

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Pera Piana¹, Rini Patroni², Dino Dumaryono³

¹Poltekkes Kemenkes Bengkulu

²Poltekkes Kemenkes Bengkulu

³Poltekkes Kemenkes Bengkulu

perapiana@gmail.com

riniatroni77@gmail.com

arybarm@gmail.com

ABSTRACT

Lack of consumption of fruits and vegetables can cause the body to experience nutritional deficiencies such as vitamins, minerals and fiber so that it can cause various kinds of diseases because there are problems faced by elementary school age children (6-12) associated with low nutritional status, especially in choosing good food. One way to increase the knowledge and attitudes of schoolchildren about fruit and vegetable consumption is to provide health education through animated video media. The purpose of this study was to determine the effect of animated video media on knowledge and attitudes about fruit and vegetable consumption in elementary school children at SD Negeri 11 Bengkulu City. This type of research used is Per Experiment One Group Pre test and Post test design. The sample in this study were students of class V SD Negeri 11 Bengkulu City, amounting to 46 people, sampling using random sampling technique was analyzed using the Wilcoxon test. The results of the study obtained the average knowledge before 5.28 and after 9.22, while the average attitude before 15.17 and after 8.63. The results of the increase obtained mean knowledge before to after that is 9.22 while the attitude is 8.63. Wilcoxon test results obtained p value = 0.000 < 0.05 which shows that there is an effect after being given the influence of animated video media on knowledge and attitudes about fruit and vegetable consumption in elementary school children at SD Negeri 11 Bengkulu City. It is hoped that this research can be used as an alternative learning media in the classroom so that the knowledge of elementary school children can increase so that they know more about the benefits of consuming fruits and vegetables.

Keywords: Animated Video, Fruits and Vegetables, Knowledge, Attitude

ABSTRAK

Kurang konsumsi buah dan sayur dapat mengakibatkan tubuh mengalami kekurangan zat gizi seperti vitamin, mineral dan serat sehingga dapat menimbulkan terjadinya berbagai macam penyakit karena terdapat permasalahan yang dihadapi oleh anak usia sekolah dasar (6-12) yang terkait dengan keadaan gizi yang masih rendah, terutama dalam memilih makanan yang baik. Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang konsumsi buah dan sayur yaitu memberikan edukasi kesehatan melalui media video animasi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu. Jenis penelitian ini digunakan adalah *Per Eksperiment One Grup Pre test dan Post test design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i kelas V SD Negeri 11 Kota Bengkulu yang berjumlah 46 orang, pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *randem sampling* dianalisis menggunakan uji wilcoxon. Hasil penelitian diperoleh rerata pengetahuan sebelum 5,28 dan sesudah 9,22, sedangkan hasil rerata sikap sebelum 15,17 dan sesudah 8,63. Hasil peningkatan diperoleh rerata pengetahuan sebelum ke sesudah yaitu 9,22 sedangkan sikap 8,63. Hasil uji wilcoxon diperoleh $p \text{ value} = 0.000 < 0.05$ yang menunjukkan ada pengaruh setelah diberikan pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran di kelas agar pengetahuan pada anak sekolah dasar dapat meningkat sehingga lebih mengetahui manfaat konsumsi buah dan sayur.

Kata Kunci : Video Animasi, Pengetahuan, Sikap



PENDAHULUAN

Badan kesehatan dunia (WHO) secara umum menganjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan untuk hidup sehat sejumlah 400 gram per orang per hari, yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 2 porsi atau 2 gelas sayur setelah dimasak dan ditiriskan) dan 150 gram buah (setara dengan 3 buah pisang ukuran sedang atau 1 potong pepaya ukuran sedang atau 3 buah jeruk ukuran sedang). Bagi masyarakat Indonesia terutama balita dan anak usia sekolah dianjurkan untuk mengkonsumsi sayuran dan buah-buahan 300-400 gram per orang per hari dan bagi remaja dan orang dewasa sebanyak 400-600 gram per orang per hari. Sekitar dua-pertiga dari jumlah anjuran konsumsi tersebut adalah sayur.

Buah dan sayur adalah sumber berbagai vitamin, mineral, yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan berperan sebagai antioksidan atau penangkal senyawa jahat dalam tubuh. Kurang mengonsumsi buah dan sayur dapat mengakibatkan tubuh mengalami kekurangan zat gizi seperti vitamin, mineral dan serat sehingga dapat menimbulkan terjadinya berbagai macam penyakit (Kemenkes, 2019).

Hasil Riskesdas tahun 2018, menyatakan di Indonesia pada kelompok 5-9 tahun keatas proporsi buah/sayur kurang dari 5 proporsi yaitu 95,5 % dan di Provinsi Bengkulu termasuk yang rendah konsumsi buah dan sayurnya kurang dari 5 porsi yaitu 95,5 %. Konsumsi ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu kemampuan ekonomi, ketersediaan buah dan sayur di rumah dan pengetahuan tentang manfaat konsumsi buah dan sayur yang sangat berpengaruh terhadap pola perilaku konsumsi (Mardiana, 2017). Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya konsumsi buah dan sayur merupakan masalah besar, baik ditingkat internasional,

nasional dan termasuk di Provinsi Bengkulu (Riskesdas, 2018).

Kurangnya konsumsi buah dan sayur berkaitan dengan kurang baiknya proses metabolisme dalam tubuh sehingga menimbulkan kegemukan bahkan obesitas pada anak. Berdasarkan data Dinkes Kota Bengkulu (2019) melalui kegiatan penjangkaran kesehatan pada anak sekolah dasar kelas I berjumlah 6.633 orang yang terdiri dari 3.501 orang laki-laki dan 3.132 orang perempuan, ditemukan kejadian obesitas pada anak, yaitu 113 orang (2%). Angka tertinggi siswa sekolah dasar yang mengalami obesitas berada di wilayah kerja Puskesmas Pasar Ikan Kota Bengkulu, yaitu 30 orang siswa (22,5%) (Dinkes Kota Bengkulu, 2019)

Salah satu cara memperbaiki keadaan gizi yakni dengan pemenuhan zat gizi pada anak usia sekolah yang harus terpenuhi secara kualitas maupun kuantitas, agar dapat mengoptimalkan proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Asupan gizi yang baik dimasa kanak-kanak sangatlah penting tidak hanya untuk kesehatan pertumbuhan dan perkembangan, tetapi juga untuk kesehatan jangka panjang pada anak (Widiany *et all*, 2020). Anak sekolah merupakan anak yang berusia antara 6-12 tahun atau bisa disebut dengan priode intelektual. Terdapat permasalahan yang dihadapi oleh anak usia sekolah dasar (6-12) yang terkait dengan keadaan gizi yang masih rendah, terutama dalam memilih makanan yang baik (Fitryadi *et all*, 2020). Konsumsi buah dan sayur yang sangat rendah menyebabkan beberapa masalah gizi pada anak, salah satunya adalah obesitas pada anak sekolah (Azadirachta & Sumarmi, 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sigian, 2017), menyatakan bahwa ada hubungan antara konsumsi buah dan sayur terdapat kejadian obesitas pada anak sekolah

dasar. Beberapa faktor yang mempengaruhi konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah adalah kesukaan, pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur, ketersediaan dirumah dan lingkungan sekolah, pengaruh lingkungan keluarga dan teman sekolah, serta peran media masa.

Salah satu upaya untuk menanggulangi rendahnya konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah adalah melalui pendidikan gizi, sehingga dapat diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dalam mengkonsumsi buah dan sayur (Ferwenda & Muniroh, 2017). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitriyadi *et al*, 2020 menyatakan bahwa pengetahuan gizi anak kelas 4 dan 5 sekolah dasar tergolong rendah, sehingga perlu adanya pemberian pendidikan gizi untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar tentang konsumsi buah dan sayur. Salah satu untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pada anak sekolah dasar adalah dengan pendidikan.

Penelitian (Syakir, 2018) mengatakan bahwa ada perubahan skor pengetahuan dan sikap setelah dilakukan intervensi dengan menggunakan media animasi. Sedangkan Penelitian (Azizah Riskita et al., 2020) juga mengatakan ada pengaruh signifikan dalam penggunaan media video animasi dalam penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan tentang upaya penanggulangan obesitas di Desa Wedomartani. Salah satu media promosi kesehatan yaitu media video animasi, media yang dapat diterapkan pada anak-anak sekolah dasar sesuai dengan karakteristik anak adalah media video Animasi, media video animasi sebagai media pembelajaran yang beisikan kumpulan gambar kartun yang lucu dan menarik dan diengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Rahmayanti, 2018). Hasil penelitian (Azhri & Fayasari, 2020) ada pengaruh edukasi gizi terhadap pengetahuan

dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok ceramah maupun kelompok video animasi. terdapat perbedaan yang signifikan skor sikap tentang konsumsi sayur dan buah, frekuensi sarapan antara siswa yang diberikan edukasi gizi dengan ceramah dan video animasi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre Eksperiment*, perencanaan yang digunakan adalah *One Grup Pre test* dan *Post test design* yaitu melakukan satu kali pengukuran didepan (*pre test*) sebelum adanya perlakuan (*treatment*) dan setelah itu dilakukan pengukuran lagi (*post test*). Sebelum melakukan pengumpulan data peneliti mengurus Etik penelitian yang dikeluarkan oleh Komite Etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu dengan nomor etik No. KEPK.M/531/03/2021. Populasi penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas V SD Negeri 11 Kota Bengkulu berjumlah 46 orang.

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan random sampling. Metode ini menggunakan kriteria yang telah dipilih oleh peneliti dalam memilih sampel seperti anak – anak yang berumur 10-11 Tahun, bersedia menjadi responden serta sudah bisa diajak berkomunikasi dengan baik, sudah lancar membaca dapat bersosialisasi dan bekerja sama. Pengumpulan data melalui kuisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan. Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat yang di olah menggunakan uji willcoxon match pair test data tidak berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis *univariat* digunakan untuk mengetahui distribusi frekuensi masing-masing variabel penelitian, yaitu rerata hasil pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi

buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu.

Tabel 4.1 Distribusi Ferekuensi Karakteristik Responden

No	Variabel	F	%
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	23	50
	Perempuan	23	50
	Jumlah	46	100

2.	Umur		
	10 Tahun	16	34,8
	11 Tahun	20	65,2
	Jumlah	46	100

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan bahwa dari setengah laki-laki (50%). Sedangkan pada umur sebagian besar berumur 11 tahun (65,2%).

Tabel 4.1 Rerata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan media video animasi

Variabel	Mean	SD	Min	Max
Pengetahuan	5,28	1,37	3	8
Sebelum	9,22	7	7	10

Sesudah	1,03	1		
Sikap				
Sebelum	5,17	1,43	3	8
Sesudah	8,63	5	7	10
		1,01		
		9		

Berdasarkan tabel 4.2 Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan rerata skor pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi melalui media video animasi adalah 5,28 dengan standar deviasi 1,377 nilai minimal **Analisis Bivariat**

Analisis ini dilakukan untuk melihat pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Uji statistik yang

sebesar 3 dan nilai maksimal 8. Sedangkan rerata skor pengetahuan responden sesudah 9,22 dengan standar deviasi 1,031 nilai minimal 7 dan nilai maksimal 10.

digunakan adalah uji *wilcoxon*, karena uji normalitas data menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal

Tabel 4.2 Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar Di SD Negeri 11 Kota Bengkulu

Variabel	Sebelum		Sesudah		P Value
	Mean	SD	Mean	SD	
Pengetahuan	6,91	1,690	13,36	1,773	0,000
Sikap	32,38	10,29	56,44	5,554	0,000

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa pengaruh media video animasi didapatkan dengan nilai $p \text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ dengan menggunakan kepercayaan 95%, yang berarti ada pengaruh media video animasi

terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu.

PEMBAHASAN

Hasil analisis rerata pengetahuan sebelum diberikan pengaruh media video

animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak

sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu didapatkan hasil 5,28 dan rerata pengetahuan sesudah diberikan media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur adalah 9,22 yang artinya terjadi peningkatan pengetahuan tentang buah dan sayur. Berdasarkan hasil tersebut dapat terlihat bahwa nilai mean pengetahuan sesudah diberikan pengaruh media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur lebih besar dibandingkan dengan sebelum diberikan video animasi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori yang dipaparkan oleh Notoatmodjo, 2007 menyatakan bahwa terdapat hubungan pengetahuan dengan perilaku manusia. Pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia dominan yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan indera pengelihatan (mata). Pengetahuan ini juga diperlukan sebagai dukungan dalam menumbuhkan rasa percaya diri maupun sikap dan perilaku setiap hari, sehingga dapat dikatakan bahwa pengetahuan merupakan fakta yang mendukung tindakan seseorang. Hal ini sejalan dengan penelitian Fayasari (2020), pengetahuan siswa meningkat setelah mendapatkan edukasi gizi, baik pada kelompok ceramah maupun video animasi. Tidak terdapat perbedaan pengetahuan $p=0,646$ dan jenis sarapan $p=0,810$, tetapi terdapat perbedaan sikap $p=0,005$, konsumsi sayur $p=0,000$, konsumsi buah $p=0,024$ dan frekuensi sarapan $p=0,013$ antara siswa yang diberikan edukasi gizi dengan media ceramah dan media video animasi dan ada pengaruh edukasi gizi terhadap pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada media video animasi.

Pemanfaat media video animasi juga dilakukan oleh Rahmayanti (2017), dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas

V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo, dimana didapatkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media video animasi dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video animasi di SDN Kebonagung 1 dan SDN Kebonagung.

Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Puspita (2017), mengenai perbandingan efektivitas penyuluhan dengan video animasi dan non animasi tentang makanan kariogenik terhadap pengetahuan siswa kelas IV di SDN 027 Kec.Sungai Sapih, Padang dengan rata-rata pengetahuan siswa tertinggi berada pada kelompok yang menonton animasi yaitu dengan 13,79 dibandingkan menonton video non animasi yaitu 3,58. Dalam penelitian ini menggunakan metode pendidikan video yang berbentuk animasi, edukasi, dimana video edukasi merupakan salah satu bentuk media audio visual yang dikenanal sebagai metode pendidikan kesehatan. Media audio visual dapat menyampaikan pengertian dan informasi dengan cara yang lebih nyata melalui gambar bergerak dan suara. Video animasi mempunyai daya tarik lebih dibandingkan dengan media lain karena memiliki daya tarik tertentu yang menyebabkan meningkatnya rasa keingintahuan. Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Semakin banyak indera yang digunakan untuk merekam informasi, semakin besar kemungkinan memahami maksud informasi yang di sampaikan Ismainar (2010).

Hasil analisis rerata sikap sebelum diberikan pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar di sd negeri 11 Kota Bengkulu didapatkan hasil 5,17 dan rerata pengetahuan sesudah diberikan media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur adalah 8,63 yang artinya terjadi peningkatan sikap tentang buah dan sayur. berdasarkan hasil

tersebut dapat terlihat bahwa nilai mean sikap sesudah diberikan pengaruh media video animasi tentang konsumsi buah dan sayur lebih besar dibandingkan dengan sebelum diberikan video animasi.

Hasil penelitian Beby (2018) murid yang bersikap positif sebesar 57,1 sebelum dilakukan intervensi dan meningkat menjadi 85,7 setelah intervensi tentang buah dan sayur. Pada hasil penelitian Maharani (2020), memiliki sikap negatif sebesar 47 sebelum dilakukan intervensi dan meningkat menjadi 83 setelah dilakukan intervensi.

Pembentukan atau faktor yang mempengaruhi sikap adalah pengalaman pribadi, pengaruh orang lain yang dianggap penting, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan, agama, dan faktor emosional. Sikap merupakan respon yang tertutup pada seseorang pada stimulus atau obyek, serta melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan Azwar (2009).

Hasil penelitian menunjukkan nilai P value = $0.000 \leq 0.05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% yaitu berarti ada Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar DI SD Negeri 11 Kota Bengkulu.

Hasil penelitian syakir (2018), menunjukkan ada peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi dengan media video animasi yaitu rata-rata pretest 69,88 menjadi 77,70 pada posttest. Peningkatan juga terlihat pada sikap dimana rata-rata sikap pretest 34,50 menjadi 36,07 dengan nilai signifikansi pada pengetahuan dan sikap $p = (0,001 < 0,05)$.

KESIMPULAN

1. Karakteristik responden sebagian berjenis kelamin laki-laki dan sedangkan pada umur responden sebagian besar 11 tahun.
2. Rerata skor pengetahuan sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media video animasi dan

Sejalan dengan penelitian helena (2021), dengan uji perbedaan pengetahuan sebelum penyuluhan dan sesudah penyuluhan pada kelompok dengan lembar balik menunjukkan angka 0.902 ($p > 0.05$) dan uji perbedaan pengetahuan sebelum penyuluhan dan sesudah penyuluhan pada kelompok dengan media lembar balik menunjukkan angka 0.001 ($p < 0.05$). Hasil analisis uji nilai beda pengetahuan antara kelompok lembar balik dengan kelompok video animasi menunjukkan angka 0.099 ($p > 0.05$). Penyuluhan menggunakan video animasi efektif terhadap peningkatkan pengetahuan siswa.

Media audio visual dapat menyampaikan informasi dengan lebih nyata melalui gambar bergerak dan suara. media yang dapat diterapkan pada anak-anak sekolah dasar sesuai dengan karakteristik anak media video animasi sebagai media pembelajaran yang beisikan kumpulan gambar kartun yang lucu dan menarik dan diengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyampaikan pesan dalam pembelajaran Rahmayanti (2018). Media ini memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan, semakin banyak indra yang digunakan untuk merekam informasi, semakin besar kemungkinan memahami maksud informasi yang disampaikan. Ismaniar (2010). Dari hasil penelitian diatas, maka peneliti lebih memilih media video animasi karena memiliki tampilan gambar menarik dan siswa lebih berantusias untuk menggali informasi yang diberikan. Sehingga media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang buah dan sayur.

- setelah dilakukan intervensi mengalami peningkatan 9,22.
3. Rerata peningkatan skor sikap sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media video animasi dan

setelah dilakukan intervensi mengalami peningkatan 8,63.

4. Ada pengaruh media video animasi didapat nilai $p \text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95% yang berarti ada pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SD Negeri 11 Kota Bengkulu

DAFRAT PUSTAKA

- Azadirachta, F. L., & Sumarmi, S. (2018). Pendidikan Gizi Menggunakan MediaBuku Saku Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Konsumsi Sayur Buah Pada Saiwa Sekolah Dasar. *Media Gizi Indonesia*, 12(2) , 107.<https://doi.org/10.20473/mgi.v12i2.207-115>.
- Azhari, M. A., & Fayasari, A (2020). Pengeruh edukasi gizi dengan media ceramah dan video animasi terhadap pengetahuan sikap dan perilaku sarapan serta konsumsi sayur buah. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, 5(1),55.<https://doi.org/10.30867/qcti.on.v5i1.203>.
- Azizah Riskita, A., Gunawan, I. M. A., & Waryana. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi “Yuk Atasi Obesitasmu” Dalam Penyuluhan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Remaja Tentang Upaya Penanggulangan Obesitas Di Desawedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta Ayu.
- Azwar, S. (2009). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dinkes Kota Bengkulu. 2019. Profil Kesehatan Kota Bengkulu Tahun 2019. Bengkulu: Dinkes Kot
- Ferwanda, A. F., & Muniroh, L. (2017). Efektivitas Buku Edukatif Berbasis Games Terhadap Perubahan Pengetahuan Serta Sikap Tentang Sayur Dan Buah.*Amerta Nutrition*, 1(4),389.<https://doi.org/10.20473/amnt.v1i4.7132>
- Fitryadi Anisa. (2020). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Buku Cerita Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Anak Kelas 5 Sdit Thariq Bin Ziyad Tahun 2020. *Viva medika*. 13.
- Ismaniar,2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (2019). Mari makan sayur dan buah yang berkhasiat baik bagi tubuh untuk keluarga indonesia sehat. 14 Mei 2019. www.padk.kemendes.go.id.
- Mardiana HD (2017). Hubungan Ketersediaan Buah Dan Sayur Dengan Tingkat Konsumsi pada Remaja di SMPN 14 Kota Bengkulu Tahun 2017. *Jurnal. Program Studi Diploma III Gizi. Poltekkes Kemenkes Bengkulu*. Bengkulu.
- Monika Beby, 2018 Pengaruh Edukasi Menggunakan Booklet Terhadap Pengetahuan, Sikap, Konsumsi Sayur Dan Buah Siswa Sekolah Dasar Makasar.
- Notoatmodjo, S. 2007. *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmayanti, l., & istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254968.
- Rahmi Puspita Sari. (2017). Perbandingan Efektivitas Penyuluhan Dengan Video Animasi Tentang Makanan Kariogrnik Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas IV Di SDN 027 Kec.Sungai Sapih, Padang. *Jurnal*

- Kesehatan Vol.II edisi I
- Riskesdas. 2018. "Hasil Utama Riskesdas Penyakit Tidak Menular 2018." Hasil Utama Riskesdas Penyakit Tidak Menular: 8.
- Siagian Daruwati Multiningtyas. 2017. "Naskah Publikasi Hubungan Konsumsi Sayur Dan Buah Dengan Obesitas Pada Anak Sd Kelas Iv – vi Di Sd Pantekosta Magelang Tahun 2017."
- Simaibang et al., 2021 Pengaruh Media Lembar Balik , Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Reproduksi Seksualitas pada Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Timur.
- Suhaimi, Ahmad (2019). Pangan, Gizi, dan Kesehatan. Jakarta: Deepublish.
- Syakir, S. (2018). Pengaruh Intervensi Penyuluhan Gizi Dengan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Anemia Pada Remaja Putri. *Argipa (Arsip Gizi Dan Pangan)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.22236/Argipa.V3i1.2446>

