

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 05 Sintang merupakan salah satu lembaga satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar Negeri di Sintang, Kec. Sintang, Kota Sintang, Kalimantan Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, Sekolah Dasar Negeri 05 Sintang yang berada langsung di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Prose pembelajaran yang berada di lembaga satuan pendidikan SDN 05 Sintang berfokus kepada pemenuhan kebutuhan peserta didik dengan mengembangkan kompetensi dasar ilmu pengetahuan dalam perubahan kehidupan modern abad ke-21 yang memuat ciri khas pendidikan dan potensi keragaman lokal sekolah. SDN 05 Sintang yang terletak pada daerah yang strategis di pusat Pemerintahan Kota Sintang, pengembangan ekonomi yang berkelanjutan dengan keterjangkauan lokasi yang mudah ditempuh dengan sarana transportasi yang ada. Lingkungan sekolah juga berada dekat dengan sarana lembaga kantor pemerintahan daerah pusat, olahraga dan keagamaan sehingga menjadi salah satu kekuatan pendukung dalam proses pembelajaran.

Usaha kesehatan sekolah (UKS) di SDN 05 Sintang diselenggarakan untuk meningkatkan kemampuan dalam penerapan pola hidup sehat peserta didik dalam upaya untuk menjaga lingkungan yang sehat sehingga peserta didik dapat belajar, tumbuh dan berkembang secara harmonis serta optimal, menjadi sumber daya manusia yang berkualitas, disamping itu usaha kesehatan sekolah juga diarahkan untuk memupuk kebiasaan hidup sehat agar memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk melaksanakan hidup sehat baik di sekolah terutama bagi anak sekolah, guru, dan masyarakat yang berada disekitar lingkungan sekolah.

Kantin Sehat Sekolah Dasar Negeri 05 Sintang berada di dalam lingkungan yang bersih dan sehat. Kantin sehat adalah sarana untuk seluruh warga satuan pendidikan termasuk peserta didik dapat membeli makanan dan minuman yang sehat baik makanan utama seperti nasi kuning, nasi goreng, dan bubur ayam, serta makanan selingan seperti roti tawar, donat, siomay, gorengan dll.

Selain itu dilingkungan sekolah juga terdapat pedagang kaki lima yang menjual berbagai makanan seperti es campur, cilok, telur gulung dan gorengan, Dll.

2. Karakteristik Responden

Penelitian ini dilakukan sebanyak 50 responden untuk mengetahui prevalensi pengetahuan tentang jajanan sehat. Responden dalam penelitian adalah anak SD kelas 4 dan 5 dengan karakteristik responden meliputi umur, jenis kelamin, pekerjaan ayah, pekerjaan ibu, serta pendidikan orang tua terakhir.

Tabel 3. Distribusi Karakteristik Responden Pada Siswa di SDN 05 Sintang

| Karakteristik Responden | | N | Persentase (%) |
|-------------------------|------------------|----|----------------|
| Umur | 9 Tahun | 1 | 2 |
| | 10 Tahun | 21 | 42 |
| | 11 Tahun | 28 | 56 |
| | Total | 50 | 100,00 |
| Jenis Kelamin | Laki-laki | 20 | 40 |
| | Perempuan | 30 | 60 |
| | Total | 50 | 100,00 |
| Pekerjaan Ayah | ASN | 18 | 36 |
| | Wiraswasta | 5 | 10 |
| | TNI/POLRI | 16 | 32 |
| | Lainnya | 11 | 22 |
| | Total | 50 | 100,00 |
| Pekerjaan Ibu | ASN | 10 | 20 |
| | TNI/POLRI | 2 | 4 |
| | IRT | 20 | 40 |
| | BURUH | 10 | 20 |
| | Lainnya | 8 | 16 |
| | Total | 50 | 100,00 |
| Pendidikan Ayah | SD | 0 | 0 |
| | SMP | 1 | 2 |
| | SMA | 26 | 52 |
| | Perguruan Tinggi | 23 | 46 |
| | Total | 50 | 100,00 |
| Pendidikan Ibu | SD | 0 | 0 |
| | SMP | 0 | 0 |
| | SMA | 28 | 56 |
| | Perguruan Tinggi | 22 | 44 |
| | Total | 50 | 100,00 |

Berdasarkan Tabel 3 didapatkan bahwa distribusi responden berdasarkan umur, sebagian besar responden yang berumur 11 tahun sebanyak 28 orang (56%) dan umur responden yang paling sedikit yaitu pada umur 9 tahun sebanyak 1 orang (2%). Berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak yaitu perempuan sebanyak 30 orang (60%). Berdasarkan pekerjaan orang tua responden, jenis pekerjaan ayah sebagian besar adalah ASN dengan jumlah 18 orang (36%), diikuti dengan TNI/POLRI yang berjumlah 16 orang (32%). Sedangkan untuk pekerjaan ibu lebih banyak berprofesi sebagai IRT yaitu 20 orang (40%), dan yang berprofesi sebagai ASN dan buruh sebanyak 10 orang (20%).

Sedangkan untuk tingkat pendidikan ayah lebih banyak pada tamatan SMA sebanyak 26 orang (52%), tamatan Perguruan Tinggi sebanyak 23 orang (46%), dan paling sedikit SMP yang berjumlah 1 orang (2%). Tingkat pendidikan ibu sebagian besar adalah tamatan SMA dengan jumlah 28 orang (56%), dan tamatan Perguruan Tinggi sebanyak 22 orang (44%).

3. Pemilihan Jenis Jajanan Anak Sekolah di SDN 05 Sintang

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan data responden yang terkumpul dan menghasilkan distribusi persentase dari setiap variable. Analisis ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai profil karakteristik responden serta pola pemilihan jajanan pada anak sekolah di SDN 05 Sintang.

Tabel 4. Perbedaan Skor Jenis Makanan Jajanan Sebelum dan Sesudah Diberikan Video Animasi Jajanan Gizi Seimbang di SDN 05 Sintang

| Jenis Jajan | Sebelum (%) | Sesudah (%) |
|-------------------------|-------------|-------------|
| Batagor (Baik) | 71 | 63 |
| (Tidak Baik) | 29 | 37 |
| Bakwan (Baik) | 43 | 59 |
| (Tidak Baik) | 58 | 41 |
| Cilok (Baik) | 71 | 62 |
| (Tidak Baik) | 29 | 38 |
| Pisang Goreng (Baik) | 43 | 43 |
| (Tidak Baik) | 58 | 58 |
| Telur Bulat | | |

| | | |
|---------------|----|----|
| (Baik) | 29 | 62 |
| (Tidak Baik) | 71 | 38 |
| Gulali | | |
| (Baik) | 28 | 50 |
| (Tidak Baik) | 73 | 50 |
| Telur Gulung | | |
| (Baik) | 28 | 49 |
| (Tidak Baik) | 73 | 51 |
| Sosis Bakar | | |
| (Baik) | 38 | 68 |
| (Tidak Baik) | 80 | 32 |
| Tempeh Goreng | | |
| (Baik) | 66 | 71 |
| (Tidak Baik) | 34 | 29 |
| Siomay | | |
| (Baik) | 35 | 61 |
| (Tidak Baik) | 65 | 39 |
| Jasuke | | |
| (Baik) | 49 | 56 |
| (Tidak Baik) | 51 | 44 |
| Sempol Ayam | | |
| (Baik) | 29 | 49 |
| (Tidak Baik) | 71 | 51 |

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa terjadi perubahan penilaian responden terhadap jenis makanan jajanan sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa video animasi edukasi jajanan gizi. Sebelum diberikan edukasi, sebagian besar responden masih menilai beberapa jajanan sebagai baik, meskipun pada kenyataannya tidak semuanya termasuk kategori sehat. Setelah diberikan edukasi, terlihat adanya pergeseran penilaian, baik berupa peningkatan maupun penurunan pada masing-masing jenis jajanan.

Pada jajanan Batagor, penilaian baik menurun dari 71% menjadi 63%, sedangkan penilaian tidak baik meningkat dari 29% menjadi 37%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah edukasi, siswa lebih memahami bahwa batagor bukan termasuk pilihan jajanan sehat. Hal serupa terjadi pada Telur Bulat dan Sempol Ayam, di mana terjadi peningkatan jumlah responden yang menilai jajanan tersebut tidak baik.

Sebaliknya, beberapa jenis jajanan justru mengalami peningkatan penilaian baik setelah intervensi, seperti Bakwan (dari 43% menjadi 59%), Cilok (dari 29% menjadi 62%), dan Sosis Bakar (dari 38% menjadi 68%). Hal ini dapat disebabkan

oleh adanya pemahaman baru yang diperoleh siswa melalui video edukasi, sehingga mereka menganggap jajanan tersebut masih dapat dikonsumsi dengan catatan tertentu, misalnya cara pengolahan yang lebih higienis dan penggunaan bahan tambahan yang lebih aman.

Jenis jajanan lain seperti Pisang Goreng, Tempe Goreng, dan Siomay juga menunjukkan perubahan penilaian, meskipun tidak terlalu signifikan. Misalnya, pada Pisang Goreng, persentase penilaian baik tidak berubah (43%), namun penilaian tidak baik meningkat dari 58% menjadi 58% (tetap seimbang). Sedangkan pada Tempe Goreng, penilaian baik meningkat dari 66% menjadi 71%, menandakan adanya persepsi positif bahwa tempe termasuk sumber protein nabati yang baik untuk tubuh.

4. Perbedaan Pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya video animasi tentang jajanan gizi seimbang

Analisis bivariat menggunakan tabel silang untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan atau hubungan antara dua variabel untuk melihat hubungan antara variabel dependen dan variabel independen, yaitu Pengaruh Video Animasi Jajanan Gizi Seimbang Terhadap Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Dan Jenis Konsumsi Makanan Anak Sekolah di SDN 05 Sintang.

Tabel 5. Analisis Distribusi Deskriptif Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Video Animasi di SDN 05 Sintang

| | Median | Selisih |
|------------------|--------|---------|
| Pre Pengetahuan | 50 | 40 |
| Post Pengetahuan | 90 | |

Sumber: Data Sekunder 2025

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai jajanan gizi seimbang mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi berupa video animasi. Nilai median pengetahuan sebelum diberikan edukasi (pre-test) adalah 50, sedangkan setelah diberikan edukasi (post-test) meningkat menjadi 90, dengan selisih sebesar 40 poin. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan yang cukup signifikan setelah dilakukan intervensi.

Tabel 6. Analisis Perbedaan Pengaruh Sebelum dan Sesudah di Berikan Video Animasi Jajanan Gizi Seimbang di SDN 05 Sintang

| | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|---------------------------------------|----------------|-----------------|--------------|
| Post_Pengetahuan - Pre_Pengetahuan | Negative Ranks | 0 ^a | .00 |
| | Positive Ranks | 50 ^b | 1275.00 |
| | Ties | 0 ^c | |
| | Total | 50 | |
| a. Post_Pengetahuan < Pre_Pengetahuan | | | |
| b. Post_Pengetahuan > Pre_Pengetahuan | | | |
| c. Post_Pengetahuan = Pre_Pengetahuan | | | |

Sumber: Data Primer 2025

Keterangan: Uji Wilcoxon

*Tidak menunjukkan perbedaan signifikan ($p > 0,05$)

**Menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$)

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada Tabel 6, diperoleh bahwa seluruh responden (100%) mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi berupa video animasi jajanan gizi seimbang. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 50 responden pada positive ranks, sementara tidak terdapat responden pada negative ranks maupun ties. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa sesudah intervensi lebih tinggi dibandingkan sebelum intervensi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan video animasi. Artinya, penggunaan media edukasi berbasis video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pentingnya konsumsi jajanan gizi seimbang.

5. Perbedaan Pemilihan Jenis Konsumsi Jajan Sebelum dan Sesudah diberikan Video Animasi

Analisis bivariat menggunakan tabel silang untuk mengetahui dan menganalisis perbedaan atau hubungan antara dua variable untuk melihat hubungan antara variable dependen dan variable independent, yaitu Pengaruh Video Animasi Jajanan

Gizi Seimbang Terhadap Gizi Seimbang Terhadap Pengetahuan Dan Jenis Konsumsi Makanan Anak Sekolah di SDN 05 Sintang.

Tabel 7. Analisis Perbedaan Jenis Makanan Jajanan Sebelum dan Sesudah diberikan Video Animasi Jajanan Gizi Seimbang di SDN 05 Sintang

| | | Ranks | | |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
| FFQ_POST - FFQ_PRE | Negative Ranks | 33 ^a | 17.00 | 561.00 |
| | Positive Ranks | 0 ^b | .00 | .00 |
| | Ties | 17 ^c | | |
| | Total | 50 | | |

a. FFQ_POST < FFQ_PRE

b. FFQ_POST > FFQ_PRE

c. FFQ_POST = FFQ_PRE

Sumber: Data Primer 2025

*Tidak menunjukkan perbedaan signifikan ($p > 0,05$)

**Menunjukkan perbedaan signifikan ($p < 0,05$)

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon pada Tabel 7, diketahui bahwa dari 50 responden, sebanyak 33 responden (66%) mengalami penurunan konsumsi jajanan, sedangkan 17 responden (34%) tidak mengalami perubahan. Tidak ada responden yang menunjukkan peningkatan konsumsi jajanan setelah diberikan intervensi berupa video animasi jajanan gizi seimbang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara pemilihan jajanan sebelum dan sesudah diberikan video animasi. Artinya, penggunaan media edukasi berbasis video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan pemilihan jenis jajanan siswa mengenai pentingnya konsumsi jajanan gizi seimbang.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan terhadap 50 orang responden yang merupakan siswa/I di SDN 05 Sintang. Hasil penelitian yang ditemukan berupa persentase responden terbanyak berada pada kelompok umur 11 tahun sebanyak 28 orang (56%) dan umur responden yang paling sedikit yaitu pada umur 9 tahun sebanyak 1 orang (2%). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa jenis kelamin terbanyak pada perempuan sebesar 30 orang (60%), dan jenis kelamin sedikit pada responden laki-laki sebanyak 20 orang (40%). Jenis jajanan yang diujikan di kantin dan sekitar

SDN 05 Sintang, banyak menjajakan jenis jajanan dengan menggunakan metode penggorengan. Media video animasi tentang jajanan gizi seimbang

1. Perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya video animasi tentang jajanan gizi seimbang pada siswa SDN 05 Sintang

Menurut (Setyaningsih et al., (2022) dalam sebuah penelitiannya menyebutkan bahwa semakin banyak informasi yang diperoleh seseorang maka pengetahuan akan semakin luas dan sebaliknya apabila seseorang memiliki wawasan yang sempit dan pengalaman yang kurang maka pengetahuan orang tersebut juga akan kurang, faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang untuk mendapatkan pengetahuannya adalah dari media elektronik dan media cetak seperti buku.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, ada perbedaan terhadap peningkatan pengetahuan setelah diberikan itervensi berupa media video animasi jajanan gizi seimbang, ini dapat dibuktikan dengan hasil uji statistic nilai *P-Value* <0,005 yang menandakan bahwa seluruh sample mengalami peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi gizi berupa pemberian media video animasi. Pemberian media video animasi jajanan gizi seimbang yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah. Pengetahuan anak meningkat setelah diberikannya media video animasi tentang jajanan gizi seimbang, peningkatan pengetahuan anak dapat dilihat dari hasil dari kuesioner pengetahuan yang diberikan sebelum dan sesudah diberikannya media video animasi. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dengan judul Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi "Jajanan Sehat" terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah di Kota Palangka Raya oleh Sugiyanto tahun 2024, yaitu ada pengaruh penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media berupa video animasi terhadap pengetahuan dan sikap terhadap kebiasaan pemilihan jajan anak sekolah (Sugiyanto et al., (2024).

Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan wawasan, di antaranya adalah tingkat pendidikan dan kualitas informasi. Penelitian ini dapat menunjukkan peningkatan yang disebabkan oleh informasi yang disampaikan dengan cara yang menarik, kreatif, dan penuh antusiasme sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan pengetahuan responden. Penyampaian informasi mengenai gizi dan

makanan ringan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari secara berulang-ulang akan memicu dorongan untuk menerapkan pengetahuan tersebut. Salah satu cara untuk peningkatan adalah dengan menggunakan media audio visual berupa video animasi (Mulyani et al., (2022).

Pengetahuan merupakan hasil dari proses penerimaan suatu informasi yang didapat dengan menggunakan panca indera manusia seperti penglihatan, pendengaran, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia untuk melakukan sesuatu sebelum bertindak. Pengetahuan tidak didapatkan secara instan. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan antara lain usia, tingkat pendidikan, pengalaman dan proses penangkapan informasi (So'o et al., (2022).

Pengetahuan gizi memiliki pengaruh positif dalam mendorong individu memilih makanan yang sehat. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa hubungan antara pengetahuan dan perilaku konsumsi makanan tidak selalu konsisten karena banyak faktor lain yang turut berperan. Faktor-faktor tersebut mencakup kebutuhan fisik, persepsi terhadap tubuh, selera makan, serta pengaruh lingkungan seperti keluarga, teman sebaya, media sosial, dan pengalaman individu. Menurut teori Knowledge-Attitude-Behavior (KAB), perubahan perilaku kesehatan terjadi melalui dua tahap utama, yaitu perolehan pengetahuan dan pembentukan keyakinan. Oleh karena itu, diperlukan edukasi gizi yang efektif agar dapat menghasilkan perubahan perilaku yang sehat dan positif (Rusdi et al., (2021).

2. Perbedaan jenis makanan jajanan anak sekolah sebelum dan sesudah diberikan video animasi tentang jajanan gizi seimbang

Menurut (Yanti et al., (2024) dalam sebuah penelitiannya menyebutkan bahwa Jenis konsumsi jajanan mengacu pada variasi makanan ringan yang biasa dikonsumsi individu, baik dari segi jumlah, frekuensi, maupun jenisnya dalam periode waktu tertentu. Ragam jajanan ini bisa meliputi makanan tradisional lokal maupun jajanan modern yang terinspirasi dari budaya luar, biasanya disajikan dalam bentuk porsi kecil seperti camilan atau kudapan ringan.

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan perilaku dalam pemilihan jenis konsumsi jajan yang tidak terlalu signifikan. Sebelum intervensi, sebagian besar siswa masih menilai hampir semua jenis jajanan sebagai makanan yang baik, tanpa mempertimbangkan kandungan gizi maupun cara

pengolahannya. Hal ini wajar terjadi karena pada usia sekolah dasar, anak-anak cenderung memilih makanan berdasarkan rasa, tampilan, dan harga yang terjangkau dibandingkan dengan aspek kesehatan. Setelah diberikan edukasi melalui video animasi, terlihat adanya pergeseran cara pandang siswa. Beberapa jajanan yang awalnya banyak dianggap baik, seperti Batagor, Telur Bulat, dan Sempol Ayam, justru mengalami penurunan penilaian baik dan peningkatan penilaian tidak baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa mulai menyadari bahwa jajanan tersebut kurang sehat, baik karena mengandung minyak berlebih, tinggi karbohidrat sederhana, atau penggunaan bahan tambahan yang tidak selalu aman.

Sebaliknya, jajanan seperti Bakwan, Cilok, Sosis Bakar, dan Tempe Goreng mengalami peningkatan penilaian baik setelah edukasi. Temuan ini bisa disebabkan oleh pemahaman baru yang diperoleh siswa bahwa beberapa jajanan masih dapat dikonsumsi, terutama jika bahan yang digunakan bersih dan bernilai gizi, seperti tempe yang kaya protein nabati. Dengan demikian, siswa tidak hanya sekadar menghindari jajanan tertentu, tetapi juga belajar menyeleksi mana jajanan yang masih tergolong sehat. Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perubahan perilaku yang menyatakan bahwa pengetahuan merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi perilaku seseorang. Pemberian informasi yang jelas dan menarik dapat meningkatkan pemahaman serta mengubah pola pikir individu (Zeineke et al., (2024)

Dalam hal ini, penggunaan media video animasi terbukti efektif karena sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui media visual yang interaktif dan menarik. Secara keseluruhan, perubahan yang terjadi pada penilaian siswa menunjukkan bahwa intervensi edukasi gizi melalui media animasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran gizi yang efektif di sekolah dasar. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mulai menginternalisasi pemahaman tersebut dalam bentuk penilaian yang lebih kritis terhadap jajanan yang mereka konsumsi sehari-hari (Riska Rahmayanti et al ., (2024)

Hasil penelitian dapat dibuktikan melalui hasil analisis uji statistic nilai *P-Value* menunjukkan angka $<0,005$. Pemberian media video animasi tentang jajanan gizi seimbang yang menarik membuat anak semangat untuk melihat video animasi

yang diberikan. Media video animasi yang diberikan secara berulang membuat anak-anak terdorong untuk merubah perilaku dalam pemilihan jajanan. Pemberian media video animasi yang berisi tentang manfaat gizi seimbang, jajanan sehat, manfaat jajanan sehat, dan contoh jajanan sehat dan cara mengolah jajanan sehat, mendorong anak-anak untuk merubah konsumsi jajanan yang dikonsumsi selama bersekolah. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya dengan judul Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi "Jajanan Sehat" terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah di Kota Palangka Raya oleh Sugiyanto tahun 2024, yaitu ada pengaruh penyuluhan kesehatan dengan menggunakan media berupa video animasi terhadap pengetahuan dan sikap terhadap kebiasaan pemilihan jajanan anak sekolah (Sugiyanto et al., (2024).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku dalam pemilihan jenis jajanan. Dalam hal ini faktor kebiasaan yang menyebabkan kendala dalam merubah perilaku responden untuk pemilihan jenis jajanan. Perlu waktu yang lama dan pemberian edukasi secara berulang-ulang dan berkelanjutan untuk merubah kebiasaan seseorang. Menurut teori Knowledge-Attitude-Behavior (KAB), perubahan perilaku kesehatan terjadi melalui dua tahap utama, yaitu perolehan pengetahuan dan pembentukan keyakinan. Oleh karena itu, diperlukan edukasi gizi yang efektif agar dapat menghasilkan perubahan perilaku yang sehat dan positif (Rusdi et al., (2021).

Menurut penelitian dari (Soemarti et al., (2022), menjelaskan dalam sebuah penelitiannya bahwa Perilaku individu sendiri terbentuk dari tiga elemen utama. Pertama adalah faktor predisposisi, yang mencakup aspek seperti pendidikan, pengetahuan, sikap, budaya, dan kepercayaan sosial. Kedua ialah faktor pendukung, yaitu tersedianya fasilitas dan infrastruktur yang memungkinkan seseorang menjalankan perilaku sehat. Ketiga merupakan faktor penguat, yang berasal dari peran serta tokoh masyarakat atau pemangku kebijakan yang memberikan teladan serta motivasi untuk mempertahankan perubahan perilaku.

Teori perubahan perilaku menjelaskan dasar-dasar ilmiah mengenai cara mengubah perilaku individu menuju gaya hidup yang lebih sehat dan optimal. Profesional di bidang kesehatan seringkali menerapkan berbagai intervensi untuk mendorong perubahan perilaku, baik pada level individu maupun organisasi.

Pendekatan-pendekatan ini disesuaikan dengan tingkat dan kompleksitas masalah perilaku yang dihadapi, guna meningkatkan efektivitas intervensi dan hasil yang dicapai (Oktavilantika et al., (2023).

Kelebihan menggunakan video animasi yang dibuat ialah menggunakan bahasa, materi, dan konsep gambar yang menarik yang mudah untuk dipahami dan diserap oleh anak sekolah terutama anak sekolah dasar. Video animasi dibagi menjadi 4 tema yang berbeda dan dari keseluruhan tema siswa yang menyukai dan mendapatkan skor post test tertinggi berada di tema 3 dan 4.