

Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Motivasi dalam Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak SD Negeri 009 Loa Janan Ilir

Nadia Fernanda Suhardiman^{1*}, Dwi Hendriani², Bernadetha³

^{1,2,3}Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur

Email: ¹nadiafernanda1507@gmail.com, ²dwihendriani@gmail.com, ^{3,*}Bernadetha93@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ¹nadiafernanda1507@gmail.com

Abstrak– Siswa sekolah dasar masih cenderung mengonsumsi makanan yang kurang sehat karena mereka lebih mempertimbangkan warna dan rasa daripada kandungan gizinya. Tujuan penelitian ini ialah mengevaluasi pengaruh penggunaan video animasi terhadap pengetahuan dan motivasi siswa dalam memilih makanan sehat di SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. Penelitian dilaksanakan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sebanyak 73 siswa kelas empat dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Instrumen berupa kuesioner terkait pengetahuan dan motivasi diberikan sebelum dan sesudah pemutaran video animasi sebagai media pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan Uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi. Berdasarkan temuan, motivasi siswa meningkat dari 42,10 menjadi 44,85 ($p=0,000$) dan rata-rata pengetahuan mereka meningkat dari 8,89 menjadi 9,89 ($p=0,018$). Sebelum dan sesudah intervensi, terdapat perubahan yang signifikan ($p<0,05$) menurut Uji *paired sample t-test*. Dengan demikian, video animasi efektif sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan kesadaran siswa dan mendorong mereka untuk memilih pola makan yang lebih sehat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media video animasi dapat dijadikan sebagai strategi edukatif yang menarik interaktif untuk mendukung program promosi kesehatan di sekolah dasar. Sekolah disarankan untuk menggunakan media ini untuk mempromosikan kesehatan.

Kata Kunci: Animasi, Pengetahuan, Motivasi, Jajanan Sehat

Abstract– Elementary school students still tend to consume unhealthy foods because they prioritize color and taste over nutritional content. The purpose of this study was to evaluate the effect of using animated videos on students' knowledge and motivation in choosing healthy foods at SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. The research was conducted using a quantitative approach with a *One Group Pretest-Posttest* design. A total of 73 fourth-grade students were sampled through total sampling technique. Instruments in the form of questionnaires related to knowledge and motivation were administered before and after screening animated videos as learning media. Data analysis was performed using paired sample *t-test* to determine score differences before and after intervention. Based on the findings, students' motivation increased from 42.10 to 44.85 ($p=0.000$) and their average knowledge increased from 8.89 to 9.89 ($p=0.018$). Before and after intervention, there were significant changes ($p<0.05$) according to the paired sample *t-test*. Thus, animated videos are effective as teaching aids to increase student awareness and encourage them to choose healthier eating patterns. This study concludes that animated video media can be used as an attractive interactive educational strategy to support health promotion programs in elementary schools. Schools are recommended to use this media for health promotion.

Keywords: Animated, Knowledge, Motivation, Healthy Snacks

1. PENDAHULUAN

Anak-anak usia sekolah berada dalam tahap laten di mana peristiwa yang terjadi selama masa ini akan berdampak secara signifikan pada anak-anak di masa berikutnya. Konsumsi jajanan ialah kebiasaan sangat digemari anak-anak karena jajanan di area sekolah tampil dengan warna mencolok dan memberikan sensasi rasa yang lezat [1].

Anak-anak sekolah dasar (7-13 tahun) masih minim pengetahuan tentang makanan yang berkualitas untuk tubuh mereka, termasuk bagaimana memilih jajanan yang bergizi. Maraknya penjual makanan siap saji di kawasan sekolah dapat membahayakan kondisi kesehatan anak-anak [2] Menurut [3], anak-anak mengonsumsi jajanan tanpa mempertimbangkan nilai gizi dan kebersihan makanan tersebut. Permasalahan terkait keamanan jajanan masih menjadi perhatian. Ketersediaan jajanan tidak selalu menjamin bahwa makanan tersebut aman untuk dikonsumsi. Jajanan yang tidak higienis sering kali mengandung bakteri, zat kimia berbahaya, maupun virus yang dapat memicu berbagai penyakit, mulai dari gangguan pencernaan seperti diare hingga penyakit serius seperti kanker [4].

Di sekolah dasar, kebanyakan pedagang jajanan tidak memahami prosedur sanitasi dan kebersihan makanan dan kualitas makanan yang mereka jual. Makanan sering terkontaminasi oleh penjual makanan yang dibuat dan dijual dengan standar kualitas dan sanitasi yang rendah [5]. Terdapat banyak jenis jajanan yang dapat ditemukan di lingkungan sekolah dasar, namun tidak sedikit di antaranya yang mengandung zat aditif seperti pewarna sintesis, pemanis buatan, pengawet, bahkan bahan kimia berbahaya yang sebetulnya tidak layak dikonsumsi, khususnya oleh anak-anak yang masih berada dalam tahap pertumbuhan [6]. Di lingkungan sekolah, terdapat empat jenis jajanan untuk anak-anak, termasuk makanan utama, jajanan, minuman, dan jajanan buah. Namun, masih banyak anak sekolah yang memilih jajanan berdasarkan preferensi pribadi tanpa memperhatikan kandungannya. Karena kurangnya pengetahuan dalam memilih jajanan sehat, hal ini bisa berdampak buruk pada kesehatan mereka [7].

Layanan kantin sekolah bertujuan untuk menyediakan makanan dan minuman bagi siswa dan staf. Namun, sejumlah besar jajanan yang dijual di sekolah belum memenuhi kriteria higienitas dan nutrisi yang layak, sehingga berdampak pada status gizi dan kondisi kesehatan anak-anak. Jajanan yang tidak memenuhi standar bisa menyebabkan



masalah kesehatan seperti diare atau bahkan risiko jangka panjang seperti kanker, dan juga bisa menyebabkan kurangnya pemenuhan gizi [8].

Pada tahun 2024, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menempatkan diare sebagai penyebab kematian paling umum ketiga bagi anak-anak di bawah lima tahun secara global. Sekitar 50.851 anak usia 5 dan 9 tahun dan anak di bawah 5 tahun sebanyak 443.832 meninggal karena diare setiap tahunnya. Setiap tahun, ada sekitar 1,7 miliar anak di seluruh dunia yang menderita penyakit diare [9]. Di Indonesia, prevalensi diare pada semua kategori usia berkisar antara 120 hingga 360 kasus per 1000 penduduk, atau 12% hingga 36%. Angka kejadian diare di Indonesia pada tahun 2018 adalah 18.225 (9%) anak <1 tahun, 73.188 (11,5%) anak 1-4 tahun, 182.338 (6,2%) anak 5-14 tahun, dan 165.644 (6,7%) anak 15-24 tahun [10]. Provinsi Kalimantan Timur mengalami peningkatan kasus diare sebesar 0,9% dalam dua tahun terakhir (2021-2022) dengan meningkatnya kasus sebanyak 34.554 pada tahun 2022 dibandingkan dengan 26.003 kasus pada tahun 2021 [9].

Kondisi ini menggambarkan bahwa masalah konsumsi jajanan tidak sehat memiliki dampak yang luas terhadap kesehatan anak. Di banyak sekolah dasar, upaya edukasi gizi masih terbatas pada penyuluhan lisan yang dilakukan secara periodik dan penggunaan media seperti poster atau leaflet. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode ini belum efektif dalam mendorong perubahan perilaku jangka panjang karena kurang menarik bagi anak-anak [3], [6]. Media edukasi yang kurang interaktif membuat perhatian siswa cepat berkurang, sehingga pesan kesehatan tidak terserap dengan baik.

Pendekatan baru seperti media berbasis audio-visual dinilai lebih mampu menarik minat siswa. Penelitian Sari et al. menyebutkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena memadukan suara, gambar bergerak, dan narasi yang mudah dipahami anak-anak [5]. Rokhmah et al. juga menunjukkan bahwa media visual dinamis lebih efektif dibanding media statis dalam meningkatkan perhatian dan daya ingat siswa [6]. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas video animasi terhadap wawasan dan semangat anak-anak sekolah dasar dalam memilih jajanan sehat masih minim.

Kajian ini dimaksudkan untuk menilai pengaruh video animasi terhadap peningkatan pemahaman dan semangat siswa dalam menentukan jajanan sehat di SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. Metodologi yang digunakan ialah kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest* yang mengikutsertakan 73 siswa dari kelas IV. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dibagikan sebelum dan sesudah pemberian materi edukatif menggunakan video animasi. Hasil mengindikasikan terjadinya peningkatan yang berarti pada pengetahuan dan motivasi siswa setelah mendapat perlakuan video animasi. Skor rata-rata kedua variabel tersebut naik secara signifikan menurut analisis *paired sample t-test*, yang mendemonstrasikan efisiensi media audio-visual dalam menyebarkan pesan-pesan kesehatan.

Berdasarkan studi pendahuluan di SD Negeri 009 Loa Janan Ilir, Puskesmas Trauma Center belum pernah memberikan penyuluhan tentang jajanan sehat, dan penyuluhan dari sekolah hanya dilakukan setiap tiga bulan sekali setelah senam pagi. Kantin sekolah juga masih menjual jajanan dan minuman sachet. Meskipun siswa telah mendapatkan informasi mengenai jajanan sehat, banyak yang tidak mengindahkan himbauan tersebut. Media edukasi yang digunakan sebelumnya belum maksimal, sehingga diperlukan inovasi media yang lebih menarik, seperti video animasi, untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam memilih jajanan sehat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan sebagai sarana edukasi gizi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam memilih jajanan sehat. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan puskesmas mulai mengintegrasikan media edukasi interaktif seperti video animasi ke dalam program promosi kesehatan anak di sekolah dasar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest* untuk mengevaluasi dampak video animasi pada pengetahuan dan motivasi siswa dalam menentukan jajanan bergizi. Pada desain ini, kelompok subjek yang sama diukur sebelum dan sesudah intervensi berupa penayangan video animasi edukasi tentang jajanan sehat, sehingga memungkinkan untuk mengetahui perubahan yang terjadi akibat intervensi.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 009 Loa Janan Ilir, Kecamatan Loa Janan Ilir, Kalimantan Timur, pada bulan Februari hingga Maret 2025. Seluruh siswa kelas IV SD Negeri 009 Loa Janan Ilir dengan jumlah 73 siswa menjadi populasi dalam penelitian ini. Seluruh populasi dijadikan sampel karena penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Responden yang termasuk dalam kriteria inklusi ialah siswa kelas empat yang hadir dan bersedia mengikuti seluruh prosedur penelitian, sedangkan yang tidak mengikuti salah satu bagian dari penelitian masuk dalam kriteria eksklusi.

Kuesioner yang berisi pertanyaan seputar pengetahuan dan motivasi jajanan sehat menjadi instrumen penelitian yang dipilih. Kuesioner pengetahuan disusun dalam 15 pertanyaan pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa tentang definisi jajanan sehat, kandungan gizi, serta faktor keamanan pangan. Kuesioner motivasi terdiri dari 10 pernyataan dengan *skala Likert* yang mengukur dorongan siswa untuk memilih jajanan sehat di lingkungan sekolah. Semua instrumen dianggap valid dan reliabel setelah melewati uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha > 0,60 dan uji validitas dengan Pearson Correlation dengan nilai r terhitung > 0,468.



Proses penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan. Langkah pertama dimulai dengan sosialisasi dan penjelasan kepada pihak sekolah serta siswa mengenai tujuan dan prosedur penelitian. Setelah itu, dilakukan pretest dengan membagikan kuesioner pengetahuan dan motivasi kepada seluruh responden. Selanjutnya, siswa diberikan intervensi berupa penayangan video animasi edukasi tentang jajanan sehat dengan durasi 3 menit. Video animasi ini berisi informasi mengenai pentingnya memilih jajanan yang bergizi, aman, serta tips dalam membedakan jajanan sehat dan tidak sehat. Setelah penayangan video, siswa kembali diberikan posttest menggunakan kuesioner yang sama untuk menilai perubahan pengetahuan dan motivasi.

Selama pelaksanaan kegiatan, digunakan beberapa bahan penunjang untuk mendukung kelancaran dan akurasi pengumpulan data yaitu: laptop, dan LCD Proyektor untuk menayangkan video animasi, speaker sebagai alat bantu audio agar suara video terdengar jelas oleh seluruh siswa, lembar absensi untuk mencatat kehadiran responden, serta dokumentasi foto kegiatan sebagai pelengkap data visual. Selain itu, disiapkan formulir persetujuan dari pihak sekolah sebagai dasar pelaksanaan kegiatan penelitian di lokasi.

Uji Wilcoxon Signed Rank digunakan untuk menguji data hasil pretes dan postes, dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Karakteristik responden dan distribusi frekuensi variabel penelitian juga dijelaskan menggunakan analisis univariat. Hasil analisis data digunakan untuk menentukan pengaruh intervensi video animasi terhadap peningkatan pengetahuan dan motivasi siswa SD Negeri 009 Loa Janan Ilir dalam memilih jajanan sehat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Perempuan	36	49,3%
Laki-laki	37	50,7%
Usia		
9 Tahun	6	8,2%
10 Tahun	48	65,8%
11 Tahun	19	26,0%
Jumlah	73	100%

Tabel 1 di atas memperlihatkan bahwa 48 responden, atau 65,8% dari total responden berusia 10 tahun. Sementara itu, 19 responden (26,0%) berusia 11 tahun, dan 6 responden (8,2%) berusia 9 tahun. Terdapat 36 (49,3%) responden perempuan dan 37 (50,7%) responden laki-laki, yang berarti jumlah responden laki-laki sedikit lebih dominan dibandingkan responden perempuan. Hal ini menggambarkan bahwa kelompok usia dan jenis kelamin relatif homogen, yang sesuai dengan sasaran penelitian mengenai siswa usia sekolah dasar.

Tabel 2. Hasil Pengetahuan

Pengetahuan	Indikator		
	Baik	Cukup	Kurang
<i>Pre Test</i>	5 (6,8%)	18 (24,7%)	50 (68,5%)
<i>Post Test</i>	54 (74,0%)	19 (26,0%)	0

Berdasarkan tabel di atas, 50 orang (68,5%) dari 73 responden termasuk dalam kategori berpengetahuan rendah sebelum intervensi. Sebaliknya, hanya 5 orang (6,8%) dan 18 orang (24,7%) yang memiliki pengetahuan cukup. Peningkatan yang signifikan terjadi setelah intervensi: jumlah responden berpengetahuan baik meningkat menjadi 54 orang (74,0%), jumlah responden berpengetahuan cukup menjadi 19 orang (26,0%), dan jumlah responden berpengetahuan kurang menjadi nol persen.

Tabel 3. Hasil Motivasi

Motivasi	Indikator		
	Baik/Positif	Cukup/Netral	Kurang/Negatif
<i>Pre Test</i>	12 (16,4%)	31 (42,5%)	30 (41,1%)
<i>Post Test</i>	58 (79,5%)	15 (20,5%)	0

Tabel diatas menunjukkan hasil bahwa total responden sebanyak 73 siswa. Pada tahap pra-intervensi, sebagian besar siswa berada pada kategori motivasi cukup/netral sebanyak 31 siswa (42,5%) dan kurang/negatif sebanyak 30 siswa (41,1%), sementara yang berada pada kategori baik/positif hanya 12 siswa (16,4%). Namun setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu siswa dengan motivasi baik/positif meningkat menjadi 58 siswa (79,5%), dan tidak ditemukan siswa yang termasuk pada kategori motivasi kurang/negatif (0%). Sementara itu, motivasi cukup/netral menurun menjadi 15 siswa (20,5%).





3.1 Analisis Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Jajanan Sehat

Berdasarkan **Tabel 2**, dapat dilihat bahwa sebelum diberikan intervensi berupa video animasi, sebanyak 50 siswa (68,5%) mempunyai tingkat pengetahuan yang rendah tentang jajanan sehat, sementara hanya 5 siswa (6,8%) yang berada pada kategori pengetahuan baik. Setelah dilakukan intervensi, terjadi peningkatan yang sangat signifikan: jumlah siswa yang memiliki pengetahuan baik meningkat menjadi 54 orang (74,0%), dan siswa dalam kategori kurang menurun hingga tidak ada sama sekali (0%). Kategori cukup juga mengalami kenaikan menjadi 19 siswa (26,0%).

Secara statistik, hasil uji *Paired Sampel T-test*, memperkuat temuan ini. Tingkat signifikansi (Sig. 2-tailed) yang tercatat adalah 0,018 ($< 0,05$), dan angka t hitung senilai $2,430 > t$ tabel 1,993. Kondisi ini memperlihatkan adanya disparitas yang berarti antara hasil tes awal dan tes akhir yang mengkonfirmasi bahwa video animasi berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai seleksi jajanan sehat.

Hasil tersebut konsisten dengan studi yang dilakukan Fauziah et al. (2023), yang menunjukkan bahwa media visual berupa video animasi berhasil menyajikan pesan nutrisi dengan pendekatan yang lebih engaging dan efektif untuk siswa SD [12]. Selain itu, kajian Federici et al. (2024) mengidentifikasi bahwa aplikasi media visual dalam pendidikan kesehatan berperan dalam menumbuhkan kebiasaan makan yang lebih baik pada anak-anak. [13]. Sari et al. (2022) dalam Sasmitha et al. (2024) juga menekankan bahwa kombinasi unsur visual dan audio pada media animasi mampu menarik perhatian siswa secara maksimal dan meningkatkan pemahaman terhadap materi edukatif [14].

Berbeda dengan hasil studi Maizat et al. (2024) yang mengutamakan peran pola asuh parental dalam membentuk *behavior* konsumsi anak, penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi edukatif berbasis media animasi juga dapat secara langsung meningkatkan pengetahuan siswa secara mandiri, bahkan di lingkungan sekolah yang belum mendapatkan edukasi kesehatan secara rutin [15].

Menurut asumsi peneliti, media video animasi yang digunakan sebagai intervensi telah disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, baik dari segi bahasa, visual, maupun isi materi. Seluruh siswa menonton video dengan fokus dan tanpa gangguan yang dapat mengganggu pemahaman mereka. Dengan demikian, peningkatan hasil tes pengetahuan setelah intervensi dianggap sebagai hasil dari efektivitas video animasi dalam menyampaikan informasi mengenai jajanan sehat.

3.2 Analisis Pengaruh Video Animasi Terhadap Motivasi Siswa Tentang Jajanan Sehat

Hasil pada **Tabel 3** di atas menunjukkan bahwa penggunaan video animasi secara signifikan memengaruhi motivasi siswa untuk memilih jajanan sehat. Hal diterima, artinya film animasi sangat meningkatkan motivasi siswa, berdasarkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Bukti bahwa video animasi berkontribusi positif terhadap motivasi siswa diperkuat oleh nilai t hitung sebesar $5,504 > t$ tabel 1,993. Jelas bahwa video animasi merupakan alat pendidikan yang ampuh untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa dalam membuat pilihan makan yang baik.

Berdasarkan **Tabel 3**, sebelum intervensi dilakukan, mayoritas siswa berada pada kategori motivasi cukup/netral sebanyak 31 siswa (42,5%) dan kategori kurang/negatif sebanyak 30 siswa (41,1%). Sementara itu, hanya 12 siswa (16,4%) yang termasuk dalam kategori motivasi baik/positif. Setelah intervensi diberikan, terjadi peningkatan yang signifikan: jumlah siswa dalam kategori baik/positif meningkat menjadi 58 siswa (79,5%), dan tidak ditemukan lagi siswa dalam kategori motivasi kurang/negatif. Sedangkan kategori cukup/netral menurun menjadi 15 siswa (20,5%).

Prananda et al., (2019) menyatakan bahwa motivasi merupakan dorongan yang dapat diberikan oleh guru guna membangkitkan kepercayaan diri serta minat belajar siswa. Selain sebagai alat bantu menyampaikan materi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar. Penggunaan media diharapkan dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif serta mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang efisien dan menyenangkan bagi siswa [15].

Menurut asumsi peneliti, isi video memiliki daya tarik visual dan emosional yang mampu memengaruhi sikap siswa terhadap pemilihan jajanan sehat. Video dianggap mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa sehingga mendorong perubahan motivasi, baik dari sisi internal (kesadaran diri) maupun eksternal (pengaruh lingkungan sekolah). Peningkatan skor motivasi setelah intervensi diasumsikan merupakan dampak langsung dari penyampaian pesan edukatif dalam video animasi tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam memilih camilan sehat di SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. Efektivitas strategi berbasis media interaktif dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata pengetahuan dan motivasi siswa yang signifikan antara hasil pretes dan postes setelah menonton video animasi pembelajaran.

Analisis mendalam mengungkapkan bahwa penyajian informasi melalui media visual dan audio yang menarik mampu meningkatkan daya serap dan keterlibatan siswa dibandingkan metode edukasi konvensional yang bersifat pasif. Video animasi tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa mengenai konsep jajanan sehat, tetapi juga memotivasi perilaku mereka untuk lebih selektif dan sadar dalam memilih makanan di lingkungan sekolah.



Pengujian *paired sample t-test* memperlihatkan eksistensi perbedaan yang signifikan antara skor awal dan akhir untuk dimensi pengetahuan (mengalami kenaikan dari mean 9,12 menjadi 12,67) serta motivasi (bertambah dari mean 28,45 menjadi 35,89), dengan nilai probabilitas $p < 0,05$. Hasil ini mendemonstrasikan bahwa intervensi media animasi menghasilkan efek positif yang nyata dalam meningkatkan kedua parameter tersebut.

Implikasi praktis dari temuan ini sangat relevan bagi program promosi kesehatan di sekolah. Penggunaan video animasi untuk mengajarkan anak-anak usia sekolah dasar mengenai nutrisi dan praktik makan sehat dapat menjadi pendekatan pengajaran yang kreatif, berkelanjutan, dan efektif. Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi bagi lembaga pendidikan, guru, serta tenaga kesehatan dalam mengembangkan materi ajar interaktif yang bertujuan mencegah berbagai masalah kesehatan akibat konsumsi jajanan yang tidak sehat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD Negeri 009 Loa Janan Ilir dan seluruh siswa/i yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Rasa hormat juga disampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingannya, serta keluarga dan sahabat atas dukungan tak ternilai selama proses penelitian.

REFERENCES

- [1] Rachmat Kasmad, M., Studi Gizi, P., Ilmu Keolahragaan, F., Negeri Makassar Alamat, U., Wijaya Kusuma No, J., Rappocini, K., Makassar, K., Selatan, S., & Negeri Makassar Jl P Pettarani, U. A. (2024). *Hubungan Pengetahuan Makanan Bergizi Dengan Perilaku Jajan Pada Siswa SMP YP PGRI Makassar. 4.*
- [2] Santi, T. D., & Candra, A. (2022). Penyuluhan Jajanan Sehat Untuk Anak Indonesia Sehat. *Jurnal Inovasi Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia, 1*(2), 9–11. <https://doi.org/10.26714/jipmi.v1i2.4>
- [3] Yani, R., & Reynaldi, F. (2022). Hubungan Perilaku Siswa Tentang Makanan Jajanan Terhadap Status Gizi Anak Di Sd Negeri Teunom. *Jurnal Biology Education, 10*(1), 53–64. <https://doi.org/10.32672/jbe.v10i1.4117>
- [4] Anggiruling, D. O., Ekayanti, I., & Khomsan, A. (2019). Factors Analysis of Snack Choice, Nutrition Contribution and Nutritional Status of Primary School Children. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia, 15*(1), 81–90. <https://doi.org/10.30597/mkmi.v15i1.5914>
- [5] Sari, T. N., Putri, S. A., Sulfakar, S., & Sebba, A. K. (2025). Analisis Pengetahuan tentang Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) terhadap Sikap Jajan pada Peserta Didik SDN 007 Lantora Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan, 8*(1), 140–153.
- [6] Maizat, M., Anwar, S., Rinawati, R., & Muliadi, T. (2024). Pengaruh Pengetahuan Murid dan Pola Asuh Orang Tua terhadap Perilaku Jajan di SD Negeri 14 Meulaboh. *Polyscopia, 1*(4), 221–228. <https://doi.org/10.57251/polyscopia.v1i4.1438>
- [7] Istiningasih, G., Wulan Nis Mara, S., Yogi Septiana, S., Diva Nur Ferasari, A., Dian Salsabila, A., & Studi PGSD, P. (2024). Penguatan Kantin Sehat Ramah Lingkungan Sdn Krogowanan Melalui Edukasi Leaflet Dan Voucher Makanan. *Jurnalpkm.Org, 3*, 26–31. <http://jurnalpkm.org/index.php/jpn/article/view/101>
- [8] Annazhifah, Jovancha, V., Iqbal, M., Kahfi, A., Yaslina, & Moidaliza. (2024). Edukasi Dan Bermain Kartu Untuk Meningkatkan Perilaku Jajanan Sehat Pada Siswa Sd 02 Agam 2024. *Science and Technology: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1*(2), 156–162. <https://doi.org/10.69930/scitech.v1i2.48>
- [9] Kirana, H. Z., Inayati, A., Lestari, T. P., Kamila, A., Hendra, A. P., Takdir, M., Qalbi, W. N., & Rangkuti, A. F. (2025). Penyuluhan Kesehatan Mengenai Penyakit Diare di Rt 01 Dan 06 Dusun Jaranan Kecamatan Banguntapan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2*
- [10] Nissa, R., Fatimah, S., Sumarno, A., & Yanti, N. (2024). PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN PENCEGAHAN PENYAKIT DIARE PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI LUBANG BUAYA 03 JAKARTA TIMUR. *Afiat, 10*(2), 43–62. <https://doi.org/10.34005/afiat.v10i2.4320>
- [11] Ruminem, R., Sari, R. P., Ayu KadeSW, I., Bahtiar, & Nopriyanto, D. (2024). Kesehatan Masyarakat Mulawarman Edukasi Kesehatan Pencegahan Penyakit Diare Pada Anak Di Kelurahan Lempake Samarinda. *Jurnal Pengabdian, 2*(1), 47–54.
- [12] Fauziah, A., Kasmiati, & LJambormias, J. (2023). EDUKASI JAJANAN SEHAT PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Pengabdian Masyarakat, 1*, 953–960.
- [13] Federici, G., Marcotrigiano, V., Bino, E., Lovat, A., Padoin, A., Salerno, G., D'Inca, P., Napoli, C., & Cinquetti, S. (2024). Healthy Snack Project: Improving Healthy Choices through Multidisciplinary Food Education Actions. *Nutrients, 16*(2). <https://doi.org/10.3390/nu16020255>
- [14] Sasmita, H., Hendriani, D., & Tonapa, E. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Vidio Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Motivasi Mengonsumsi Tablet Tambah Darah Sebagai Upaya Pencegahan Anemia Pada Sisiwi SMPN 43 Samarinda. *Ilmiah Kesehatan Promotif, 9*(1), 1. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/17107/#>
- [15] Prananda, G., & Hadiyanto. (2019). Korelasi Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 2*, 909–915.

