

**PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK BERBASIS ANDROID DALAM EDUKASI
TENTANG SAYUR DAN BUAH TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP ANAK USIA
SEKOLAH DASAR KELAS 4 DAN 5 DI DESA TLOGO KABUPATEN BLITAR**

Danti Latifah Samsiana

Program Studi S1 Gizi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,

Email : dantilatifah88@gmail.com

Siti Sulandjari

Program Studi S1 Gizi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya,

Email : sitisulandjari@unesa.ac.id

Abstrak

Komik berbasis android adalah rangkaian cerita bergambar secara berurutan yang menyampaikan informasi yang dapat diakses dengan menggunakan android. Komik merupakan bagian dari media pendidikan yang dapat digunakan sebagai peningkatan penguasaan pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak SD. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan komik berbasis android sebagai media pendidikan gizi terhadap penguasaan pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak usia SD kelas 4 dan 5 di desa Tlogo Kabupaten Blitar. Jenis penelitian yaitu *quasi experimental*, dengan menggunakan desain *two group pretest posttest* dimana terdapat 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pendidikan komik berbasis android dan kelompok kontrol yang menggunakan media pendidikan *leaflet*. Subjek penelitian sebanyak 64 anak usia SD kelas 4 dan 5, diambil sampel kelompok eksperimen 32 anak dan kelompok kontrol 32 anak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pendidikan komik berbasis android, sedangkan variabel terikat adalah pengetahuan yang diukur menggunakan tes, dan sikap tentang sayur dan buah yang diukur menggunakan angket. Analisis statistik dilakukan menggunakan uji t dengan taraf signifikan $p \leq 0,05$. Hasil dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa pendidikan gizi menggunakan media pendidikan komik berbasis android berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan ($p = 0,003$) akan tetapi tidak berpengaruh terhadap sikap ($p = 0,263$) pada anak usia SD kelas 4 dan 5 di desa Tlogo Kabupaten Blitar.

Kata Kunci: Komik Berbasis Android, Sayur dan Buah, Pengetahuan, Sikap, Pendidikan Gizi.

Abstract

Android-based comics are a series of sequential picture stories that convey information that can be accessed using Android. Comics are part of the educational media that can be used to increase mastery of knowledge and attitudes about vegetables and fruit in elementary school children. The purpose of this study was to determine the effect of using android-based comics as a media for nutrition education on mastery of knowledge and attitudes about vegetables and fruit in elementary school-aged children in grades 4 and 5 in Tlogo Village, Blitar Regency. The type of research is quasi-experimental, using a two group pretest posttest design where there are 2 groups, namely the experimental group using android-based comic education media and the control group using leaflet educational media. The subjects of the study were 64 elementary school aged children in grades 4 and 5. 32 children were taken as samples from the experimental group and 32 children from the control group. The independent variable in this study was the use of android-based comic educational media, while the dependent variable was knowledge as measured using a test, and attitudes about vegetables and fruit as measured using a questionnaire. Statistical analysis was performed using the t test with a significant level of $p \leq 0.05$. The results in this study showed that nutrition education using comic education media based on Android had an effect on mastery of knowledge ($p = 0.003$) but had no effect on attitudes ($p = 0.263$) in elementary school children in grades 4 and 5 in Tlogo Village, Blitar Regency.

Keywords: Android Based Comics, Vegetables and Fruits, Knowledge, Attitudes, Nutrition

PENDAHULUAN

Pengetahuan merupakan hasil yang didapat setelah seseorang melakukan pengamatan pada objek tertentu. Manusia pada umumnya menerima informasi melalui mata dan telinga (Notoatmojo, 2014). Selanjutnya, sikap merupakan sebuah bentuk evaluasi yang telah dilakukan oleh individu tertentu pada suatu objek dan proses evaluasi oleh individu tersebut yaitu berupa penilaian positif dan negatif (Sarwono, 2009). Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap meliputi pengaruh orang lain yang menurutnya penting, pengalaman pribadi, budaya, media serta lembaga pendidikan. Tingkat pendidikan gizi dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap dalam pembentukan kebiasaan makan sayur dan buah pada anak.

Untuk memenuhi kebutuhan gizi perlu dilakukan pembentukan perilaku makan yang baik. sayur dan buah adalah sumber pangan yang memiliki vitamin, mineral serta manfaat yang berlimpah bagi kesehatan. Fungsi vitamin dan mineral didalam tubuh sulit tergantikan meski didalam tubuh hanya dibutuhkan dalam skala yang kecil.

Badan Kesehatan Dunia (WHO) menganjurkan untuk mengkonsumsi sayur dan buah sebanyak 400 gram per orang per hari, yang terdiri atas 250 gram sayur dan 150 gram buah. Di Jawa Timur sebanyak 93,4% anak usia 5 tahun keatas memiliki perilaku konsumsi sayur dan buah sangat rendah. Sedangkan Kabupaten Blitar pada anak usia 5 tahun keatas memiliki persentase lebih dari 90% perilaku konsumsi sayur dan buah yang kurang dari 5 porsi per hari (RISKESDAS, 2018). Observasi yang dilakukan secara langsung di wilayah desa Tlogo Kabupaten Blitar pada anak usia sekolah dasar cenderung lebih memilih makanan ringan atau snack yang memiliki rasa yang enak dan menarik bagi mereka dari pada jenis sajian makanan sayur dan buah. Sehingga dalam kasus ini membuktikan bahwa anak usia sekolah dasar perlu mendapat pendidikan terkait gizi serta pengetahuan dan sikap tentang pentingnya sayur dan buah.

Media pendidikan diperlukan untuk memberikan pengalaman agar mendapat pengetahuan dan sikap. Media komik dapat menjadi pilihan untuk pendidikan tentang sayur dan buah. Dengan perkembangan pembelajaran yang fleksibel dapat dilaksanakan penerapan

pendidikan gizi secara mudah dengan menggunakan media komunikasi seperti handphone, maka dari itu komik perlu dikembangkan menjadi komik berbasis android melalui telepon seluler. Pada penelitian Hakim (2017) menjelaskan pengembangan komik berbasis android sebagai media pembelajaran yang bersifat sederhana namun inovatif dalam penyajiannya, memiliki alur cerita yang berisikan banyak pesan namun tersaji secara ringkas dengan bahasa verbal dialogis yang mudah difahami, sehingga membuat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud. Kelebihan lainnya dari komik berbasis android sebagai media pembelajaran yaitu lebih praktis untuk dibaca dimana saja melalui telepon seluler. File yang berukuran kecil menjadikan komik ringan ini mudah untuk diakses. Berdasar pada uraian tentang kebutuhan pendidikan sayur dan buah, karakter dan kelebihan media komik dan pembelajaran secara online, selanjutnya akan diteliti tentang “Pengaruh Penggunaan Komik Berbasis Android Dalam Edukasi Tentang Sayur dan Buah Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia SD Kelas 4 dan 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar”.

METODE

Jenis penelitian yaitu *Quasi* eksperimental dengan menggunakan desain *two group pretest posttest* yaitu kelompok eksperimen diberikan media komik berbasis android dan kelompok kontrol diberikan media *leaflet*. Kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *pretest* dan *pre-angket* sebelum pemberian intervensi selanjutnya dilakukannya *posttest* dan *post-angket* untuk mengetahui perubahan yang terjadi setelah pemberian intervensi.

Populasi penelitian yaitu siswa SD kelas 4 dan kelas 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar yang berjumlah 83 responden. Sampel merupakan sampel total sesuai dengan kriteria inklusi yang berjumlah 64 responden. Sehingga, sampel terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol.

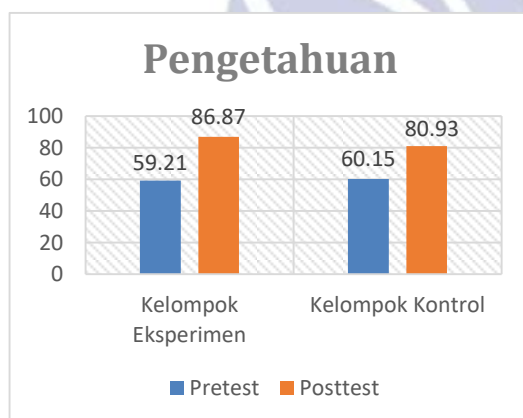
Jenis data penelitian yaitu tingkat penguasaan pengetahuan dan sikap mengenai sayur dan buah. Tingkat pengetahuan diukur menggunakan tes pilihan ganda. Selanjutnya, sikap diukur menggunakan angket. Data yang telah didapatkan selanjutnya di sajikan dan di analisis secara deskriptif dan statistik. Sajian data dalam bentuk diagram batang dan analisis data

statistik menggunakan uji t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

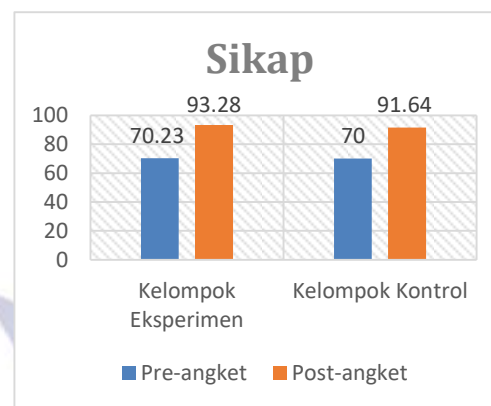
Karakteristik Responden

Hasil karakteristik responden diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kontrol sebagian besar terdapat pada kelas 5 yaitu sebesar 56,3% dan 59,4% responden. Selanjutnya, jenis kelamin kelompok eksperimen sebagian besar perempuan yaitu 62,5% responden. Sedangkan, jenis kelamin kelompok kontrol sebagian besar laki-laki yaitu 46,9% responden. Semua responden menyatakan belum pernah menerima pendidikan gizi. Hasil penguasaan pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi di sajikan pada gambar 1.



Gambar 1 Hasil Penguasaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Gambar 1 memperlihatkan bahwa skor *posttest* lebih besar dibandingkan skor *pretest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pendidikan komik berbasis android diperoleh nilai rata-rata meningkat yaitu 27,66 dari nilai 59,21 menjadi 86,87. Sedangkan, pada kelompok kontrol yang menggunakan media pendidikan *leaflet* diperoleh nilai rata-rata meningkat yaitu 20,78 dari nilai 60,15 menjadi 80,93. Selanjutnya, hasil sikap sebelum dan sesudah intervensi di sajikan pada gambar 2.



Gambar 2 Hasil Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi

Gambar 2 memperlihatkan bahwa skor *post-angket* lebih besar dibandingkan skor *pre-angket* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media pendidikan komik berbasis android diperoleh nilai rata-rata meningkat yaitu 23,05 dari nilai 70,23 menjadi 93,28. Sedangkan, pada kelompok kontrol yang menggunakan media pendidikan *leaflet* diperoleh nilai rata-rata meningkat yaitu 21,64 dari nilai 70 menjadi 91,64.

Analisis Pengetahuan

Analisis statistik uji beda pengetahuan di sajikan pada Tabel 1

Tabel 1 Uji Pengaruh Penggunaan Media

	F	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,335	3,05	62	0,003	5,93	1,94
Equal variances not assumed		3,05	60,5	0,003	5,93	1,94

Pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa nilai sig hasil uji t dengan $p = 0,003$ yang artinya terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media komik berbasis android dengan penggunaan media *leaflet* terhadap pengetahuan. Sehingga dapat disimpulkan penggunaan media pendidikan komik berbasis android lebih baik daripada penggunaan media *leaflet* pada anak usia SD kelas 4 & 5 di desa Tlogu Kabupaten Blitar.

Analisis Sikap

Analisis statistik uji beda sikap di sajikan pada Tabel 2

Tabel 2 Uji Pengaruh Sikap

	F	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Equal variances assumed	0,368	1,13	62	0,262	1,64	1,45
Equal variances not assumed		1,13	61,5	0,263	1,64	1,45

Pada tabel tersebut memperlihatkan bahwa nilai sig hasil uji t dengan $p = 0,262$ yang artinya bahwa tidak ada perbedaan pengaruh penggunaan media komik berbasis android dengan penggunaan media *leaflet* terhadap sikap pada anak usia SD kelas 4 & 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar.

Pembahasan Pengaruh Penggunaan Media Komik Berbasis Android

Hasil uji pengaruh penggunaan media pendidikan terhadap pengetahuan diperoleh nilai $p = 0,003$, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pendidikan komik berbasis android dengan media pendidikan *leaflet* terhadap pengetahuan. Nilai rata-rata kelompok yang menggunakan media pendidikan komik berbasis android secara statistik lebih unggul daripada kelompok yang menggunakan media pendidikan *leaflet*. Dengan demikian pendidikan gizi dengan menggunakan komik berbasis android berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan mengenai sayur dan buah pada anak SD kelas 4 dan 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar. Komik berbasis android adalah inovasi media pendidikan yang lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan hasil belajar peserta didik. Komik berbasis android memiliki kelebihan menambah minat baca karena berisi banyak gambar dan teks cerita yang membuat anak lebih berminat untuk membaca sehingga media pendidikan komik dapat menambah imajinasi anak melalui gambar yang warna-warni yang ada di dalam komik.

Hasil penelitian pendahulu oleh Darni (2020) yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta didik pada kelompok eksperimen menggunakan media

pendidikan komik. Hasil penelitian lain oleh Ratnasari (2019) yang menyatakan bahwa komik berbasis android untuk menghindari peserta didik berpikir abstrak dan lebih meningkatkan minat dalam belajar dibandingkan dengan menggunakan media cetak atau *leaflet*. Meningkatnya minat untuk belajar akan berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan. Penggunaan media pendidikan komik berbasis android merupakan bagian dari *mobile-learning*. Penggunaan *mobile-learning* untuk meningkatkan kualitas pendidikan memiliki kemungkinan lebih efektif dan efisien (Sulisworo & Suryani 2016). Surjanti, dkk (2018) menyatakan bahwa memanfaatkan *mobile-learning* dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar dalam penguasaan pengetahuan anak SD. Perkembangan teknologi memudahkan pengguna mengakses media komik berbasis android dengan memanfaatkan handphone atau perangkat seluler untuk sarana belajar pengetahuan gizi.

Pembahasan Hasil Sikap

Hasil uji pengaruh penggunaan media pendidikan terhadap sikap diperoleh nilai $p = 0,262$, maka dapat dijelaskan bahwa tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media pendidikan komik berbasis android dengan media pendidikan *leaflet* terhadap sikap. Nilai rata-rata kelompok yang menggunakan media pendidikan komik berbasis android dengan media pendidikan *leaflet* secara statistik relatif sama pada anak usia SD kelas 4 dan 5 di desa Tlogo Kabupaten Blitar. Hal ini dikarenakan kelemahan dari media pendidikan pembelajaran komik berbasis android dan juga media pendidikan *leaflet* adalah interaksi terhadap pendidik dengan peserta didik kurang sehingga menyebabkan motivasi atau rangsangan untuk pembentukan sikap menjadi kurang maksimal. Sikap adalah respon tertutup dari seseorang terhadap objek tertentu (Notoatmodjo, 2018). Sikap dapat terbentuk dari 3 komponen yaitu kognitif, afektif, dan konatif yang merupakan suatu sistem sehingga tidak dapat dipisah satu sama lainnya, sehingga dalam mengubah sikap merupakan hal yang sulit dan membutuhkan waktu yang lama (Azwar, 2012).

Hasil penelitian pendahulu oleh Redyastuti, dkk (2017) menyatakan terdapat perbedaan pengaruh peningkatan penguasaan pengetahuan antara kelompok eksperimen dengan kontrol, namun tidak terdapat perbedaan peningkatan sikap tentang sayur dan buah antara kelompok eksperimen dengan kontrol. Hal ini disebabkan

Pengaruh Penggunaan Komik Berbasis Android Dalam Edukasi Tentang Sayur.....

karena sikap tidak selalu dipengaruhi oleh penguasaan pengetahuan. Pengetahuan dan sikap dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor luar antara lain adalah pendidikan atau edukasi (Khomsan, 2000).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dilakukannya pembahasan media pendidikan komik berbasis android terhadap peningkatan penguasaan pengetahuan dan sikap gizi sayur dan buah pada anak usia SD kelas 4 dan 5 dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pendidikan komik berbasis android berpengaruh terhadap pengetahuan tentang sayur dan buah pada anak SD kelas 4 dan 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar
2. Penggunaan media pendidikan komik berbasis android tidak berpengaruh terhadap sikap tentang sayur dan buah pada anak SD kelas 4 dan 5 di Desa Tlogo Kabupaten Blitar

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini , maka saran terhadap penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pendidik (pengguna media)

- a. Media pendidikan komik berbasis android berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan tentang sayur dan buah pada anak usia SD kelas 4 & 5 di desa Tlogo Kabupaten Blitar. Hal ini membuktikan media pendidikan komik berbasis android lebih baik dari media lain sehingga penggunaan media komik berbasis android disarankan untuk pendidikan gizi.
- b. Penggunaan media komik berbasis android harus dilengkapi dengan media yang lain untuk meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga stimulus atau rangsangan menjadi lebih maksimal pada anak usia SD.

2. Peneliti selanjutnya

- a. Perlu digali media yang dikombinasikan dengan media komik berbasis android sehingga tidak hanya berpengaruh terhadap pengetahuan tetapi dapat berpengaruh terhadap sikap anak usia sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, S. (2012). *Sikap Manusia Teori dan*

Pengukurannya. Yogyakarta: Liberty.

Darni, J. (2020). *Pengaruh Pemberian Edukasi Komik Isi Piringku Terhadap Pengetahuan dan Asupan Lemak pada Anak Gizi Lebih: Darussalam Nutrition Journal*, 4(1), 7-15.

Gigante, D. P., Maciel, F. V., & Matijasevich, A. (2015). Children's eating behavior. Comparison between normal and overweight children from a school in Pelotas., Elsevier, 33(1), 42-49.

Hakim, Alfian Furqon. (2017). *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.

Khomsan, Ali. 2000. Teknik pengukuran pengetahuan gizi. Bogor: Intitut Pertanian Bogor.

Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Cetakan Ketiga. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Ratnasari, Trio Dine, dkk. 2019. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*. Vol. 4, No. 1: 481-488.

Redyastuti dkk. (2017). *Efektivitas Edukasi Gizi Menggunakan Media Komik Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar*. Journal Poltek.

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018. http://www.depkes.go.id/resources/download/infoterkini/materi_rakorpop_2018/Hasil%20Riskesdas%202018.pdf – Diakses pada Agustus 2021.

Sarwono, Sarlito W. & Eko A. Meinarno. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

Sulisworo dan Suryani. (2016). *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. *International Journal of Learning & Development*. 4, (2), 58-64.

Surjanti I, Seno DN, Hadi HK, Faculty B, Surabaya UN, Maroah S, et al. 2018. The Role Of M-Learning On Effective. IJCIET.

World Health Organization (WHO) 2014. *Commission on Ending Childhood Obesity*. Geneva. World Health Organization, Departement of Noncommunicable disease

Jurnal Gizi Unesa. Volume 03 Nomor 01 Tahun 2023, 181-185
surveillance.