

**PENGARUH PERBANDINGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DAN
VIDEO ANIMASI GIZI SEIMBANG TERHADAP PERUBAHAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP PADA ANAK SEKOLAH
SDN 28 PADANG SARAI**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Menyelesaikan Program Studi S1 Gizi*



Disusun Oleh :

DHURIN NADA
NIM : 2020272011

**PROGRAM STUDI S1 GIZI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS PERINTIS INDONESIA PADANG
TAHUN 2024**

**PROGRAM STUDI S1 GIZI
SEKOLAH ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS PERINTIS INDONESIA
Skripsi, September 2024**

Dhurin Nada

**PENGARUH PERBANDINGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA
DAN VIDEO ANIMASI GIZI SEIMBANG TERHADAP PERUBAHAN
PENGETAHUAN DAN SIKAP PADA ANAK SEKOLAH SDN 28
PADANG SARAI**

ABSTRAK

Gizi Seimbang adalah makanan yang sehari-hari dikonsumsi manusia dengan beraneka ragam makanan dan memenuhi kelompok zat gizi dengan porsi yang cukup dan tepat. Prevalensi stunting di Indonesia 21,6% dan di Sumatra Barat sebesar 25,2% dan di kota Padang sebesar 19,5%. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh perbandingan media permainan ular tangga dan video animasi Gizi Seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada Anak Sekolah SDN 28 Padang Sarai.

Metode penelitian *Quasi Eksperimental* dengan Desain Two group pre-test –post-test dengan menggunakan *pre-test* dan *pos-test* perlakuan pada masing-masing kelompok. Waktu Penelitian dimulai pada Januari – Agustus 2024. Dengan sampel penelitian sebanyak 38 orang, pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling purposive* dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Pengukuran menggunakan lembar kuesioner. *Uji statistic* adalah *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* karena tidak berdistribusi normal.

Hasil penelitian menunjukkan terjadinya rerata sebelum dan sesudah dilakukan pemberian pendidikan gizi melalui media permainan ular tangga dan video animasi. *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan adanya pengaruh pemberian pendidikan gizi menggunakan media permainan ular tangga dan video animasi gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan sikap terhadap anak sekolah yaitu ($p < 0,05$). Sedangkan hasil *Uji Mann Whitney* didapatkan nilai mean rank media permainan ular tangga yaitu 14,00 dan media video animasi 25,00 ($p = 0,00$) yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dari 2 kelompok media video animasi yang lebih efektif disukai siswa dibandingkan dengan media video permainan ular tangga.

Kesimpulan adanya perbedaan perbandingan peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ular tangga dan video animasi

Daftar Bacaan: 2014-2023

Kata Kunci: Gizi Seimbang, Permainan Ular Tangga, Video Animasi, Perubahan Pengetahuan, Sikap.

**ACHELOR'S DEGREE PROGRAM IN NUTRITION
SCHOOL OF HEALTH SCIENCES, PERINTIS INDONESIA
UNIVERSITY
Thesis, September 2024**

Dhurin Nada

**THE EFFECT OF THE COMPARISON BETWEEN SNAKES AND
LADDERS GAME MEDIA AND BALANCED NUTRITION ANIMATION
VIDEO ON CHANGES IN KNOWLEDGE AND ATTITUDE IN
STUDENTS OF SDN 28 PADANG SARAI
ABSTRACT**

Balanced nutrition is the food that humans consume daily, consisting of a variety of foods that meet the nutritional groups in adequate and appropriate portions. The prevalence of stunting in Indonesia is 21.6%, in West Sumatra it is 25.2%, and in the city of Padang it is 19.5%. The aim of the research is to determine the effect of comparing the media of snakes and ladders games and balanced nutrition animation videos on changes in knowledge and attitudes among elementary school students at SDN 28 Padang Sarai.

Quasi-experimental research method with a two-group pretest-posttest design using pre-tests and post-tests for treatment in each group. The research period will begin in January and end in August 2024. With a research sample of 38 individuals, sampling was conducted using purposive sampling techniques with inclusion and exclusion criteria. Measurement using a questionnaire. The statistical test is the Wilcoxon Signed Rank Test because it does not follow a normal distribution.

The research results indicate the occurrence of an average before and after the provision of nutrition education through the media of snakes and ladders games and animated videos. The Wilcoxon Signed Rank Test shows that there is an effect of providing nutrition education using snakes and ladders games and animated videos on balanced nutrition regarding changes in knowledge and attitudes among school children, with ($p < 0.05$). Meanwhile, the Mann Whitney Test results show a mean rank value of 14.00 for the snakes and ladders media and 25.00 for the animated video media ($p = 0.00$), indicating a significant difference. Among the two groups of media, animated videos are preferred by students compared to the snake and ladder game videos. The conclusion is that there is a difference in the comparison of improvements before and after being given nutritional education through the media of snakes and ladders games and animated videos.

Reading List: 2014-2023

Keywords: Balanced Nutrition, Snakes and Ladders Game, Animation Video, Knowledge Change, Attitude.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gizi Seimbang adalah makanan yang sehari-hari dikonsumsi manusia dengan beraneka ragam makanan dan memenuhi kelompok zat gizi dengan porsi yang cukup dan tepat. Asupan makanan harian anak prasekolah berkaitan dengan proses tumbuh kembang mereka (Oktarina et al., 2023). Manusia perlu mengonsumsi berbagai jenis makanan dalam jumlah yang cukup untuk memenuhi kebutuhan zat gizi mereka yang beragam untuk memastikan generasi penerus yang berkualitas tinggi, anak sekolah di didik tentang pedoman gizi seimbang. Penanaman paradigma juga baru diganti dengan paradigma 4 sehat 5 sempurna, yang tidak lagi relevan dengan masalah yang sedang di hadapi. Paradigma ini memberikan garis besar yang harus diterapkan setiap harinya (Andriani et al., 2015).

Anak usia 7- 11 tahun sangat membutuhkan asupan gizi yang relatif besar. Anak usia dini sangat rentan gizi dan sangat mudah terkena penyakit seperti kelainan gizi. Sisi karakter dan kemampuan perilaku individu berbeda selama masa perkembangan mereka. Pada usia tertentu, orang mungkin lebih cepat menguasai keterampilan tertentu, tetapi pola tingkah laku mereka tidak sesuai dengan perkembangan mereka . Untuk mencapai fase –fase ini, pertumbuhan biologis si anak harus diperhatikan. Selain itu setiap orang akan mencapai kematangan fisik dan mental pada titik tertentu (Bhavesh A. Prabhakar 2023).

Masalah gizi lebih disebabkan oleh kurangnya aktivitas fisik sehingga zat gizi yang perlu dikeluarkan oleh tubuh tidak seimbang dengan zat gizi yang masuk ke dalam tubuh. Akibat anak yang menderita gizi kurang tidak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga dapat menurunkan kecerdasan anak. Anak yang menderita gizi lebih yaitu gemuk dan obesitas dapat menyebabkan penyakit degeneratif seperti diabetes, jantung koroner, hipertensi dan kanker di masa yang akan datang. Munculnya masalah gizi dapat ditanggulangi dengan berbagai cara, baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung dapat ditanggulangi dengan mengatur asupan makanan, sedangkan secara tidak langsung pencegahan masalah gizi dapat dilakukan dengan cara meningkatkan pengetahuan tentang gizi dan kesehatan (Wiradnyani & Dkk., 2019). Menurut sumber dari WHO (*World Health Organization*) Lebih dari 75% terjangkit kelebihan berat badan, 30% terjangkit hambatan pertumbuhan 15% kekurangan berat badan *United National Childrens Fund* (UNICEF). Deputi Dida menyampaikan kotmimen Indonesia untuk mengurangi prevalensi gizi buruk pada anak dari 10,25% pada tahun 2018 menjadi berkurang dari 7% pada tahun 2024. Pemerintah Indonesia telah berupaya untuk merancang program percontohan gizi untuk mengatasi tiga beban gizi, salah satu program “ Aksi Bergizi ” bertujuan untuk memutus rantai masalah gizi, salah satu programnya adalah pendidikan gizi disekolah yang bertujuan untuk meningkatkan asupan makan sehat dan aktivitas fisik dengan dukungan dari orang sekitar (FAO, IFAD, UNICEF, 2023).

Berdasarkan data 2018 mengatakan bahwa mengenai gizi kesehatan anak usia 7-12 tahun di Indonesia 9,2% dinyatakan dari anak-anak tersebut tergolong kurang gizi berdasarkan Indeks Masa Tubuh (IMT/U). Dalam angka disatas tersebut 2,4% anak masuk dalam kategori sangat kurus, sedangkan 6,8% lainnya masuk kedalam kategori kurus. Yang 20% terdiri dari 10,8% yang termasuk dalam Kategori Overweight dan 9,2% dalam Kategori Obesitas (P2PTM Kemenkes RI, 2018). Hasil Survey Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022 menunjukkan bahwa prevalensi stunting di Indonesia 21,6% dan di Sumatra Barat Sebesar 25,2% dan dikota Padang Sebesar 19,5%. Bila dibandingkan dengan tahun lalu prevalensi tahun lalu di Sumatra Barat Naik 1,9% Padang naik 0,6% akan tetapi untuk stunting nasional prevalensi turun menjadi 2,8%.

Pengetahuan adalah suatu bentuk pemahaman dan kesadaran yang dimiliki individu mengenai fakta, konsep, keterampilan dan pengalaman yang diperoleh melalui berbagai cara. Ini melibatkan kemampuan individu untuk membuat penilaian dan pengambilan keputusan yang lebih baik. Proses pemerolehan pengetahuan melibatkan pengindraan terhadap lingkungan dan orang lain. Komunikasi, pengalaman pribadi dan pendidikan adalah faktor-faktor penting dalam memperluas dan memperdalam pengetahuan seseorang. Pendidikan formal dan informal memberikan wadah untuk proses pembelajaran yang sistematis, interaksi sosial memungkinkan pengetahuan antar individu. Sikap adalah kecenderungan perilaku seseorang terhadap objek, orang atau situasi. Sikap mencakup komponen kognitif (pemikiran), efektif (emosi) dan konatif (kecenderungan bertindak). Sikap juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman, nilai-nilai dan norma sosial. Kadang-kadang, sikap bersifat terbuka dan mudah

diamati, dalam beberapa kasus, sikap dapat bersifat dapat tersembunyi atau tidak langsung muncul. Penting untuk diingatkan bahwa sikap dapat berubah seiring waktu berdasarkan pengalaman baru atau informasi tambahan yang diperoleh (Wijayanti, 2021)

Media permainan dapat membantu pendidikan nutrisi anak sekolah selain pengguna media visual. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa edukasi gizi melalui media permainan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan meningkatkan kesadaran pentingnya gizi seimbang (Yunisari, 2021). Permainan ular tangga adalah permainan tradisional yang telah dikenal luas dan mudah dimainkan, permainan ini juga dijadikan sebagai media pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan edukatif untuk kalangan anak usia sekolah yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, hal ini dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Serta mendorong anak untuk beraktivitas secara berkelompok atau individual sehingga membuat anak- anak tertarik ingin mencoba bermain dan membangun suasana yang menyenangkan serta membuat responden mudah menerima informasi yang diberikan(Yanti, Ida, 2021).

Penyebab masalah gizi salah satunya masalah ekonomi yang rendah menyebabkan asupan makanan yang kurang seimbang serta rendahnya pengetahuan orang tua tentang gizi seimbang pada anak sangatlah penting. Masalah gizi juga di sebabkan kebiasaan pola makan anak sekolah, dengan kebiasaannya mengkonsumsi makanan yang berwarna mencolok seperti minuman. Menurut penelitian sebelumnya menemukan bahwa kue, makanan digoreng dan minuman yang berwarna yang mengandung pemanis adalah

makanan jajanan yang paling sering dikonsumsi oleh anak sekolah, sedangkan buah dan sayuran dikonsumsi lebih sedikit. Dapat dilihat dari bagaimana anak – anak makan. Program makanan anak adalah salah satu upaya untuk memantau praktik makan anak. Program anak sudah digunakan dan diperhatikan dinegara maju, tetapi indonesia belum menerapkan di semua sekolah, sehingga hanya melihat dari bekal menu seimbang (Oktarina *et al.*, 2023).

Berdasarkan hasil survey awal yang peneliti lakukan pada 10 siswa SD 28 secara acak dengan menggunakan food recall dan kuesioner di dapatkan sebanyak 60% gizi kurang dan 20% gizi lebih, hampir sebagian besar siswa-siswi memiliki pengetahuan rendah mengenai gizi dan mempunyai sikap buruk mengenai makanan yang dikonsumsi. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Perbandingan Media Ular Tangga dan Video Animasi Gizi Seimbang Terhadap Perubahan pengetahuan dan Sikap pada Anak Sekolah SDN 28 Padang Sarai** ”

1.2. Rumus Masalah

Bagaimana pengaruh perbandingan media permainan ular tangga dan video animasi gizi seimbang dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi pada anak sekolah SDN 28 Padang Sarai?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh perbandingan media permainan ular tangga dan video animasi Gizi Seimbang terhadap Perubahan pengetahuan dan sikap pada Anak Sekolah SDN 28 Padang Sarai.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Diketuainya Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Permainan Ular Tangga.
- b. Diketuainya Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Permainan Ular Tangga
- c. Diketuainya Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Video Animasi Gizi Seimbang
- d. Diketuainya Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Video Animasi Gizi Seimbang
- e. Diketuainya Perbedaan Daya Terima Permainan Ular Tangga dan Video Animasi Gizi Seimbang dan media mana paling berpengaruh untuk penyuluhan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Penulis

Penulis dapat mengetahui pengaruh perbandingan media permainan ular tangga dan video animasi gizi seimbang terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap pada Anak Sekolah SDN 28 Padang Sarai.

1.4.2 Bagi responden

Peneliti mengharapkan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan, wawasan untuk siswa–siwai sekolah dasar dan menjadi sumber informasi mengenai gizi pada anak sekolah.

1.4.3 Bagi Instansi Terkait

Memberikan informasi bagi pihak sekolah tentang gizi seimbang pada anak SD dan sebagai bahan masukan untuk pelengkap pembelajaran sekaligus menjadi alternatif sebagai media pembelajaran .

BAB V

HASIL PENELITIAN

1.1 Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian selama penelitian ini:

1. Siswa terkadang sering bertanya ataupun mencontek jawaban temannya oleh karena itu peneliti harus selalu mengingatkan Kembali siswanya agar tidak mencontek atau bertanya.

1.2 Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi melalui media permainan ular tangga diketahui pengetahuan siswa sebelum (*pre-test*) diberikan pendidikan yaitu 61,72 dan sesudah diberikan pendidikan (*post-test*) yaitu 96,11 sehingga peningkatan pengetahuan sebesar 35,00. Selanjutnya uji analisa statistic perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan melalui media permainan ular tangga diperoleh bahwa adanya perbedaan signifikan antara pengetahuan sebelum dan sesudah pendidikan melalui media permainan ular tangga ($p < 0,000$) $p < 0,05$)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yunita 2023) bawa pemberian penyuluhan menggunakan metode pemantauan pertumbuhan dengan media ular tangga terhadap ibu balita membawa balita ke posyandu. Rata-rata skor pengetahuan pemantauan pertumbuhan sebelum diberikan edukasi dengan media ular tangga

adalah 8,24 dan setelah diberikan edukasi media ular tangga meningkat menjadi 9,64. Selanjutnya hasil uji statistic penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata skor pengetahuan ($p < 0,000$)

Penelitian yang dilakukan oleh (Risky, 2020) juga menyebutkan adanya peningkatan rata-rata pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan melalui media ular tangga edukatif. Nilai rata-rata *pre-test* media ular tangga edukatif yaitu 57,33 dan *post-test* yaitu 95,33 dalam penelitian ini pengetahuan pada siswa meningkat besar yaitu 38,00 %.

Menurut Notoatmodjo dari (Madinah et al., 2024) mengatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia atau seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia yaitu indra penglihatan, penciuman, rasa dan raba, dan sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Sebelum dilakukan penyuluhan siswa masih dalam kategori cukup 15,8 % dan setelah dilakukan penyuluhan pengetahuan siswa meningkat baik yaitu 78,9%, pengetahuan siswa meningkat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan sebesar 63,1%. Hal ini disebabkan media yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dengan menambahkan gambar seperti makanan gizi seimbang, pola hidup sehat dan juga diberi pertanyaan-pertanyaan sehingga meningkatkan ketertarikan siswa dalam bermain sambil belajar memahami apa saja yang mencakup tentang gizi seimbang.

Hasil kesimpulan dari peneliti ditemukan adanya peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi seimbang melalui media permainan ular tangga.

1.3 Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Permainan Ular Tangga

Berdasarkan hasil penelitian sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi melalui media permainan ular tangga diketahui rata-rata sikap sebelum diberikan pendidikan gizi (*pre-test*) 70,52 dan sesudah diberikan pendidikan gizi (*post-test*) 97,30 sehingga peningkatan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi sebesar 26,78. Selanjutnya berdasarkan hasil uji analisa statistic perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukan pemberian pendidikan gizi melalui media permainan ular tangga diperoleh bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi melalui media permainan ular tangga ($p < 0,05$).

Penelitian ini sejalan dengan (Yurni & Sinaga, 2018) bahwa sikap menunjukkan bahwa sikap responden padapermainan ular tangga mengenai buah dan saruh mengalami perubahan yang positif . Pada uji wilcoxon sig rank pada sikap tentang zat gizi buah sayur mendapatkan hasil($p < 0,000$) $a < 0,05$).

(Yunita, 2023) bawa pemberian penyuluhan menggunakan metode pemantauan pertumbuhan dengan media ular tangga terhadap ibu balita membawa balita ke posyandu. Ratta-rata hasil uji statistic penelitian

menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada rata-rata skor sikap ($p < 0,000$).

Hasil kesimpulan peneliti bahwasanya nilai sikap pada saat diuji *wilcoxon sig rank test* pada sikap menggunakan media permainan ular tangga mendapatkan hasil ($p < 0,000$) $< 0,05$.

1.4 Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Video Animasi Gizi Seimbang

Dalam penelitian pengetahuan siswa diukur menggunakan kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi melalui media video animasi gizi seimbang diketahui rata-rata pengetahuan sebelum diberikan pendidikan (pre-test) yaitu 83,42 dan setelah diberikan pendidikan gizi (post-test) 97,88 sehingga peningkatan sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi sebesar 14,46. selanjutnya berdasarkan hasil uji analisa statistic perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukan pemberian pendidikan gizi melalui media video animasi diperoleh bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi melalui media animasi yaitu ($p < 0,000$ $a < 0,05$).

Menurut penelitian(Desri, 2023) diketahui bahwa nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan media video animasi adalah 3,80 dengan standar 1.609 dan setelah diberikan media video animasi didapatkan pengetahuan responden 7.45. Hasil uji statistic mendapatkan nilai ($p < 0,000$) ($p < 0,05$) dan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh

yang signifikan antara video animasi sebelum dan sesudah diberikan ide animasi.

Menurut (Lestari, 2021) pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media video animasi diketahui rata-rata pengetahuan sebelum penyuluhan (pre-test) 64,00 dan setelah penyuluhan (post-test) yaitu 84,00 sehingga peningkatan sebesar 20,00 . Berdasarkan hasil uji analisa statistic perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan melalui media animasi diperoleh ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media animasi ($<0,05$).

Hasil kesimpulan peneliti bahwasanya nilai sikap pada saat diuji *wilcoxon sig rank test* pada sikap menggunakan media video animasi mendapatkan hasil ($p 0,000 < 0,05$).

1.5 Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah diberikan penyuluhan Melalui Media Video Animasi Gizi Seimbang

Menurut (Rejeki et al., 2023) mengatakan pesan kesehatan yang disampaikan melalui media video .Dalam pembuatan video bertujuan untuk menciptakan cerita yang menarik. Video atau juga disebut video dokumenter berfungsi merekam kejadian atau peristiwa dalam kehidupan, sedangkan persentasi video digunakan untuk menyampaikan ide atau gagasan. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan media video visual yang menarik seperti video yang memiliki manfaat yang signifikan. video dapat membantu siswa terlibat secara aktif dan memahami materi dengan lebih mudah. Dengan menggunakan video

animasi, informasi yang disajikan secara visual berupa audio dan naratif yang dapat memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan kemampuan untuk mengingat. Dengan memanfaatkan teknologi zaman, pembelajaran melalui video animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan kesehatan atau materi pembelajaran lain-lainya kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian sikap siswa sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media video animasi diketahui rata-rata sikap sebelum penyuluhan (pre-test) 83,42 dan setelah penyuluhan (post-test) 97,88 sehingga peningkatan sebesar 14,45. Selanjutnya berdasarkan hasil uji analisa ada perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan melalui media video animasi yang diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara sikap sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media animasi ($p < 0,05$).

Menurut penelitian ini sejalan dengan (Desri 2023) berdasarkan hasil rata-rata sikap responden sebelum diberikan media video animasi didapatkan 25,25 dengan standar deviasi 3.259 dan setelah diberikan media video animasi didapatkan sikap responden 32.85 dengan standar deviasi 3.937. Hasil uji statistic dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara sikap sebelum dan sesudah diberikan media video animasi dengan nilai $p < 0,000$ ($\alpha < 0,05$)

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat sikap siswa sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media video animasi diketahui rata-rata

sikap sebelum penyuluhan (pre-test) 83,42 dan setelah penyuluhan (post-test) 97,88 sehingga peningkatan sebesar 14,46. Selanjutnya berdasarkan hasil uji analisa ada perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan melalui media video animasi yang diperoleh adanya perbedaan yang signifikan antara sikap sebelum dan sesudah penyuluhan melalui media video animasi ($p < 0,05$).

1.6 Perbedaan Daya Terima Permainan Ular Tangga dan Video Animasi Gizi Seimbang

Berdasarkan hasil uji statistic diperoleh nilai dari hasil uji *mann whitney* didapatkan nilai kelompok media permainan ular tangga yaitu 14,00 dan nilai kelompok media video animasi 25,00 dan nilai *p value* dari kedua kelompok media permainan ular tangga dan video animasi yaitu 0,00 yang bermaknan nilai rata-rata terdapat perbedaan yang signifikan antara media permainan ular tangga dan video animasi. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan daya terima responden terhadap animasi kartun lebih tinggi dari pada media permainan ular tangga, dikarenakan terkait dengan proses penyuluhan terutama dalam tema yang berada di media animasi tersebut sangat menarik minat siswa, sehingga mereka mudah memahami materi pendidikan kesehatan gizi seimbang.