

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI KONSUMSI SAYUR DAN BUAH MELALUI VIDEO UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Development of Nutrition Education Media on Vegetable and Fruit Consumption Through Videos For Elementary School Children

Witri Priawantiputri, Pusparini, Akwila Putri Rianti, Jedy Lucas Atemalem Purba

Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Bandung

E-mail: witri.priawantiputri@staff.poltekkesbandung.ac.id

ABSTRACT

Good nutritional intake is very important to avoid nutritional problems in children. One of the nutritional problems among children is obesity due to low consumption of vegetables and fruit. Nutrition education innovations are needed to be able to increase knowledge, attitudes and consumption behavior of vegetables and fruit in school children. The development of a video about consuming vegetables and fruit as an audio-visual medium and having elements of motion will be able to attract students attention and motivation in consuming vegetables and fruit. The purpose of this research is to develop a video about the proper consumption of vegetables and fruit to be used as a media for nutrition education. This research is a Research and Development research. Media Development uses an Analysis, Design, Develop, Implement and Evaluation (ADDIE) approach. The feasibility of this video was assessed by 2 experts, namely on material and media experts. The results of the expert's assessment showed a score of 0.89. This shows that this animated video media is feasible to be used as educational media. The average student acceptance questionnaire score for video media was 3.6. This score indicates that video media is very appropriate/very acceptable (> 3.4). The average score of students' questionnaires based on the level of convenience, the benefits of video, and student responses to video educational media was obtained at 4.7. This score shows that video media is very feasible. Animated videos are considered interesting and appropriate for school-age children as educational media for vegetable and fruit consumption.

Keywords: Development Media, Nutrition Education, Video, Vegetables and Fruit Consumption, Children

ABSTRAK

Asupan zat gizi yang baik sangat penting untuk menghindari anak dari masalah gizi. Salah satu masalah gizi pada anak adalah obesitas yang dapat meningkatkan resiko terjadinya penyakit tidak menular di usia dewasa. Faktor penyebab obesitas pada anak salah satunya adalah rendahnya konsumsi sayur dan buah. Inovasi pendidikan gizi diperlukan untuk dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada anak sekolah. Karakteristik anak usia sekolah menyukai sesuatu berbentuk audio visual. Oleh karena itu pengembangan video mengenai konsumsi sayur dan buah sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam mengkonsumsi sayur dan buah. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video mengenai konsumsi sayur dan buah yang layak untuk digunakan sebagai media edukasi gizi. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development*. Pengembangan Media menggunakan pendekatan Analisis, Desain, Develop, Implement dan Evaluasi (ADDIE). Kelayakan dari video ini dinilai oleh 2 Ahli yaitu pada ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari pakar menunjukkan skor 0,89. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi ini layak untuk digunakan sebagai media edukasi. Rata-rata skor angket penerimaan siswa terhadap media video diperoleh sebesar 3,6. Skor tersebut menunjukkan bahwa media video termasuk sangat layak/sangat diterima (>3,4). Rata-rata skor angket siswa berdasarkan tingkat kemudahan, manfaat video, dan respon siswa terhadap media edukasi video diperoleh sebesar 4,7. Skor tersebut menunjukkan bahwa media video termasuk sangat layak. Video animasi dianggap menarik dan layak bagi anak usia sekolah sebagai media edukasi konsumsi sayur dan buah.

Kata kunci: Pengembangan Media, Edukasi Gizi, Video, Konsumsi Sayur dan Buah, Anak Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan anak usia 7-12 tahun, yang merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang pesat secara fisik dan mental. Asupan zat gizi yang baik sangat penting untuk menopang tumbuh kembang anak usia sekolah. Namun, anak usia sekolah di dunia terutama di Indonesia masih memiliki masalah gizi dengan prevalensi yang masih tinggi. Hasil Riset Kesehatan Dasar tahun 2013 menunjukkan secara Nasional prevalensi kurus pada anak umur 5-12 tahun

adalah 11,2 persen (4,0% sangat kurus dan 7,2% kurus). Prevalensi anak pendek anak usia 5-12 tahun 30,7 persen (12,3% sangat pendek dan 18,4% pendek).¹ Masalah gizi lainnya pada anak sekolah adalah anemia, kegemukan, dan kurangnya asupan sayur dan buah.

Hasil penelitian Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas, 2010) menyatakan masih banyak penduduk yang tidak cukup mengonsumsi sayuran dan buah-buahan sekitar 93,6 persen. Selanjutnya data Riskesdas pada tahun 2013 tercatat pada penduduk umur lebih dari 10 tahun yang mengonsumsi kurang dari 5 porsi buah dan sayur dalam sehari sebesar 93,5 persen dan 89,7 persen di tahun 2018.^{1,2} Angka tersebut tentunya menjadi suatu keprihatinan dimana konsumsi sayuran dan buah-buahan merupakan salah satu bagian penting dalam mewujudkan Gizi Seimbang. Konsumsi sayur dan buah setiap hari yang dianjurkan Pedoman Gizi Seimbang sesuai Permenkes No. 41 Tahun 2014, sebanyak 3-4 porsi sayur dan 2-3 porsi buah setiap hari atau setengah bagian piring berisi buah dan sayur (lebih banyak sayuran) setiap kali makan.³

The World Health Report melaporkan bahwa kurangnya konsumsi sayur dan buah dapat menyebabkan kanker gastrointestinal sebesar 19 persen, penyakit jantung iskemik sebesar 31 persen dan stroke sebesar 11 persen di seluruh dunia. Ada sekitar 2,7 juta warga dunia yang meninggal setiap harinya akibat kurangnya konsumsi sayur dan buah. Rendahnya konsumsi kedua sumber serat tersebut menjadikannya masuk ke dalam 10 besar faktor penyebab kematian di dunia.⁴

Rendahnya konsumsi sayur dan buah dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya kemampuan ekonomi, ketersediaan dan pengetahuan tentang manfaat mengkonsumsi sayur-sayuran dan buah-buahan yang sangat berpengaruh terhadap pola dan perilaku konsumsi. Untuk itu diperlukan upaya untuk meningkatkan konsumsi sayur-sayuran dan buah-buahan yang tidak hanya berupa penyediaan sarana dan prasarana, tetapi juga upaya perubahan sikap dan perilaku masyarakat, melalui sosialisasi penyuluhan dan promosi yang lebih intensif pada masyarakat tentang manfaat dari konsumsi sayur-sayuran dan buah-buah.⁴

Perubahan perilaku pada usia sekolah merupakan target usia yang strategis. Perilaku anak pada usia ini akan mempengaruhi pola makannya di usia dewasa. Pengetahuan gizi yang baik akan menunjang sikap dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada anak. Pengetahuan dan sikap anak terhadap konsumsi sayur dan buah dapat ditingkatkan dengan pemberian edukasi gizi. Pemberian edukasi gizi dengan cara ceramah terhadap anak sekolah tidak cukup untuk memotivasi anak mengkonsumsi sayur dan buah. Inovasi media edukasi diperlukan untuk dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada anak sekolah. Karakteristik anak usia sekolah menyukai sesuatu berbentuk visual yang menarik dan cenderung mendengarkan teman sebayanya. Dalam pemberian edukasi yang efektif diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta, materi yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang.⁵

Media edukasi adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pemberian edukasi adalah video. Video mengandung unsur gerak sehingga proses pemberian materi dapat diberikan dengan baik.⁶ Penelitian menunjukkan penyerapan informasi ke otak didapatkan data bahwa penyerapan informasi dengan teknik membaca mendapat prosentase 10 persen, dengan teknik mendengar mendapat prosentase 29 persen, dengan teknik mendengar dan melihat mendapat prosentase 34 persen dan dengan teknik praktik mendapat prosentase 37 persen.^{7,8} Oleh karena itu, video merupakan salah satu media yang sesuai untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengkonsumsi sayur dan buah. Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam menerima materi yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Azhari tahun 2020 menunjukkan adanya penaruh edukasi gizi dengan media video edukasi terhadap sikap dan konsumsi sayur dan buah pada anak Sekolah Menengah Pertama (SMP).⁹ Penelitian yang dilakukan Sekti tahun 2018 menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan konsumsi sayur dan buah setelah intervensi pada kelompok ceramah dan kelompok kombinasi. Tidak ada perbedaan pengetahuan, konsumsi sayur dan buah antara siswa yang diberikan edukasi gizi dengan media ceramah dan yang diberikan ceramah dengan kombinasi video.¹⁰ Penelitian sebelumnya tidak pernah membahas pengembangan video yang digunakan sebagai media yang digunakan dalam intervensi. Sehingga kita tidak mengetahui kelayakan dari video tersebut untuk diberikan dalam pemberian edukasi. Oleh karena latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan media edukasi konsumsi sayur dan buah melalui video untuk Anak Usia Sekolah.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Prosedur penelitian ini merupakan langkah-langkah yang ditempuh untuk mengembangkan suatu produk. Pengembangan media pembelajaran video pengolahan menu seimbang balita melalui prosedur penelitian Research and Development.

Model pengembangan digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Penelitian ini hanya dilakukan hingga proses development product.

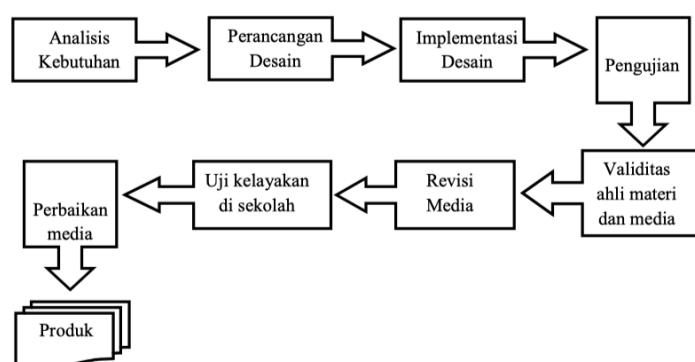
Analysis, Tahap analisis mencakup dua kegiatan, yaitu (a) Analisis Masalah, pada tahap ini dilakukan investigasi terhadap persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. (b) Analisis Komponen Pembelajaran, pada tahap ini mencakup analisis tujuan pembelajaran /kompetensi, analisis situasi pembelajaran, analisis peserta didik dan analisis isi pembelajaran.

Design, Tahap desain mencakup: (a) Penyusunan kerangka struktur media pembelajaran video. (b) Penentuan sistematika penyajian materi, ilustrasi dan visualisasi. (c) Penulisan draf produk awal media pembelajaran video, pembuatan naskah dan *story board*.

Development, (a) Memproduksi video dan audio, dalam tahap ini selain pembuatan video pembuatan tampilan animasi, grafik, musik, narasi, dan instrument yang dapat mendukung dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. (b) Menyiapkan komponen pendukung, berjalannya media ini tentu tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya media ini. Pada tahap ini komponen-komponen yang dimaksud adalah program aplikasi adobe premiere pro cs3 dan adobe after effect.

Setelah itu dilakukan evaluasi formatif yaitu validasi materi dan media oleh ahli materi dan ahli media, untuk mengetahui apakah media tersebut layak diterapkan atau diujicobakan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga nanti didapat saran untuk memperbaiki media video sebelum diterapkan atau diujicobakan di lapangan. Pengujian dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan oleh responden (siswa). Lokasi pengujian oleh responden siswa dilakukan pada siswa SD Kartika XIX 5. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah media edukasi konsumsi sayur dan buah berupa video untuk Anak Usia Sekolah. Media ini digunakan sebagai pendukung edukasi gizi mengenai konsumsi sayur dan buah. Responden pada penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, dan siswa. Responden yang digunakan untuk memberikan masukan terhadap media pembelajaran ini adalah siswa kelas 4 SD sebagai pengguna.

Keterangan layak etik telah di dapatkan Komisi Etik Penelitian Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung dengan No.78/KEPK/EC/VI/2021. Proses pengambilan data penelitian dimulai dengan proses Focus Group Discussion (FGD) pada Anak Sekolah Dasar kelas empat SD Kartika XIX-5. FGD dilaksanakan pada tanggal dengan jumlah peserta 12 orang. Kegiatan dilaksanakan secara online melalui laman Zoom Meeting. FGD yang kedua dilakukan pada Guru Sekolah Dasar dan orang tua. Kegiatan selanjutnya adalah membuat script video berdasarkan hasil FGD Siswa, Guru dan Orang Tua. Pembuatan stodry board dibuat berdasarkan script. Dalam story board dibuat 7 scene dalam video animasi. Alur pembuatan video dalam penelitian ini dapat dijelaskan lebih rinci pada gambar 1.



Gambar 1
Bagan Diagram Alur Penelitian

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa terhadap penggunaan game edukasi menggunakan kuesioner. Kuesioner juga sering dikenal sebagai angket. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.¹¹ Jenis data penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, data dianalisis secara statistik deskriptif. Data kualitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis dan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi produk yang dikembangkan. Kemudian data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian ahli materi, ahli media dan skor hasil angket.

HASIL

Pengembangan Media diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) pada siswa, orang tua dan guru. Pada tahapan ini dilakukan analisis kebutuhan video yang diharapkan oleh siswa sebagai media edukasi gizi mengenai sayur dan buah. Tahapan berikutnya dilakukan triangulasi kebutuhan media edukasi yang cocok untuk siswa berdasarkan guru dan orang tua. FGD dilakukan terhadap 12 orang Siswa, 4 orang guru dan 4 orang Orang tua. Tabel 1 menunjukkan hasil dari FGD bersama siswa, guru dan orang tua.

Hasil dari FGD diketahui bahwa sebagian besar siswa menyukai media edukasi berupa video animasi. Cerita yang dipilih yaitu mengenai tokoh yang terdapat dalam buku tematik. Durasi video yang diharapkan oleh siswa adalah 15-20 menit. Namun, menurut Guru dan Orang Tua 15 menit sudah cukup untuk membuat sebuah cerita video animasi bagi anak. Pengembangan video dimulai dengan menggambarkan tokoh-tokoh yang diharapkan, aset dalam setiap scene. Revisi video dilakukan sebanyak dua kali, yaitu perbaikan pada gambar, pesan dan audio. Video akhir yang dikembangkan berdurasi 16 menit dengan menampilkan 6 orang tokoh. Tokoh tersebut terdiri dari 4 orang siswa, 1 orang guru, dan 1 orang tua murid. Penilaian terhadap video animasi dilakukan oleh expert materi dan expert media, jumlah expert yang menilai video animasi ini berjumlah 4 orang. Hasil penilaian para expert terhadap video ini dapat terlihat pada tabel 2.

Berdasarkan Tabel 2 masing-masing 1 orang (25,0%) responden memberikan penilaian yang relevan, namun dibutuhkan sedikit revisi pada poin penilaian relevansi instrument dengan variable yang hendak diukur, kejelasan instrumen sehingga dapat ditafsirkan dengan benar oleh responden dan relevansi instrument dengan konteks teori yang berlaku. Sementara itu untuk poin-poin penilaian tersebut sebanyak 3 orang (75,0%) responden memberikan penilaian relevan dengan memberikan skor 4.

Tabel 1
Analisis Hasil FGD Siswa, Guru, dan Orang Tua

No	Tema	Hasil FGD
1	Tujuan Video	Untuk Meningkatkan pengetahuan mengenai konsumsi sayur dan buah
2.	Informasi sayur dan buah	Pernah dijelaskan oleh Ibu guru dan media lainnya, namun pesannya belum dapat di tangkap dengan baik
3.	Media sebelumnya	Dalam buku bacaan, video pendek (tanpa cerita),
4.	Media yang disukai	Video animasi (hanya satu siswa yang menyukai dalam bentuk komik)
5.	Alur Cerita	Menginginkan cerita yang terdapat tokoh yang mengkonsumsi sayur dan buah, dan ada yang tidak mengkonsumsi. Lebih disukai jika dalam cerita terdapat pertandingan.
6.	Materi yang diinginkan	Jenis sayur dan buah
		Manfaat konsumsi sayur dan buah
		Dampak tidak mengkonsumsi sayur dan buah
7.	Durasi Video	15-20 menit

Tabel 2
Penilaian Panelis Expert Terhadap Instrumen

Kriteria Penilaian	1		2		3		4		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
1. Relevansi instrument dengan variabel yang hendak diukur	0	0,0	0	0,0	1	25,0	3	75,0	4	100,0
2. Kejelasan suatu instrument sehingga dapat ditafsirkan dengan benar oleh responden	0	0,0	0	0,0	1	25,0	3	75,0	4	100,0
3. Relevansi Instrument dengan konteks teori yang berlaku	0	0,0	0	0,0	1	25,0	3	75,0	4	100,0
4. Pertanyaan yang dibuat cukup bervariasi sehingga dianggap dapat menggambarkan kondisi responden yang sebenarnya	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	100,0	4	100,0
5. Pertanyaan dalam instrument tidak menimbulkan ambiguitas di dalam penilaian	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	100,0	4	100,0

Keterangan: (1) Tidak relevan, seluruh item harus diganti; (2) Beberapa item dibutuhkan banyak revisi; (3) Relevan, tetapi dibutuhkan sedikit revisi; (4) Sangat relevan

Poin penilaian pertanyaan yang dibuat cukup bervariasi sehingga dianggap dapat menggambarkan kondisi responden yang sebenarnya dan pertanyaan dalam instrument tidak menimbulkan ambiguitas di dalam penilaian seluruh responden (100,0%) memberikan penilaian yang relevan dengan memberikan skor penilaian 4. Berdasarkan rata-rata nilai skor dari expert media dan expert materi didapatkan nilai sebesar 0,89. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi ini layak untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya. Penerimaan siswa terhadap media video juga dilakukan seperti yang dijabarkan pada tabel 3.

Berdasarkan Tabel 3 pada aspek bentuk dan gambar media video dapat diamati bahwa dari 23 responden yang memberikan jawaban, penilaian sangat menarik diberikan oleh responden pada poin gambar dan video yang jelas dan nilai seni yang terdapat dalam video dengan 14 orang (60,9%) menjawab sangat menarik. Sementara untuk poin ilustrasi gambar atau foto 14 orang (60,9%) responden memberikan penilaian menarik pada video. Namun demikian, jawaban kurang menarik diberikan oleh 2 orang (8,7%) responden pada poin nilai seni.

Selanjutnya, berdasarkan aspek desain dan tata letak penilaian sangat menarik tertinggi diberikan responden pada poin judul tulisan dan jenis tulisan mudah dibaca dengan 13 orang (56,5%) responden menjawab sangat menarik. Sementara itu penilaian kurang menarik diberikan oleh masing-masing 1 orang (4,3%) responden pada poin judul tulisan dan jenis tulisan mudah dibaca serta keseimbangan tata letak antar gambar dan tulisan pada video.

Pada aspek isi video penilaian sangat menarik tertinggi diberikan responden pada poin tujuan yang jelas dan pesan yang dapat diterima dengan masing-masing 15 orang (65,1%) responden menjawab sangat menarik. Namun demikian, sebanyak 1 orang (4,3%) responden memberikan penilaian tidak menarik pada poin kesinambungan antar kalimat. Sementara itu untuk poin kesinambungan antar kalimat dan penerimaan pesan masing-masing 1 orang (4,3%) responden memberikan penilaian kurang menarik.

Berdasarkan aspek kesukaan secara keseluruhan terhadap media video yang disajikan seluruh responden menunjukkan kesukaan dengan 6 orang (26,1%) responden memberikan penilaian menarik dan 17 orang (73,9%) memberikan penilaian sangat menarik pada media video yang diberikan. Rata-rata skor angket penerimaan siswa terhadap media video diperoleh sebesar 3,6. Berdasarkan Sukardjo (2005), skor tersebut menunjukkan bahwa media video d termasuk sangat layak/sangat diterima (>3,4).

Berdasarkan Tabel 4 pada aspek tingkat kemudahan penggunaan media video penilaian tertinggi diberikan oleh responden pada poin kemudahan mendapatkan informasi mengenai gizi buah dan sayur melalui video ini dengan 11 orang (78,6%) responden menjawab sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Selain itu masing-masing 10 orang (71,4%) responden setuju video ini memiliki isi yang jelas dan mudah dipahami, isi yang lengkap dan responden mudah mengingat pesan yang terdapat pada video. Namun demikian terdapat 1 orang (7,1%) responden yang menjawab tidak setuju dengan pernyataan tidak butuh banyak waktu untuk memahami media video yang diberikan.

Tabel 3
Sebaran Responden Kuesioner Tingkat Penerimaan Media Edukasi Konsumsi Sayur Dan Buah Melalui Video Untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Kriteria Penilaian	1		2		3		4		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
I. Bentuk dan Gambar										
1.1. Gambar di video jelas	0	0,0	0	0,0	9	39,1	14	60,9	23	100,0
1.2. Ilustrasi gambar/ foto	0	0,0	0	0,0	14	60,9	9	39,1	23	100,0
1.3. Penataan warna di gambar	0	0,0	0	0,0	12	52,2	11	47,8	23	100,0
1.4. Nilai seni	0	0,0	2	8,7	7	30,4	14	60,9	23	100,0
II. Desain dan Tata Letak										
2.1. Warna secara keseluruhan menggunakan kombinasi warna yang menarik dan dapat dibaca	0	0,0	0	0,0	11	47,8	12	52,2	23	100,0
2.2. Judul tulisan dan jenis tulisan mudah dibaca dan sangat cocok untuk diletakkan pada tulisan, serta menggunakan dicetak miring (<i>italic</i>) dan dicetak tebal (bold) agar mudah dibaca	0	0,0	1	4,3	9	39,1	13	56,5	23	100,0
2.3. Tata letak antar gambar serta tulisan yang seimbang	0	0,0	1	4,3	11	47,8	11	47,8	23	100,0
III. Isi Video										
3.1. Tujuan jelas	0	0,0	0	0,0	8	34,8	15	65,2	23	100,0
3.2. Terdapat kesinambungan antar kalimat	1	4,3	1	4,3	8	34,8	13	56,5	23	100,0
3.3. Pesan dapat diterima	0	0,0	1	4,3	7	30,4	15	65,1	23	100,0
3.4. Pesan dan ajakan yang ada di dalam video sesuai	0	0,0	0	0,0	10	43,5	13	56,5	23	100,0
3.5. Angka yang terdapat dalam video mudah dibaca	0	0,0	0	0,0	13	56,5	10	43,5	23	100,0
3.6. Video sederhana	0	0,0	0	0,0	6	26,1	17	73,9	23	100,0
IV. Kesukaan secara Keseluruhan terhadap Media										
4.1. Kesukaan secara keseluruhan terhadap media	0	0,0	0	0,0	6	26,1	17	73,9	23	100,0

Keterangan: (1) Tidak menarik; (2) Kurang menarik; (3) Menarik; (4) Sangat menarik

Selanjutnya pada aspek persepsi manfaat video sebanyak masing-masing 12 orang (85,7%) responden sangat setuju dengan pernyataan media video ini dapat digunakan sebagai media edukasi dan penyuluhan serta media video ini sangat bermanfaat. Selain itu masing-masing 11 orang (78,6%) responden menyatakan sangat setuju pada pernyataan responden menggunakan media video untuk mempermudah pemahaman tentang gizi serta media video dapat meningkatkan pengetahuan responden mengenai konsumsi sayur dan buah.

Pada aspek respon siswa penilaian tertinggi diberikan pada pernyataan media video sangat menarik dan membuat responden lebih semangat dalam belajar mengenai gizi serta responden tertarik untuk menggunakan media pemberlajaran sejenis karena mempermudah dalam memahami materi dengan masing-masing 11 orang (78,6%) responden menyatakan sangat setuju. Selain itu masing-masing 10 orang (71,4%) responden juga memberikan jawaban sangat setuju dengan pernyataan responden senang melihat video ini, media video gizi menyenangkan dan tidak menimbulkan kebosanan, responden dengan senang hati mengaitkan aktifitas konsumsi sayur dan buah sesuai dengan pesan yang ada di video, dengan melihat video responden dapat berkonsentrasi dengan baik, responden berusaha lebih aktif mengetahui manfaat sayur dan buah, serta setelah menonton media video ini responden menjadi lebih senang belajar tentang gizi.

Tabel 4
Sebaran Responden Kuesioner Tingkat Kemudahan Penggunaan Media Edukasi Konsumsi Sayur Dan Buah Melalui Video Untuk Anak Usia Sekolah Dasar

Kriteria Penilaian	STS		TS		N		S		SS		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
A. Tingkat Kemudahan Penggunaan Media Video												
1. Menurut saya media video mudah dimengerti	0	0,0	0	0,0	0	0,0	9	64,3	5	35,7	14	100,0
2. Menurut saya isi dari media video jelas dan mudah dipahami	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	28,6	10	71,4	14	100,0
3. Menurut saya media video dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	0	0,0	0	0,0	0	0,0	8	57,1	6	42,9	14	100,0
4. Menurut saya media video gizi tidak perlu banyak waktu untuk memahaminya	0	0,0	1	7,1	2	14,3	6	42,9	5	35,7	14	100,0
5. Menurut saya isi dari media video gizi sangat lengkap	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	28,6	10	71,4	14	100,0
6. Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami pesan dalam video	0	0,0	0	0,0	1	7,1	4	28,6	9	64,3	14	100,0
7. Saya mudah mengingat pesan yang ada dalam video	0	0,0	0	0,0	1	7,1	3	21,4	10	71,4	14	100,0
8. Saya mudah mendapatkan informasi mengenai gizi buah sayur melalui media video ini	0	0,0	0	0,0	1	7,1	2	14,3	11	78,6	14	100,0
B. Persepsi Manfaat Video												
1. Saya menggunakan video gizi untuk mempermudah dalam memahami tentang gizi	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	21,4	11	78,6	14	100,0
2. Menurut saya media video gizi dapat digunakan sebagai media edukasi atau penyuluhan	0	0,0	0	0,0	1	7,1	1	7,1	12	85,7	14	100,0
3. Menurut saya media video gizi dapat meningkatkan pengetahuan saya mengenai konsumsi sayur dan buah	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	21,4	11	78,6	14	100,0

Kriteria Penilaian	STS		TS		N		S		SS		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
4. Menurut saya media video gizi ini sangat bermanfaat	0	0,0	0	0,0	0	0,0	2	14,3	12	85,7	14	100,0
C. Aspek Respon Siswa												
1. Saya merasa senang melihat video ini	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	28,6	10	71,4	14	100,0
2. Menurut saya media video gizi merupakan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak menimbulkan kebosanan	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	28,6	10	71,4	14	100,0
3. Media tersebut sangat menarik bagi saya sehingga saya lebih bersemangat dalam belajar mengenai gizi	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	21,4	11	78,6	14	100,0
4. Saya berusaha mengeksplorasi media video tersebut	0	0,0	0	0,0	2	14,3	3	21,4	9	64,3	14	100,0
5. Dengan senang hati saya mengaitkan aktifitas konsumsi sayur dan buah saya sesuai pesan yang ada dalam video	0	0,0	0	0,0	1	7,1	3	21,4	10	71,4	14	100,0
6. Saya ingin melakukan aktifitas mengkonsumsi makan sayur dan buah karena info dari media video gizi	0	0,0	0	0,0	2	14,3	2	14,3	10	71,4	14	100,0
7. Saya dapat memusatkan perhatian saya terhadap media video gizi	0	0,0	0	0,0	2	14,3	4	28,6	8	57,1	14	100,0
8. Dengan melihat video tersebut, saya dapat berkonsentrasi dengan baik	0	0,0	0	0,0	2	14,3	2	14,3	10	71,4	14	100,0
9. Saya berusaha untuk lebih aktif dalam mengetahui manfaat konsumsi sayur dan buah	0	0,0	0	0,0	0	0,0	4	28,6	10	71,4	14	100,0
10. Saya tertarik menggunakan media pembelajaran sejenis karena mempermudah	0	0,0	0	0,0	0	0,0	3	21,4	11	78,6	14	100,0

Kriteria Penilaian	STS		TS		N		S		SS		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
dalam materi	memahami											
11. Setelah belajar menonton media video gizi, saya menjadi lebih senang belajar tentang gizi	0	0,0	0	0,0	1	7,1	3	21,4	10	71,4	14	100,0

Keterangan: (1) Sangat tidak setuju: STS; (2) Tidak setuju: TS (3) Netral: N (4) Setuju: S (5) Sangat setuju: SS

Rata-rata skor angket tingkat kemudahan, manfaat video, dan respon siswa terhadap media edukasi video diperoleh sebesar 4,7. Berdasarkan Sukardjo (2005), skor tersebut menunjukkan bahwa media video termasuk sangat layak (>4,2).

BAHASAN

Pengalaman dan proses belajar merupakan sarana untuk memperoleh pengetahuan. Keberhasilan sebuah proses belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor untuk dapat meningkatkan pengetahuan seseorang. Salah satu faktor yang memiliki peran penting dalam keberhasilan proses ini ialah media edukasi yang digunakan. Presentasi yang menarik dalam proses pembelajaran akan membantu sasaran dalam menerima pesan gizi.¹² Dalam penelitian ini media video dipilih berdasarkan preferensi siswa sebagai media yang menarik untuk dapat digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media edukasi video animasi gizi dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Proses pengembangan ini dilakukan melalui tahap yang meliputi: analisis, perancangan, pengembangan, penerapan produk, serta penilaian/ evaluasi. Namun dalam penelitian ini proses pengembangan media hanya berfokus pada pengembangan yang menghasilkan produk video animasi layak guna dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan sasaran.

Dalam prosesnya, tahap analisis dilakukan dengan metode *focus group discussion* (FGD) dan wawancara mendalam bersama siswa kelas empat sekolah dasar, guru dan orang tua siswa. Informasi yang digali dalam proses ini meliputi pengetahuan siswa terkait gizi, kebiasaan konsumsi sayur dan buah, preferensi siswa terhadap media edukasi, penggunaan media edukasi gizi di sekolah, upaya yang telah dilakukan guru dan orang tua untuk meningkatkan konsumsi sayur dan buah pada anak serta hambatan dalam konsumsi sayur dan buah pada anak. Hasil dari proses tersebut kemudian dihimpun dan disusun sebagai bahan dalam rancangan pengembangan produk media edukasi gizi. Sumber data pendukung berupa buku paket Tematik siswa kelas IV juga digunakan sebagai referensi yang relevan sesuai dengan mode dan suasana pembelajaran sehari-hari di sekolah. Selanjutnya tahap *design* atau perancangan dilakukan melalui pembuatan naskah dan *story board* video. Storyboard dapat diartikan sebagai deskripsi pada setiap scene yang bertujuan untuk menjelaskan atau menggambarkan objek multimedia dan perilakunya dengan jelas.¹³

Prinsip VISUALS (Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured) hendaknya dipenuhi dalam proses pengembangan media.¹⁴ Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan sebuah pengujian kelayakan pada sebuah produk media. Uji kelayakan media diperlukan untuk menyatakan layak tidaknya sebuah media, dan kelayakan ini diuji melalui metode validasi. Proses validasi dilakukan untuk menyempurnakan media yang sedang dikembangkan agar memenuhi aspek penilaian yang harus dipenuhi oleh media tersebut, sehingga dalam prosesnya validasi dilakukan oleh para ahli di bidangnya. Pada proses pengembangan diperlukan ahli media dan ahli materi untuk dapat menguji kelayakan produk video yang dihasilkan¹⁵. Tim pengembang melakukan perancangan dan produksi video animasi melalui pembuatan aset karakter animasi dan non animasi, aset pendukung dan penunjang, serta pengambilan suara latar yang disesuaikan dengan naskah yang sudah disusun. Produk video animasi ini dikembangkan berdasarkan validasi expert dengan skor sebesar 0,89. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi ini layak untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Pada penilaian kualitatif yang diberikan oleh panelis expert didapatkan penilaian yang positif, namun demikian beberapa revisi disarankan untuk dilakukan seperti perbaikan visual warna pada gambar buah dan lauk. Input yang diberikan sangat selaras dengan proses rangsang visual yang terjadi dalam proses edukasi melalui sebuah media video karena warna merupakan salah satu elemen yang memegang peranan penting dalam mendorong

perkembangan kognitif anak.¹⁶ Dalam hal ini warna akan sangat mempengaruhi proses pengenalan anak terhadap buah dan lauk yang dimaksud.

Pengetahuan dan ajakan yang diberikan untuk merubah sikap dan perilaku anak dilakukan oleh guru, orang tua dan teman sebaya sebagai agen sosialisasi merupakan kelebihan yang terdapat dalam media video edukasi animasi ini. Dalam tahapan perkembangan anak usia sekolah diidentifikasi sebagai kelompok yang memiliki sifat individual dan aktif, serta tidak lagi bergantung pada orang tua.¹⁷ Dalam kehidupan teman sebaya terjadi proses sosial dimana terbentuk mekanisme saling mempengaruhi dan dipengaruhi. Selain itu anak memiliki kecenderungan untuk belajar perilaku dengan meniru teman sebayanya.¹⁸ Dalam video edukasi animasi ini ditampilkan hubungan sebab akibat yang dapat membantu anak dalam memahami konsekuensi dari konsumsi sayur dan buah. Video edukasi animasi yang dibuat juga menampilkan sayur dan buah dalam bentuk dan warna asli untuk membantu anak-anak mengenal sayur dan buah beserta fungsi dan manfaatnya bagi tubuh.

Sesuai dengan salah satu poin penilaian kualitatif yang diberikan oleh expert, dalam video edukasi animasi ini tidak disertakan informasi anjuran porsi konsumsi sayur dan buah bagi anak-anak. Konsumsi sayur dan buah yang baik dan bermanfaat bagi kesehatan adalah apabila dalam jumlah yang cukup. Asupan buah dan sayur dalam sehari yang dikatakan cukup bagi anak usia sekolah adalah sebanyak 300-400 gr/hari.³ Hal ini juga merupakan hal yang penting untuk disampaikan, namun fokus dari pengembangan video ini ialah pengenalan mendasar terkait jenis, fungsi dan manfaat buah serta sayur bagi anak-anak. Keterbatasan ini dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media selanjutnya.

Pada akhir kegiatan pengembangan dilakukan uji coba, siswa diberikan kuisioner yang disebar melalui *google form* untuk mengetahui tingkat penerimaan dan kemudahan penggunaan produk media. Hasil dari kuisioner yang diberikan menunjukkan rata-rata skor yang diperoleh untuk penerimaan media ialah sebesar 3,4 dari skala 4. Sementara untuk tingkat kemudahan memperoleh skor 4,7 dari skala 5. Skor tersebut cukup menggambarkan respon positif yang ditunjukkan oleh siswa. Skor tingkat kemudahan yang didapatkan melalui kuisioner didukung oleh penyajian menggunakan animasi yang membuat siswa lebih mudah memahami pesan yang disampaikan. Pembelajaran dengan menonjolkan unsur dinamika akan lebih mudah dipahami dalam wujud animasi.¹⁹ Kedua skor diatas menunjukkan bahwa produk media video ini dapat dinyatakan layak. Hasil ini dapat disimpulkan atas dasar proses pendidikan yang dilakukan dengan menggunakan alat peraga atau media akan membawa anak melihat situasi yang hampir sama dengan realitas sebenarnya, sehingga sasaran akan lebih mudah memahami pesan-pesan yang disampaikan.²⁰

SIMPULAN

Berdasarkan rata-rata nilai skor dari expert media dan expert materi didapatkan nilai sebesar 0,89. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi ini layak untuk digunakan dalam penelitian selanjutnya. Rata-rata skor angket penerimaan siswa terhadap media video diperoleh sebesar 3,6 yang menunjukkan bahwa media video termasuk sangat layak/sangat diterima ($>3,4$). Rata-rata skor angket siswa berdasarkan tingkat kemudahan, manfaat video, dan respon siswa terhadap media edukasi video diperoleh sebesar 4,7 yang menunjukkan bahwa media video termasuk sangat layak ($>4,2$). Video ini berdasarkan pakar dan siswa layak untuk digunakan sebagai media dalam edukasi gizi.

SARAN

Video ini berdasarkan pakar dan siswa layak untuk digunakan sebagai media dalam edukasi gizi. Video dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya untuk melihat keefektifannya dalam meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur dan buah pada anak usia sekolah. Sebelum dilakukan penelitian lanjutan rekomendasi dari para pakar dapat diakomodir untuk penyempurnaan media video animasi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Poltekkes Kemenkes Bandung yang telah mendanai penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan pada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi pada penelitian ini yaitu Kepala sekolah, siswa, guru dan orang tua murid di SD Kartika XIX 5 Cimahi. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Endriko Greggy Wicaksono yang telah membantu dalam pembuatan video animasi.

RUJUKAN

1. Kemenkes, R.I. Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Indonesia tahun 2013. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
2. Kemenkes, R.I. Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Indonesia tahun 2018. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
3. Kemenkes, R.I. Permenkes No.41 tahun 2014 Pedoman Gizi Seimbang. Jakarta: Kemenkes RI (2014).
4. Aswani Tuti."Mari Makan Sayur Dan Buah Yang Berkhasiat Baik Bagi Tubuh Untuk Keluarga Indonesia Sehat". Pusat Analisis Determinan Kesehatan Masyarakat Kemenkes Indonesia (2019).
5. Azhar Arsyd. Media Pembelajaran. PT. RajaGrafindo Persada, 2010.
6. Cheppy Riyana. Pedoman Pengembangan Media Video. Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia, 2007.
7. Saefiana, Fitri Dini Sukmawati, Rahmawati, Dira Ayu Miranda Rusnady , Sukatin, Syaifuddin. "Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar". Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol 3 Nomor 1. 150-158 (2022)
8. Mustifa Tanjung Aji. "Pengembangan Media Pembelajaran Video PENGOLAHAN MENU SEIMBANG BALITA USIA 3-5 TAHUN UNTUK SISWA KELAS X PROGRAM STUDI JASA BOGA DI SMK N 3 KLATEN" . Skripsi Universitas Negeri Yogryakarta (2015).
9. Azhari Muhammad Arif dan Adhila Fayasari. "Pengaruh edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap Pengetahuan Sikap dan Perilaku Sarapan Serta Konsumsi Sayur dan Buah". Jurnal Action:Aceh Nutrition Journal Vol 5, No 1 (2020).
10. Sekti Rike Minati dan Adhila Fayasari. "Edukasi Gizi dengan Media Audiovisual Terhadap Pola Konsumsi Sayur Buah pada Remaja SMP di Jakarta Timur". Jurnal Ilmiah Kesehatan 1(2):77-88 (2019).
11. Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta, 2010.
12. Ni Putu Wahyuningssih, N. P. W., Siti Rahayu Nadhiroh, and Adriani Merryana. "Media pendidikan gizi nutrition card berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan makanan jajanan anak sekolah dasar." Media Gizi Indonesia 10.1 (2015).
13. Paez, Sergio, and Anson Jew. Professional storyboarding: Rules of thumb. Taylor & Francis, 2013.
14. Nurseto, Tejo. "Membuat media pembelajaran yang menarik." Jurnal Ekonomi dan pendidikan 8.1 (2011).
15. Mashuri, Delila Khoiriyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V." Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 8.5 (2020).
16. Julianto, I. Nyoman Larry. "Interaktivitas Warna Sebagai Rangsang Visual Pada Ruang Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas 1–3 Di Kota Denpasar." Sandyakala: Prosiding Seminar Nasional Seni, Kriya, dan Desain. Vol. 1. 2019.
17. Utama, Lalu Juntra, Yohanes Don Bosko Demu, and S. KM. Dasar-Dasar Penanganan Gizi Anak Sekolah. Media Sains Indonesia, 2021.
18. Cholifah, Puri Selfi. "Pemahaman perspektif sosial, penalaran moral dan prososial, serta pengaruh teman sebaya pada siswa sekolah dasar." Jurnal Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam 1.2 (2017): 1-11.
19. Wisada, Putu Darma, and I. Komang Sudarma. "Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter." Journal of Education Technology 3.3 (2019): 140-146.
20. Hidayat, Hadi. "Pengaruh Pendidikan gizi melalui Diskusi dan Permainan Edukatif Kubus Bergambar Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Bogor." Skripsi, Intstitut Pertanian Bogor, Bogor. (2013).

