



PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI GIZI SEIMBANG TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP GIZI SEIMBANG SISWA KELAS IV SD HANG TUAH 10 JUANDA

Dila Lintang Harmanto Putri¹

¹ Program Studi S1 Gizi Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan Surabaya, 60213
*lintangdila19@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Article history Submitted: 27-07-2023 Accepted: 13-10-2023 Published: 31-12-2023 DOI : https://doi.org/10.47522/jmk.v6i1.222</p> <p>Kata Kunci: <i>Pengetahuan Gizi Seimbang; Sikap Gizi Seimbang; Siswa SD; Video Animasi</i></p> <p>Keywords : <i>Animated Video; Attitude; Elementary school student; Knowledge</i></p>	<p>Pendahuluan : Kebiasaan makan yang salah pada siswa Sekolah Dasar dikarenakan berbagai faktor mengakibatkan masalah gizi. Edukasi mengenai gizi seimbang harus diberikan melalui materi pelajaran yang menyenangkan bagi murid. Studi ini dimaksudkan guna mengevaluasi bagaimana siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Kabupaten Sidoarjo menyikapi informasi gizi seimbang yang disajikan melalui film animasi. Metode: Pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experiment dengan memanfaatkan Control Group Design untuk Pre Test Post Test. Di SD Hang Tuah 10 Juanda, sampel penelitian berjumlah 96 siswa kelas IV. Hasil: Dengan tingkat signifikansi $(0,00) < 0,05$, temuan Uji T-Sampel Berpasangan menunjukkan adanya variasi rerata nilai pengetahuan serta sikap sebelum serta sesudah menerima intervensi video animasi. Temuan dari uji T independen adalah $0,00 < 0,05$. Kesimpulan: Pemanfaatan media video animasi mempengaruhi pengetahuan serta sikap murid kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda.</p> <hr/> <p>ABSTRACT</p> <p>Introduction : Wrong eating habit in elementary school students make nutritional problems. Balanced nutrition education needed by learning media can attract elementary school students's attention. This investigation seeks to determine the effect of delivering information on balanced nutrition through the use of animated videos on the knowledge and attitudes of fourth-grade students at SD Hang Tuah 10 Juanda, Sidoarjo Regency. Method : Quantitative Research with Quasy Experimental trough Pre Test Post Test Control Group. The sample was fourth grade pupils at SD Hang Tuah 10 Juanda with 96 students. Results: The paired sample T-test revealed that the mean scores for knowledge and attitude differ before and after the animation video intervention with sig value $(0,00) < 0,05$. Independent T-Test shows sig value $(0,00) < 0,05$. Conclusion : Animation in video content influences the knowledge and attitudes of fourth-grade pupils at SD Hang Tuah 10 Juanda.</p>

PENDAHULUAN

Pola makan seimbang adalah pola makan sehari-hari yang memperhatikan kebutuhan tubuh terhadap zat gizi makro dan mikro dengan tetap berpegang pada nilai-nilai pola makan yang bersih, bervariasi, menjaga berat badan yang sehat dan melakukan olahraga teratur. Mempertimbangkan protein, lipid, dan karbohidrat adalah contoh makronutrien; vitamin dan mineral merupakan contoh zat gizi mikro yang berdampak pada kesehatan tubuh juga penting ketika menerapkan pola makan seimbang (Kemenkes RI, 2014).

Anak umur 6-12 tahun termasuk dalam umur anak sekolah dasar (Hardinsyah & Supriasa, 2017). Pada usia yang menekankan pada latihan fisik, siswa sekolah dasar mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat seperti bermain, belajar, dan aktivitas di luar ruangan meningkat, sehingga mudah terpapar penyakit.

Selain itu, kebiasaan makan yang salah pada siswa sekolah dasar disebabkan oleh faktor lingkungan. Kebiasaan mengonsumsi *street food* dan *junk food* sebagai akibat lingkungan yang buruk dapat mengakibatkan masalah gizi. Berdasarkan data Risesdas (2018), prevalensi masalah gizi pada anak sekolah dasar yaitu 26,8% mengalami anemia, 2,6% mengalami stunting, dan obesitas sebesar 9,2%. Hal ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan siswa mengenai gizi seimbang untuk meningkatkan dan mempertahankan status gizi siswa dikala frekuensi aktivitas fisik yang tinggi.

Perilaku siswa sekolah dasar dalam memilih makanan dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap mengenai gizi seimbang. Penelitian oleh Zuhriyah (2021) yang melakukan pengukuran pengetahuan gizi seimbang pada siswa SDN Dukuhsari Sidoarjo, sebanyak 78,2% responden memiliki kategori pengetahuan kurang, sedangkan kategori baik hanya sebesar 1,8%. Penelitian mengenai hubungan perilaku dengan pengetahuan dan sikap yang dilakukan oleh Febryanto (2017), menunjukkan 58% responden memiliki perilaku memilih jajanan dengan kategori positif dan 42% responden lain memiliki perilaku mengonsumsi dengan kategori negative. Hal ini menunjukkan bahwa informasi gizi, sikap, dan perilaku terkait yang mempengaruhi pilihan anak-anak untuk memilih makanan sehat berdampak pada kebiasaan pembelian makanan mereka.

Meningkatnya pemahaman dan sikap siswa mengenai gizi seimbang antara lain dapat dilakukan dengan melakukan edukasi gizi. Salah satu sumber yang dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan gizi adalah konten video animasi. Penelitian yang dilakukan Rahmayanti (2018), menjelaskan bahwa Penggunaan konten video animasi berdampak pada kemampuan belajar siswa kelas V SDN Se.-Sukodono Gugus karena media pembelajaran tersebut tidak membosankan sehingga memicu siswa untuk lebih aktif untuk meningkatkan nilai pengetahuan. Berlandaskan studi serupa yang dilaksanakan oleh Sihsinarmiyati et al. (2021), tersedia perbedaan sikap dan pengetahuan antara sebelum serta sesudah menerima pembelajaran melalui film animasi. terdapat peningkatan yang signifikan. Media video animasi mampu menjelaskan suatu informasi untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik (Ersandy, 2017).

Murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda dipilih sebagai responden karena telah dilakukan observasi awal untuk melihat makanan yang diperjualbelikan di kantin sekolah yang ternyata belum memenuhi asupan gizi seimbang. Selain itu, dilakukan wawancara dengan siswa kelas IV mengenai konsumsi gizi seimbang. Sejauh ini, Meskipun siswa kelas IV telah diberikan materi pembelajaran tentang gizi seimbang, namun mereka masih belum

mendapatkan pendidikan gizi seimbang melalui materi pendidikan yang efektif. Diharapkan melalui penggunaan konten video animasi siswa dapat lebih memahami dan beradaptasi terhadap pesan gizi seimbang secara umum serta murid SD pada khususnya. Dengan menggunakan media ini diharapkan siswa akan terinspirasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pendidikannya.

Berdasarkan paparan penjelasan di atas, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai pengetahuan dan sikap peserta terhadap gizi seimbang dengan menggunakan sepuluh pesan umum dan terarah tentang topik tersebut anak usia sekolah menggunakan media video animasi agar lebih mudah dipahami dan membekali pemahaman gizi untuk diterapkan dalam anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Riset ini berdasarkan *Quasi Experiment* dan riset menggunakan *Pre Test Pos Test Control Group Design*. *Pre Test* digunakan sebagai observasi untuk mencari tahu sejauh mana pengetahuan serta sikap awal. Melakukan *Post Test* setelah proses intervensi dengan media video animasi. Pengambilan sample menggunakan *Total Sampling* sebanyak 96 siswa yang dilakukan pada hari Senin, 12 Juni 2023 di SD Hang Tuah 10 Juanda, Kabupaten Sidoarjo. Pembagian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menggunakan *random sampling* yang berisi sebanyak 48 siswa pada masing-masing kelompok. Kelompok kontrol diberikan penjelasan mengenai keseimbangan gizi melalui metode penjelasan dan kelompok eksperimen diberikan animasi video gizi seimbang.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan menggunakan tes yang berisi 20 pertanyaan soal pilihan ganda. Kemudian alat untuk menghitung sikap memakai kuesioner sebanyak 20 item yang dinilai dengan skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Kuesioner ujian pengetahuan dan sikap yang masing-masing berjumlah 20 soal diberikan kepada 30 siswa kelas IV SDN Buncitan. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha digunakan untuk menilai validitas hasil. Reliabilitas ditunjukkan dengan nilai r hitung $> 0,361$, dan validitas ditunjukkan dengan hasil yang valid.

Uji normalitas dilakukan sebelum uji hipotesis menggunakan *Kolmogorov Smirnov* bernilai $> \alpha (0,05)$ serta uji homogenitas *Levene Test* $> \alpha (0,05)$ dengan taraf kepercayaan 95%. Melakukan analisis univariat dengan analisis deskriptif untuk mencari tahu nilai minimum, maksimum, dan rata-rata tes pengetahuan serta angket sikap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Analisis bivariat dilakukan melalui *Paired Sample T- Test* dengan taraf kepercayaan 95% agar mendapatkan rata-rata perbedaan pada temuan *pre test* dan *post test* murid setelah intervensi. Uji T-Test *Independen* dengan tingkat kepercayaan 95% dilakukan untuk mengetahui dampak penyediaan materi video animasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Data terkait usia murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Usia Siswa

Usia (Tahun)	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	n	%	n	%
8	4	8,3	5	10,4
9	34	70,8	35	72,9
10	9	18,8	7	14,6
11	1	2,1	1	2,1
Total	48	100,0	48	100,0

Berdasarkan kelompok kontrol dan eksperimen, sebagian besar berusia 9 tahun (70,8% dan 72,9%) dan diikuti dengan usia 10 tahun (18,8% dan 14,6%). Siswa dengan rentang usia 7-11 tahun mampu mengklasifikasikan sesuatu yang berbeda dan memahami hubungannya dengan mempertahankan ingatan tentang informasi yang telah didapatkan (Marinda, 2020).

Pengetahuan tentang Gizi Seimbang

Data pengetahuan pada kelompok kontrol dan eksperimen dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov; hasil menunjukkan nilai signifikansi $(0,2) > 0,05$ menampilkan bahwa data tersebar normal. Tabel 2 menunjukkan hasil ujian serta Paired Sample T-Test yang dimaksudkan guna mengumpulkan informasi pengetahuan murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda untuk kedua kelompok.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test Pengetahuan Gizi Seimbang

Tingkat Pengetahuan	n	Mean	t	Sig
Pre Test Kontrol	48	62,84	4,35	0,00
Post Test Kontrol	48	68,85		
Pre Test Eksperimen	48	66,46	12,81	0,00
Post Test Eksperimen	48	79,38		

Hasil pengetahuan grup kontrol serta grup eksperimen menghasilkan skor signifikansi $(0,00) < \alpha (0,05)$ menampilkan bahwa rerata kedua kelompok berbeda satu sama lain yang diberikan intervensi berupa media video animasi memiliki peningkatan rata-rata lebih tinggi (16%) daripada kelompok kontrol (8%). Dapat disimpulkan adanya perbedaan pada pengetahuan siswa sebelum dan sesudah edukasi keseimbangan gizi menggunakan metode animasi video mengalami peningkatan.

Sikap tentang Gizi Seimbang

Data sikap dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga telah diuji normalitas, dan nilai relevansi $(0,02) > 0,05$ yang menampilkan bahwa sebaran datanya normal. Tabel 3

menyajikan temuan Paired Sample T-Test yang digunakan kedua kelompok untuk mengumpulkan informasi sikap murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample T-Test Sikap Gizi Seimbang

Tingkat Sikap	n	Mean	t	Sig
Sebelum Kontrol	48	58,35	3,01	0,00
Sesudah Kontrol	48	59,94		
Sebelum Eksperimen	48	58,98	17,28	0,00
Sesudah Eksperimen	48	65,60		

Terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelompok yang diperlihatkan dengan skor relevansi $(0,00) < \alpha (0,05)$ temuan *Paired Sample T-Test* pada grup eksperimen serta grup kontrol. Namun, grup eksperimen yang diberikan intervensi berupa media video animasi memiliki peningkatan rata-rata lebih tinggi (10%) daripada kelompok kontrol (3%). Dapat disimpulkan adanya perbedaan pada sikap siswa sebelum dan sesudah edukasi keseimbangan gizi menggunakan metode animasi video mengalami peningkatan. Sikap siswa setelah diberi edukasi gizi seimbang melalui video animasi lebih baik dibandingkan sebelum edukasi.

Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa

Untuk menentukan apakah edukasi keseimbangan gizi melalui video animasi memiliki dampak pada pengetahuan dan sikap siswa, dapat dilakukan pengujian menggunakan uji *Independent T-Test*.

Tabel 4. Hasil Uji Independent T-Test Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang

Variable		Levene's Test	T Test for Equality of Means	
		n	t	Sig (2 Tailed)
Pengetahuan	Equal variances assumed	96	10,900	0,000
Sikap	Equal variances assumed	96	4,799	0,000

Tingkat kepercayaan 95% untuk nilai signifikansi dua sisi ialah $0,000 < \alpha (0,05)$. Hal ini diketahui bahwa murid kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Kabupaten Sidoarjo mempunyai pengetahuan dan sikap yang berbeda terhadap gizi seimbang akibat penggunaan video animasi dalam pengajarannya. Hal ini didukung adanya peningkatan jumlah siswa yang memiliki nilai dengan kategori baik dan berkurangnya siswa dengan kategori cukup setelah diberikan intervensi berupa media video animasi.

Video animasi mampu mendorong siswa dalam mengamati suatu objek dengan menggunakan Indera pendengaran dan penglihatan, sehingga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa (Kurniawan, 2015). Pemberian media video animasi dianggap efektif dalam mempengaruhi pengetahuan dan sikap karena melibatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa. Setelah diberikan media video animasi, diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa serta mulai belajar untuk menerapkan pedoman gizi seimbang (Febriani et al., 2019). Uji hipotesis dengan uji *Independent T-Test* pengetahuan dan sikap didapatkan skor relevansi $< \alpha (0,05)$ serta $t \text{ hitung} > t \text{ tabel} (1,677)$ temuan menguatkan pengaruh pemberian edukasi gizi seimbang dengan animasi video pada sikap dan pengetahuan SD Hang Tuah 10 Juanda, Kabupaten Sidoarjo berpengaruh pada siswa kelas IV.

Penelitian Rahmayanti dan Istianah tahun 2018 meneliti pengaruh penggunaan konten video animasi terhadap prestasi akademik siswa. Terlihat dari kenaikan rata-rata skor sebesar 29% dari pre-test (63,44) ke post-test (90), temuan penelitian menampilkan bahwa pemanfaatan media video animasi mempunyai pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar siswa. Memiliki perbandingan yang signifikan dengan hasil peningkatan pada penelitian ini sebesar 16% pada nilai pre test (66,46) menuju post test (79,38) setelah diberi media video animasi.

Menggunakan animasi video untuk pembelajaran sangat mendukung pengetahuan dan sikap siswa meningkat karena suatu rangsangan yang diberikan oleh pendidik sehingga menghasilkan kegiatan belajar (Rahmayanti, 2018). Penelitian Santriani (2018) menunjukkan bahwa video animasi dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap dalam mencegah *overweight* dikarenakan pemanfaatan media video animasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan edukasi berisi rangkaian kartun yang unik dan menarik serta dilengkapi dengan media suara sehingga memiliki kesan hidup dalam menyampaikan informasi pembelajaran.

Namun, hasil tersebut berbeda dengan penelitian yang menyatakan bahwa tidak semua murid bisa memahami materi yang dikomunikasikan melalui media audiovisual. Dikarenakan media video animasi mengajak siswa untuk menghafal materi pembelajaran yang penuh tulisan dengan durasi yang cepat, sehingga menyebabkan kurang ketertarikan untuk belajar (Nugraheni, 2017).

Pemanfaatan media video animasi lebih efektif daripada pendekatan ceramah. Studi oleh (Maramis & Fione, 2022) membuktikan perbandingan penyuluhan menggunakan media video animasi menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi daripada metode ceramah, diukur dari nilai rata-rata siswa dalam kelompok tersebut media video animasi (15,85) lebih tinggi 1,5% daripada kelompok metode ceramah (15,6) dikarenakan materi dalam media video animasi lebih mudah diingat melalui penggambaran karakter yang unik dan mewujudkan hal yang nyata.

Saat penelitian berlangsung, terdapat acara yang diselenggarakan di sekolah. Hal

tersebut mengakibatkan perhatian siswa teralihkan kepada acara tersebut. Selain itu, masih terdapat siswa yang memilih untuk mengobrol bersama teman sebangku baik kelompok kontrol maupun eksperimen mencakup anak-anak yang tetap memilih untuk berbicara dengan teman sebayanya. Sebuah studi menemukan bahwa terdapat besaran dampak sebesar 16,50% antara lingkungan pendidikan dan semangat belajar murid. Berdasarkan parameter lingkungan pendidikan menampilkan bahwa siswa memiliki level keinginan belajar yang tinggi (Yuliani & Mulyadi, 2018). Secara tidak langsung, anak-anak yang bermotivasi tinggi akan belajar di lingkungan terpelajar.

Orang tua sebagai pendidik utama dalam mengembangkan motivasi belajar anak-anaknya. Ketika tingkat pendidikan orang tua meningkat, maka tingkat pendidikan mereka juga meningkat, dan kemauan anak untuk belajar umumnya berkorelasi positif dengan pencapaian pendidikan orang tua serta berkorelasi negatif dengan pencapaian pendidikan orang tua (Misnayanti, 2018).

Selain itu, komponen yang membantu meningkatkan hasil belajar siswa adalah kesiapannya dalam belajar. Penelitian telah dilakukan oleh Solvia (2018), tentang dampak kesiapan diri terhadap prestasi belajar siswa, skor t hitung $>$ skor t tabel digunakan untuk mencapai temuan uji t . Hal ini menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh tingkat kesiapan belajarnya. Siswa yang siap belajar percaya diri dan sadar akan manfaat belajar, yang memungkinkan mereka mencapai tujuan dan sasarannya (Solvia, 2018). Dalam mencapai kesadaran belajar, maka diperlukan frekuensi atau jumlah pertemuan pembelajaran yang dilakukan secara teratur, konsisten, dan sering akan meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan tingkat kesiapan belajar yang lebih canggih (Sani et al., 2021).

Keterbatasan penelitian ini yaitu frekuensi pertemuan pembelajaran edukasi gizi seimbang melalui media video animasi hanya satu kali, sehingga kurang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap. Sedikit peningkatan pada rerata nilai pre dan post tes pada grup eksperimen pada variabel pengetahuan dan sikap memberikan kepercayaan terhadap hal ini.

KESIMPULAN

Hasil yang didapatkan dari riset mengenai dampak menggunakan animasi video gizi seimbang pada pengetahuan dan SD Hang Tuah 10 Juanda, Kabupaten Sidoarjo berpengaruh pada siswa kelas IV, disimpulkan :

1. Adanya dampak pemberian media video animasi pada pengetahuan keseimbangan gizi yang meningkat dengan signifikan skor $p = 0,000 < \alpha (0,05)$ dengan t hitung $>$ t table (1,677).
2. Adanya dampak pemberian media video animasi pada sikap keseimbangan gizi yang meningkat dengan signifikan skor $p = 0,000 < \alpha (0,05)$ dengan t hitung $>$ t table (1,677).

SARAN

Saran bagi penelitian ini yaitu meningkatkan frekuensi pertemuan pembelajaran dengan siswa sekolah dasar dan penambahan variabel yang belum diteliti, Dengan demikian diharapkan melalui pemberian pendidikan yang lebih luas akan meningkatkan pemahaman dan sikap siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada pihak guru SD Hang Tuah 10 Juanda dan orang tua memberikan dukungan dan bantuan dalam melaksanakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ersandy, M. E. K. B. (2017). *Efektivitas Metode Ceramah Dalam Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Fikih (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI IPS Di MAN Prambon Tahun 2017)*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Kediri).
- Febriani, C. A., Nuryani, D. D., & Elviyanti, D. (2019). Efektifitas Pemanfaatan Media Gambar Bergerak dan Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Ibu tentang Gizi Seimbang pada Balita. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 181. <https://doi.org/10.26630/jk.v10i2.1263>
- Febryanto, M. (2017). Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Perilaku Konsumsi Jajanan Di Mi Sulaimaniyah Jombang. *Jurnal Ilmiah Kebidanan (Scientific Journal of Midwifery)*, 3(1), 51–59.
- Hardinsyah, & Supriasa, I. D. N. (Eds.). (2017). Ilmu Gizi: Teori dan Aplikasi. In *Gizi Remaja* (p. 621). Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Kemendes RI. (2014). Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 tentang Pedoman Gizi Seimbang. *Kementerian Kesehatan RI*, 1–96.
- Kurniawan, A. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Sedayu Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maramis, J. L., & Fione, V. R. (2022). Upaya Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dengan Video Animasi Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Muhajirin Di Kota Bitung. *GEMAKES: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 98–103. <https://doi.org/10.36082/gemakes.v2i2.730>
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Misnayanti. (2018). *Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Pattingalloang Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nugraheni, N. (2017). Pendampingan Pembuatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif*, 8(1), 120–126. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/16480/8372>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Riskesdas. (2018). Riskesdes 2018. In *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Sani, F., Wahyudi, & Susiani, T. S. (2021). Pengaruh Frekuensi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Sekecamatan Kebumen Tahun Ajaran 2020/2021. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(3). <https://jurnal.uns.ac.id/jkc/article/view/52856/33832>
- Sihsinarmiyati, A., Simbolon, D., & Lestari, W. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap

Pengetahuan Dan Sikap Anak Sekolah Dasar Tentang Obesitas. *Jurnal Penelitian Terapan Kesehatan*, 8(1), 1–6. <https://doi.org/10.33088/jptk.v8i1.162>

Solvia. (2018). *Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Dasar Di Smk Muhammadiyah Bukittinggi*.

Yuliani, A., & Mulyadi. (2018). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 7 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(1), 69–77. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/adp-s1/article/view/12778/12312>