

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DENGAN TEKA-TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI JAJANAN SEHAT PADA SISWA SDN 148 GRESIK

Alfianty Aprillya Balisari Putri

(Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya)

Email: alfianty.19019@mhs.unesa.ac.id

Siti Sulandjari

(Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya)

Email: sitisulandjari@unesa.ac.id

Abstrak

Jajanan sehat merupakan jajanan yang bergizi dan bebas dari bahan berbahaya bagi tubuh yang seharusnya dikonsumsi oleh anak-anak. Namun, jajanan tidak sehat masih menjadi pilihan menarik bagi siswa SD karena pengetahuan dan sikap tentang jajanan yang masih rendah. Pendidikan gizi perlu disesuaikan dengan karakter siswa dengan menggunakan media yang tepat. Studi ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi dengan teka-teki silang terhadap penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa SDN 148 Gresik. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan rancangan *pretest posttest nonequivalent case control group design*. Jumlah sampel sebanyak 60 siswa yang ditetapkan dengan metode purposive sampling. Kelompok eksperimen diberi intervensi menggunakan video animasi dengan teka-teki silang dan kelompok kontrol diberi intervensi menggunakan poster. Analisis data dilakukan dengan uji statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dengan teka-teki silang berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik. Kemudian dilakukan uji *Mann Whitney* untuk mengetahui media yang lebih unggul, dan didapatkan hasil bahwa media video animasi dengan teka-teki silang lebih unggul dalam memberikan pengaruh terhadap penguasaan pengetahuan siswa tentang konsumsi jajanan sehat.

Kata kunci: Pengetahuan, Sikap, Jajanan Sehat, Video Animasi, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

Healthy snacks are snacks that are nutritious and do not contain substances harmful to the body that should be consumed by children. However, unhealthy snacks are still an attractive choice for elementary school students because of their low knowledge and attitudes about snacks. Nutrition education is needed using media that is in accordance in the character. This study aims to determine the effect of using animated videos with crossword puzzles on knowledge and attitudes towards healthy snacks consumption in students of elementary school 148 Gresik. This type of research is quasi experiment with a pretest posttest nonequivalent control group design. The sample size was 60 students who were determined by purposive sampling method. The experimental group was given an intervention using animated videos with crossword puzzles and the control group was given an intervention using posters. Data analysis was carried out with the Wilcoxon statistical test. The result showed that the use of animated videos with crossword puzzles had an effect on mastery of knowledge and attitudes about healthy snack consumption in 3rd grade students at elementary school 148 Gresik. Then the Mann Whitney test was superior, and the results showed that animated video with crossword puzzles were superior in influencing students' mastery of knowledge about snack consumption.

Keywords: Knowledge, Attitude, Healthy Snack, Animated Video, Elementary School

PENDAHULUAN

Jajanan dapat diartikan sebagai makanan yang memiliki kandungan gizi atau nutrisi yang lebih rendah dibandingkan dengan makanan utama

(WHO, 2006). Secara umum, jajanan sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah. Pada usia tersebut, mereka sudah dapat menentukan keputusan dalam memilih makanan yang mereka sukai dan tidak sukai. Anak-anak cenderung

menyukai jajanan yang memiliki warna mencolok dan rasa yang kuat. Seringkali anak memilih makanan yang tidak tepat terutama ketika tidak mendapat bimbingan dari orang tua mereka. Selain itu anak-anak juga menghabiskan waktu diluar rumah, sehingga mereka seringkali menjumpai berbagai macam jajanan yang dijual di sekitar sekolah, tempat bermain, atau diberikan oleh teman-teman mereka (Safriana, 2012). Menurut definisi WHO, anak usia sekolah adalah mereka yang berusia antara 7-15 tahun. Namun, di Indonesia, umumnya anak usia sekolah mencakup anak-anak yang berusia antara 7-12 tahun. Jajan merupakan hal yang biasa dilakukan oleh anak usia sekolah. Di satu sisi, jajan memiliki konotasi positif karena melalui jajanan, anak-anak dapat mengenal berbagai jenis makanan. Hal ini membantu anak-anak untuk mengembangkan selera makan yang beragam. Namun, disisi lain, jajan juga dapat memiliki konotasi negatif. Jajanan berisiko bagi kesehatan karena penanganannya belum sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan. Akibatnya, jajanan tersebut berpotensi terpapar oleh mikroba beracun dan menggunakan BTP (Bahan Tambahan Pangan) yang tidak diperbolehkan (Safriana, 2012).

Faktor-faktor yang menyebabkan anak memilih jajanan tersebut yaitu kebutuhan, daya tarik, dan pengetahuan. Anak-anak memilih jajanan karena berbagai faktor yang saling berhubungan. Pertama, kebutuhan akan makanan. Karena terdapat jarak waktu yang lama antara sarapan dan makan siang, anak-anak membutuhkan asupan makanan diantara dua waktu tersebut. Asupan diperoleh dari jajanan. Apabila siswa tidak membawa bekal maka siswa akan membeli jajanan di lingkungan sekolah dan di luar sekolah. Anak akan memperoleh asupan dari bekal atau dari jajanan yang tersedia di kantin atau di sekitar sekolah. Kedua, daya tarik dari bentuk, rasa, atau kemasan jajanan juga berperan dalam pemilihan mereka. Jajanan yang menarik secara visual atau memiliki rasa yang unik akan lebih menarik minat mereka. Selain itu, kemasan yang menarik dan menonjol juga dapat menarik perhatian anak-anak. Terakhir, pengetahuan anak tentang jajanan tersebut juga mempengaruhi pilihannya. Pendidikan merupakan hal yang tak terpisahkan dari perolehan pengetahuan seseorang. Ketika pengetahuan didukung oleh pendidikan yang memadai, maka kebiasaan positif pun akan terbentuk. Peran penting faktor pengetahuan tentang gizi dalam mempengaruhi sikap dan perilaku saat memilih makanan telah diakui dalam

berbagai penelitian ilmiah. Terutama dalam memilih makanan yang tepat, kaya gizi, dan membangun kebiasaan makan yang sehat dan positif untuk setiap individu (Notoatmodjo, 2003).

Perhatian khusus diberikan pada jajanan yang dikonsumsi oleh para siswa, karena banyak risiko yang ditimbulkan oleh makanan tersebut. Makanan yang dijual di sekolah seringkali mengandung bahan-bahan tidak sehat seperti pewarna, pemanis, pengawet, dan lainnya. Mengonsumsi jajanan tidak sehat ini dapat menyebabkan masalah kesehatan seperti gangguan perut dan diare. Makanan ringan menjadi sumber keracunan yang sering terjadi, terutama karena banyak jajanan ini diproduksi oleh industri rumahan yang mungkin tidak dapat menjamin mutu produk olahannya (Andriani dan Wirjatmadi, 2012).

Jajanan yang biasa dijual seringkali kurang mengandung variasi zat gizi. Jajanan umumnya kaya akan karbohidrat tetap rendah protein, vitamin, dan mineral. Karena itulah, mengonsumsi makanan ringan dapat membuat perasaan kenyang tetapi tidak mencukupi gizi karena kalori yang tinggi yang masuk ke tubuh (Khomsan, 2003). Studi pendahuluan yang dilakukan terhadap 10 siswa SDN 148 Gresik menunjukkan bahwa sebanyak 2 orang (20%) lebih suka membawa bekal dari rumah dan 8 orang (80%) lebih suka membeli jajan di sekolah. Alasan yang diberikan adalah jajanan yang dijual di sekolah memiliki warna yang menarik, rasa yang enak, harga tidak terlalu mahal, dan mudah diperoleh. Hal ini juga didukung dengan adanya kantin dan penjual lain diluar sekolah yang menyediakan berbagai pilihan jajanan sehingga apabila mereka tidak membawa bekal dari rumah, mereka dapat dengan mudah membeli makanan jajanan. Namun beberapa jajanan yang dijual di kantin sekolah termasuk dalam jajanan tidak sehat ditinjau dari pewarna yang digunakan, nama atau merek produk yang tidak jelas, tidak adanya informasi nilai gizi, tidak adanya keterangan tanggal kadaluarsa dan tidak bersertifikasi halal seperti bakso, cireng, cendol, makanan ringan dan minuman warna-warni. Pada sisi lain, kantin sekolah sebenarnya bisa menjadi sebuah cara tak langsung untuk memberikan pembelajaran mengenai pentingnya pangan yang aman dan bergizi, sejalan dengan materi pelajaran yang telah disampaikan di sekolah (Bondika, 2011).

Kurangnya pengetahuan gizi pada siswa memberikan sumbangan dalam menunjang proses tumbuh kembangnya. Pengetahuan yang dimiliki



Pengaruh Penggunaan Video Animasi dengan Teka-teki Silang terhadap Pengetahuan dan Sikap

melandasi pandangannya terhadap tujuan mengkonsumsi makanan termasuk jajanan, yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku dalam memilih dan mengonsumsi makanan bergizi. Pendidikan gizi merupakan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap siswa dalam memilih jajanan sehat. Pendidikan gizi kepada anak usia sekolah seharusnya diberikan dengan menggunakan media dan metode yang sesuai dengan karakter mereka. Ciri-ciri anak usia sekolah dasar meliputi kecenderungan untuk senang bermain, antusias bergerak, suka bekerja dalam kelompok, dan gemar merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pendidikan gizi dapat dilakukan dengan menggunakan media yang efektif.

Video animasi dengan teka-teki silang merupakan salah satu media yang memiliki karakter yang sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar. Video animasi adalah bentuk media yang mengkombinasikan elemen audio dan visual dengan tujuan menarik perhatian peserta didik. Dengan menggunakan video, informasi dapat disampaikan dengan lebih rinci dan membantu memahami materi yang kompleks lebih mudah (Aziz, 2017). Sedangkan teka-teki silang (TTS) merupakan sebuah bentuk permainan atau puzzle logika yang melibatkan pencarian kata berdasarkan petunjuk atau definisi tertentu. Hal ini dapat melibatkan pemahaman kosakata, pengetahuan umum, dan kreativitas pemain dalam menemukan kata-kata yang sesuai dengan kotak-kotak yang ada. Teka-teki silang dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan mengasah daya pikir serta membantu meningkatkan pengetahuan pemain dalam berbagai bidang (Rantika, 2015). Penelitian gina (2019) menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar dapat meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya sarapan sehat pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang diberikan cerita bergambar memiliki pengetahuan tentang sarapan sehat yang lebih tinggi dibanding dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut untuk intervensi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah (2019) menyatakan, bahwa setelah dilakukan pendidikan gizi menggunakan teka-teki silang, terjadi perbedaan dalam pengetahuan dibandingkan sebelumnya. Kedua riset ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar dan teka-teki silang dapat digunakan secara efektif pada anak sekolah dasar

untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap. Di SDN 148 Gresik sering menggunakan poster sebagai media pembelajaran, sedangkan media video animasi dengan teka-teki silang belum pernah dicoba digunakan. Untuk itu, dilakukan penelitian pengaruh penggunaan video animasi dengan teka-teki silang terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi jajanan sehat pada siswa SDN 148 Gresik.

METODE

Studi ini memanfaatkan pendekatan penelitian yang berfokus pada numerik atau data yang dapat diukur dalam bentuk angka yaitu penelitian kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *quasi experiment*. Eksperimen tersebut memiliki tujuan untuk meneliti dampak dari perlakuan atau intervensi tertentu terhadap aspek lainnya dalam kondisi yang tidak terkendali (Sugiyono, 2007). Model penelitian yang dipilih adalah "*pretest posttest nonequivalent case control group design*" dimana kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak dipilih secara acak. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan ujian pra-eksperimen atau *pretest* dan *pre* angket sebelum diberikan intervensi, kemudian diberikan ujian pasca-eksperimen atau *posttest* dan *post* angket setelah diberikan intervensi untuk mengetahui penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap pada setiap kelompok. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen menerima suatu tindakan intervensi berupa pendidikan gizi tentang jajanan sehat menggunakan video animasi dengan teka-teki silang, sedangkan kelompok kontrol diberikan intervensi berupa pendidikan gizi tentang jajanan sehat menggunakan media poster sehingga dimungkinkan terjadi perbedaan hasil *posttest* pada kedua kelompok tersebut.

Populasi pada penelitian ini meliputi siswa SDN 148 Gresik yaitu sebanyak 511 siswa. Sampel pada penelitian ini berjumlah 60 siswa dengan masing-masing sebanyak 30 siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menetapkan sampel dengan memperhatikan kriteria inklusi yaitu siswa kelas III berstatus aktif tahun ajaran 2023/2024 hal ini dikarenakan materi pembelajaran pada buku tematik siswa kelas 3 tema 4 terdapat pembahasan mengenai jajanan sehat, batasan usia maksimal 12 tahun, dan bersedia mengikuti kegiatan sampai selesai dan dalam hal ini orang tua dapat menandatangani *informed consent*. Kelas eksperimen terdiri dari siswa kelas tiga

anggrek sebanyak 30 siswa, diberi edukasi menggunakan video animasi dengan teka-teki silang. Kelas kontrol terdiri dari siswa kelas tiga mawar sebanyak 30 siswa, diberi edukasi menggunakan media poster.

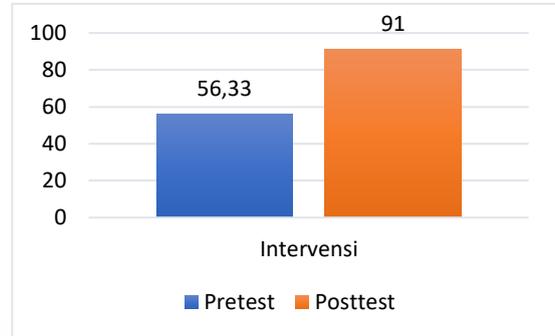
Proses pengumpulan data melalui penerapan metode lembar tes pengetahuan dan angket sikap. Tes terdiri dari 10 soal pilihan berganda dengan opsi jawaban a, b, dan c, menggunakan lembar tes. Setiap jawaban yang benar akan diberikan skor 1, sementara jawaban yang salah tidak mendapatkan skor (Linda, 1986). Sementara angket sikap berisi pernyataan tentang sikap sebanyak 2 kali yaitu sebelum diberikan intervensi berupa pendidikan gizi tentang konsumsi jajanan sehat dan setelah diberikan intervensi berupa pendidikan gizi tentang konsumsi jajanan sehat dengan jumlah pernyataan sebanyak 10 butir menggunakan skala *likert* dimana skor 4 untuk sangat setuju (SS), skor 3 untuk setuju (S), skor 2 untuk tidak setuju (TS), dan skor 1 untuk sangat tidak setuju (STS).

Analisis univariat pada penelitian ini menggunakan metode diagram batang. Diagram batang adalah jenis grafik yang menggunakan garis-garis vertikal (batang) untuk mewakili data numerik. Setiap batang mewakili nilai dari suatu kategori atau variabel. Panjang batangnya proporsional terhadap nilainya. Diagram batang sering digunakan untuk membandingkan kuantitas atau frekuensi antara beberapa kategori atau untuk menampilkan perubahan nilai dari waktu ke waktu. Dalam hal ini diagram batang bertujuan untuk menunjukkan frekuensi dari setiap kelas. Analisis ini dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran nilai rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara analisis bivariat dilakukan untuk menguji apakah penggunaan video animasi bersama teka-teki silang berpengaruh dalam meningkatkan penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap tentang jajanan sehat terhadap siswa SDN 148 Gresik dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji *Paired Sample T-Test* dengan menggunakan perangkat lunak komputer SPSS versi 20 dengan asumsi data berdistribusi normal. Dilakukan juga uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka data berdistribusi normal (Riwidikdo, 2008). Apabila diketahui asumsi normalitas data tidak terpenuhi maka analisis bivariat dilakukan dengan uji alternatif yaitu dengan uji statistik non parametrik berupa uji *Wilcoxon* yang digunakan untuk mengidentifikasi

adanya perbedaan antara dua sampel yang tidak terkait.

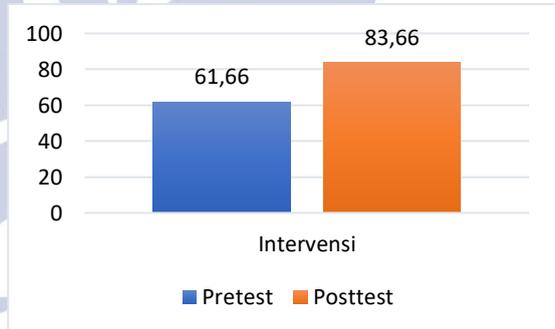
HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penguasaan Pengetahuan



Gambar 1. Rata-rata Hasil Pengetahuan Kelas Eksperimen

Perbandingan antara nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) pada aspek pengetahuan kelas eksperimen dengan intervensi menggunakan video animasi dengan teka-teki silang. Diketahui rata-rata nilai *pretest* pengetahuan sebesar 56,33% kemudian mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 91%.



Gambar 2. Rata-rata Hasil Pengetahuan Kelas Kontrol

Perbandingan antara nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa sebelum (*pretest*) dan (*posttest*) pada aspek pengetahuan kelas kontrol dengan intervensi menggunakan media poster. Diketahui rata-rata nilai *pretest* pengetahuan sebesar 61,66% kemudian mengalami peningkatan pada *posttest* menjadi 83,66%.

Analisis Statistik Pengaruh Penggunaan Media Intervensi Terhadap Penguasaan Pengetahuan

Tabel 1. Uji Normalitas Data Pengetahuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Eksperimen	Hasil	Sig.	Ket.
	<i>Pretest</i>	0,008	Tidak Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0,000	Tidak Berdistribusi Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,053	Berdistribusi Normal
	<i>Posttest</i>	0,002	Tidak Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen didapatkan nilai *pretest* sebesar $0,008 < 0,05$ dan nilai *posttest* $0,000 < 0,05$. Pada kelas kontrol didapatkan nilai *pretest* sebesar $0,053 > 0,05$ dan nilai *posttest* $0,002 < 0,05$ sehingga hal tersebut menyiratkan bahwa hipotesis alternatif dinyatakan diterima yang artinya data nilai *pretest* dan *posttest* penguasaan pengetahuan kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Dikarenakan asumsi normalitas tidak terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji beda menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

Tabel 2. Uji *Wilcoxon* Aspek Pengetahuan Kelas Eksperimen

Hasil	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	0,000	Berbeda Secara Signifikan
<i>Posttest</i>	0,000	Berbeda Secara Signifikan

Nilai signifikansi hasil *pretest* dan *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Adanya perbedaan rata-rata tersebut memiliki arti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik setelah mendapatkan intervensi sehingga media video animasi dengan teka-teki silang berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik.

Tabel 3. Uji *Wilcoxon* Aspek Pengetahuan Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	0,000	Berbeda secara signifikan
<i>Posttest</i>	0,000	Berbeda secara signifikan

Nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, maka terdapat perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Adanya perbedaan rata-rata tersebut memiliki arti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik setelah mendapatkan intervensi sehingga media poster berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik.

Analisis Statistik Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Intervensi Terhadap Penguasaan Pengetahuan

Tabel 4. Uji Homogenitas Data Nilai *Posttest* Pengetahuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	Ket.
Pengetahuan	0,061	Homogen

Nilai signifikansi uji homogenitas pada data pengetahuan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,061 > 0,05$ yang berarti data tersebut berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Karena data berasal dari populasi dengan variansi yang sama maka dilanjutkan dengan uji *Mann Whitney*.

Tabel 5. Uji *Mann Whitney* Aspek Pengetahuan Hasil *Pretest*

Pengetahuan	Sig.	Ket.
<i>Pretest</i>	0,105	Tidak ada perbedaan secara signifikan

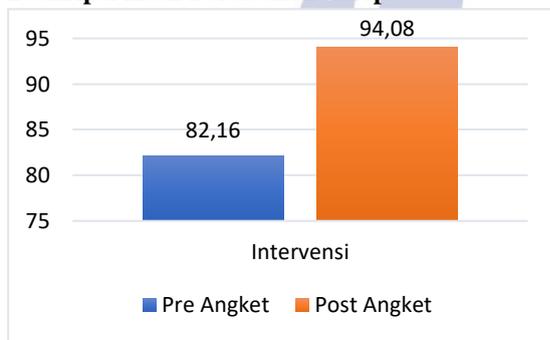
Hasil uji *Mann Whitney* aspek pengetahuan pada hasil *pretest* didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,105 > 0,05$ sehingga hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak maka tidak ada perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata pengetahuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Uji *Mann Whitney* Aspek Pengetahuan Hasil *Posttest*

Pengetahuan	Sig.	Ket.
<i>Posttest</i>	0,004	Terdapat perbedaan secara signifikan

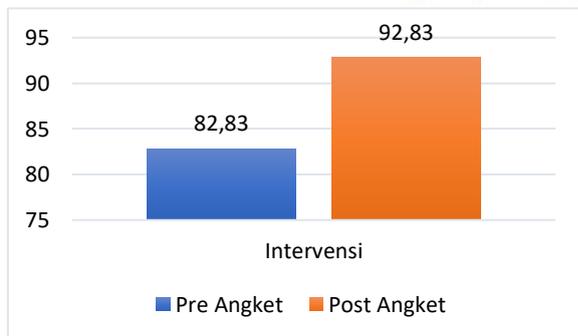
Hasil uji *Mann Whitney* aspek pengetahuan pada hasil *posttest* didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif diterima, maka terdapat perbedaan secara signifikan pada nilai rata-rata *posttest* pengetahuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai *posttest* penguasaan pengetahuan kelas eksperimen yang dilakukan intervensi menggunakan media video animasi dengan teka-teki silang lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang menggunakan media poster. Sehingga dapat dikatakan bahwa media video animasi dengan teka-teki silang lebih unggul dalam memberikan pengaruh terhadap penguasaan pengetahuan siswa kelas 3 SDN 148 Gresik daripada media poster jajanan sehat.

Deskripsi Hasil Perubahan Sikap



Gambar 4. Rata-rata Hasil Sikap Kelas Eksperimen

Hasil perbandingan nilai rata-rata angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi pada kelas eksperimen menggunakan video animasi dengan teka-teki silang. Diketahui nilai angket sikap sebelum intervensi sebesar 82,16% kemudian mengalami peningkatan setelah intervensi menjadi 94,08%.



Gambar 5. Rata-rata Hasil Sikap Kelas Kontrol

Hasil perbandingan nilai rata-rata angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi pada kelas kontrol menggunakan media

poster. Diketahui nilai angket sikap sebelum intervensi sebesar 82,83% kemudian mengalami peningkatan angket sikap sesudah intervensi menjadi 92,83%.

Analisis Statistik Pengaruh Penggunaan Media Intervensi Terhadap Perubahan Sikap

Tabel 7. Uji Normalitas Data Sikap Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Eksperimen	Hasil	Sig.	Ket.
	Sebelum intervensi	0,011	Tidak Berdistribusi Normal
	Sesudah intervensi	0,007	Tidak Berdistribusi Normal
Kontrol	Sebelum intervensi	0,024	Tidak Berdistribusi Normal
	Sesudah intervensi	0,046	Tidak Berdistribusi Normal

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen didapatkan nilai angket sikap sebelum intervensi sebesar $0,011 < 0,05$ dan nilai angket sikap sesudah intervensi sebesar $0,007 < 0,05$. Pada kelompok kontrol didapatkan nilai angket sikap sebelum intervensi sebesar $0,024 > 0,05$ dan nilai angket sikap sesudah intervensi sebesar $0,046 < 0,05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis alternatif diterima yang berarti data nilai angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berdistribusi normal. Dikarenakan asumsi normalitas data tidak terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji beda dengan menggunakan uji statistik nonparametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

Tabel 8. Uji *Wilcoxon* Aspek Sikap Kelas Eksperimen

Hasil	Sig.	Ket.
Sebelum intervensi	0,000	Berbeda Secara Signifikan
Sesudah intervensi	0,000	Berbeda Secara Signifikan

Nilai signifikansi hasil angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata nilai angket

Pengaruh Penggunaan Video Animasi dengan Teka-teki Silang terhadap Pengetahuan dan Sikap

sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi pada kelompok eksperimen. Adanya perbedaan rata-rata tersebut memiliki arti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar aspek sikap peserta didik setelah mendapatkan intervensi sehingga media video animasi dengan teka-teki silang dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan sikap tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik.

Tabel 9. Uji *Wilcoxon* Aspek Sikap Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	Ket.
Sebelum intervensi	0,000	Berbeda Secara Signifikan
Sesudah intervensi	0,000	Berbeda Secara Signifikan

Nilai signifikansi hasil angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi sebesar $0,000 < 0,05$ maka dinyatakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata angket sikap sebelum intervensi dan angket sikap sesudah intervensi pada kelas kontrol. Adanya perbedaan rata-rata tersebut memiliki arti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar aspek sikap peserta didik setelah mendapatkan intervensi sehingga media poster dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan sikap tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik.

Analisis Statistik Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Intervensi Terhadap Perubahan Sikap

Tabel 10. Uji Homogenitas Data Sikap Nilai Angket Sikap Sesudah Intervensi Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Sig.	Ket
Sikap	0,501	Homogen

Nilai signifikansi uji homogenitas pada data sikap kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar $0,501 > 0,05$ yang artinya data tersebut berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Karena data berasal dari populasi dengan variansi yang sama maka selanjutnya dapat dilakukan uji statistik *Mann Whitney*.

Tabel 11. Uji *Mann Whitney* Angket Sikap Sebelum Intervensi

Sikap	Sig.	Ket.
Sebelum intervensi	0,497	Tidak ada perbedaan secara signifikan

Hasil uji *Mann Whitney* angket sikap sebelum intervensi didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,497 > 0,05$ maka hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai sikap antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 12. Uji *Mann Whitney* Angket Sikap Sesudah Intervensi

Sikap	Sig.	Ket.
Sesudah intervensi	0,356	Tidak ada perbedaan secara signifikan

Hasil uji *Mann Whitney* angket sikap sesudah intervensi didapatkan nilai signifikansi sebesar $,356 > 0,05$, hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima dan hipotesis alternatif ditolak, sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai angket sikap sesudah intervensi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan video animasi dengan teka-teki silang berpengaruh terhadap penguasaan pengetahuan tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.
2. Penggunaan video animasi dengan teka-teki silang berpengaruh terhadap perubahan sikap tentang konsumsi jajanan sehat pada siswa kelas 3 SDN 148 Gresik dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.
3. Penggunaan video animasi dengan teka-teki silang lebih unggul dalam memberikan pengaruh terhadap penguasaan pengetahuan siswa kelas 3 SDN 148 Gresik dengan nilai signifikansi sebesar 0,004.

Saran

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian, terdapat beberapa saran dari peneliti, antara lain:

1. Video animasi dengan teka-teki silang jajanan sehat dapat diterapkan sebagai media pembelajaran jajanan sehat.
2. Video animasi dengan teka-teki silang masih dapat memiliki nilai edukatif dan hiburan bagi anak-anak. Namun, untuk mencapai perubahan sikap yang lebih signifikan penting untuk melibatkan pendekatan pendidikan yang lebih komprehensif, termasuk interaksi sosial, dan pendidikan yang terarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Wirjatmadi. 2012. *Keamanan Makanan Jajanan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bondika. 2011. *Faktor Yang Berhubungan Dengan Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Sekolah Dasar*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang.
- Herdiani, Gina. 2019. *Pengaruh Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Terhadap Peningkatan Pengetahuan Sarapan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Politeknik Kesehatan Yogyakarta.
- Mahmudah. 2019. "Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmu Gizi Indonesia*. Vol. 02(02): hal.107-114.
- Notoatmojo, S. 2003. *Promosi Kesehatan : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Safriana. 2012. *Perilaku Memilih Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar di SDN Garot Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- World Health Organization (WHO). 2006. Consultation to Develop a Strategy to Estimate the Global Burden of Foodborne Disease. *World Health Organization*. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43635/9789241595292_eng.pdf diakses tanggal 24 mei 2022
- Winarno. 1993. *Pangan Gizi, Teknologi, dan Konsumen*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.