

Pengembangan Video Animasi Sarapan Sebagai Media Edukasi untuk Anak Sekolah di SDN Padelegan 1 Kabupaten Pamekasan

Septianti Elmi Rosidi^{1*}, Agatha Widiyawati², Galih Purnasari³, M. Rizal Permadi⁴

^{1) 2) 3) 4)} Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember, Indonesia

*Korespondensi: Septianti Elmi Rosidi, e-mail: elmiseptian@gmail.com

ABSTRAK

Sarapan berperan sangat penting untuk pemenuhan gizi dipagi hari, khususnya pada anak sekolah yang mempunyai aktivitas sangat padat secara akademis. Namun, pada kenyataannya anak sekolah dasar masih banyak yang sering melewatkan sarapan sehingga berdampak pada kesehatan seperti menyebabkan pusing, sakit perut dan rendahnya konsentrasi belajar. Oleh karena itu perlu adanya pemberitahuan tentang sarapan yang penting untuk dilakukan, sehingga hal ini mendorong peneliti untuk membuat media alternatif melalui media video animasi. Tujuan penelitian ini adalah membuat media video animasi sarapan sebagai edukasi gizi untuk anak sekolah dasar di SDN Padelegan1. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar wawancara, kuisioner dan angket. Lembar wawancara dan kuisioner digunakan untuk mengumpulkan informasi dan menentukan masalah serta angket digunakan untuk mengumpulkan informasi terhadap kebutuhan media video animasi. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu, teknik analisis data deskriptif kualitatif dan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari validator yang akan dijadikan sebagai bahan perbaikan produk yang dikembangkan. Kesimpulan yang didapatkan menghasilkan media video animasi sarapan untuk anak sekolah dasar sebagai media edukasi gizi dengan penilaian dari ahli materi 96,36%, ahli media 94,6% dan uji daya terima 94% termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : Anak Sekolah Dasar, Sarapan, Video Animasi

ABSTRACT

Breakfast takes a very important role in fulfilling nutrition in the morning, especially for students who have very dense academic activities. However, in fact, There are still many elementary school students who frequently skip breakfast so it has an impact on health such as causing dizziness, stomachache and low concentration. Therefore, there should be an announcement pertaining to the importance of breakfast, so it encourage the researcher to create an alternative media using animation video. The objective of this research was to create the breakfast animation video media as nutrition education for the students of SDN Padelegan 1. The type of this research was a research and development using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). This research also applied some instruments, such as interview and questionnaires. The interview was used to collect information and determined the problems, while the questionnaires were used to gather information for creating animation video. The research used data analysis techniques, namely qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive analysis. The qualitative data were in the form of criticism and suggestions from the validator which will be used as data for improvement of developed product. The quantitative data were the assessment score data from the validators. The conclusion was the breakfast animation video created for the students as a nutritional education media with an assessment of material expert 96,36%, assessment of media expert 94,6% and the acceptability on animation video media was 94% included in categorized as "Very Good"

Keywords: Elementary School Students, Breakfast, Animation video

I. PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar merupakan golongan usia 6-12 tahun yang mulai mengikuti kegiatan belajar di sekolah. Golongan usia ini memasuki masa pertumbuhan dan perkembangan yang membutuhkan fisik sehat. Oleh karena itu anak membutuhkan asupan gizi yang seimbang. Kurangnya asupan gizi yang seimbang akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu cara untuk memenuhi asupan gizi yang seimbang yaitu dengan membiasakan sarapan pagi.¹

Berdasarkan data Kemenkes 2018, sebanyak 26,1 % anak di Indonesia hanya mengonsumsi minuman pada waktu sarapan berupa air putih, teh, atau susu. Berdasarkan data Rekapitulasi Hasil Penjarangan Kesehatan/ Pemeriksaan Berkala Peserta Didik Sekolah Dasar yang ada di wilayah kerja Puskesmas Sopaah, dari 28 Sekolah Dasar terdapat 3 SD yang beresiko yang terkait gaya hidup tidak sehat yaitu SDN Padelegan 1, SDN Pademawu timur 2, dan SDN Tanjung 6. Dari 3 SD tersebut yang memiliki resiko yang paling tinggi terkait gaya hidup tidak sehat termasuk tidak sarapan pagi adalah SDN Padelegan 1 yaitu sebanyak 9 anak, sedangkan di SDN Pademawu Timur 2 sebanyak 6 anak, dan SDN Tanjung 6 sebanyak 5 anak. Penelitian Gemily dkk (2015), terdapat 66,7% yang sering sarapan dan 33% jarang sarapan pada anak sekolah dasar.² Menurut penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat 69,6% anak Indonesia masih belum mengonsumsi sarapan sesuai dengan anjuran gizi seimbang³.

Penelitian yang dilakukan oleh Nindrea (2017), alasan yang mendasari anak sekolah dasar melewatkan sarapan pagi yaitu takut terlambat dan tidak lapar atau tidak nafsu makan⁴. Apabila anak sekolah dasar melewatkan sarapan pagi akan mengalami hipoglikemia atau kekurangan kadar glukosa. Hipoglikemia dapat mengakibatkan tubuh menjadi pusing, lemas, gemetar, dan sulit konsentrasi belajar. Tetapi selain itu sarapan memberikan manfaat seperti meningkatkan asupan vitamin, mempengaruhi daya pikir, konsentrasi, dan mengontrol kenaikan berat badan.⁵

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SDN Padelegan 1, peneliti melakukan analisis situasi dengan wawancara terstruktur pada siswa kelas 5, dari total jumlah siswa kelas 5 yakni 29 anak, terdapat 11 anak yang melewatkan sarapan pagi dan 18 anak yang selalu sarapan pagi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas 5 menyatakan bahwa mayoritas siswanya melewatkan sarapan pagi karena takut terlambat ke sekolah dan tidak nafsu makan. Anak sekolah dasar yang melewatkan sarapan biasanya terjadi pada hari Senin, karena di hari Senin anak sekolah dasar harus berangkat pagi untuk mengikuti upacara. Dampak yang muncul dari melewatkan sarapan adalah pusing, sakit perut dan rendahnya konsentrasi belajar. Beberapa anak sekolah dasar yang melewatkan sarapan pagi perlu diberikan informasi gizi dan kesehatan. Salah satu cara memberikan informasi gizi dan kesehatan yaitu dengan memberikan edukasi tentang sarapan pagi sedini mungkin. Edukasi gizi dapat disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran. Selama ini di SDN Padelegan 1 masih belum pernah ada penyuluhan atau edukasi tentang pentingnya sarapan dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media yang dilakukan dengan wawancara terstruktur kepada siswa dan wali kelas 5, media yang paling disukai dan dipilih menjadi media sarapan yaitu video animasi. Menurut siswa, media video animasi sangat menarik dan memudahkan memahami materi dengan gambar animasi yang ditampilkan. Menurut Puspitasari (2015) kelebihan animasi dalam bidang pendidikan antara lain: a) menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, b) menyampaikan suatu pesan lebih baik dibanding penggunaan media yang lain, c) animasi digital dapat digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara maya, d) mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar lebih berkesan, e) persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses penerapan konsep atau pun demonstrasi.⁶ Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk memberikan edukasi tentang sarapan dengan menggunakan media video animasi supaya anak sekolah dasar mengurangi kebiasaan melewatkan sarapan pagi sehingga kegiatan belajar mengajar di sekolah berjalan dengan lancar.

II. METODOLOGI

Rancangan atau jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Metode ini menerapkan tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Desain penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE disusun dengan uraian kegiatan yang sistematis sehingga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik yang diperlukan. ADDIE merupakan singkatan dari kata *Analysis*(Analisis), *Design*(perancangan), *Development*(pengembangan), *Implementation* (implementasi),

and *Evaluation*(evaluasi). Pemilihan model ADDIE didasarkan atas pertimbangan bahwa model ADDIE dikembangkan secara sistematis dan teoritis berdasarkan desain pembelajaran dan disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis. Penelitian ini dilakukan di SDN Padelegan 1 Kabupaten Pamekasan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Agustus 2021. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 5 dan 6 SDN Padelgan 1 sebanyak 12 responden yang menjadi bagian pada uji daya terima media sebagai bahan evaluasi media.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu angket penilaian ahli media dan ahli materi, dan angket uji daya terima siswa. Hasil penelitian tersebut di deskripsikan menggunakan skala *likert* 1-5. Hasil penilaian saat uji validasi dan uji daya terima menggunakan skala *likert* kemudian dikonversikan ke dalam bentuk persentase dengan pengkategorian 75-89% dikategorikan baik dan direvisi seperlunya, 90-100% kategori sangat baik tanpa revisi.⁷ Kemudian teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dan pengisian angket.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian

Penelitian ini berjudul Pengembangan Video Animasi Sarapan sebagai Media Edukasi untuk Anak Sekolah di SDN Padelegan 1 Kabupaten Pamekasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil dari proses pembuatan media meliputi: hasil uji validasi materi dan media, hasil uji daya terima media serta untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan media. Penelitian ini dilakukan secara bertahap, yaitu: analisis masalah dan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini peneliti melakukan analisis masalah dan kebutuhan pada siswa kelas 5 dan 6 dengan menggunakan metode wawancara secara terstruktur. Pada tahap analisis situasi telah memperoleh suatu informasi yaitu kebiasaan pelajar yang sering melewatkan sarapan pagi. Menurut guru kebiasaan pelajar melewatkan sarapan pagi sering terjadi pada saat hari senin, hal ini terjadi karena anak beralasan takut terlambat pada saat upacara. Selain itu pelajar sering melewatkan sarapan karena pelajar merasa belum lapar karena terlalu pagi untuk melaksanakan sarapan. Kemudian dampak yang muncul pada anak sekolah dasar yang melewatkan sarapan yaitu pusing, sakit perut, dan rendahnya konsentrasi saat belajar. Setelah menganalisis masalah kemudian melakukan analisis kebutuhan media. Analisis kebutuhan media dilakukan dengan cara membawa beberapa media visual (*pop up book*, buku cerita, dan komik) dan media audio visual (video animasi, game ular tangga, dan game puzzle) kemudian peneliti menjelaskan media tersebut. Dari beberapa media yang ditunjukkan, media video animasi yang paling banyak dipilih oleh siswa. Alasan siswa memilih media video animasi karena lebih menarik dan dilengkapi dengan gambar animasi bergerak yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi edukasi. Peneliti juga menunjukkan dan menjelaskan media kepada kepala sekolah, dan menurut kepala sekolah media video animasi yang dipilih oleh kepala sekolah sebagai media edukasi sarapan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hal pertama dalam melakukan tahap perancangan produk yaitu pembuatan konsep dengan membuat rancangan *prototype* media video animasi yang dikembangkan dari informasi hasil kuesioner yang diperoleh dari pelajar dan wawancara guru mengenai sub topik yang akan dikembangkan dan dikemas ke dalam media. Adapun rancangan *prototype* media edukasi video animasi meliputi:

1. Jenis Media Video Animasi

Jenis video animasi yang digunakan yaitu 2 dimensi yang dirancang dengan komposisi materi dan animasi yang menarik. Sehingga pelajar tertarik untuk mempelajari pengetahuan yang terdapat dalam media video animasi tersebut.

2. Isi Media Video Animasi

Media video animasi berisikan 3 unsur dengan penjabaran sebagai berikut

1) Pembukaan Video Animasi

Merupakan bagian awal video yang berisikan judul serta dilengkapi gambar atau ilustrasi yang menggambarkan isi atau materi yang akan disampaikan.

2) Isi Video Animasi

Berisikan materi berupa animasi bergerak mengenai pengetahuan tentang pentingnya sarapan. Sub bab dalam materi yaitu:

- a. Pentingnya Sarapan Pagi Bagi Anak Sekolah
- b. Pengertian Sarapan
- c. Sarapan yang Seimbang
- d. Dampak Tidak Sarapan
- e. Manfaat Sarapan
- f. Panduan mengonsumsi Sarapan
- g. Contoh Menu Sarapan

3) Penutup video animasi

Penutup berisikan ajakan untuk tidak melewatkan sarapan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media video animasi yang dikembangkan merupakan media audiovisual dua dimensi. Video animasi di desain dengan menggunakan beberapa program aplikasi desain gambar animasi dan video. Video animasi berisikan tentang pentingnya sarapan pagi, pengertian, dampak tidak sarapan, manfaat sarapan, panduan sarapan, mengenalkan jenis makanan karbohidrat, protein nabati, protein hewani, sayur, dan buah, serta memberikan contoh menu sarapan yang sehat. Materi yang disajikan disusun dengan kata-kata yang mudah dipahami oleh responden yaitu anak sekolah dasar kelas 5, dan 6. Hal ini dilakukan dengan harapan anak sekolah dasar dapat mengetahui dan memahami tentang pentingnya sarapan, serta ajakan untuk selalu melakukan sarapan sebelum melakukan aktifitas. Pengisi suara dalam video animasi sarapan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan bantuan aplikasi rekaman *Dolby On* dan *adobe audition*. Setiap materi yang dijelaskan didukung dengan gambar animasi bergerak yang disesuaikan dengan penjelesan materi yang disampaikan dengan tujuan anak sekolah dasar tidak hanya dapat memahami dengan kata-kata namun juga dapat memahami dengan gambar animasi sehingga dapat memberikan kesan lebih menarik bagi anak sekolah dasar. Adapun rancangan desain dari video animasi sebelum divalidasi oleh ahli adalah sebagai berikut:

1. Opening Video Animasi



Gambar 1 Opening Video Animasi

2. Isi Video Animasi

Video animasi berisi materi-materi tentang sarapan pagi. Materi yang disajikan dalam video animasi yaitu:



Gambar 2 Pentingnya Sarapan Pagi Bagi Anak Sekolah



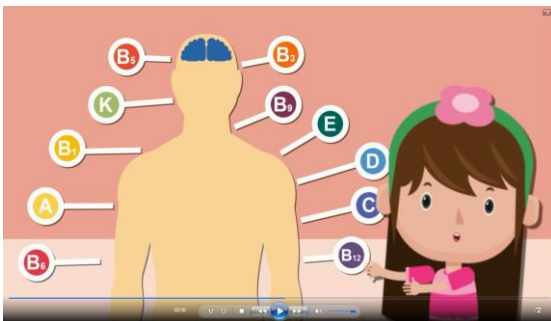
Gambar 3 Pengertian Sarapan



Gambar 4 Sarapan yang Seimbang



Gambar 5 Dampak Tidak Sarapan



Gambar 6 Manfaat Sarapan



Gambar 7 Panduan Mengonsumsi Sarapan



Gambar 8 Contoh Menu Sarapan yang Seimbang

3. Penutup Video Animasi



Gambar 9 Penutup video Animasi

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan cara melakukan validasi terhadap validator yang memang sudah memiliki keahlian dibidangnya dan sesuai dengan kebutuhan validasi media yang berkaitan. Proses validasi dilakukan dengan menggunakan penilaian Skala Likert dan menghasilkan presentase sehingga digunakan dalam pedoman konversi data kuantitatif menjadi kualitatif. Berikut hasil validasi yang telah dilakukan:

4.1. Hasil Validasi Ahli Materi

Table 1. Validasi Ahli Materi

Validasi ke	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Kategori
Tahap pertama	87,27%	Baik	Layak dan Direvisi Seperlunya
Tahap Kedua	96,36%	Sangat Baik	Sangat Layak Tanpa Revisi

Validasi materi media video animasi sarapan dilakukan oleh salah satu ahli gizi di Puskesmas Teja.. Pada angket validasi penilaian materi pada media terdapat penilaian angka / skor dan juga kolom saran komentar yang diberikan melalui instrumen penelitian berupa angket validasi dan validasi ini melalui 2 tahap. Validasi tahap pertama dilakukan pada tanggal 2 Agustus 2021 di Puskesmas Teja. Pada validasi pertama materi telah dinyatakan sangat baik, namun masih ada beberapa aspek yang perlu diperbaiki sehingga perlu adanya proses revisi sesuai dengan saran dari ahli materi. Beberapa saran revisi yang diberikan oleh validator materi yaitu penambahan contoh dampak tidak sarapan bagi anak sekolah, menghapus kosa kata asing yang sulit dipahami siswa, merubah contoh menu sarapan beserta jumlah kalori, menghapus teks pendukung yang terlalu Panjang. Dari saran tersebut kemudian dilakukan perubahan yaitu membuat contoh menu sarapan sesuai dengan isi piringku serta menambahkan jumlah kalori pada judul materi. Peneliti juga menghapus kosa kata asing yaitu *hipoglikemia* karena sulit akan sulit dipahami oleh anak sekolah. Menurut Hurlock (2009:153) dalam Pramesti (2015) kosakata yang harus dikuasai oleh anak-anak usia 6-13 tahun atau siswa SD ada dua jenis, yakni kosakata umum dan kosa kata khusus.⁸ Kosakata umum, mencakup kata-kata umum yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, yakni kata kerja, kata benda, kata sifat, kata keterangan, kata perangkat atau kata ganti orang. Berbeda dengan kosakata umum, kosakata khusus merupakan kata-kata khusus yang meliputi hal-hal tertentu seperti kosakata waktu, warna, uang, kosakata rahasia, kosakata populer, dan kosakata makian. Selain itu, peneliti juga menghapus teks penjelasan animasi isi piring makanku yang terlalu panjang agar siswa lebih fokus pada penjelasan video animasi yang ditampilkan sehingga siswa bisa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan dalam video animasi.

4.2. Hasil Validasi Ahli Media

Table 2. Validasi Ahli Media

Validasi ke	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Kategori
Tahap pertama	94,6%	Sangat Baik	Sangat Layak, Tanpa Revisi

Validator ahli media dalam produk desain pembuatan media video animasi merupakan seorang *Graphic Designer* sekaligus *owner* BAS Developers. Pada validasi media dilakukan sebanyak satu kali dan dilakukan pada tanggal 4 Agustus 2021. Pada angket validasi penilaian ahli media terdapat penilaian angka / skor dan juga kolom saran komentar yang diberikan melalui instrumen penelitian berupa angket validasi. Validasi hanya dilakukan satu kali dengan cara bertemu langsung dengan validator media pada tanggal 4 Agustus 2021.

Hasil skor prosentase rata-rata sebesar 94,6% dengan kriteria interpretasi skor sangat layak tanpa revisi. Menurut Tegeh dkk, (2014) penilaian ini termasuk dalam tingkat pencapaian 90%-100% yang artinya sangat baik dan tidak perlu direvisi. Namun ada beberapa saran dari ahli media terhadap video animasi sehingga peneliti tetap melakukan perbaikan sesuai saran ahli media untuk mendapatkan hasil video animasi yang lebih baik dan layak untuk digunakan. Adapun beberapa saran yang diberikan saat proses validasi yaitu warna background video animasi, menyesuaikan tampilan animasi dengan materi penjelasan materi dan menambahkan judul pada tiap sub bab materi video animasi. Saran tersebut menjadi dasar dilakukannya revisi pada video animasi yaitu mengubah warna background video animasi yang sebelumnya terlalu terang menjadi cerah sehingga tampilan video lebih menarik. Kemudian peneliti melakukan perbaikan pada tampilan animasi yang tidak sesuai dengan suara atau penjelasan materi seperti menambahkan gambar animasi bahan makanan pokok (nasi, roti, dll.) pada kata makanan pokok sehingga tampilan antara suara/penjelasan materi dan video animasi sesuai. Selain itu peneliti juga menambahkan keterangan judul pada sub bab materi yaitu dampak tidak sarapan dan manfaat sarapan bagi anak sekolah sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi edukasi yang ditampilkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Table 3. Validasi Ahli Media

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Kategori
94%	Sangat Baik	Sangat Layak, Tanpa Revisi

Proses evaluasi pada penelitian ini dilakukan dengan uji daya terima media video animasi sarapan kepada perwakilan siswa kelas 5 dan 6 SDN Padelegan 1. Uji daya terima media edukasi berjalan sekitar 30-45 menit. Proses uji daya terima dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: Pertama, peneliti memberikan PSP dan *Informed Consent*. Tahap selanjutnya pelajar diberikan treatment berupa media video animasi yang ditampilkan dengan bantuan proyektor/LCD, setelah itu pelajar diminta mengisi angket uji daya terima untuk mengetahui tingkat kesukaan pelajar terhadap media video animasi yang diberikan untuk menentukan tingkat kelayakan media.

Hasil uji daya terima video animasi memperoleh presentasi sebesar 94 % yang didapatkan melalui perhitungan skala likert. Pada pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif presentase hasil uji daya terima termasuk dalam kategori sangat baik, dengan pernyataan media edukasi video animasi sarapan layak digunakan. Menurut Sugiyono (2017), suatu produk pengembangan dikatakan layak untuk digunakan apabila memiliki nilai presentasi 41-100 % dengan interpretasi berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif Netral, Setuju, dan Sangat Setuju.⁹

Setelah melakukan kegiatan uji daya terima media video animasi sarapan, peneliti melakukan evaluasi produk dengan wawancara kepada perwakilan pelajar sebanyak 6 pelajar kelas 5 dan 6. Pelajar menyatakan bahwa materi yang disampaikan lebih jelas, lebih mudah paham jika memakai video animasi. Siswa juga merasa lebih mudah mengingat materi yang disampaikan ketika belajar menggunakan video animasi. Hal tersebut dikarenakan siswa ikut berimajinasi tentang kejadian yang ada didalam video kedalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat menggambarkan keadaan langsung di lapangan. Menurut siswa belajar menggunakan video animasi sangat menyenangkan. Selain itu video animasinya bagus, sangat menarik dan tidak membosankan sehingga materi dalam video animasi mudah dipahami.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari video animasi sebagai media edukasi tentang pentingnya sarapan yang ditujukan kepada anak sekolah dasar yaitu hasil evaluasi penilaian uji validasi dari ahli materi 96,36% dan ahli media sebesar 94,6% dengan kategori sangat baik dan tidak perlu direvisi, dan hasil evaluasi penilaian uji daya terima sebesar 94 % termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

Dalam video animasi sarapan sebagai media edukasi gizi pada anak sekolah dasar kelas 5 dan 6 SDN Padelegan 1 terdapat kekurangan dan kelebihan. Oleh sebab itu peneliti memberikan saran yaitu sebaiknya uji daya terima bisa mencakup subjek yang lebih banyak agar hasil penilaian terhadap media lebih optimal, dan penelitian selanjutnya bisa melakukan uji efektifitas media kepada pelajar.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dalam penulisan artikel yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Sarapan Sebagai Media Edukasi untuk Anak Sekolah di SDN Padelegan 1 Kabupaten Pamekasan” dapat terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih tak lupa penulis sampaikan kepada kedua orang tua atas dukungan doa dukungannya serta kepada Ibu Agatha Widiyawati, SST, M.Gizi selaku dosen pembimbing, Ibu Galih Purnasari, S.Gz, M.Si dan Bapak M.Rizal Permadi, S.Gz, M.Gizi selaku dosen penguji yang memberikan kritik dan saran agar penelitian ini menjadi lebih baik lagi. Serta tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada teman-teman yang senantiasa membantu dan menemani proses pengerjaan penelitian ini hingga selesai.

REFERENSI

1. Jayanti, R. 2018. Pengaruh Penyuluhan tentang Pentingnya Sarapan Pagi terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah di SDN 02 Baruga Kota Kendari. Skripsi. Politeknik Kesehatan Kendari. Diunduh tanggal 15 September 2020. <http://repository.poltekkes-kdi.ac.id/id/eprint/749>
2. Gemily, S.C., R, Aruben dan Suyatno. 2015. Faktor-faktor yang Berhubungan dengan Kebiasaan dan Kualitas Sarapan Siswa Kelas V di SDN Sendangmulyo 04 Kecamatan Tembalang. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. Volume 3 Nomor 3. Universitas Diponegoro Semarang. Diunduh tanggal 15 September 2020 <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jkm>
3. Perdana, F dan Hardiansyah. 2013. Analisis Jenis, Jumlah, dan Mutu Gizi Konsumsi Sarapan Anak Indonesia. *Jurnal Gizi dan Pangan*. Institut Pertanian Bogor. Diunduh tanggal 12 September 2020 <http://journal.ipb.ac.id/index.php/jgizipangan/article/view/7251>
4. Nindrea, R.D. 2017. Pengaruh Penyuluhan Gizi Dengan Perubahan Perilaku Sarapan Pagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Endurance* Volume 2 Nomer 3. Universitas Andalas Padang. Diunduh tanggal 20 September 2020 <http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/endurance/article/view/1839/745>
5. Indriatie., R, Ambarwati dan N, Hasanah. 2016. Persepsi Sarapan Pagi pada Anak Usia Sekolah di SDN Pacar Keling VI Surabaya. *Jurnal Keperawatan*. Volume IX No 2. Poltekkes Kemenkes Surabaya. Diunduh tanggal 18 September 2020 <http://journal.poltekkesdepkkes-sby.ac.id/index.php/KEP/article/view/331/273>
6. Puspitasari, NR. 2015. Studi Komparasi Penggunaan Media Animasi dan Media LKS dalam Pembelajaran Kooperatif Metode Teams Games Tournament (TGT) pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI IPA SMAN 1 Sukoharjo Skripsi. Surakarta. Universitas Sebelas Maret.
7. Teguh, I.M., Jampel, I N., dan Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

8. Pramesti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82–93. Diunduh pada tanggal 9 November 2021. <http://jurnalpuitika.fib.unand.ac.id/index.php/jurnalpuitika/article/view/17/15>
9. Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.