan Siswa).

Di sekolah peneliti juga belum melihat ada media-media yang berisikan informasi tentang jajanan sehat. Berdasarkan pengamatan peneliti jajanan yang dijual di dalam sekolah seperti, kerupuk mie, mie goreng, minuman saset dan minuman kemasan dalam bentuk gelas. Untuk jajanan diluar sekolah seperti minuman berwarna, sate, minuman saset, makanan kemasan dan makanan yang diolah dengan cara digoreng. Peneliti juga melihat banyak anak-anak yang membeli minuman berperisa yang dijual di warung.

B. Karakteristik Informan

Karakteristik informan penelitian ini dilakukan wawancara kepada 9 orang informan yang terdiri dari 3 orang guru, 3 orang ahli desain (animator) dan 3 orang tenaga kesehatan (2 orang gizi dan 1 orang kesling)

Tabel 3. Karakteristik Informan wawancara

No.	Kode Informan	Nama Inisial	Umur	Jabatan
1.	Informan Utama (IU1)	YS	40 Tahun	Gizi
2.	Informan Utama (IU2)	E	48 Tahun	Gizi
3.	Informan Utama (IU3)	F	38 Tahun	Kesling
4.	Informan Kunci (IK1)	PG	29 Tahun	Guru
5.	Informan Kunci (IK2)	HP	27 Tahun	Guru
6.	Informan Kunci (IK3)	A	52 Tahun	Guru
7.	Informan Kunci (IK4)	RR	23 Tahun	Ahli Desain
8.	Informan Kunci (IK5)	AM	21 Tahun	Ahli Desain
9.	Informan Kunci (IK6)	AHF	20 Tahun	Ahli Desain

Berdasarkan tabel 3 informan pada penelitian ini terdiri dari informan utama adalah tenaga kesehatan. Sedangkan informan kunci dalam penelitian ini adalah ahli desain grafis dan guru di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

C. Hasil Penelitian

1. Perancangan Media Edukasi Video Animasi

a. Analisis Masalah Kesehatan

Analisis masalah kesehatan didapatkan dari wawancara mendalam dengan guru terkait perilaku siswa tentang jajanan sehat. Berdasarkan hasil wawancara mendalam tentang jajanan yang diminati siswa kepada guru, didapatkan bahwa siswa yang jarang sarapan pagi sering beli nasi goreng, soto dan jajanan seperti nugget, sate, donat, bakso bakar, es dan minuman berwarna. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“...kalau manis-manis....asin-asin ya kayak nugget...sate yang paling sering....sering jajan-jajan air-air berwarna itu...” (IK 1)

“anak-anak tu kini jarang sarapan.....pagi tu pasti beli nasi goreng....siko ado soto dulu a, kini indak lah jarang lai....” (IK 2)

“...jajanan es...yang kedua...sekarang masih marak-maraknya sekarang apo bakso bakar... kerupuk, nasi goreng kan disini ada di kantin” (IK 3)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam tentang pemahaman siswa tentang jajanan yang tidak sehat kepada guru, didapatkan bahwa setelah kejadian KLB (Kejadian Luar Biasa) guru sering memberikan edukasi dan materi pelajaran yang berkaitan dengan jajanan, namun kegiatan ini tidak bersifat berkelanjutan. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“sebagian besar sih anak-anak tu udah paham.... saya selaku ibuk guru juga sering meng e apa, mengedukasi anak-anak.” (IK 1)
“...materi akak tu...pas sistem pencernaan tu kan ado tu penyebab penyakit maag, penyebab apo tu karena makanan tidak sehaaat.” (IK 2)
“Setelah kejadian waktu kita keracunan...tapi setelah bergulirnya waktu... libur panjang lamaaa...sama anak-anak lah di abai....” (IK 3)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru tentang cara siswa memilih jajanan yang sehat, didapatkan bahwa sebagian siswa paham setelah di edukasi dan beberapa anak yang kritis tetap memperhatikan jajanan yang sehat, namun bagi anak-anak yang lain jika makanan tersebut enak mereka beli dan juga terpengaruh dengan yang dibeli temannya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“...setelah di edukasi... rasanya mungkin ada beberapa siswa yang paham, ada yang membawa bekal sendiri aaa dari rumah.” (IK 1)
“... lai nyo perhatian anak yang kritis nak, tapi kalau anak yang apo indak nyo bali senyo, kawan bali nyo bali lo” (IK 2)
“Untuk saat sekarang ndak, pokoknya... Aaa kalau lamak rasonyo tam tam...” (IK 3)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan guru, didapatkan bahwa SD 10 bergabung ke SD 29 sehingga para pedagangnya juga ikut berpindah. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut:

“SD 10 tu laaah saa tak 1 semester kini numpang...Jadi pagi SD 29, 10 nyo numpang ee siang di siko....SD 29 dulu ado yang jua kantinnyo tapi...kadang nyo manggaleh kadang indak.” (IK 2)

“SD 10 numpang di sini kan 15 lokal. Otomatis orang pedagang yang jualan di sana tu, pindah ke sini...15 gerobak tu paling apa siang...” (IK 3)

Kesimpulan wawancara mendalam dari semua informan yaitu anak-anak jarang sarapan pagi dari rumah dan sering jajan di pagi hari seperti nasi goreng dan soto. SD 10 sudah 1 semester numpang di SD 29 sehingga jajanan lebih bervariasi dari biasanya dikarenakan para pedagang SD 10 juga pindah ke SD 29. Setelah Kejadian Luar Biasa (KLB) sudah ada dilakukan edukasi kepada anak-anak tentang jajanan sehat dan tidak sehat, namun karena seiring berjalannya waktu sudah mulai terabaikan oleh anak-anak. Anak-anak membeli jajanan jika rasanya enak dan terpengaruh dengan jajanan yang dibeli temannya.

b. Desain Strategi Media Promosi Kesehatan

Setelah dilakukan analisis masalah selanjutnya menetapkan tujuan dan rencana pelaksanaan sebagai berikut :

- 1) Sasaran dari media video animasi adalah siswa SDN 29 Gunung Sarik
- 2) Tujuan dari media video animasi yaitu meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat di SDN29 Gunung sarik.
- 3) Media yang dibuat ialah media video animasi, dengan isi konten sesuai dengan masukan dari tenaga kesehatan.
- 4) Strategi yang dilakukan yaitu dengan cara edukasi dengan video animasi menggunakan infokus dan *bluetooth speaker*

c. Pengembangan pesan

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan tenaga kesehatan tentang ciri-ciri jajanan sehat, didapatkan bahwa jajanan tersebut berwarna tidak mencolok, tidak memakai penyedap, tidak memakai perasa, bahan yang digunakan untuk mengolah jajanan tidak secara berlebihan, jajanan tersebut ditutup dan terbungkus tetapi tidak dibungkus dengan bahan berbahaya seperti klip. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“pertama....dibungkus...tidak mengandung banyak pewarna... pengolahannya... tidak aaaa digoreng, penggunaan minyak yang berlebih ” (IU 1)

“Ciri-ciri sehat tidak pakai pewarna, tidak pakai penyedap, tidak pakai perasa” (IU 2)

“Ciri jajanan sehat...jelas dari segi fisik.... warnanya juga tidak terlalu mencolok....tertutup...tidak menggunakan untuk pembungkus....bahan yang berbahaya seperti klip ” (IU 3)

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga kesehatan tentang cara pemilihan jajanan yang sehat, didapatkan bahwa bahan makanannya bergizi, minyak yang digunakan tidak kehitaman, menjamah makanan menggunakan alat, makanan tersebut ditutup supaya terhindar dari debu dan lalat. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“...kadang kan gorengan tu.... dilihat....kehitaman...ya, terus yang kedua....ada gak.... bahan makan yang bergizi disitu” (IU 1)

“....tempek makanan nyo tu harus dibungkuih kalau bisa, supaya terhindar dari lalat, debu dan lain sebagainya “ (IU 2)

“...dia tertutup supaya terhindar dari debu lalat, kemudian penjamah menggunakan alat untuk mengambil makanan....” (IU 3)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan tenaga kesehatan tentang yang perlu disampaikan dalam media tentang jajanan sehat, didapatkan bahwa jajanan tidak mengandung pengawet, tidak

mengandung penyedap, tidak memakai pewarna tekstil, jajanan tidak terkontaminasi dan dibiasakan melihat label kadaluwarsa. Air yang digunakan untuk mencuci tempat makanan dan peralatan makanan bersih dan mengalir. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut:

“....bagaimana dia bisa diare...makanan dilihat makananny bersih apa ngak aaa... sehat apa ndak...terkontaminasi apa ndak....” (IU 1)

“....Jajanan yang indak mengandung pengawet,jajanan nan indak pakai pewarnan tekstil, jajanan yang indak pakai penyedap....terbiaso nyo mancaliak label expired....” (IU 2)

“....apakah mereka menyediakan tempatnya bersih atau dekat dengan penumpukan sampah... disediakan tempat cuci tangan, tempat sampah....air yang digunakan untuk mencuci tempat makanan, aa peralatan makannya tu harus bersih dan mengalir.” (IU 3)

Kesimpulan wawancara mendalam dari semua informan yaitu ciri-ciri jajanan sehat adalah jajanan yang berwarna tidak mencolok, tidak memakai penyedap, tidak memakai perasa, menggunakan minyak goreng tidak sampai kehitaman, jajanan tersebut ditutup dan terbungkus tetapi tidak dibungkus dengan bahan berbahaya seperti klip. Dalam menjamah makanan sebaiknya menggunakan alat, dibiasakan melihat label kadaluwarsa, disajikan dalam keadaan tertutup supaya terhindar dari debu dan lalat.

Setelah melakukan wawancara dengan tenaga kesehatan maka dilakukan produksi media video animasi yang kontennya sesuai hasil wawancara dengan tenaga kesehatan. Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan animator dari segi desain dan tata letak, didapatkan bahwa dari segi desain dan tata letak cukup bagus untuk anak-anak, akan

tetapi posisi dari teks terlalu ke pinggir sehingga harus diberi jarak. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“...framing nyaaa kurang pas gitu...tapi ya ada beberapa teks tu terlalu kee pinggir....kalau dalam komposisi ini... agak janggal gitu...” (IK 4)
“Kalau dari segi desain sih... menurut saya sih udah oke. Apalagi ini kan untuk anak-anak kan....” (IK 5)
“Aaa secara keseluruhan sih udah bagus.aaa udah informatif,hmm... ” (IK 6)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan animator tentang gambar yang digunakan, didapatkan bahwa dari gambar yang digunakan, penggunaan gambarnya udah bagus untuk anak-anak sekolah dasar, jelas apa yang mau disampaikan dari gambarnya, namun dalam mengambil gambar perlu berhati-hati dengan *copyright*. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“...itu perlu diperhatikan nanti kalau ngambil gambarnya itu, kalau bisa hati-hati dengan copyrigh apanya nanti.” (IK 4)
“...Aaaa dariii komposisinya mungkin,jugaaa udah bagus udah jelas apa yang mau dii sampaiin dari grafiknya dari gambarnya” (IK 5)
“Penggunaan gambarnya udaah bagus untuk anak-anak gitu. Umurnya yang untuk mencakup sekolah dasar gitu “ (IK 6)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan animator tentang penggunaan warna, didapatkan bahwa warna yang digunakan cukup variatif dan warna-warna yang terang sehingga menarik perhatian anak-anak. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“Aaa warna juga su cukup enak dilihat sih untuk....anak sekolah ya, ituu cukup apalah variatif dan enak untuk dilihat” (IK 4)
“...anak-anak kalau melihat hal warna-warna yang terang tuuu perhatiannya tertarik gitu...” (IK 5)
“Aaa kalau dari segi warna... udaah sangat tertarik sih. Kalau anak-anak kan suka warna yang warna warni gitu kan.” (IK 6)

Berdasarkan hasil wawancara dengan animator tentang audio dari video, didapatkan bahwa audio cukup jelas namun karena menggunakan AI (*Artificial Intelligent*) ada kekurangannya seperti irama dan intonasinya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“Cukup jelas sih tadi ya “ (IK 4)

“Pakai AI ya....ya gitu sih, kalau AI mah emang kayak gitu. Bagus sih cuman mungkin ya ada intonasinya.... agak aneh dikit” (IK 5)

“Kalau dari Ai udah bagus sih AI itu udaah ada kekurangannya gitu. Kurang ada irama dan intonasi mungkin...” (IK 6)

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan animator tentang tanggapan, saran atau koreksi dari video animasi, didapatkan bahwa untuk beberapa teks penggunaan *shadow* dihilangkan dan bentuknya tidak *fade* supaya lebih jelas dan mudah dibaca. Hal ini dapat dilihat pada kutipan sebagai berikut :

“Beberapa udah jelas paling minta seperti framing tadi sama... beberapa teks itu diperhatikan lagi untuuk penggunaan shadow nya gitu” (IK 4)

“....a font nya lebiiii bisa di bersih lebiiii mudah di baca....maksudnya bentuknya tu gak terlaluu...fade atau apa gitu ya.” (IK 5)

“...segiii teksnya perlu di perjelas gitu...kayak shadow nya diiii... mungkin bisa hilangin gitu, biar lebih teksnya lebih jelas dan dibaca oleh anak-anak.” (IK 6)

Kesimpulan wawancara mendalam dari semua informan yaitu posisi dari teks terlalu ke pinggir sehingga harus dikasih ruang nafas atau jarak dari bingkai. Penggunaan bayangan teks dihilangkan supaya jelas dan mudah dibaca. Dalam mengambil gambar perlu berhati-hati dengan hak cipta (*copyright*). Warna yang digunakan didalam video variatif sehingga menarik perhatian anak-anak tetapi karena audio menggunakan

AI (Artificial Intelligent) sehingga ada kekurangannya seperti irama dan intonasinya

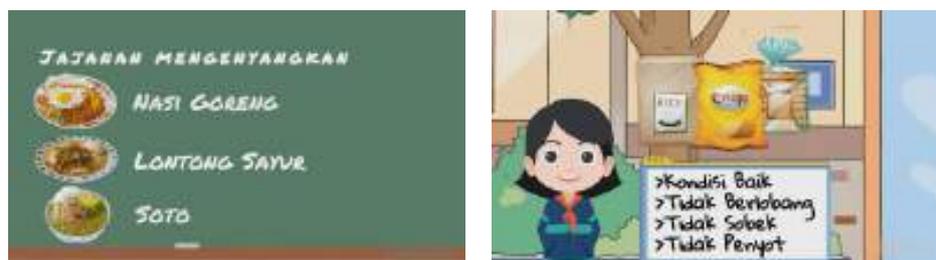
Setelah melakukan wawancara mendalam dengan tenaga kesehatan maka dilakukan produksi media video animasi yang kontennya sesuai hasil wawancara dengan tenaga kesehatan.



Gambar 3. Rancangan awal sebelum wawancara mendalam

Setelah melakukan wawancara mendalam dengan animator, maka dilakukan revisi terhadap rancangan media video animasi sehingga menghasilkan media video animasi sesuai dengan masukan serta saran dari informan.





Gambar 4. Rancangan akhir setelah wawancara mendalam

2. Analisis Univariat

Analisis univariat menyajikan nilai statistik deskriptif meliputi *mean* (rata-rata) dan standar deviasi dengan variabel yang dianalisis adalah pengetahuan dan sikap.

a. Karakteristik Responden

Responden yang diambil untuk penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V di SDN 29 Gunung Sarik. Didapatkan karakteristik responden menurut jenis kelamin dan umur siswa di kelas IV dan V di SDN 29 Gunung sarik disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Distribusi Responden Penelitian Siswa SDN 29 Gunung Sarik

Karakteristik Responden		n	%
Jenis Kelamin	Laki-Laki	37	54,4
	Perempuan	31	46,6
Umur	9	3	4,4
	10	32	47,1
	11	25	36,8
	12	5	7,4
	13	2	2,8
	14	1	1,5
Kelas	IV A	20	29,4
	IV B	21	30,9
	V A	11	16,2
	V B	16	23,5

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar responden adalah kelas IV 41 (60,3%), berdasarkan jenis kelamin sebagian besar responden adalah laki-laki (54,4%) serta usia mereka sebagian besar berada pada usia 10 tahun (47,1%).

b. Rata-rata nilai pengetahuan responden sebelum dan sesudah

Rata-rata pengetahuan responden di SDN 29 Gunung Sarik sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui media video animasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Rata-Rata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Siswa di SDN 29 Gunung sarik

Parameter	Pengetahuan Sebelum	Pengetahuan Sesudah
Mean	7.35	8.59
Median	7.00	9.00
Std.Deviation	3.203	3.444

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan edukasi adalah 7.35 dan sesudahnya adalah 8.59. Sehingga didapatkan ada peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah edukasi menggunakan video animasi dengan selisih nilai sebesar 1,24. Pada tabel di atas menunjukkan jarak nilai standar deviasi dengan rata-rata melebar, sehingga standar deviasi tinggi dan banyaknya variasi dalam data.

c. Distribusi frekuensi jawaban pengetahuan tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah intervensi

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jawaban Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi di SDN 29 Gunung Sarik tentang Jajanan Sehat

NO.	Pertanyaan	Sebelum				Sesudah				Selisih Nilai (%)
		Benar		Salah		Benar		Salah		
		N	%	N	%	N	%	N	%	
1.	Definisi jajanan sehat	20	29,4	48	70,6	31	45,6	37	54,4	16,2
2.	Penyakit yang ditimbulkan makanan tidak bersih	36	52,9	32	47,1	48	70,6	20	29,4	17,6
3.	Saat belajar konsentrasi bisa menurun karena	32	47,1	36	52,9	40	58,8	28	41,2	11,8
4.	Tanda-tanda jajanan yang sehat	33	48,5	35	51,5	46	67,6	22	32,4	19,1
5.	Makanan yang sudah bau atau busuk tidak aman untuk dimakan	42	61,8	26	38,2	47	69,1	21	30,9	7,4
6.	Jajanan yang sehat	40	58,8	28	41,2	39	57,4	29	42,6	-1,5
7.	Yang diperhatikan pada makanan apabila ada zat tambahan	12	20,6	56	79,4	18	26,5	50	73,5	5,9
8.	Jajanan yang dapat merusak gigi	56	82,4	12	17,6	59	86,8	9	13,2	4,4
9.	Cara memilih jajanan kemasan yang baik adalah	31	45,6	37	54,4	40	58,8	28	41,2	13,2
10.	Ciri-ciri jajanan yang sehat	37	54,4	31	45,6	37	54,4	31	45,6	0
11.	Ciri-ciri jajanan yang aman	43	63,2	25	36,8	43	63,2	25	36,8	0
12.	Kiat dalam memilih jajanan	16	23,5	52	76,5	32	47,1	36	52,9	23,5
13.	Yang diperhatikan membeli makanan kemasan	43	63,2	25	36,8	40	58,8	28	41,2	-4,4
14.	Ciri-ciri jajanan yang tidak sehat dan tidak aman	31	45,6	37	54,4	32	47,1	36	52,9	1,5
15.	Pencemaran jajanan yang dijual dipinggir jalan	26	38,2	42	61,8	32	47,1	36	52,9	8,8

Berdasarkan tabel 6 dapat diketahui bahwa pertanyaan pengetahuan berjumlah 15 butir dengan skala penilaian 1-0. Pada saat *pretest* dan *posttest* pertanyaan yang mengalami peningkatan pada pertanyaan nomor 12 tentang kiat dalam memilih jajanan yaitu sebesar 23,5%. Setelah dilakukan intervensi terjadi peningkatan pada jawaban benar menjadi 47,1% dengan selisih 23,5%. Pertanyaan nomor 4 tentang tanda-tanda jajanan yang sehat yaitu sebesar 48,5% setelah dilakukan intervensi terjadi peningkatan pada jawaban benar menjadi 67,6% dengan selisih 19,1% dan pertanyaan nomor 2 tentang penyakit yang ditimbulkan makanan tidak bersih yaitu sebesar 52,9%, setelah dilakukan intervensi terjadi peningkatan pada jawaban benar menjadi 70,6% dengan selisih 17,6%.

Beberapa pertanyaan yang mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi yaitu soal nomor 6 tentang jajanan yang sehat dengan selisih nilai 1,5% dan soal nomor 13 tentang yang diperhatikan membeli makanan kemasan dengan selisih nilai 4,4%.

d. Rata-rata nilai sikap sebelum dan sesudah

Rata-rata sikap responden di SDN 29 Gunung Sarik sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui media video animasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 7. Rata-rata Sikap Sebelum dan Sesudah siswa di SDN 29 Gunung Sarik

Parameter	Sikap Sebelum	Sikap Sesudah
Mean	40,31	40,13
Median	39,50	39,00
Std.Deviation	5.610	6.640

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa nilai rata-rata sikap sebelum diberikan edukasi adalah 40,31 dan sesudahnya adalah 40,13. Sehingga didapatkan tidak ada peningkatan sikap siswa sebelum dan sesudah edukasi menggunakan video animasi dengan selisih nilai sebesar 0,18 dimana setelah edukasi lebih rendah. Pada tabel di atas menunjukkan jarak nilai standar deviasi dengan rata-rata mendekat, sehingga standar deviasi rendah dan tidak banyaknya variasi dalam data.

e. Distribusi frekuensi jawaban sikap tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah intervensi

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat pertanyaan kuesioner sikap yang berjumlah 15 butir dengan skala penilaian 1-4, jika tidak dijawab responden atau jawabannya lebih dari 1 maka nilainya 0. Hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan pertanyaan dengan peningkatan pada pernyataan nomor 15 yaitu 2,43 menjadi 2,68 dengan selisih 0,25. Pertanyaan nomor 12 yaitu 2,28 menjadi 2,43 dengan selisih 0,15, dan pernyataan nomor 10 yaitu 2,87 menjadi 3,00 dengan selisih 0,13.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Jawaban Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi di SDN 29 Gunung Sarik tentang Jajanan Sehat

NO.	Pertanyaan	Sebelum	Sesudah	Selisih Nilai (%)
		Rata-rata	Rata-rata	
1.	Jajanan sehat dan aman menggunakan pewarna tekstil	2,41	2,38	-0,03
2.	Jajanan dapat tercemar oleh bakteri jika diolah dengan air bersih	2,47	2,25	-0,22
3.	Jajanan tidak sehat dan tidak aman jika disimpan dalam kondisi terbungkus dan tertutup	2,46	2,31	-0,15
4.	Jajanan yang terpapar asap kendaraan dapat menyebabkan keracunan	2,79	2,81	0,02
5.	Gorengan dengan minyak goreng yang kehitaman adalah jajanan yang sehat	2,62	2,68	0,06
6.	Melihat label halal sebelum membeli makanan kemasan	3,38	3,31	-0,07
7.	Jajanan sehat dan aman jika dibungkus dengan koran	2,44	2,22	-0,22
8.	Jajanan sehat dan aman menggunakan penyedap	2,59	2,32	-0,27
9.	Memakan jajanan yang diolah dengan air bersih	3,12	3,07	-0,05
10.	Jajanan yang diolah tidak bersih dapat mengganggu pencernaan	2,87	3,00	0,13
11.	Memilih jajanan yang tertutup dan bersih	3,26	3,31	0,05
12.	Jajanan yang berwarna mencolok menggunakan pewarna yang aman	2,28	2,43	0,15
13.	Jajanan yang sehat rasanya terlalu manis dan berwarna mencolok	2,54	2,60	0,06
14.	Jajan sembarangan tidak akan membahayakan kesehatan	2,65	2,76	0,11
15.	Jajanan tidak sehat dan tidak aman jika tercemar isi staples	2,43	2,68	0,25

Beberapa pernyataan yang mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi yaitu soal nomor 2 tentang jajanan dapat tercemar oleh bakteri jika diolah dengan air bersih dengan selisih nilai 0,22, lalu soal nomor 7 tentang jajanan sehat dan aman jika dibungkus dengan koran dengan selisih

nilai 0,22 dan soal nomor 8 tentang jajanan sehat dan aman menggunakan penyedap dengan selisih nilai 0,27.

3. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat. Pada penelitian ini sebelum dilakukan analisis bivariat, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan uji normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, didapatkan nilai signifikan pada pengetahuan sebelum sebesar 0,004 dan nilai signifikan pada pengetahuan sesudah sebesar 0,006.

Sedangkan nilai signifikan pada sikap sebelum sebesar 0,064 dan nilai signifikan pada sikap sesudah sebesar 0,001. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi tidak normal ($p < 0,05$) sehingga dilakukan analisis bivariat dengan uji *Wilcoxon* untuk mengetahui perbedaan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah dilakukan intervensi dengan menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat.

a. Efektivitas video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik

Hasil uji statistik dari perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 9. Efektivitas Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa SDN 29 Gunung Sarik

Perbedaan rata-rata pengetahuan responden	n	Rata rata \pm SD	<i>p-value</i>
Sebelum	68	7,35 \pm 3.203	0,001
Sesudah	68	8,59 \pm 3.444	

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi sebesar 1,24 dan hasil uji statistik didapatkan hasil *p-value* sebesar 0,001 artinya ada perbedaan bermakna antara rata-rata nilai pengetahuan tentang jajanan sehat setelah dilakukannya intervensi menggunakan media edukasi video animasi di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang ($p < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media edukasi video animasi efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.

b. Efektivitas media edukasi video animasi terhadap peningkatan sikap siswa tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang

Hasil uji statistik dari perbedaan nilai rata-rata sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Efektivitas Video Animasi Terhadap Peningkatan Sikap Siswa SDN 29 Gunung Sarik

Perbedaan rata-rata sikap responden	n	Rata rata \pm SD	<i>p-value</i>
Sebelum	68	40,31 \pm 5.610	0,885
Sesudah	68	40,13 \pm 6.640	

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai sikap responden sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan video animasi yaitu terjadi penurunan sebesar 0,18 dan hasil uji statistik didapatkan hasil *p-value* sebesar 0,885 artinya tidak ada perbedaan yang bermakna rata-rata nilai sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi tentang jajanan sehat dengan menggunakan media edukasi video animasi di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang ($p > 0,05$)

D. Pembahasan

Pembahasan pada penelitian ini menjelaskan tentang rancangan media edukasi video animasi, rata-rata pengetahuan dan sikap siswa, serta efektivitas media edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa di SDN 29 Gunung Sarik.

1. Rancangan Media Edukasi Video animasi tentang Jajanan Sehat

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis masalah kesehatan mengenai jajanan sehat pada siswa SD. Penelitian ini juga menanyai beberapa aspek kepada guru SDN 29 Gunung Sarik bahwa, telah ada upaya berupa edukasi dan penyuluhan setelah Kejadian Luar Biasa yang dilakukan baik dari BPOM, guru dan pihak Puskesmas. Namun edukasi dilakukan secara langsung, oleh karena itu diperlukan sebuah media edukasi yang menarik dan tidak sulit untuk dipahami. Media dirancang dengan cara menganalisis isu masalah kesehatan sasaran, salah satunya adalah kurangnya perhatian terkait jajanan sehat pada anak sekolah dasar. Animasi merupakan salah satu komponen

multimedia yang menarik dan banyak digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang sulit⁽³²⁾.

Penelitian yang dilakukan Rahmi (2018) mengatakan pengetahuan gizi sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku dalam memilih makanan. Dampak positif dari jajanan dapat menggantikan energi yang hilang saat beraktivitas di sekolah. Dampak negatif dari makanan jajanan yaitu timbulnya diare dan keracunan akibat kebersihan kurang terjamin⁽³⁵⁾.

Peneliti berasumsi bahwa kurangnya pengetahuan siswa seputar jajanan sehat karena tidak ada informasi seputar jajanan sehat di sekolah. Sekolah tidak mempunyai wewenang dari jajanan yang dijual diluar sekolah,. Oleh karena itu peneliti memilih menggunakan video animasi sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat.

Penelitian ini diawali dengan merancang media edukasi video animasi. Perancangan media animasi ini dengan “P Proses” dengan langkah awalnya yaitu analisis masalah kesehatan. Hasil wawancara dengan guru didapatkan, anak-anak jarang sarapan pagi dari rumah sehingga sering beli jajanan di pagi hari seperti nasi goreng dan soto. Para guru juga sudah memberikan edukasi terkait jajanan, namun tidak semua anak peduli dan perhatian dari jajanan yang mereka beli. Anak-anak lebih mudah terpengaruh dengan jajanan yang dibeli temannya. Hal ini sesuai dengan teori dari Bandura (1986) yang mengatakan interaksi dengan teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku seseorang⁽²⁶⁾.

Dalam pembuatan media edukasi video animasi diperlukan pengembangan isi pesan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan oleh peneliti.

Dalam menetapkan isi pesan peneliti melakukan wawancara dengan tenaga kesehatan, untuk mendapatkan masukan, kritik dan saran tentang jajanan sehat. Wawancara dengan tenaga kesehatan bertujuan untuk materi/konten pembuatan media edukasi video animasi kepada siswa.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan dan pengembangan isi pesan selanjutnya dilakukan perancangan media video animasi. Melakukan wawancara dengan ahli desain (animator) terkait rancangan video animasi yang dibuat sebelum dilakukan intervensi kepada anak sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa ahli desain (animator) terkait rancangan video animasi, selanjutnya dilakukan revisi sesuai dengan masukan dan saran dari video animasi baik dari segi desain, tata letak, penggunaan warna, gambar dan suara.

Penelitian yang dilakukan Hasmalen *dkk* (2023) bahwa produk awal media video animasi dilakukan uji kelayakan media menjadi dua tahap yaitu tahap pertama uji kelayakan teori dengan pakar di bidangnya dan tahap kedua uji kelayakan empiris dengan orang tua sebagai pengguna. Selanjutnya produk media video animasi dilakukan evaluasi ahli media dan ahli materi. Kesimpulan berdasarkan rumus penilaian ahli media terhadap media video animasi memiliki persentase kelayakan produk sebesar 94,06%. Para ahli di bidang media memberikan umpan balik berupa kelebihan dan kekurangan, yang memerlukan revisi dan penyempurnaan dari media yang dikembangkan (36).

Peneliti berasumsi bahwa dengan dilakukannya wawancara mendalam kepada tenaga kesehatan didapatkannya konten atau materi tentang jajanan sehat. selanjutnya melakukan wawancara mendalam dengan animator, sehingga didapatkan tanggapan dan saran dari rancangan video animasi yang dibuat. Hal ini bertujuan supaya video yang dirancang sudah layak digunakan dan diberikan kepada anak sekolah.

2. Rata-Rata Pengetahuan Siswa SD tentang Jajanan Sehat sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Menggunakan Media Video Animasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang tentang jajanan sehat pada siswa SD menggunakan media edukasi video animasi, didapatkan hasil bahwa nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi menggunakan video animasi tentang jajanan sehat yaitu 7,35. Setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi yaitu 8,59. Hal ini menunjukkan ada perbedaan rata-rata nilai pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi.

Berdasarkan pertanyaan kuesioner pengetahuan yang berjumlah 15 item dengan skor penilaian 1 jika benar dan 0 jika salah. Pada saat *pretest*, pertanyaan dengan persentase rata-rata paling rendah yang dijawab oleh responden yaitu soal nomor 1 (29,4%) tentang definisi jajanan sehat, soal

nomor 7 (20,6 %) tentang yang diperhatikan pada makanan apabila ada zat tambahan dan soal nomor 12 (23,5 %) tentang kiat dalam memilih jajanan. Hal ini menunjukkan bahwa masih kurang pengetahuan tentang jajanan sehat.

Setelah diberikan intervensi, telah terjadi peningkatan jawaban yang benar dari seluruh item pertanyaan yang diisi oleh responden yang sebelumnya memiliki jawaban rendah sebelumnya, untuk pertanyaan nomor 4 tentang tanda-tanda jajanan yang sehat meningkat dengan selisih nilai 19,1% dan pertanyaan nomor 12 tentang kiat dalam memilih jajanan meningkat dengan selisih nilai 23,5%. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan responden yang artinya media edukasi video animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa SD tentang jajanan sehat.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Siti (2023), bahwa skor rata-rata *posttest* lebih baik dari skor rata-rata *pretest*. Pengetahuan sebelum diberikan media berupa video animasi dengan rata-rata 8,67 dan setelah diberikan media video animasi terjadi peningkatan dengan rata-rata 13,14. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi berupa pendidikan kesehatan menggunakan video animasi (37).

Namun ada pertanyaan yang mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi yaitu soal nomor 6 tentang jajanan yang sehat dengan selisih nilai 1,5% dan soal nomor 13 tentang yang diperhatikan membeli makanan kemasan dengan selisih nilai 4,4%. Peneliti berasumsi bahwa intervensi menggunakan

video animasi yang hanya dilakukan 1 kali menyebabkan tidak maksimalnya dalam melakukan edukasi kepada siswa SD.

Dari beberapa responden belum ada yang mencapai skor maksimal setelah dilakukan intervensi, tetapi ada beberapa responden yang hanya salah 1 soal yaitu pada soal nomor 6 tentang jajanan sehat dan soal nomor 7 tentang yang harus diperhatikan pada makanan apabila ada zat tambahan. Peneliti berasumsi bahwa hal ini diduga saat peneliti ke sekolah, peneliti belum melihat ada pedagang yang menjual buah-buahan sehingga responden belum dapat menjawab bahwa buah-buahan termasuk salah satu jajanan yang sehat. hal ini juga yang menyebabkan soal nomor 6 mengalami penurunan. Pada soal nomor 7 peneliti berasumsi bahwa konten dari media video animasi belum menjelaskan tentang apa saja yang perlu diperhatikan pada makanan yang ada zat tambahannya.

3. Rata-Rata Sikap Siswa SD tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Menggunakan Media Video Animasi.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata sikap responden sebelum diberi intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat yaitu sebesar 40,31. Sedangkan nilai rata-rata sikap responden setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat yaitu sebesar 40,13. Hasil ini menunjukkan tidak ada perbedaan rata-rata nilai sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Kuesioner sikap dengan jumlah butir pernyataan 15, pernyataan positif dengan skala penilaian 1-4 dan sebaliknya jika pernyataannya tersebut negatif. Apabila responden tidak menjawab atau menjawab lebih dari 1 maka nilainya 0. Setelah diberikan intervensi, ada peningkatan jawaban yang benar dari beberapa pernyataan yang diisi oleh responden, untuk pertanyaan nomor 10 tentang jajanan yang diolah tidak bersih dapat mengganggu pencernaan meningkat dengan selisih 0,13% dan pernyataan nomor 15 tentang Jajanan tidak sehat dan tidak aman jika tercemar isi staples meningkat dengan selisih nilai 0,25%.

Namun ada beberapa pernyataan yang mengalami penurunan setelah dilakukan intervensi yaitu soal nomor 2 tentang jajanan dapat tercemar oleh bakteri jika diolah dengan air bersih dengan selisih nilai 0,22, lalu soal nomor 7 tentang jajanan sehat dan aman jika dibungkus dengan koran dengan selisih nilai 0.22 dan soal nomor 8 tentang jajanan sehat dan aman menggunakan penyedap dengan selisih nilai 0,27.

Menurut peneliti untuk sikap pada pertanyaan nomor 2 mengalami penurunan karena intervensi yang dilakukan hanya 1 kali, sehingga kurang maksimal dalam mengedukasi menggunakan video animasi kepada siswa SD. Untuk pertanyaan nomor 7 dan 8 mengalami penurunan karena konten dari video animasi belum menggambarkan dan menjelaskannya secara lengkap.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriana (2023) bahwa setelah dilakukan intervensi menggunakan video animasi, rata-rata nilai sikap kader posyandu meningkat menjadi 39,33 yang sebelumnya 37,20 ⁽³⁸⁾. Penelitian

yang dilakukan oleh Frenta, dkk (2021) mengatakan sikap merupakan respons, reaksi atau perilaku tertutup seseorang terhadap stimulus yang ada, yang sudah melibatkan faktor pendapat atau emosi seseorang (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-baik, dan sebagainya)⁽³⁹⁾.

Perubahan sikap diawali dengan perubahan pengetahuan, artinya individu mengutamakan perhatian, kesadaran, keyakinan dan pemahaman ketiak akan memutuskan untuk menentukan sikap terhadap pesan atau sumber informasi yang disampaikan dapat diterima secara logis⁽³³⁾. Perubahan sikap dan perilaku tidak akan berlangsung lancar atau konsisten sebelum terbentuk sebuah opini, persepsi, maupun perasaan, karena disinilah bagian dari penguatan sebuah perilaku atau tindakan⁽³⁴⁾.

Peneliti berasumsi bahwa kurangnya pengetahuan dari beberapa responden sehingga menyebabkan sikapnya yang juga berkurang. Peneliti melihat secara langsung ada beberapa responden yang asal-asalan dalam mengisi kuesioner, sehingga hasil pengukuran sikap tidak ada peningkatan.

4. Efektifitas Media Edukasi Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang mengenai jajanan sehat pada siswa SD menggunakan media edukasi video animasi. Hasil uji statistik didapatkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi menggunakan media video animasi tentang jajanan sehat yaitu $7,35 \pm 3.203$.

Sedangkan setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi yaitu $8,59 \pm 3.444$.

Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *p-value* = 0,001 ($p < 0,05$) dimana artinya ada perbedaan bermakna antara nilai pengetahuan tentang jajanan sehat setelah dilakukannya intervensi menggunakan media edukasi video animasi di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Niken (2022) edukasi kesehatan menggunakan video animasi dengan nilai *p-value* = 0,001 ($p < 0,005$), berarti ada pengaruh edukasi kesehatan menggunakan video animasi terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat. ⁽⁴⁰⁾.

Menurut peneliti, edukasi dengan video animasi dapat meningkatkan pengetahuan responden karena media video animasi yang ditampilkan berisi tentang informasi kesehatan dengan bahasa yang mudah dimengerti, disertai gambar dan suara sehingga memudahkan responden dalam menerima pesan yang disampaikan.

5. Efektivitas Media Edukasi Video Animasi terhadap Peningkatan Sikap tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Berdasarkan hasil statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata sikap responden sebelum diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat sebesar $40,31 \pm 5.610$. sedangkan nilai rata-rata

sikap responden setelah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat sebesar $40,13 \pm 6.640$.

Hasil uji statistik menggunakan uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *p-value* = 0,885 ($p > 0,05$) yang artinya tidak ada perbedaan yang bermakna antara nilai sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media edukasi video animasi tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.. Namun belum dapat disimpulkan media edukasi video animasi tidak efektif untuk meningkatkan sikap siswa SD tentang jajanan sehat, karena berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti melihat ada beberapa responden tidak serius dan asal-asalan dalam menjawab kuesioner.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Niken (2022) bahwa sikap pada siswa yang dilakukan edukasi kesehatan dengan menggunakan video animasi pada saat *pretest* kategori baik sebanyak 51 responden 40,2 % dan 60 responden 47,2% saat *posttest*. Hal ini menunjukkan ada pengaruh edukasi kesehatan menggunakan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat.

Penelitian yang dilakukan Helmizar, dkk (2021) mengatakan edukasi gizi menggunakan media sosial (*WhatsApp group*) menyebabkan penurunan sikap ibu tentang ASI Eksklusif dengan nilai *p-value* = 0,86. Hal ini diduga edukasi gizi secara online kurang meningkatkan kesadaran karena agak susah untuk mengajak ibu untuk mengubah kebiasaannya ⁽⁴¹⁾.

Sikap menggambarkan suka atau tidak suka seseorang terhadap objek. Sikap sering diperoleh dari pengalaman sendiri atau dari orang lain yang paling

dekat⁽³⁴⁾. Sikap terhadap kesehatan adalah pendapat atau penilaian seseorang terhadap hal-hal yang berkaitan dengan pemeliharaan kesehatan, seperti sikap terhadap faktor-faktor yang terkait atau memengaruhi kesehatan. Untuk merubah sikap dapat diberikan contoh konkrit yang dapat menggugah emosi, perasaan dan sikap sasaran, misalnya dengan pemutaran film/video⁽⁴²⁾.

Menurut peneliti video animasi efektif dalam meningkatkan sikap karena telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Tidak ada peningkatan pada sikap setelah di intervensi karena ada informasi yang tidak lengkap tentang zat tambahan pada makanan di dalam media video animasi. Ada beberapa faktor lain yang menyebabkan sikap tidak meningkat, seperti kebisingan pada saat edukasi sehingga informasi tidak sampai kepada seluruh responden. Faktor lainnya kurangnya dukungan pihak guru-guru sekolah sehingga edukasi tidak berjalan dengan baik.

Prestest dilakukan pada jam akhir sebelum pulang sekolah sehingga responden tidak fokus menjawab. Pada saat *posttest* dilakukan secara terburu-buru pada pagi hari karena guru mengabari peneliti sehari sebelumnya bahwa anak-anak akan dipulangkan jam 9 ke atas. Guru memberi tahu untuk dilakukan *posttest* di pagi hari, tetapi ada beberapa anak-anak yang mengetahui kabar tersebut sehingga beberapa dari mereka tidak serius dalam mengisi kuesioner.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dan kelemahan, yaitu peneliti tidak melakukan uji media kepada responden dikarenakan uji media tersebut

dilakukan kepada ahli desain grafis mengenai rancangan media agar dihasilkan media yang sesuai untuk kebutuhan responden

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dari hasil pembahasan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Dihasilkan media promosi kesehatan yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media edukasi video animasi.
2. Rata-rata pengetahuan responden tentang jajanan sehat sebelum diberikan intervensi dengan media edukasi video animasi adalah 7,35.
3. Rata-rata pengetahuan responden tentang jajanan sehat setelah diberikan intervensi dengan media edukasi video animasi adalah 8,59.
4. Rata-rata sikap responden tentang jajanan sehat sebelum diberikan intervensi dengan media edukasi video animasi adalah 40,31.
5. Rata-rata sikap responden tentang jajanan sehat setelah diberikan intervensi dengan media edukasi video animasi adalah 40,13.
6. Ada efektivitas edukasi menggunakan media edukasi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dengan *p-value* 0,001 ($\alpha < 0,05$) di SDN 29 Gunung Sarik.
7. Tidak ada efektivitas edukasi menggunakan media edukasi video animasi terhadap peningkatan sikap dengan *p-value* 0,885 ($\alpha > 0,05$) di SDN 29 Gunung Sarik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian, maka peneliti menyarankan :

1. Bagi pihak Puskesmas

Diharapkan media video animasi dapat digunakan secara kontinu sebagai media edukasi kesehatan tentang jajanan sehat kepada anak sekolah

2. Bagi pihak sekolah

Diharapkan pihak sekolah melaksanakan edukasi minimal 1 kali seminggu tentang jajanan sehat dengan menggunakan media video animasi secara berkelanjutan dan informasi yang bervariasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya bisa melengkapi seluruh informasi dan mengembangkan media video animasi dari penelitian yang telah dilakukan supaya dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap.

DAFTAR PUSTKA

1. BPOM RI. Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah untuk Pencapaian Gizi Seimbang. Jakarta Pusat; 2021.
2. Kodyat BA, Thaha AR. Pedoman Gizi Seimbang. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI; 2014.
3. Wiradnyani LAA dkk. Gizi dan Kesehatan Anak Usia Sekolah Dasar. 2 ed. Kemendikbud RI. Southeast Asian Ministers of Education Organization, Regional Centre for Food and Nutrition (SEAMEO RECFON); 2019.
4. Supriyatno dkk. Gizi Seimbang dan Kantin/Jajanan Sehat. 1 ed. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; 2021.
5. Nugraini S dkk. Ilmu Gizi 2. 1 ed. Direktorat Pembinaan SMK. Depok; 2013.
6. Desi dkk. Hubungan Sarapan, Uang Saku dengan Jajanan Di SD Kristen Immanuel II Kubu Raya. *J Vokasi Kesehat.* 2018;4(2).
7. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Jajanan Sehat. 1 ed. Jakarta; 2017.
8. Riskesdas. Laporan Nasional Riskesdas 2018. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2018.
9. Kemendikbud. Remaja Sehat itu Keren. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta; 2019.
10. Azrimaidaliza dkk. Buku Ajar Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat. 1 ed. Padang; 2020.
11. Noviyanti RD, Kusudaryati DPD. Pentingnya Sarapan Pagi Untuk Anak Sekolah. 1 ed. Yogyakarta: NUHA MEDIKA; 2019.
12. United Nations Children's Fund (UNICEF). Children, food and nutrition : growing well in a changing world. [Internet]. New York; 2019. Tersedia pada: <https://www.unicef.org/media/63016/file/SOWC-2019>
13. Ravenna. Gambaran Kebiasaan Sarapan dan Kebiasaan Jajan di Sekolah Pada Siswa SD Muhammadiyah 16 Karangasem [Internet]. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2019. Tersedia pada: https://eprints.ums.ac.id/73024/11/NASKAH_PUBLIKASI-73
14. Marlinae L dkk. Higiene Makanan dan Minuman. 1 ed. Yogyakarta: CV.Mine; 2021.
15. Riskesdas 2018. Riset Kesehatan Dasar Provinsi Sumatera Barat Tahun 2018. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Jakarta; 2019.

16. Sujaya IN. *Manajemen Penyehatan Makanan dan Minuman*. Denpasar; 2017.
17. Sastra Y. [www.kompas.id](https://www.kompas.id/baca/nusantara/2022/01/23/keracunan-30-siswa-sd-di-padang-dipicu-bakteri-patogen-pada-makanan). 2022 [dikutip 12 Februari 2023]. Keracunan 30 Siswa SD di Padang Dipicu Bakteri Patogen pada Makanan. Tersedia pada: <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2022/01/23/keracunan-30-siswa-sd-di-padang-dipicu-bakteri-patogen-pada-makanan>
18. Nurrita T. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *J Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarb*. 2018;3(1).
19. Sari AN. Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Video Animasi terhadap Pengetahuan, Pola Konsumsi dan Status Gizi pada Anak Sekolah Dasar di Wilayah Kerja Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu [Internet]. Poltekkes Kemenkes Bengkulu; 2022. Tersedia pada: <http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/1503/>
20. Meliyanti M. Pengaruh Edukasi Video Terhadap Tingkat Pengetahuan SDN Gatotsubroto Kota Bandung. *J Sehat Masada*. 2021;XV.
21. Sonya. [www.cnnindonesia.com](https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220112072700-20745493/kronologi-puluhan-siswa-di-padang-keracunan-bakso-bakar). 2022 [dikutip 12 Februari 2023]. Kronologi Puluhan Siswa di Padang Keracunan Bakso Bakar. Tersedia pada: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20220112072700-20745493/kronologi-puluhan-siswa-di-padang-keracunan-bakso-bakar>
22. BPOM RI. *Kiat Memilih Pangan Jajanan Anak Sekolah*. 2 ed. Jakarta Pusat; 2014.
23. Rachmawati WC. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Malang: Wineka Media; 2019.
24. Tumurang MN. *Promosi Kesehatan*. 1 ed. Sidoarjo: Indomedia Pustaka; 2018.
25. Muzdalia I dkk. *Belajar Promosi Kesehatan*. 1 ed. Burchanuddin, editor. Bandung: EKSISMEDIA Grafisindo; 2022.
26. Pakpahan M dkk. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. 1 ed. Watrianthos R, editor. Medan: Yayasan Kita Menulis; 2021.
27. Irwan. *Etika dan Perilaku Kesehatan*. 1 ed. Yogyakarta: Absolute Media; 2017.
28. Pakpahan M dkk. *Promosi Kesehatan Lanjutan Dalam Teori dan Alikasi*. 1 ed. Jakarta: Prenadamedia Group; 2021.
29. Darmayanti N dkk. *Promosi Kesehatan Dalam Perspektif Islam; Suatu Pendekatan Integratif*. 1 ed. Jakarta Timur: Prenadamedia Group; 2020.
30. Jatmika septian emma dwi dkk. *Pengembangan Media Promosi Kesehatan*. Eriyani Khuzaimah, editor. K-Media. Yogyakarta: K-Media; 2019.
31. Purba B. *Model Perencanaan Komunikasi*. 1 ed. Batoebara MU, editor. Medan: Undhar Press; 2020.

32. Dwi Surjono H. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. 1 ed. Yogyakarta: UNY Press; 2017. 93 hal.
33. Djannah SN dkk. *Buku Ajar Promosi Kesehatan dan Perubahan Perilaku*. 1 ed. CV mine. Yogyakarta; 2020.
34. Mahendra D dkk. *Buku Ajar Promosi Kesehatan*. Universitas Kristen Indonesia. Jakarta; 2019.
35. Rahmi S. Cara Memilih Makanan Jajanan Sehat Dan Efek Negatif Yang Ditimbulkan Apabila Mengonsumsi Makanan Jajanan Yang Tidak Sehat Bagi Anak-Anak Sekolah Dasar. *Pros Semin Nas Has Pengabdian 2018*. 2018;
36. Hasmalena H dkk. Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *J Pendidik Anak Usia Dini*. 2023;7(1).
37. Imamah SN dkk. Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pengetahuan Siswa Kebersihan Gigi dan Mulut di Sekolah Dasar Negeri. *J Profesi Kesehatan Masy*. 2023;4(1).
38. Fitriana S. Penggunaan Video Animasi Sebagai Sarana Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Kader Posyandu dalam Deteksi Resiko Stunting. *J Papatung*. 2023;6(1).
39. Simaibang FH dkk. Pengaruh Media Lembar Balik, Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Reproduksi Seksualitas pada Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Timur. *J Ilm Kesehat*. 2021;13(1):104–12.
40. Wulandari N dkk. Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas. 2022;3(1):118.
41. Aulia Arza P dkk. Perbedaan Pengetahuan dan Sikap Ibu Balita tentang ASI Eksklusif dan MP-ASI Sebelum dan Sesudah Pemberian Edukasi Gizi Berbasis Media Sosial. *J Kesehatan Glob [Internet]*. 2021;4(3). Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/355121318>
42. Susilowati D. *Promosi Kesehatan*. 1 ed. Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan; 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

	KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG Jl. Simpang Pondok Kopi Nanggalo Padang 25146 Telepon (0751) 7058128 (Hunting) Website : http://www.poltekkes-pdg.ac.id Email : direktorat@poltekkes-pdg.ac.id			
Nomor	: PP.03.01/2520/2023	05 Mei 2023		
Hal	: Ijin Penelitian			
Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kota Padang				
Di				
Tempat				
Dengan Hormat,				
Sehubungan dengan dilaksanakannya penyusunan skripsi pada mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang Semester Genap TA. 2022/2023. Mohon kesediaan kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan Penelitian di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin oleh :				
No	Nama/ NIM	Judul Penelitian	Lama Penelitian	Maksud Penelitian
1.	Hafidul Ihsan/ 196110748	Efektivitas Penggunaan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik	6 Bulan	Penyusunan Skripsi
Demikian disampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.				
Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang,				
				
RENIDAYATI, S.Kp, M.Kep, Sp.Jbwa				
<small>Dokumen ini telah otentikasi secara elektronik yang diberikan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSSE/EL BSSN)</small>				

Lampiran 2. Surat Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang



PEMERINTAH KOTA PADANG

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Gedung D Kampus Universitas Bung Hatta J. Sumatera Usik Karang Padang
Telp. (0751) 21554-21825 Fax (0751) 21554 Website: <http://www.dikbud.kotapadang.go.id>

izin penelitian
NOMOR: 421/543/ DKBUD/PPMP /01/2023

Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang berdasarkan surat Direktur Politeknik Kemahasiswaan Padang nomor : PP.03.01/2570/2023 tanggal 5 Mei 2023 Perihal lain penelitian dalam rangka Pengambilan Data untuk penyelesaian tugas akhir skripsi, pada prinsipnya dapat diberikan kepada:

NO.	NAMA	NIM	JURUSAN
1.	HAFIFUL IHSAN	196110748	Promosi Kesehatan

Judul : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA EDUKASI VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA TENTANG IAJAMAN SEHAT DI SDN 29 GUNUNG SARIK

Lokasi : SDN 29 Gunung Sarik

Waktu : Mei s.d November 2023

Dengan ketentuan :

1. Selama kegiatan berlangsung tidak mengganggu proses belajar mengajar,
2. Setelah melakukan penelitian agar dapat memberikan laporan satu rangkap ke Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang Co. Bidang PPMF .
3. Kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam jam belajar siswa.

Demikianlah untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Padang, 08 Mei 2023



Berkas Ruska
Nip.19820320 200604 1 007

Terdistribusi:

1. Walikota Padang (Salinasi Laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Padang
3. Direktur Politeknik Kemahasiswaan Padang
4. Kepala SDN 29 Gunung Sarik
5. Arsip

Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian

	PEMERINTAH KOTA PADANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 29 GUNUNG SARIK KECAMATAN KURANJI	
Jalan Lulo Gunung Sarik	Telepon (0751) 496856	Kode Pos :25158

Nomor	: 421.2/044/Didikbud/SDN 29 GNS/2023
Lamp	:
Perihal	: Surat Balasan Izin Penelitian

Sehubungan dengan surat dari Politeknik Kesehatan Padang dengan nomor PP.03.01/1398/2023 dengan isi menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Hafidul Ihsan
Tempat/Tanggal Lahir	: Bukittinggi / 30 Juni 2001
NIM	: 196110748
Alamat	: E3/18 Wisma Indah, Jl Surabaya Kel. Surau Gadang Kec. Nanggalo
Prodi	: Sarjana Terpadu Promosi Kesehatan

Benar telah mengadakan penelitian di SDN 29 Gunung Sarik Kec. Kurangi pada tanggal 8 Mei s/d 10 Juni 2023 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul: "Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik".

Demikian surat ini di buat untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

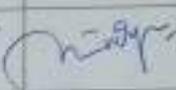
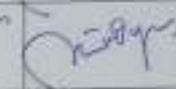
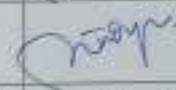
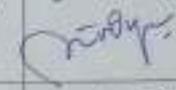
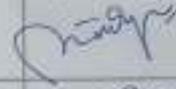
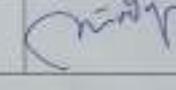
Padang, 10 Juni 2023
Kepala Sekolah


Mariannis, S.Pd
NIP. 19650410 198910 2 001

Lampiran 4. Lembar Konsultasi

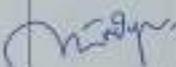
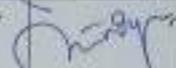
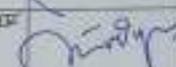
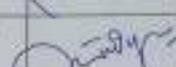
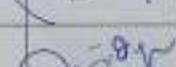
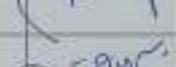
LEMBARAN BIMBINGAN PROPOSAL SKIRPSI

Nama Mahasiswa : Hafidul Iham
 NIM : 196110748
 Prodi : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan
 Pembimbing : Nisdy Audia Nadira, SKMMKM
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 79 Gunung Sari Kota Padang

Bimbingan	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Rabu 7-3-2023	Identifikasi awal terdapat masalah alasan pengambilan judul belum jelas	
2	Ramis 10-11-2023	Lanjutan sampai bab 2 dan 3	
3	Rabu 30-11-2023	-Garis Judul -Dua paragraf belum jelas	
4	Jumat 3-12-2023	Paragraf bab I, cover, jurnal dan P. Prodi	
5	Jumat 16-12-2023	gambaran latar belakang tentang gigitan dengan data dan jurnal	
6	Senin 19-12-2023	Rapikan daftar isi, Table, Gambar	

LEMBARAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hafid Ihsan
 NIM : 196110748
 Prodi : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan
 Pembimbing : Nindy Audia Nadira, SKM, MKM
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Ijatan Sehat di SDN 29 Gunung Sari Kota Padang

Bimbingan	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Sabtu 27-5-2022	bimbingan online tentang UJF keusaster	
2	Jumat 14-6-2022	Penulisan, Table, Kuwogram, Narasi	
3	Senin 18-6-2022	Buat Abstrak, bab III, dan IV gambaran umum	
4	Rabu 21-6-2022	Abstrak, waktu penelitian, Daftar isi, Narasi	
5	Kamis 22-6-2022	Abstrak, perbaikan ke-4 dan 5	
6	Jumat 23-6-2022	Penulisan Abstrak	

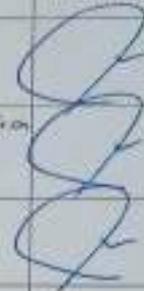
LEMBARAN BIMBINGAN PROPOSAL SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hafidul Husan
 NIM : 196110748
 Prodi : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan
 Pembimbing : John Amos, S.KM, M.Kes
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sariik Kota Padang

Bimbingan	Hari/ Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	Jumat/ 8-9-2022	Awal Perjumpaan, Perencanaan, Pembahasan	
2	Selasa 15-10-2022	Pembahasan mengenai bab 2, Tata letak cara penulisan	
3			
4			
5			
6			

LEMBARAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Hafid Iham
 NIM : 196110748
 Prodi : Sarjana Terpadu Promosi Kesehatan
 Pembimbing : John Agus, S.KM, M.Kes
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sari Kota Padang

Bimbingan	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	3-6-2023	Bimbingan online tentang pembuatan transkrip	
2	21-6-2023	Menyusun Table, spasi, memperbaiki sub bab, memperbaiki nomor	
3	23-6-2023	Perbaiki caran, perbaikan nomor dari table,	
4			
5			
6			

Lampiran 5. Lembar Persetujuan Informan

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

(Informed Consent)

Assalamualaikum Wr. Wb

Selamat pagi/siang/sore, Bapak/Ibu. Saya Hafiful Ihsan, mahasiswa Poltekkes Kemenkes Padang jurusan Sarjana Terapan Promosi Kesehatan. Saat ini sedang melakukan penelitian mengenai “ Efektifitas penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik “. Penelitian ini merupakan tugas akhir saya untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Promosi Kesehatan (S.Tr.Kes).

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas penggunaan video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat di SDN 29 Gunung Sarik. Partisipasi Bapak/ibu Sebagai informan merupakan suatu hal yang penting untuk penelitian ini. Saya akan melakukan wawancara mendalam dengan durasi wawancara maksimal 30 menit dan tidak ada bahaya potensial yang ditimbulkan dalam penelitian ini. Selain itu, saya mohon izin untuk menggunakan alat perekam dalam sesi wawancara agar hasil penelitian dapat dibuat dalam bentuk transkrip wawancara, serta kamera untuk mendokumentasi penelitian ini. Semua informasi dari Bapak/Ibu akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja. Identitas Ibu akan dibuat dalam bentuk kode dan data pribadi tidak akan dicantumkan dalam hasil penelitian.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, apakah Bapak/Ibu bersedia menjadi informan ?

1. Iya
2. Tidak

Atas perhatian dan partisipasinya Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih banyak

Padang, 2023

Informan

Peneliti

()

(Hafiful Ihsan)

Narahubung Peneliti : 0895602326724

Lampiran 6. Lembar Persetujuan Responden

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

(Informed Consent)

Assalamualaikum Wr. Wb

Perkenalkan nama saya Hafiful Ihsan, mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang Jurusan Promosi Kesehatan. Saat ini saya sedang melakukan penelitian tugas akhir penyusunan skripsi tentang “ Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik “

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap siswa tentang jajanan sehat sesudah diberi edukasi melalui media edukasi video animasi. Saya mengharapkan kesediaan adek-adek untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, dengan jujur dan apa adanya tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Partisipasi adek-adek dalam penelitian ini bersifat sukarela dan adek-adek berhak mengundurkan diri setiap saat tanpa sanksi apapun. Identitas adek-adek dan semua informasi yang diberikan akan dirahasiakan dan hanya digunakan untuk penelitian ini. Jika adek-adek bersedia menjadi responden, silahkan menandatangani lembar persetujuan ini.

Terima kasih atas partisipasi adek-adek dalam penelitian ini.

Padang 2023

Responden

Peneliti

()

(Hafiful Ihsan)

Lampiran 7. Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

Efektivitas Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Tentang Jajanan Sehat di SDN 29 Gunung Sarik

No. Responden

A Identitas Responden

1. Nama :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Alamat :
5. Kelas :

B Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap item pertanyaan alternatif jawaban dengan teliti
2. Silangi hanya 1 jawaban yang saudara anggap benar
3. Isilah semua item pertanyaan
4. Mohon diperiksa kembali setiap jawaban yang telah saudara buat
5. Hal-hal yang kurang jelas dapat ditanyakan

C Pengetahuan

Beri tanda silang (X) pada pilihan yang dianggap benar pada pertanyaan pilihan ganda dibawah ini.

1. Yang dimaksud dengan jajanan sehat adalah...

- a. Jajanan yang bebas dari penyedap rasa
- b. Jajanan yang bebas dari debu
- c. Jajanan yang bebas dari pewarna buatan
- d. Semuanya benar

2. Makanan tidak bersih dapat menimbulkan penyakit....

- a. Demam
- b. Diare
- c. Flu
- d. Sakit gigi

3. Saat belajar konsentrasi bisa menurun karena....

- a. Bosan
- b. Mengantuk
- c. Tidak sarapan
- d. Banyak makan

4. Tanda-tanda jajanan yang sehat adalah...

- a. Jajanan yang murah
- b. Jajanan yang sudah berjamur
- c. Jajanan yang sudah tercemar
- d. Jajanan yang berwarna tidak mencolok

5. Makanan yang sudah bau atau busuk tidak aman untuk dimakan karena...

- a. Dapat menyebabkan diare
- b. Dapat menyebabkan flu
- c. Dapat menyebabkan sakit gigi
- d. Dapat menyebabkan kepala pusing

6. Berikut ini jajanan yang sehat adalah....

- a. Minuman bersoda
- b. Roti
- c. Buah-buahan
- d. A dan B benar

7. Yang harus diperhatikan pada makanan apabila ada zat tambahan adalah

- a. Pengawet
- b. Rasa
- c. Pemanis
- d. A dan C benar

8. Jajanan yang dapat merusak gigi adalah....

- a. Roti
- b. Permen dan coklat
- c. Buah-buahan
- d. A dan B benar

9. Cara memilih jajanan kemasan yang baik adalah....

- a. Kemasan dalam kondisi tidak berlubang
- b. Kemasan dalam kondisi tidak sobek
- c. Kemasan dalam kondisi tidak penyot
- d. Semuanya benar

10. Ciri-ciri jajanan yang sehat untuk di konsumsi adalah....

- a. Mengandung banyak pengawet
- b. Mengandung banyak pemanis
- c. Tidak mengandung zat pewarna
- d. A dan B benar

11. Berikut ini ciri-ciri jajanan yang sehat dan aman adalah....

- a. Mengandung cemaran kimia
- b. Mengandung cemaran biologis
- c. Tidak terdapat cemaran fisik
- d. Semuanya benar

12. Berikut ini kiat dalam memilih jajanan yang baik adalah....

- a. Pastikan tangan dalam kondisi bersih
- b. Pastikan masa kadaluwarsa masih berlaku
- c. Pastikan tidak memiliki izin edar
- d. A dan B benar

13. Saat membeli makanan kemasan maka kita perlu....

- a. Mencuci tangan dengan sabun
- b. Membaca masa kadaluwarsa
- c. Membaca label kandungan gizi
- d. C dan D benar

14. Berikut ini ciri-ciri jajanan yang tidak sehat dan tidak aman adalah....

- a. Jajanan sudah berjamur
- b. Jajanan sudah melebihi tanggal kadaluwarsa
- c. A dan B benar
- d. Jajanan disimpan dalam kondisi terbungkus/tertutup

15. Jajanan yang dijual di pinggir jalan dapat tercemar oleh....

- a. Bakteri
- b. Asap kendaraan
- c. Jamur
- d. A dan B benar

D Sikap

Berikut adalah pernyataan sikap tentang jajanan sehat, silahkan beri tanda (√) pada kolom yang disediakan.

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Jajanan sehat dan aman menggunakan pewarna tekstil				
2.	Jajanan dapat tercemar oleh bakteri jika di olah dengan air bersih				
3.	Jajanan tidak sehat dan tidak aman jika disimpan dalam kondisi terbungkus dan tertutup				
4.	Jajanan yang terpapar asap kendaraan dapat menyebabkan keracunan				
5.	Gorengan dengan minyak goreng yang kehitaman adalah jajanan yang sehat				
6.	Melihat label halal sebelum membeli makanan kemasan				
7.	Jajanan sehat dan aman jika dibungkus dengan koran				
8.	Jajanan sehat dan aman menggunakan penyedap				
9.	Memakan jajanan yang diolah dengan air bersih				
10.	Jajanan yang di olah tidak bersih dapat mengganggu pencernaan				
11.	Memilih jajanan yang tertutup dan bersih				
12.	Jajanan yang bewarna mencolok menggunakan pewarna yang aman				
13.	Jajanan yang sehat rasanya terlalu manis dan berwarna mencolok				
14.	Jajan sembarangan tidak akan membahayakan kesehatan				
15.	Jajanan tidak sehat dan tidak aman jika tercemar isi staples				

Lampiran 8. Pedoman Wawancara Guru

PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA

GURU

A. Identitas Informan

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

B. Pedoman Wawancara

1. Bagaimana jajanan yang diminati oleh siswa?
(Probing : Jenis olahan)
2. Bagaimana pemahaman siswa tentang jajanan yang tidak sehat?
(Probing : Persepsi, pemahaman, cara memilih jajanan)
3. Bagaimana cara siswa memilih jajanan yang sehat ?
(Probing : Sanitasi penjual, sanitasi lokasi jual beli, sanitasi makanan)

Lampiran 9. Pedoman Wawancara Ahli Desain

PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA

AHLI DESAIN GRAFIS

A Identitas Informan

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

A Pedoman wawancara

1. Bagaimana menurut bapak/ibuk dari segi desain dan tata letak dari video animasi ini ?

(Probing : Desain, proporsi)

2. Bagaimana menurut bapak/ ibu dari gambar yang digunakan di dalam video ini?

(Probing : Kesesuaian gambar)

3. Bagaimana menurut bapak/ibu dari penggunaan warna di dalam ini ?

(Probing : Penggunaan warna)

4. Bagaimana menurut bapak/ibu terkait audio dari video animasi ini?

(Probing : Penggunaan audio)

5. Bagaimana tanggapan, saran atau koreksi dari bapak/ibu dari video animasi ini ?

(Probing : Pendapat)

Lampiran 10. Pedoman Wawancara Ahli Gizi

PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA

AHLI GIZI

A Identitas Informan

Nama :

Umur :

Jenis kelamin :

B Pedoman Wawancara

1. Bagaimana ciri-ciri jajanan sehat ?
(Probing : Karakteristik, kriteria, nilai gizi)
2. Bagaimana cara pemilihan jajanan yang sehat ?
(Probing : Cara memilih jajanan, bentuk olahan yang sehat)
3. Apa saja yang perlu disampaikan dalam media tentang jajanan sehat ?
(Probing : Materi, kecukupan teori)

Lampiran 11. Uji Normalitas

**Uji Normalitas
Pengetahuan**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pengetahuan_sebelum	.134	68	.004	.959	68	.025
Pengetahuan_sesudah	.130	68	.006	.944	68	.004

a. Lilliefors Significance Correction

**Uji Normalitas
Sikap**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sikap_sebelum	.105	68	.062	.956	68	.018
Sikap_sesudah	.145	68	.001	.930	68	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 12. Uji Univariat dan Bivariat

Analisis Univariat
Pengetahuan

		Statistic	Std. Error
Pengetahuan_sebelum	Mean	7.35	.388
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 6.58	
		Upper Bound 8.13	
	5% Trimmed Mean	7.35	
	Median	7.00	
	Variance	10.262	
	Std. Deviation	3.203	
	Minimum	1	
	Maximum	13	
	Range	12	
	Interquartile Range	5	
	Skewness	.138	.291
	Kurtosis	-.964	.574
	Pengetahuan_sesudah	Mean	8.59
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound 7.75	
		Upper Bound 9.42	
5% Trimmed Mean		8.64	
Median		9.00	
Variance		11.858	
Std. Deviation		3.444	
Minimum		2	
Maximum		14	
Range		12	
Interquartile Range		6	
Skewness		-.240	.291
Kurtosis		-1.130	.574

Uji Univariat

Sikap

		Statistic	Std. Error	
Sikap_sebelum	Mean	40.31	.680	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	38.95	
		Upper Bound	41.67	
	5% Trimmed Mean	40.11		
	Median	39.50		
	Variance	31.470		
	Std. Deviation	5.610		
	Minimum	32		
	Maximum	55		
	Range	23		
	Interquartile Range	10		
	Skewness	.450	.291	
	Kurtosis	-.580	.574	
	Sikap_sesudah	Mean	40.13	.805
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	38.53	
		Upper Bound	41.74	
5% Trimmed Mean		40.02		
Median		39.00		
Variance		44.087		
Std. Deviation		6.640		
Minimum		30		
Maximum		52		
Range		22		
Interquartile Range		13		
Skewness		.151	.291	
Kurtosis		-1.317	.574	

Analisis Bivariat Pengetahuan

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Pengetahuan_sesudah -	Negative Ranks	18 ^a	23.53	423.50
Pengetahuan_sebelum	Positive Ranks	42 ^b	33.49	1406.50
	Ties	8 ^c		
	Total	68		

- a. Pengetahuan_sesudah < Pengetahuan_sebelum
- b. Pengetahuan_sesudah > Pengetahuan_sebelum
- c. Pengetahuan_sesudah = Pengetahuan_sebelum

Test Statistics^a

		Pengetahuan_sesudah - Pengetahuan_sebelum
Z		-3.655 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Analisis Bivariat Sikap

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Sikap_sesudah -	Negative Ranks	32 ^a	32.16	1029.00
Sikap_sebelum	Positive Ranks	31 ^b	31.84	987.00
	Ties	5 ^c		
	Total	68		

- a. Sikap_sesudah < Sikap_sebelum
- b. Sikap_sesudah > Sikap_sebelum
- c. Sikap_sesudah = Sikap_sebelum

Test Statistics^a

		Sikap_sesudah - Sikap_sebelum
Z		-.144 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.885

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on positive ranks.

Lampiran 13. Uji Validitas

Pengetahuan			Total
Pertanyaan 1	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.558* .031 15	Valid
Pertanyaan 2	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	. . 15	Tidak Valid
Pertanyaan 3	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.378 .165 15	Tidak Valid
Pertanyaan 4	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.596* .019 15	Valid
Pertanyaan 5	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N.	. . 15	Tidak Valid
Pertanyaan 6	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.784** .001 15	Valid
Pertanyaan 7	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.211 .451 15	Tidak Valid
Pertanyaan 8	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.521* .046 15	Valid
Pertanyaan 9	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.050 .858 15	Tidak Valid
Pertanyaan 10	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.784** .001 15	Valid
Pertanyaan 11	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	. . 15	Tidak Valid
Pertanyaan 12	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.784** .001 15	Valid
Pertanyaan 13	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.784** .001 15	Valid
Pertanyaan 14	Pearson Correlation Sig.(2-tailed)	.809** .000	Valid

	N	15	
Pertanyaan 15	Pearson Correlation	.724**	Valid
	Sig.(2-tailed)	.002	
	N	15	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	9

Sikap			Total
Pertanyaan 1	Pearson Correlation	.037	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.897	
	N	15	
Pertanyaan 2	Pearson Correlation	.193	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.491	
	N	15	
Pertanyaan 3	Pearson Correlation	.449	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.093	
	N	15	
Pertanyaan 4	Pearson Correlation	-.116	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.680	
	N	15	
Pertanyaan 5	Pearson Correlation	.673**	Valid
	Sig.(2-tailed)	.006	
	N	15	
Pertanyaan 6	Pearson Correlation	.790**	Valid
	Sig.(2-tailed)	.000	
	N	15	
Pertanyaan 7	Pearson Correlation	.159	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.571	
	N	15	
Pertanyaan 8	Pearson Correlation	.460	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.084	
	N	15	
Pertanyaan 9	Pearson Correlation	.637*	Valid
	Sig.(2-tailed)	.011	
	N	15	
Pertanyaan 10	Pearson Correlation	.445	Tidak Valid
	Sig.(2-tailed)	.096	
	N	15	
Pertanyaan 11	Pearson Correlation	.740**	Valid
	Sig.(2-tailed)	.002	
	N	15	

	N	15	
Pertanyaan 12	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.234 .402 15	Tidak Valid
Pertanyaan 13	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.813** .000 15	Valid
Pertanyaan 14	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.721** .003 15	Valid
Pertanyaan 15	Pearson Correlation Sig.(2-tailed) N	.183 .513 15	Tidak Valid

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	6

Lampiran 14. Matriks Wawancara Mendalam

NO.	Deskripsi	Informan 1	Informan 2	Informan 3
1.	Deskripsi Informan	Ibu YS Pj. Program Gizi Puskesmas Belimbing	Ibu E Pj. Program Gizi Puskesmas Belimbing	Ibu F Pj. Program Kesling Puskesmas Belimbing
2.	Ciri-ciri jajanan sehat	Jajanan yang dibungkus, tidak mengandung banyak pewarna dan tidak berlebihan mengolah dengan minyak	Jajanan yang tidak memakai pewarna, penyedap dan perasa	Dilihat dari segi fisik warnanya tidak mencolok, tertutup dan membungkus tidak menggunakan bahan berbahaya seperti klip
3.	Cara pemilihan jajanan yang sehat	Minyak untuk menggoreng kehitaman dan bahan makanan yang digunakan bergizi	Warnanya tidak norak, makanannya dibungkus supaya tidak tercemar dari lalat dan debu	Tertutup supaya terhindar dari debu dan lalat. Menjamah makanan menggunakan alat seperti sarung tangan plastik atau alat pengambil pengait
4.	Yang perlu disampaikan dalam media tentang jajanan sehat	Seseorang terkena diare dilihat kebersihan makanannya dan apakah terkontaminasi	Jajanan tidak mengandung pengawet, tidak memakai pewarna tekstil, tidak memakai penyedap dan dibiasakan melihat label kadaluwarsa	Menyediakan tempat bersih, tempat mencuci tangan, tempat sampah dan menggunakan air yang bersih mengalir untuk mencuci peralatan

NO.	Deskripsi	Informan 1	Informan 2	Informan 3
1.	Deskripsi Informan	Ibu PG Wali kelas 4 B	Ibu HP Wali Kelas 5 A	Bapak A Guru UKS dan Guru olahraga
2.	Jajanan yang diminati siswa	Jajanan yang manis-manis donat, yang asin nuget dan yang paling sering sate	Anak-anak jarang sarapan dari rumah dan pagi-pagi sering beli nasi goreng dan soto	Jajanan es, bakso bakar, kerupuk, nasi goreng
3.	Pemahaman siswa tentang jajanan ya tidak sehat	Sebagian besar anak-anak paham, karena semenjak kejadian guru sering mengedukasi	Materi pelajaran ada tentang sistem pencernaan menyebabkan maag dan disebabkan makanan tidak sehat. Mereka paham jajanan sehat dan tidak sehat	Setelah terjadi pihak sekolah, Puskesmas dan BPOM telah mengedukasi namun seiring berjalan waktu mulai terabaikan
4.	Cara siswa memilih jajanan yang sehat	Setelah di edukasi anak-anak paham dan ada yang membawa bekal dari rumah. Guru juga memperingati jika anak-anak beli minuman bewarna	Sebagian anak ada yang memperhatikan jajanan nya, namun sebagian yang lain mereka membeli saja dan apa yang dibeli oleh temannya mereka terpengaruh untuk membeli	Tidak ada dan mereka membeli jajanan jika itu enak

NO.	Deskripsi	Informan 1	Informan 2	Informan 3
1.	Deskripsi Informan	RR Animator	AM Animator	AHF Animator
2.	Segi desain dan tata letak dari video	Dalam komposisi agak janggal, teks dikasih jarak dari <i>frame</i>	Segi desain sudah oke untuk anak-anak	Keseluruhan sudah bagus dan sudah informatif
3.	Gambar yang digunakan di dalam video	Hati-hati dengan <i>copyrigh</i> dalam mengambil gambar	Gambarnya udah bagus dan jelas apa yang mau disampaikan	Gambar udah bagus untuk umur anak sekolah dasar
4.	Penggunaan warna	Warna cukup variatif dan enak untuk dilihat	Warna udah cukup bagus karena menggunakan warna terang yang menarik perhatian	Segi warna udah sangat tertarik karena anak-anak suka warna yang warna-warni gitu.
5.	Audio dari video animasi	Cukup jelas	Pakai <i>Ai</i> cukup bagus cuman intonasinya agak aneh dikit	Dari <i>Ai</i> udah bagus tapi kekurangan <i>Ai</i> irama, intonasi dan ajakan
6.	Tanggapan, saran atau koreksi dari video animasi	Beberapa udah jelas tetapi beberapa teks diperhatikan penggunaan shadownya	<i>Font</i> nya lebih bersih, mudah dibaca dan bentuknya tidak terlalu fade	Efek shadownya mungkin bisa di hilangkan supaya teksnya lebih jelas dan mudah dibaca oleh anak-anak

Lampiran 15. Dokumentasi kegiatan

1. Wawancara mendalam dengan tenaga kesehatan pada tanggal 11, 12 dan 23 Mei



2. Uji Validitas pada tanggal 13 Mei 2023 di SDN 32 Andalas



3. Wawancara dengan guru pada tanggal 13 dan 22 Mei





4. Kegiatan *pretest* pada tanggal 31 Mei 2023



5. Wawancara dengan animator pada tanggal 7 juni 2023



6. Intervensi pada tanggal 9 juni 2023



Lampiran 16. Bentuk Media edukasi Video Animasi



23	Pangeran Zikra	IV B	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3
24	Rahma Hidahyati	IV B	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	12
25	Najwa Putri Maulani	IV B	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	4
26	Abdan Azmi Putra	IV B	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	11
27	Lathifa Annisa	IV B	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
28	Aqylla Ratu Meilanda	IV B	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	5
29	Dwi Putri Berlian	IV B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	3
30	Rafandi	IV B	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	8
31	Rumi Rizkia	IV B	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10
32	Hafizah Efri Delma	IV B	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8
33	Keysha Marfa savira	IV B	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11
34	Erfan Novdal Ardian Syah	IV B	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	11
35	M. Ibnu Airlangga	IV B	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
36	Rahmad Darmawan	IV B	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3
37	Aura Qalbu	IV B	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4
38	Wafa Azizah Rani	IV B	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4
39	Fahlil Aldila	IV B	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	5
40	Naila Ariani	IV B	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	9
41	Hayatul Khairunnisa	IV B	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	8
42	Axel Abdillah	V A	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	8
43	Adjie Ananda Piliang	V A	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
44	Febizumani	V A	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	8
45	Agil Ananda Putra	V A	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
46	Aisyah Ayudia Mahdonal	V A	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	7
47	Muhammad Akbar Risqi	V A	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7
48	Edzika Putra Triwiza	V A	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10

49	Rahmat Ilham	V A	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	6
50	Kevin Agustian Ramadhan	V A	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4
51	Faidi Gani	V A	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	9
52	M.Faiz Nasrullah	V B	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	3
53	Kenzi anugrah	V B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
54	raqta chakyal faruq	V B	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	5
55	Kenjiro rafasya	V B	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	5
56	M. Zul Handi	V B	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	4
57	Rafky Rarian Jashua	V B	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	5
58	Arfan Maulana Pratama	V A	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	9
59	Naira Putri Ardines	V B	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9
60	Rezifa Nayla	V B	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	6
61	Putri Saleha Nurmalini	V B	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	6
62	Nurul Hafizah	V B	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	9
63	Ansarma Putra	V B	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	6
64	Silva Hardina	V B	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
65	Arifah Oktavrianti	V B	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	6
66	Muttiara Syafira	V B	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	8
67	Revan Satria	V B	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	9
68	Raihana Dinilhaq	V B	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	4

Soal Pengetahuan Sesudah

No.	Nama	Kelas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
1	Aulia Izzatunnisa	IV A	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
2	Alifia Anata	IV A	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	5
3	Nada Melinda	IV A	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	10
4	Fahri Oktawan	IV A	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	4
5	Andika Putra Afandi	IV A	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	9
6	Muhammad Adam Akbar	IV A	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	8
7	Hassanatul Ulya	IV A	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	10
8	Keyla Marfa Saqira	IV A	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	8
9	Muhammad Hafil	IV A	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	13
10	Alif Ilahi	IV A	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	5
11	Azura Putri Mairani	IV A	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
12	Fazila Zahwa Amira	IV A	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
13	Alif Putra Ramadhani	IV A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
14	Hazelio Daffandra D.	IV A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
15	Fardhan shadiq	IV A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
16	Muhammad Dhanis Idran	IV A	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	7
17	Airathuzia Edison	IV A	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12
18	Natasya Aidil Fitri	IV A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13
19	Mikha Ramadani	IV A	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11
20	Tri Mahadika Anugrah	IV A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13
21	Reyhan Anugrah	IV B	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	4
22	M.Iqbal Alfarizi	IV B	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3
23	Pangeran Zikra	IV B	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	5

24	Rahma Hidayati	IV B	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11
25	Najwa Putri Maulani	IV B	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	6
26	Abdan Azmi Putra	IV B	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12
27	Lathifa Annisa	IV B	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	4
28	Aqylla Ratu Meilanda	IV B	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	11
29	Dwi Putri Berlian	IV B	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	10
30	Rafandi	IV B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13
31	Rumi Rizkia	IV B	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
32	Hafizah Efri Delma	IV B	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10
33	Keysha Marfa savira	IV B	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
34	Erfan Novdal Ardian Syah	IV B	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	9
35	M. Ibnu Airlangga	IV B	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	6
36	Rahmad Darmawan	IV B	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5
37	Aura Qalbu	IV B	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3
38	Wafa Azizah Rani	IV B	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	11
39	Fahlil Aldila	IV B	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	2
40	Naila Ariani	IV B	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	10
41	Hayatul Khairunnisa	IV B	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	11
42	Axel Abdillah	V A	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	7
43	Adjie Ananda Piliang	V A	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	11
44	Febizumani	V A	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	9
45	Agil Ananda Putra	V A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
46	Aisyah Ayudia Mahdonal	V A	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	8
47	Muhammad Akbar Risqi	V A	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	7
48	Edzika Putra Triwiza	V A	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
49	Rahmat Ilham	V A	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4

50	Kevin Agustian Ramadhan	V A	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10
51	Faidi Gani	V A	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	10
52	M.Faiz Nasrullah	V B	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
53	Kenzi anugrah	V B	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3
54	raqta chakyal faruq	V B	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	5
55	Kenjiro rafasya	V B	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	5
56	M. Zul Handi	V B	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	7
57	Rafky Rarian Jashua	V B	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	7
58	Arfan Maulana Pratama	V A	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	8
59	Naira Putri Ardines	V B	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	9
60	Rezifa Nayla	V B	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	6
61	Putri Saleha Nurmalini	V B	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11
62	Nurul Hafizah	V B	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	11
63	Ansarma Putra	V B	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	5
64	Silva Hardina	V B	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	12
65	Arifah Oktavrianti	V B	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	8
66	Muttiara Syafira	V B	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	9
67	Revan Satria	V B	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
68	Raihana Dinilhaq	V B	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	5

Soal Sikap Sebelum

No.	Nama	Kelas	s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	Jumlah
1	Aulia Izzatunnisa	IV A	1	1	3	4	1	4	1	1	4	4	3	2	2	1	4	36
2	Alifia Anata	IV A	3	1	1	3	0	2	1	3	4	4	4	1	1	3	2	33
3	Nada Melinda	IV A	3	3	3	1	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	2	47
4	Fahri Oktawan	IV A	1	2	4	4	2	2	1	2	3	4	4	1	2	4	3	39
5	Andika Putra Afandi	IV A	1	2	2	3	4	2	3	2	2	2	3	2	4	1	4	37
6	Muhammad Adam Akbar	IV A	4	3	3	2	3	2	2	3	2	3	1	1	2	2	2	35
7	Hassanatul Ulya	IV A	4	3	1	1	3	4	4	1	2	1	4	4	4	1	2	39
8	Keyla Marfa Saqira	IV A	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	41
9	Muhammad Hafil	IV A	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	41
10	Alif Ilahi	IV A	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	41
11	Azura Putri Mairani	IV A	2	2	2	3	2	3	2	2	1	4	4	2	3	1	1	34
12	Fazila Zahwa Amira	IV A	3	4	2	3	3	3	3	4	4	1	4	2	2	1	2	41
13	Alif Putra Ramadhani	IV A	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	49
14	Hazelio Daffandra D.	IV A	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	2	44
15	Fardhan shadiq	IV A	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	2	3	3	2	45
16	Muhammad Dhanis Idlan	IV A	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	2	2	3	2	43
17	Airathuzia Edison	IV A	3	4	3	2	3	2	4	3	4	3	3	3	2	2	3	44
18	Natasya Aidil Fitri	IV A	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	55
19	Mikha Ramadani	IV A	2	2	3	2	4	4	2	4	2	1	4	2	4	2	1	39
20	Tri Mahadika Anugrah	IV A	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	1	4	46
21	Reyhan Anugrah	IV B	1	2	3	1	3	4	1	1	3	2	2	3	1	2	3	32
22	M.Iqbal Alfarizi	IV B	4	1	1	3	1	2	1	2	4	4	3	2	1	1	4	34

23	Pangeran Zikra	IV B	3	2	3	2	4	4	2	3	1	4	3	3	1	3	1	39
24	Rahma Hidayati	IV B	3	2	1	3	4	4	4	2	4	4	4	0	0	4	2	41
25	Najwa Putri Maulani	IV B	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	40
26	Abdan Azmi Putra	IV B	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	42
27	Lathifa Annisa	IV B	1	1	3	3	1	2	2	4	1	3	2	1	2	2	4	32
28	Aqylla Ratu Meilanda	IV B	1	4	4	1	4	4	4	4	4	1	4	1	4	4	1	45
29	Dwi Putri Berlian	IV B	3	3	2	1	3	4	2	3	0	3	0	2	2	3	1	32
30	Rafandi	IV B	1	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	2	46
31	Rumi Rizkia	IV B	3	4	3	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	2	47
32	Hafizah Efri Delma	IV B	3	4	3	1	1	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	49
33	Keysha Marfa savira	IV B	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	47
34	Erfan Novdal Ardian Syah	IV B	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	4	1	1	47
35	M. Ibnu Airlangga	IV B	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	4	4	2	4	3	43
36	Rahmad Darmawan	IV B	1	1	1	4	2	3	3	0	4	4	3	2	2	1	4	35
37	Aura Qalbu	IV B	2	4	4	1	2	3	2	2	3	2	2	3	3	4	1	38
38	Wafa Azizah Rani	IV B	3	1	2	3	1	4	1	3	3	3	4	1	1	2	2	34
39	Fahlil Aldila	IV B	1	1	2	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	2	1	41
40	Naila Ariani	IV B	3	3	2	3	2	3	3	3	3	0	3	2	2	3	2	37
41	Hayatul Khairunnisa	IV B	2	3	4	3	3	4	4	2	4	2	3	1	4	4	3	46
42	Axel Abdillah	V A	1	2	1	4	1	4	2	2	3	4	3	3	2	1	4	37
43	Adjie Ananda Piliang	V A	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	53
44	Febizumani	V A	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	40
45	Agil Ananda Putra	V A	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	43
46	Aisyah Ayudia Mahdonal	V A	1	2	1	2	4	4	1	2	4	2	4	4	1	2	2	36
47	Muhammad Akbar Risqi	V A	4	4	1	3	4	4	4	3	4	1	3	4	3	4	1	47
48	Edzika Putra Triwiza	V A	4	4	1	3	4	4	4	3	4	1	4	4	3	4	1	48

49	Rahmat Ilham	V A	2	2	2	3	2	4	0	2	3	3	3	2	2	2	3	35
50	Kevin Agustian Ramadhan	V A	2	3	2	3	3	4	1	2	3	4	3	1	1	2	2	36
51	Faidi Gani	V A	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	2	1	4	2	2	39
52	M.Faiz Nasrullah	V B	2	2	1	4	2	3	1	1	3	4	3	1	2	2	4	35
53	Kenzi anugrah	V B	1	2	1	3	1	3	1	2	4	3	4	2	1	2	4	34
54	raqta chakyal faruq	V B	3	2	1	1	4	3	2	2	3	1	4	3	2	4	2	37
55	Kenjiro rafasya	V B	1	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	1	2	3	2	36
56	M. Zul Handi	V B	1	1	1	4	2	4	3	2	3	4	0	1	2	1	3	32
57	Rafky Rarian Jashua	V B	2	0	4	3	1	1	1	3	3	1	4	3	2	3	4	35
58	Arfan Maulana Pratama	V A	3	2	2	3	1	2	2	2	3	4	3	2	2	3	1	35
59	Naira Putri Ardines	V B	3	4	2	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	50
60	Rezifa Nayla	V B	1	1	2	4	1	4	1	2	3	2	4	3	3	3	2	36
61	Putri Saleha Nurmalini	V B	2	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	2	46
62	Nurul Hafizah	V B	3	2	2	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	3	40
63	Ansarma Putra	V B	2	1	3	4	3	4	2	1	4	3	4	1	2	3	2	39
64	Silva Hardina	V B	2	2	4	2	3	4	3	2	0	4	4	2	4	4	3	43
65	Arifah Oktavrianti	V B	1	1	2	4	1	4	1	2	3	3	2	1	4	3	2	34
66	Muttiara Syafira	V B	1	1	1	4	1	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	33
67	Revan Satria	V B	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	2	3	1	48
68	Raihana Dinilhaq	V B	2	1	3	3	2	3	3	2	3	4	0	4	3	2	3	38

Soal Sikap Sesudah

No.	Nama	Kelas	S1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12	s13	s14	s15	Jumlah
1	Aulia Izzatunnisa	IV A	3	3	1	2	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	44
2	Alifia Anata	IV A	1	1	1	2	3	4	1	1	4	2	4	1	1	3	4	33
3	Nada Melinda	IV A	4	3	3	3	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	2	51
4	Fahri Oktawan	IV A	1	1	3	1	4	4	1	1	4	3	2	2	1	4	4	36
5	Andika Putra Afandi	IV A	1	0	2	2	4	3	3	2	3	2	1	2	3	1	2	31
6	Muhammad Adam Akbar	IV A	1	2	3	4	1	2	3	4	1	4	4	1	2	1	3	36
7	Hassanatul Ulya	IV A	4	2	1	1	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	45
8	Keyla Marfa Saqira	IV A	3	3	2	3	1	4	2	2	4	2	1	2	2	3	2	36
9	Muhammad Hafil	IV A	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	52
10	Alif Ilahi	IV A	2	2	2	4	3	3	1	1	2	4	3	2	3	4	3	39
11	Azura Putri Mairani	IV A	3	2	1	2	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	33
12	Fazila Zahwa Amira	IV A	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	50
13	Alif Putra Ramadhani	IV A	3	3	3	3	4	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	46
14	Hazelio Daffandra D.	IV A	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	45
15	Fardhan shadiq	IV A	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	45
16	Muhammad Dhanis Idlan	IV A	2	2	2	4	2	3	1	1	2	4	3	2	3	4	3	38
17	Airathuzia Edison	IV A	3	3	3	3	4	4	1	3	3	4	4	3	4	4	1	47
18	Natasya Aidil Fitri	IV A	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	52
19	Mikha Ramadani	IV A	4	3	3	1	4	4	2	4	2	1	4	4	4	4	1	45
20	Tri Mahadika Anugrah	IV A	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	1	49
21	Reyhan Anugrah	IV B	1	2	3	1	3	3	1	2	2	1	4	3	2	3	4	35
22	M.Iqbal Alfarizi	IV B	3	1	3	2	3	1	1	2	4	4	2	4	1	4	3	38

23	Pangeran Zikra	IV B	3	1	1	1	1	2	4	1	3	1	2	4	3	4	4	35
24	Rahma Hidayati	IV B	3	3	3	3	4	4	2	2	4	4	4	1	3	4	3	47
25	Najwa Putri Maulani	IV B	1	3	3	2	3	4	3	2	4	3	4	3	3	3	4	45
26	Abdan Azmi Putra	IV B	3	3	2	4	3	4	3	2	4	3	4	2	1	3	2	43
27	Lathifa Annisa	IV B	3	1	2	2	4	2	2	1	3	2	1	3	2	1	3	32
28	Aqylla Ratu Meilanda	IV B	4	4	4	1	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	1	50
29	Dwi Putri Berlian	IV B	3	3	3	3	1	2	1	1	3	4	1	1	3	1	3	33
30	Rafandi	IV B	2	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	1	4	3	2	48
31	Rumi Rizkia	IV B	2	1	1	2	4	3	3	4	1	4	4	4	0	2	3	38
32	Hafizah Efri Delma	IV B	2	1	0	2	2	3	3	2	4	3	4	0	2	2	3	33
33	Keysha Marfa savira	IV B	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	46
34	Erfan Novdal Ardian Syah	IV B	3	1	1	2	3	4	1	3	2	4	4	3	3	1	4	39
35	M. Ibnu Airlangga	IV B	3	2	3	2	2	3	1	2	4	2	2	2	2	2	4	36
36	Rahmad Darmawan	IV B	1	1	1	3	3	4	3	4	1	1	4	2	2	1	1	32
37	Aura Qalbu	IV B	2	4	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	4	4	2	42
38	Wafa Azizah Rani	IV B	1	2	1	2	1	4	1	2	3	2	4	2	2	1	4	32
39	Fahlil Aldila	IV B	2	2	1	3	3	4	4	2	2	4	2	1	3	2	1	36
40	Naila Ariani	IV B	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	43
41	Hayatul Khairunnisa	IV B	3	3	3	3	1	4	1	2	4	1	3	3	4	3	2	40
42	Axel Abdillah	V A	1	2	1	4	1	2	3	2	4	4	4	2	2	2	4	38
43	Adjie Ananda Piliang	V A	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	1	52
44	Febizumani	V A	3	3	3	4	3	3	1	3	4	3	4	3	4	2	4	47
45	Agil Ananda Putra	V A	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2	47
46	Aisyah Ayudia Mahdonal	V A	2	1	1	3	3	4	2	1	4	4	0	4	1	4	2	36
47	Muhammad Akbar Risqi	V A	3	1	1	4	1	4	1	1	4	4	4	1	1	1	4	35
48	Edzika Putra Triwiza	V A	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	1	1	4	1	46

49	Rahmat Ilham	V A	2	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	36
50	Kevin Agustian Ramadhan	V A	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	43
51	Faidi Gani	V A	4	3	4	4	2	2	3	1	4	3	4	4	1	3	3	45
52	M.Faiz Nasrullah	V B	2	2	1	2	1	3	1	2	2	4	3	3	1	1	2	30
53	Kenzi anugrah	V B	1	2	1	3	1	3	1	2	4	4	3	1	1	1	4	32
54	raqta chakyal faruq	V B	3	1	2	4	3	4	2	1	0	3	4	2	3	2	4	38
55	Kenjiro rafasya	V B	1	1	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	3	2	3	32
56	M. Zul Handi	V B	2	1	1	2	1	4	1	2	3	4	3	1	1	2	4	32
57	Rafky Rarian Jashua	V B	2	1	4	2	1	1	2	1	3	1	3	1	2	4	4	32
58	Arfan Maulana Pratama	V A	2	3	2	1	3	0	2	3	2	3	1	3	1	4	3	33
59	Naira Putri Ardines	V B	1	2	1	4	1	4	3	3	4	4	4	1	4	4	1	41
60	Rezifa Nayla	V B	1	1	1	4	1	3	1	2	3	3	4	1	2	1	3	31
61	Putri Saleha Nurmalini	V B	2	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	4	4	3	49
62	Nurul Hafizah	V B	1	2	1	3	2	3	1	1	4	3	3	2	3	1	3	33
63	Ansarma Putra	V B	2	1	2	4	2	4	2	1	0	4	4	2	2	1	3	34
64	Silva Hardina	V B	2	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	1	48
65	Arifah Oktavrianti	V B	1	2	1	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	46
66	Muttiara Syafira	V B	1	1	1	4	1	4	1	1	4	1	4	1	1	1	4	30
67	Revan Satria	V B	3	3	3	4	3	4	3	3	4	1	4	2	3	3	1	44
68	Raihana Dinilhaq	V B	1	2	4	2	3	1	4	2	3	4	3	4	4	2	4	43

