

EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI DAN TEBAK GAMBAR TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI BUAH DAN SAYURAN PADA ANAK TK

ISTI DWI FEBRIANDINI

Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Email:
isti.18047@mhs.unesa.ac.id

CHOIRUL ANNA NUR AFIFAH

Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Email:
choirulanna@unesa.ac.id

Abstrak

Konsumsi buah dan sayuran pada anak prasekolah di Indonesia masih kurang dari yang dianjurkan. Edukasi gizi melalui media video animasi dan tebak gambar diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayuran pada anak prasekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil edukasi gizi dengan media video animasi dan tebak gambar dan untuk mengetahui hasil perbandingan atau efektivitas edukasi gizi antara media video animasi dan tebak gambar terhadap pengetahuan dan sikap pada anak prasekolah di TK Beringin Kabupaten Purworejo. Penelitian ini merupakan studi *quasy experimental* dengan metode *pre-test and post-test with control group design*. Subjek penelitian ini berjumlah 30 siswa TK Beringin yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 15 siswa kelompok media video animasi dan 15 siswa kelompok tebak gambar. Pengambilan data dilakukan pada bulan September 2023. Edukasi gizi pada kelompok video animasi dan tebak gambar dilaksanakan selama 90 menit yang dilakukan di TK Beringin Kabupaten Purworejo. Uji statistik yang digunakan yaitu *Paired Samples T-Test* dan *N-Gain Score*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi gizi menggunakan media video animasi dan tebak gambar berpengaruh terhadap nilai rata-rata pre-test dengan post-test pengetahuan, dengan nilai p-value ($p=0.014$) menggunakan media video animasi dan ($p=0.000$) menggunakan media tebak gambar. Dan hasil nilai p-value pre-angket dengan post-angket sikap adalah ($p=0.003$) menggunakan media video animasi dan ($p=0.000$) menggunakan media tebak gambar. Pada penelitian ini penggunaan media video animasi tidak efektif, sedangkan media tebak gambar kurang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayuran pada anak prasekolah. Saran dalam penyampaian materi edukasi lebih memperhatikan durasi pembelajaran.

Kata Kunci: anak prasekolah, media edukasi, pengetahuan, sikap gizi.

Abstract

Nutrition education through animated video media and picture guessing is expected to improve knowledge and attitudes to consumption of fruit and vegetables in preschool children. This research aims to find out the results of nutrition education with animated video media and guess images and to know the results comparison or effectiveness of nutritional education between animated videos and guess pictures to knowledge and attitudes in preschool children in Beringin district of Purworejo. The study is a quasy experimental study using the pre-test and post-test method with control group design. The subjects of the study consisted of 30 Beringin high school students who were divided into two groups: 15 students in an animated video media group and 15 students of a picture guess group. Nutrition education on an animated video group and picture guessing was carried out for 90 minutes in Beringin district of Purworejo. The statistical tests used are Paired Samples Test and N-Gain Score. The results of this study showed that nutrition education using animated video media and image guess influenced the pre-test averages with post-test knowledge, with p-value values ($p=0.014$) using animation video media, and ($p=0.000$) using image guess media. And the resulting pre-angket p-values with post -angket attitudes were ($p=0.003$) using video animation media and($p=0.000$) using picture guess medium. In this study, the use of animated video media was ineffective, while guess media was less effective in improving knowledge and attitudes to fruit and vegetable consumption in preschool children. Suggestions for delivery of educational material, more attention is paid to the duration of learning.

Keywords: Preschool children, educational media, knowledge, nutritional attitudes

PENDAHULUAN

Usia anak prasekolah (3-6 tahun) adalah usia emas dimana pada masa ini perkembangan fisik dan psikologisnya sangat pesat sehingga butuh gizi yang baik dan seimbang. Anak usia pra sekolah mempunyai sifat konsumtif aktif yaitu bisa memilih makanan yang disukainya sedangkan ibu tidak begitu memperhatikan makanannya dengan anggapan anak sudah bisa makan sendiri. Hasil observasi yang dilakukan di PAUD Terpadu Nusa Indah Kota Parepare diperoleh bahwa sebagian besar anak memiliki kebiasaan makan yang kurang baik. Mereka cenderung lebih banyak mengonsumsi susu, makanan jajanan dan kurang mengonsumsi sayur dan buah (Umar, 2018).

Anak usia prasekolah termasuk golongan rawan gizi. Masalah gizi pada anak usia prasekolah muncul karena konsumsi makanan yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Ketidakseimbangan asupan gizi, baik kelebihan maupun kekurangan akan mengakibatkan masalah gizi pada anak usia prasekolah. Anak dapat mempunyai peluang besar untuk menderita kurang gizi karena makanan yang dikonsumsi dalam jumlah sedikit sehingga tidak memenuhi kebutuhan gizinya (Arifin, 2016). Selain itu, anak dapat mengalami stunting atau menjadi balita pendek (Kemenkes RI, 2016). Konsumsi makanan yang kurang sehat, tinggi kalori, tanpa disertai dengan makan sayur dan buah yang cukup sebagai sumber serat dan mineral dapat mengakibatkan kelebihan berat badan pada anak-anak. Kurangnya konsumsi sayuran dapat menyebabkan tubuh kekurangan nutrisi seperti vitamin, mineral, serat dan ketidakseimbangan asam basa tubuh, sehingga dapat memicu berbagai penyakit. Pencapaian status gizi baik atau status gizi optimal tubuh memerlukan zat gizi yang cukup dan dipengaruhi oleh konsumsi makanan yang sehat dan beragam terutama makanan yang kaya akan serat dan vitamin seperti sayur-sayuran dan buah-buahan (Almatsier, 2001 dalam Priyo, 2010). Salah satu penyebab rendahnya konsumsi sayur pada anak karena kurangnya pengetahuan dan sikap mengabaikan pentingnya makan sayur (Indira, 2015). Berdasarkan hasil observasi peneliti, 30 siswa TK

Beringin Kabupaten Purworejo jarang konsumsi sayur. Hal tersebut dilihat dari ketika siswa membawa bekal dari rumah, siswa lebih suka membawa bekal nasi atau mie dengan lauk nabati dan hewani. Pada waktu istirahat di sekolah siswa lebih suka mengonsumsi jajanan berupa snack berbumbu dan permen. Untuk kegiatan makan bersama di sekolah dilaksanakan minimal 1 bulan sekali, berupa bubur

kacang hijau, biskuit, sayur, dan buah. Pola makan yang salah merupakan penyebab dari timbulnya masalah kekurangan dan kelebihan gizi. Di TK Beringin Kabupaten Purworejo belum pernah diadakan edukasi tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayuran. Sehingga perlu diadakan edukasi gizi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayuran pada siswa TK tersebut.

Edukasi gizi pada anak Taman Kanak-kanak merupakan upaya meningkatkan kesadaran berperilaku hidup sehat dalam konsumsi buah dan sayuran melalui Komunikasi, Informasi dan Edukasi (KIE). Edukasi gizi perlu dilaksanakan untuk menunjang pengetahuan anak tentang pentingnya mengonsumsi buah dan sayuran. Keberhasilan edukasi gizi ditentukan salah satunya dengan media dan metode yang digunakan. Permainan merupakan cara yang digunakan anak untuk belajar dan mengembangkan hubungannya dengan orang lain (DeLaune & Ladner, 2011).

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan rasa ingin tahu anak-anak terhadap isi dari media tersebut. Penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan gizi pada anak-anak (Hedao & Vali, 2015). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Adawiyah (2017) menunjukkan bahwa pendidikan gizi dengan media video terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia 5-6 tahun sebesar 34%. Selain menggunakan video animasi peneliti juga menggunakan gambar buah dan sayuran dengan metode tebak gambar. Metode bermain tebak gambar adalah kegiatan belajar sambil bermain, bermain sambil belajar dapat menghibur dan memberikan ketenangan bahkan setiap anak akan merasa asik dengan metode yang diterapkan oleh guru tersebut (Nabila, 2022). Penerapan metode ini pernah juga dikemukakan oleh salah seorang peneliti yang menjelaskan dalam hasil penelitiannya dimana adanya hubungan yang sangat jelas antara penerapan metode dengan hasil belajar anak (Zaini, 2015). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Virmando, (2018) menunjukkan bahwa edukasi gizi dengan teknik bernyanyi dan permainan kartu terjadi peningkatan presentase perubahan sikap positif sebesar 1.5%.

Edukasi gizi menggunakan media video animasi dan tebak gambar diharapkan dapat memberikan banyak manfaat kepada anak usia dini terkait menambah pengetahuan konsumsi buah dan sayuran. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbandingan efektivitas antara media video animasi

dan tebak gambar terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayuran pada anak Taman Kanak-kanak Beringin Kabupaten Purworejo.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi (*quasi eksperimental design*) dengan desain dua kelompok dengan *metode pre-test and post-test with control group design* bertujuan untuk mengetahui hasil edukasi gizi dengan media video animasi dan tebak gambar dan untuk mengetahui hasil perbandingan atau efektivitas antara media video animasi dan tebak gambar terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayuran pada anak Taman Kanak-kanak Beringin Kabupaten Purworejo. Penelitian ini dilaksanakan di TK Beringin wilayah Desa Kedungkamal, Kecamatan Grabag, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah.

Waktu pengambilan data penelitian dilaksanakan pada bulan September 2023 di TK Beringin. Responden penelitian ini adalah semua siswa TK Beringin yang berusia 4-6 tahun yang berjumlah 30 anak. Responden pada penelitian ini dibagi menjadi dua kelompok yaitu 15 anak pada kelompok menonton video animasi dan 15 anak pada kelompok bermain tebak gambar.

Teknik pengambilan responden menggunakan teknik *total sampling* dengan kriteria sampel anak usia dini dan mau menjadi responden. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes tertulis dan wawancara untuk pengisian angket sikap. Teknik pengumpulan data dengan membagikan lembar tes yang berisi data responden dan tes kognitif tingkat pengetahuan dan angket sikap anak tentang buah dan sayuran. Selanjutnya data diolah dan dianalisis statistik. Teknik analisis data menggunakan Uji paired t-test dan uji N-Gain Score.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Karakteristik anak yang disajikan dalam tabel meliputi usia dan jenis kelamin.

Tabel 1 Karakteristik Anak Prasekolah

Karakteristik	Video Animasi		Tebak Gambar	
	n	%	n	%
Usia				
4 Tahun	-		1	6.67
5 Tahun	8	53.33	6	40
6 Tahun	7	46.67	8	53.33
Jenis kelamin				
Laki-laki	5	33.33	6	40
Perempuan	10	66.67	9	60
Jumlah	15	100	15	100

Tabel 1 menunjukkan karakteristik anak prasekolah pada model pembelajaran video animasi anak usia 5 tahun berjumlah 8 anak (53.33%), sedangkan anak prasekolah usia 6 tahun berjumlah 7 anak (46.67%) dengan jenis kelamin Laki-laki 5 anak (33.33%) dan perempuan 10 anak (66.67%). Pada model pembelajaran tebak gambar anak prasekolah usia 4 tahun berjumlah 1 anak (6.67%), sedangkan anak prasekolah usia 5 tahun berjumlah 6 anak (40%) dan anak prasekolah usia 6 tahun berjumlah 8 anak (53.33%) dengan jenis kelamin laki-laki 6 anak (40%) dan perempuan 9 anak (60%).

Hasil Pengetahuan dan Sikap Anak Prasekolah dari Edukasi Gizi dengan Media Video Animasi

Tabel 2. Hasil Nilai Pre Tes dan Post Tes Pengetahuan Anak Prasekolah dengan Video Animasi

Katagori	Nilai Pengetahuan	
	Pre Tes	Post Tes
Min	40	50
Max	80	100
Mean	70	76
Std.Dev.	13.09	10.56

Sumber: Data Primer Terolah, 2023

Berdasarkan tabel 2 didapatkan hasil nilai pre tes rata-rata nilai 70. Sedangkan pada nilai post tes hasil rata-rata nilai 76. Pada tabel tersebut terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 6 pada nilai pengetahuan.

Tabel 3 Hasil Uji Paired Sample Test Pengetahuan Media Video Animasi

Test Statistic	
	Post tes – Pre tes Pengetahuan Video Animasi
t	-2.806
Asymp.Sig. (2-tailed)	.014

Sumber: SPSS 2023

Hasil nilai Pre-test dan Post-test pengetahuan dengan media video animasi berdasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.014. Karena $0.014 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan nilai rata-rata pada nilai pre-test pengetahuan dengan post-test pengetahuan setelah melakukan pembelajaran dengan media video animasi. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayuran pada anak prasekolah

Tabel 4 Hasil Nilai Pre-Post Angket Sikap Anak Prasekolah dengan Video Animasi

Katagori	Nilai Sikap	
	Pre-Angket	Post-Angket
Min	40	60
Max	90	90
Mean	69.33	81.33
Std.Dev.	17.10	11.25

Sumber: Data Primer Terolah, 2023

Berdasarkan tabel 4 pada nilai pre angket sikap kegiatan video animasi didapatkan hasil nilai rata-rata 69.33. Sedangkan pada nilai post angket didapatkan nilai rata-rata 81.33. Pada tabel tersebut terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 12 pada nilai sikap.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample Angket Sikap Media Video Animasi

Test Statistic	
	Post Angket – Pre Angket Pengetahuan Tebak Gambar
t	-3.520
Asymp.Sig. (2-tailed)	.003

Sumber: SPSS 2023

Hasil nilai Pre-Angket dan Post-Angket sikap dengan media video animasi berdasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.003. Karena $0.003 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan nilai rata-rata

pada nilai pre-angket sikap dengan post-angket sikap setelah melakukan pembelajaran dengan media video animasi. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayuran pada anak prasekolah

Hasil Pengetahuan dan Sikap Anak Prasekolah dari Edukasi Gizi dengan Media Tebak Gambar

Tabel 6. Hasil Nilai Pre-Post Tes Anak Prasekolah dengan Tebak Gambar

Katagori	Nilai Pengetahuan	
	Pre-Test	Post-Test
Min	0	40
Max	80	100
Mean	50	70
Std.Dev.	19.44	18.90

Sumber: Data Primer Terolah, 2023

Pada tabel 6 didapatkan hasil nilai pre-test pengetahuan nilai rata-rata 50. Sedangkan pada nilai post-test nilai rata-rata 70. Pada tabel tersebut terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 20 pada nilai pengetahuan.

Tabel 7 Hasil Uji Paired Sample Test Pengetahuan Media Tebak Gambar

Test Statistic	
	Post tes – Pre tes Pengetahuan Tebak Gambar
t	-5.292
Asymp.Sig. (2-tailed)	.000

Sumber: SPSS 2023

Hasil nilai Pre-test dan Post-test pengetahuan dengan media video animasi berdasarkan dari output SPSS, terlihat bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Karena $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan nilai rata-rata pada nilai pre-test pengetahuan dengan post-test pengetahuan setelah melakukan pembelajaran dengan media tebak gambar. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media tebak gambar terhadap pengetahuan buah dan sayuran pada anak prasekolah.

Tabel 8. Hasil Nilai Pre-Post Angket Sikap Anak Prasekolah dengan Tebak Gambar

Katagori	Nilai Sikap	
	Pre-Angket	Post-Angket
Min	50	70
Max	90	100
Mean	74.67	85.33
Std.Dev.	15.52	11.25

Sumber: Data Primer Terolah, 2023

Berdasarkan tabel 8 didapatkan hasil nilai sikap kegiatan pembelajaran tebak gambar didapatkan hasil nilai pre-angket terendah 50, tertinggi 90, dan rata-rata nilai 74.67. Sedangkan pada nilai post-angket didapatkan hasil nilai terendah 70, tertinggi 100, dan nilai rata-rata 85,33. Pada tabel tersebut terjadi peningkatan nilai rata-rata pada nilai sikap.

Tabel 9 Hasil Uji Paired Samples Test Sikap Tebak Gambar.

Test Statistic				
			Statistic	Std.
N-Gain Score	Kelompok Video Animasi	Mean	17.1111	7.31467
N-Gain Score	Kelompok Tebak Gambar	Mean	42.8889	8.93609
		Post-Angket - Pre-Angket Sikap Tebak Gambar		
t		-4.675		
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000		

Sumber: SPSS 2023

Output SPSS, menunjukan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. Karena $0.000 < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada perbedaan

			Statistic	Std.
N-Gain Score	Kelompok Video Animasi	Mean	30.2222	7.46219
N-Gain Score	Kelompok Tebak Gambar	Mean	44.2222	9.44332

nilai rata-rata pada nilai pre-angket sikap dengan post-angket sikap setelah melakukan pembelajaran dengan media tebak gambar. Sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media tebak gambar terhadap pengetahuan buah dan sayuran pada

anak prasekolah.

Perbandingan Hasil Pengetahuan Video Animasi dan Tebak gambar

Sumber: SPSS 2023

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* pengetahuan menunjukan bahwa nilai statistik *N-Gain Score* untuk pengetahuan kelas video animasi adalah 17.1111 dengan presentase 17% termasuk katagori tidak efektif. Sedangkan hasil nilai statistik perhitungan uji *N-Gain Score* pengetahuan kelas tebak gambar adalah 42.8889 dengan presentase 43% termasuk katagori kurang efektif.

Perbandingan Hasil Sikap Video Animasi dan Tebak Gambar

Sumber: SPSS 2023

Berdasarkan hasil perhitungan uji *N-Gain Score* sikap menunjukan bahwa nilai statistic *N-Gain Score* untuk pengetahuan kelas video animasi adalah 30.2222 dengan presentase 30% termasuk katagori tidak efektif. Sedangkan hasil nilai statistik perhitungan uji *N-Gain Score* sikap kelas tebak gambar adalah 44.2222 dengan presentase 44% termasuk katagori kurang efektif.

Pembahasan

Pengetahuan dan Sikap Anak Prasekolah dari Edukasi Gizi dengan Media Video Animasi

Video animasi merupakan salah satu media video yang sangat digemari anak-anak. video animasi mampu merangsang imajinasi anak sehingga akan memberikan kesan mendalam yang tahan lama di memori anak. Selain itu, video animasi juga memiliki kemampuan yang besar dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap dan tingkah laku anak. Hal ini dikarenakan video animasi menggunakan karakter yang mudah disukai anak. Dalam penelitian ini video animasi diadopsi dari akun youtube Cerita Bunda Hilya yang membahas tentang manfaat buah dan sayuran pada anak prasekolah.

Berdasarkan hasil nilai rata-rata pengetahuan belajar siswa menggunakan media video animasi terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 70 menjadi 76 dan hasil nilai rata-rata pernyataan sikap siswa menggunakan media video animasi terjadi peningkatan juga dari nilai rata-rata 69.33 menjadi 81.33. Hal tersebut menunjukan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap anak prasekolah.

Peningkatan nilai pada media video animasi juga terjadi pada penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan oleh Anggraeni (2022), terdapat pengaruh

media video animasi terhadap kemampuan keaksaraan anak TK Kelompok A. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kemampuan keaksaraan kelompok eksperimen pada saat dilakukan pretest yaitu 1.58 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai rata-rata posttest sebesar 3.30, sedangkan nilai rata-rata kemampuan keaksaraan pada kelompok kontrol saat pretest memperoleh nilai 1.54 dan nilai posttest 2.55.

Hal ini sejalan dengan pendapat Marsh dalam Ramli (2021) yang menjelaskan tentang kelebihan dari film animasi yang dapat memberikan anak pengalaman belajar yang lebih bermakna dan memberikan stimulus yang lebih besar dibandingkan sekadar membaca buku teks, terutama dalam membahas topik-topik tertentu. Media animasi yang merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, gambar, grafik dan suara menjadi satu kesatuan penyajian memiliki kelebihan karena selain menarik perhatian anak juga dapat dinikmati oleh anak dengan tipe belajar berbeda.

Video animasi mampu menstimulus pemahaman anak melalui cerita dengan tema pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin sehingga anak mudah untuk memahaminya dan ingin menonton video tersebut. Pada penelitian ini diharapkan pembelajaran tentang konsumsi buah dan sayuran dengan menggunakan video animasi pada anak dapat berjalan efektif, efisien dan tepat guna.

Pengetahuan dan Sikap Anak Prasekolah dari Edukasi Gizi dengan Media Tebak Gambar

Permainan tebak gambar bukan sekedar bermain, tetapi dalam permainan ini anak-anak juga dapat belajar, bahwa pembelajaran secara praktek langsung dengan media eksperimen lebih memberikan kesan semangat anak untuk belajar sambil bermain yang menyenangkan. Sehingga permainan tebak gambar ini dapat membentuk karakter aspek perkembangan bahasa dalam peningkatan perbendaharaan kata anak (Khotijah, 2021). Pembelajaran tebak gambar dapat meningkatkan kecerdasan intelektual pada anak usia dini. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan layak digunakan dan diterapkan untuk membantu meningkatkan kecerdasan intelektual anak. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Hasil nilai rata-rata pengetahuan belajar siswa menggunakan media tebak gambar juga terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 50 menjadi 70 dan nilai rata-rata pernyataan sikap siswa menggunakan media tebak gambar terjadi peningkatan dari nilai rata-rata 56.67 menjadi 85.33 menunjukkan bahwa ada pengaruh

penggunaan media tebak gambar terhadap pengetahuan dan sikap pada anak prasekolah. Pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media tebak gambar dapat efektif untuk meningkatkan kosa kata dalam mengenal benda-benda yang ada di lingkungan sekolah untuk anak usia dini (Hanifah, 2020).

Perbandingan Pengetahuan dan Sikap Anak Prasekolah dengan Media Video Animasi dan Tebak Gambar

Berdasarkan hasil uji N-Gain efektivitas penggunaan media video animasi untuk pengetahuan siswa dengan hasil presentase sebesar 17% dan presentase sikap siswa 30% termasuk dalam katagori tidak efektif. Sedangkan hasil uji N-Gain pada kelompok media tebak gambar N-Gain Score pengetahuan siswa dengan hasil presentase 43% dan N-Gain Score sikap siswa dengan hasil presentase 44% termasuk katagori kurang efektif.

Perbedaan hasil penelitian antara media video animasi dan tebak gambar dapat dipengaruhi oleh cara penyampaian informasi. Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi anak hanya dapat melihat dan mendengarkan video yang diputar satu kali. Sedangkan pada kegiatan tebak gambar anak ikut serta dalam permainan tebak gambar tersebut sehingga anak lebih aktif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektifitas sebuah media yang cocok untuk melakukan promosi kesehatan atau edukasi gizi pada anak TK.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media edukasi gizi konsumsi buah dan sayuran menggunakan video animasi berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap anak prasekolah.
2. Penggunaan media edukasi gizi konsumsi buah dan sayuran menggunakan tebak gambar berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap anak prasekolah.
3. Media pembelajaran tebak gambar lebih efektif daripada media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pengetahuan dan konsumsi buah dan sayuran pada anak prasekolah.

Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan, terdapat saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya yaitu

dapat mengembangkan penelitian dengan model pembelajaran yang lebih menarik dan dalam melaksanakan edukasi lebih menarik dan dalam melaksanakan edukasi lebih memperhatikan durasi waktu karena berpengaruh pada konsentrasi anak dalam menerima materi. Waktu yang wajar untuk usia sekitar 5 tahun untuk tetap duduk dan memfokuskan perhatiannya pada sesuatu adalah sepuluh menit pertama. Rentang konsentrasi yang pendek membuat anak sulit untuk diam, duduk dan memperhatikan dalam jangka waktu cukup lama, kecuali yang diperhatikan adalah sesuatu hal yang menarik, dan menyenangkan menurut anak. Oleh sebab itu pembelajaran pada anak dapat dilakukan dengan menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan dan menarik bagi anak..

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Stefanni Okta. 2022. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A*. Jurnal Psikologi Teori dan Terapan 2022, Vol. 13, No. 2, 171-179
- Eri Virmando, Sapja Anantanyu, Kusnandar. 2018. *Pengaruh Teknik Bernyanyi dan Permainan Kartu Bergambar terhadap Sikap dan Perilaku Gizi pada Anak Taman Kanak-Kanak*. JURNAL MKMI; Vol. 14 No. 2, Juni 2018
- Farida, Rahmi, dkk. 2023. *Pengaruh Model Pembelajaran STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Journal on Education, Volume 06, No. 01, September-Desember 2023, pp. 10383-10399
- Fitriani Umar dan Muhammad Nur Maallah. 2018. *Analisis Pola Konsumsi Sayur dan Buah dengan Perkembangan Motorik Halus Anak di PAUD Terpadu Nusa Indah Kota Parepare*. Jurnal Ilmiah Manusia dan Kesehatan; Vol.1, No.2 Mei 2018
- Hanifah, Tasya Menik Nur dan Ayu Risa Atika. 2020. *Mengembangkan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Tebak Gambar*. Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) , vol. 3, no. 3, 020, pp. 2714-4107.
- Hasan, Jihan Syakira. 2021. *Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi terhadap Pemahaman Materi Anak Usia Dini di Kelurahan Garum Kabupaten Blitar*. UIN Satu Tulungagung
- Hayda Irmanni dan Tiurma Sinaga. 2017. *Pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan, praktik gizi seimbang dan status gizi pada anak sekolah dasar*. Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition), 6 (1), 2017
- Hilya, Cerita Bunda. (2022, Oktober 13). *Mengenal Buah-buahan Beserta Manfaatnya untuk Tubuh* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/g5k5rrzynwE?si=Nm4hC9aJUd3Lfk0h>
- Hilya, Cerita Bunda. (2021, September 15). *Mengenal Berbagai Macam Sayuran dan Manfaatnya* [Video]. Youtube. <https://youtu.be/o5tgZIQ0ufw?si=g5COUtbjZBddWNq0>
- Iryanti, Devi Anggy . 2019. *Pengaruh Edukasi Gizi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Tentang Manfaat Sayur Dan Buah di SD Inpres 26 Kabupaten Sorong*. Universitas Papua
- Israeli, Ari Nofitasari, dan Sri Wulandari. 2021. *Bermain Vegetable Eating motivation (Vem) terhadap Perilaku Makan Sayuran pada Anak Prasekolah*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 2021
- Khotijah, Dewi Siti. 2021. *Efektivitas Permainan Tebak Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak di RA Mambul Ulum Mantingan Tahunan Jepara*. Skripsi Thesis, UNISNU Jepara.
- Nabila, Nidaun dan Sakinah. Penerapan Sistem Bermain sambil Belajar dalam Perkembangan Pendidikan Anak Usia Dini di TK Gusnita. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol, 1, No. 1(2022)
- Prasetyo, Erwina Putri. 2019. *Praktek Pemberian Makanan dan Status Gizi Anak di Taman Kanak-kanak Widya Kumara 1 Minggu Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung*. Poltekkes Denpasar
- Pratiwi, Putu Ayu Cintya. 2020. *Meningkatkan Kecerdasan Intelektual Anak Usia Dini melalui Media Permainan Tebak Gambar Profesi Berbasis Adobe Flash*. Journal for Lesson and Learning Studies Vol. 3 No.3, July 2020
- Pratiwi, Winda. 2020. *Pengaruh Edukasi Gizi dan Frekuensi Senam Aerobik terhadap Pengetahuan Penurunan Berat Badan pada Peserta Aerobik di Sanggar Senam Elbina Jaya*. Skripsi Thesis, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
- Ramli, Citra Pratiwi dan Zulminiati. 2021. *Penggunaan Video Animasi untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak di Taman Kanak-Kanak*. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.18 (2) (2021).
- Ramli, Citra Pratiwi dan Zulminiati. 2021. *Penggunaan Video Animasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Di Taman Kanak-kanak*. Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan

Anak Usia Dini; Vol.18 (2) (2021)

Sartika, Mei Dewi, dkk. 2022. *Literature Review: Motivasi yang Diberikan kepada Anak dalam Mengonsumsi Sayuran*. PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Jurnal Pendidikan Anak, Volume 11 (1), 2022.

Syahroni, Muhammad Habib Aziz, dkk. 2021. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Makan Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Ditinjau dari Capaian Gizi Seimbang*. Jurnal

Tata Boga. Vol. 10. 1 (2021)

Widiari, Ni Kadek Mila. 2022. *Perbedaan Perilaku Personal Hygiene Anak Prasekolah sebelum dan sesudah diberikan Video Animasi di Taman Kanak-Kanak Nara Budhi Suari Mengwi Badung*. Diploma Thesis. Poltekkes Kemenkes Denpasar Jurusan Kebidanan 2022.

Winiastri, Dinda. 2020. *Pengetahuan dan Konsumsi Buah dan Sayur Ibu dengan Tingkat Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Pra Sekolah*. Jurnal Info Kesehatan; Vol. 10, No. 1, 2020

