

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Lokasi pelaksanaan penelitian dilakukan disalah satu sekolah dasar negeri di Pontianak, yaitu Sekolah Dasar Negeri 05 Sungai Raya. Sekolah tersebut terletak di Jl. Objek Darat, Kelurahan Limbung, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Kepala sekolah dasar ini adalah ibu Suyati dan tercatat dengan akreditasi B. Jumlah tenaga pengajar yang terdapat di sekolah ini sebanyak 11 orang, sekolah ini memiliki 13 ruangan. Sekolah yang memiliki luas lahan sebesar 23.220 m<sup>2</sup> ini memiliki beberapa fasilitas diantaranya, 6 bangunan ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 kantor guru, 2 toilet guru, 2 toilet siswa dan 1 ruangan perpustakaan.

Kantin sekolah SD Negeri 05 Sungai Raya terdiri atas empat unit yang tersebar di sekitar area sekolah. Setiap kantin dikelola oleh pedagang berbeda, sehingga variasi makanan dan minuman yang tersedia cukup beragam. Beberapa kantin menyediakan jajanan instan dan minuman kemasan, sementara lainnya menawarkan makanan olahan sederhana seperti nasi goreng, soto, gorengan, keripik, serta kue basah tradisional. Harga makanan relatif terjangkau, berkisar antara Rp2.000–Rp10.000. Selain makanan, sebagian kantin juga menjual mainan sederhana dan permainan cabut undi yang lebih bersifat hiburan namun kurang bermanfaat bagi siswa. Kondisi kantin secara umum sederhana dengan meja kayu, kursi plastik, serta etalase kaca untuk menyimpan makanan. Keberadaan kantin ini menjadi salah satu pusat aktivitas siswa pada jam istirahat, meskipun pemilihan jenis jajanan dan barang yang dijual masih perlu diarahkan agar lebih sehat dan mendidik.

## 2. Hasil Analisis Univariat

### a. Karakteristik responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data karakteristik responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan umur. Hasil analisis univariat pada penelitian ini disajikan dalam tabel di bawah ini

**Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Menurut Umur, Dan Jenis Kelamin Pada Siswa SDN 05 Sungai Raya Tahun 2025.**

Karakteristik	n	%
Umur		
11 tahun	8	22,8
12 tahun	27	77,2
Jenis Kelamin		
Laki laki	20	57,2
Perempuan	15	42,8
Total Siswa	35	100,0

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada Tabel 2 diperoleh sebagian besar responden penelitian persentase terbesar pada jenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 20 orang (57,2%), sedangkan kategori umur persentase terbesar pada umur 12 tahun dengan jumlah 27 orang (77,2%).

### b. Perbedaan Pengetahuan

**Tabel 3. Selisih Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi Menggunakan Media Video Animasi Kartun pada siswa SDN 05 Sungai Raya Tahun 2025**

Pengetahuan	Sebelum	Sesudah	$\Delta$
Median	11	14	3,00
Minimum	6	12	6
Maximum	15	15	0
<i>Std. Deviation</i>	2,465	0,840	1,625
<i>p-value</i>		0,000	

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa nilai pengetahuan siswa sebelum edukasi memiliki nilai median sebesar 11,00, sedangkan setelah diberikan intervensi nilai tersebut meningkat menjadi 14,00, dengan selisih peningkatan sebesar 3,00 poin. Selain itu, nilai minimum yang awalnya sebesar 6 meningkat menjadi 12, menunjukkan bahwa

siswa dengan nilai terendah sekalipun mengalami peningkatan. Standar deviasi juga mengalami penurunan dari 2,465 menjadi 0,840, yang mengindikasikan bahwa setelah intervensi, penyebaran nilai siswa menjadi lebih merata. Hasil uji statistik *Wilcoxon* menunjukkan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, edukasi gizi yang diberikan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

c. Perbedaan Sikap

**Tabel 4. Selisih Sikap Sebelum dan Sesudah Edukasi Menggunakan Media Video Animasi Kartun pada siswa SDN 05 Sungai Raya Tahun 2025**

Sikap	Sebelum	Sesudah	$\Delta$
Median	10	14	4
Minimum	6	12	6
Maximum	14	15	1
<i>Std. Deviation</i>	2,141	1,161	0,98
<i>p-value</i>		0,000	

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai sikap siswa sebelum edukasi memiliki nilai median sebesar 10,00, dan setelah diberikan intervensi terjadi peningkatan menjadi 14,00, dengan selisih peningkatan sebesar 4 poin. Nilai minimum sikap juga meningkat dari 6 menjadi 12, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 14 menjadi 15. Simpangan baku sebelum intervensi sebesar 2,141 menunjukkan adanya variasi yang cukup besar dalam sikap siswa. Namun, setelah intervensi, simpangan baku menurun menjadi 1,161, yang mengindikasikan bahwa sikap siswa menjadi lebih seragam atau merata setelah edukasi diberikan. Hasil uji statistik *Wilcoxon* menunjukkan nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor sikap sebelum dan sesudah edukasi. Dengan demikian, intervensi edukasi gizi yang diberikan efektif dalam meningkatkan sikap siswa terhadap topik yang diberikan.

## d. Perbedaan Perilaku

**Tabel 5. Selisih Perilaku Sebelum dan Sesudah Edukasi Menggunakan Media Video Animasi Kartun pada siswa SDN 05 Sungai Raya Tahun 2025**

Perilaku	Sebelum	Sesudah	$\Delta$
Median	10	14	4
Minimum	6	12	6
Maximum	13	15	2
<i>Std. Deviation</i>	2,734	1,014	1,72
<i>p-value</i>		0,000	

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa nilai perilaku siswa sebelum edukasi memiliki median sebesar 10,00, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 14,00, dengan selisih peningkatan sebesar 4 poin. Nilai minimum perilaku meningkat dari 6 menjadi 12, sementara nilai maksimum naik dari 13 menjadi 15. Simpangan baku sebelum intervensi sebesar 2,734, yang menunjukkan variasi perilaku siswa cukup besar. Setelah intervensi, simpangan baku menurun menjadi 1,014, yang mengindikasikan bahwa perilaku siswa menjadi lebih merata atau konsisten setelah diberikan edukasi. Berdasarkan uji statistik *Wilcoxon*, diperoleh nilai  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara nilai perilaku sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa edukasi gizi yang diberikan berhasil meningkatkan perilaku siswa secara signifikan.

## e. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak, maka digunakan uji normalitas karena responden dalam penelitian ini kurang dari 100 orang. Distribusi dikatakan normal apabila  $p\text{ value} > a\ 0.05$ , Maka yang digunakan adalah uji statistik parametrik yaitu uji *paired sampel T-Test*. Namun, apabila data berdistribusi tidak normal yaitu nilai  $p\text{ value} < a\ 0.05$ , Yang digunakan adalah uji statistik non parametrik yaitu uji *wilcoxon*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Uji Normalitas Data Responden**

Variabel	Pretest	Postest
Pengetahuan	0,000	0,000
Sikap	0,000	0,000
Perilaku	0,000	0,000

Hasil uji normalitas pada Tabel 6 menunjukkan kuesioner pengetahuan, sikap, dan perilaku terdapat nilai *p value* 0.00 dimana nilai tersebut  $< a$  0.05 yang berarti data berdistribusi tidak normal. Maka, uji yang akan digunakan untuk mengetahui pengaruh media video animasi kartun terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku anak dalam memilih jajanan sehat yaitu uji *Wilcoxon*.

f. Hasil Analisis Bivariat

Pada analisis bivariat, uji yang digunakan yaitu uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* digunakan untuk melihat pengaruh dari intervensi yang diberikan. Dalam penelitian ini uji *wilcoxon* digunakan untuk membandingkan dan melihat perbedaan antara data *pre-test* dan data *post-test*. Adapun kriteria terjadinya pengaruh yakni apabila nilai  $p < a$  0.05, sedangkan apabila nilai  $p > a$  0,05 maka tidak terjadi pengaruh setelah diberikan intervensi.

**Tabel 7. Perubahan Pengetahuan Gizi Sebelum Dan Sesudah Intervensi Melalui Media Video Animasi kartun pada Siswa SDN 05 Sungai Raya.**

Pengetahuan	n	Mean Rank	P value
<i>Negative rank</i>	0	0	
<i>Positive rank</i>	32	16,50	
<i>Ties</i>	3		0,000
Total	35		

Hasil uji pada table 7 menunjukkan bahwa dari 35 responden, tidak ada yang mengalami penurunan nilai (*Negative ranks*) setelah diberikan edukasi video animasi. Sebanyak 32 responden mengalami peningkatan nilai pengetahuan (*Positive ranks*) dengan *mean rank* sebesar 16,50, sedangkan 3 responden memiliki nilai pengetahuan yang sama antara sebelum dan sesudah intervensi (*Ties* = 3)

Berdasarkan hasil uji statistik *Wilcoxon*, diperoleh nilai *p-value* = 0,000, yang berarti  $p < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberikan intervensi edukasi video animasi. Artinya, intervensi yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa.

**Tabel 8. Perubahan Sikap Gizi Sebelum Dan Sesudah Intervensi Melalui Media Video Animasi kartun pada Siswa SDN 05 Sungai Raya.**

Sikap	n	Mean Rank	P value
<i>Negative rank</i>	0	0	
<i>Positive rank</i>	33	18,33	
<i>Ties</i>	2		0,000
Total	35		

Berdasarkan hasil uji Pada table 8 menunjukkan bahwa dari 35 responden, tidak ada yang mengalami penurunan nilai sikap (*Negative ranks*) setelah diberikan edukasi video animasi. Sebanyak 33 responden mengalami peningkatan nilai sikap (*Positive ranks*) dengan *mean rank* sebesar 18,33, sedangkan 2 responden memiliki nilai sikap yang sama antara sebelum dan sesudah intervensi (*Ties* = 2).

Berdasarkan hasil uji statistik *Wilcoxon*, diperoleh nilai *p-value* = 0,000, yang berarti  $p < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi edukasi video animasi, yang menunjukkan bahwa intervensi tersebut efektif dalam meningkatkan sikap siswa terhadap materi yang diberikan.

**Tabel 9. Perubahan Perilaku Gizi Sebelum Dan Sesudah Intervensi Melalui Media Video Animasi kartun pada Siswa SDN 05 Sungai Raya.**

Perilaku	n	Mean Rank	P value
<i>Negative rank</i>	0	0	
<i>Positive rank</i>	30	15.50	
<i>Ties</i>	5		0.000
Total	35		

Hasil uji pada table 9 menunjukan bahwa dari 35 responden, tidak ada yang mengalami penurunan nilai perilaku (*Negative ranks*) setelah diberikan edukasi video animasi. Sebanyak 30 responden mengalami peningkatan nilai perilaku (*Positive ranks*) dengan *mean rank* sebesar 15,50, sedangkan 5 responden memiliki nilai perilaku yang sama antara sebelum dan sesudah intervensi (*Ties* = 5).

Berdasarkan hasil uji statistik *Wilcoxon*, diperoleh nilai *p-value* = 0,000, yang berarti  $p < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi edukasi video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan efektif dalam meningkatkan perilaku siswa terkait materi yang diberikan.

## **B. Pembahasan**

### **1. Karakteristik responden**

Responden dalam penelitian ini berjumlah 35 siswa SDN 05 Sungai Raya. Berdasarkan distribusi umur, sebagian besar responden berusia 12 tahun sebanyak 27 orang (77,2%), sedangkan sisanya berusia 11 tahun sebanyak 8 orang (22,8%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada tahap akhir sekolah dasar, yaitu usia menjelang remaja awal, di mana kemampuan berpikir logis dan pemahaman konsep gizi mulai berkembang dengan baik.

Ditinjau dari jenis kelamin, responden terdiri dari 20 siswa laki-laki (57,2%) dan 15 siswa perempuan (42,8%). Perbandingan ini relatif seimbang, meskipun jumlah siswa laki-laki lebih banyak daripada perempuan. Keseimbangan ini penting karena memberikan gambaran yang representatif terkait perbedaan pengetahuan, sikap, maupun perilaku antara siswa laki-laki dan perempuan dalam memilih jajanan sehat.

Secara keseluruhan, karakteristik responden ini memberikan gambaran umum tentang profil siswa yang terlibat dalam penelitian, sehingga dapat menjadi dasar dalam menafsirkan hasil intervensi edukasi gizi melalui media video animasi kartun.

2. Perubahan Pengetahuan tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Setelah diberikan perlakuan dengan Video Animasi

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi melalui media video animasi. Median nilai pengetahuan meningkat dari 11,00 pada *pre-test* menjadi 14,00 pada *post-test*. Peningkatan ini juga didukung oleh nilai minimum yang awalnya 6 menjadi 12, serta standar deviasi yang menurun dari 2,465 menjadi 0,840, menandakan nilai menjadi lebih homogen setelah intervensi. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan  $p\text{-value} = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan signifikan secara statistik. Menunjukkan adanya perbedaan 32 siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan dan 3 siswa memiliki nilai yang tetap. Tidak ada responden yang mengalami penurunan nilai, dan seluruh responden mengalami peningkatan, menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.

Perubahan pengetahuan siswa terjadi karena media animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang tinggi sehingga lebih mudah menarik perhatian anak dibandingkan metode konvensional seperti ceramah. Animasi menampilkan gambar bergerak, warna, suara, serta tokoh kartun yang dekat dengan dunia anak, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, anak SD kelas 5 masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan kontekstual lebih efektif dibandingkan penyampaian abstrak. Hal ini sejalan dengan (Mayer, 2009) yang menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif jika menggunakan kombinasi teks dan gambar karena memanfaatkan saluran visual dan auditori sekaligus. Oleh sebab itu, pemberian edukasi melalui media animasi mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan.

Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Tamrin *et al.*, 2023) dalam jurnal "Media Animasi dalam Pendidikan Gizi untuk Anak Sekolah Dasar", yang menunjukkan bahwa intervensi menggunakan media animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebesar 32% secara

signifikan ( $p < 0,05$ ). Penggunaan visual yang menarik dan cerita yang kontekstual menjadi kunci keberhasilan dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai makanan sehat.

### 3. Perubahan Sikap Dalam Pemilihan Jajanan Sehat Sebelum Dan Setelah Diberikan Perlakuan Dengan Video Animasi

Analisis terhadap perubahan sikap menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. *Median* nilai sikap meningkat dari 10,00 menjadi 14,00 dengan selisih 4 poin. Nilai minimum meningkat dari 6 menjadi 12 dan maksimum dari 14 menjadi 15. Standar deviasi menurun dari 2,141 menjadi 1,161, mengindikasikan penyebaran nilai yang lebih merata. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan  $p\text{-value} = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), dengan 33 responden mengalami peningkatan (*mean rank* 18,33) dan 2 responden memiliki nilai yang sama sebelum dan sesudah intervensi. Tidak ada penurunan nilai. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi edukasi video animasi mampu memberikan pengaruh positif terhadap sikap siswa dalam memilih jajanan sehat.

Hasil ini diperkuat oleh studi dari (Pramono *et al.*, 2018) yang menyatakan bahwa media visual berbasis animasi tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mampu memengaruhi sikap siswa terhadap perilaku sehat, terutama dalam konteks konsumsi makanan bergizi.

Selain itu, penelitian (Nurfitriani & Kurniasari, 2023) juga menunjukkan bahwa media video animasi mampu memengaruhi perubahan sikap remaja dalam kebiasaan sarapan sehat. Konten animasi yang informatif dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah memahami dan menerima pesan gizi.

Penelitian oleh (Dias Utami *et al.*, 2023) dalam *EduAbdimas* mendukung temuan ini, menyatakan bahwa media animasi efektif dalam membentuk sikap positif siswa terhadap konsumsi makanan sehat karena menarik secara emosional dan memperkuat pemahaman informasi.

#### 4. Perubahan Perilaku Pemilihan Jajanan Sehat Sebelum Dan Setelah Diberikan Perlakuan Dengan Video Animasi

Peningkatan perilaku siswa juga teridentifikasi dengan jelas, dengan nilai median yang meningkat dari 10,00 menjadi 14,00. Nilai minimum naik dari 6 menjadi 12 dan nilai maksimum dari 13 menjadi 15. Standar deviasi menurun dari 2,734 menjadi 1,014, yang menunjukkan adanya konsistensi perilaku yang lebih baik antar siswa setelah intervensi. Berdasarkan uji *Wilcoxon*, diperoleh  $p\text{-value} = 0,000$  ( $p < 0,05$ ), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Terdapat 30 siswa yang mengalami peningkatan perilaku dan 5 siswa memiliki nilai yang tetap, tanpa adanya penurunan. Ini menandakan bahwa edukasi menggunakan video animasi berhasil memberikan dampak positif terhadap perilaku siswa dalam memilih jajanan sehat.

Penelitian oleh (Wulandari *et al.*, 2022) dalam "Jurnal Gizi dan Kesehatan" menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual animasi dapat meningkatkan perilaku konsumsi jajanan sehat pada siswa SD secara signifikan ( $p < 0,05$ ), terutama karena pendekatan ini membangkitkan minat dan meningkatkan daya ingat anak terhadap pesan-pesan gizi yang disampaikan.

Studi oleh (Dias Utami *et al.*, 2023) juga menyatakan bahwa video animasi sebagai media edukatif sangat membantu proses internalisasi perilaku gizi, khususnya jika dikaitkan dengan rutinitas anak sehari-hari. Pendekatan ini membuat informasi lebih relevan dan mudah diterapkan dalam kehidupan nyata.

Secara keseluruhan, intervensi edukasi gizi melalui media video animasi kartun terbukti memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa sekolah dasar dalam memilih jajanan yang sehat. Pendekatan visual dan naratif yang disesuaikan dengan usia mereka terbukti efektif dalam menyampaikan pesan gizi secara menyenangkan dan mudah dipahami.