BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Anak Usia Dasar

1. Pengertian anak usia dasar

Anak usia dasar merupakan anak yang berada dalam rentang usia 6-12 tahun ke atas. anak sekolah dasar adalah individu mengalami perkembangan pesat dalam aspek kognitif, sosial, emosional, fisik, dan bahasa. Pada usia ini, anak-anak mulai memahami dan terlibat dalam interaksi sosial yang lebih kompleks serta belajar mengelola emosi dengan lebih baik.(Marinda, 2020)

2. Fase perkembangan anak

Fase perkembangan anak sekolah dasar.(Khaulani, S and Irdamurni, 2020)

a. Fisik-motorik

Pertumbuhan fisik anak pada usia SD ditandai dengan anak menjadi lebih tinggi, berat, dan kuat dibandingkan pada saat anak berada di PAUD/TK, hal ini tampak pada perubahan sistem tulang, otot dan keterampilan gerak. Anak lebih aktif dan kuat untuk melakukan kegiatan fisik seperti berlari, memanjat, melompat, berenang dan kegiatan luar rumah lainnya.

b. Kognitif

Perkembangan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, yakni kemampuan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik berpikir yang khas. Cara berpikir mereka berbeda dengan anak pra sekolah dan orang dewasa.

c. Perkembangan sosio-emosional.

Meningkatnya intensitas hubungan anak dengan teman-teman sebayanya serta ketergantungan anak terhadap keluarga menjadi berkurang. Pada fase ini hubungan atau kontak sosial lebih baik dari sebelumnya sehingga anak lebih senang bermain dan berbicara dalam lingkungan sosialnya.

d. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak akan berkembang dari awal masa sekolah dasar dan mencapai kesempurnaan pada akhir masa remaja. Pada usia *late primary* (7-8 tahun), bahasa anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Anak telah memahami tata bahasa, sekalipun terkadang menemui kesulitan dan menunjukkan kesalahan tetapi anak dapat memperbaikinya.

e. Perkembangan Moral

Keagamaan Lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang lebih luas di luar keluarga menjadi pusat dari pelajaran perkembangan moral bagi anak. Konsep perkembangan moral menjelaskan bahwa norma dan nilai yang ada dilingkungan sosial siswa akan mempengaruhi diri siswa untuk memiliki moral yang baik atau buruk.

3. Prinsip-prinsip perkembangan anak

Prinsip-prinsip perkembangan dibagi sebagai berikut:

a. Perkembangan berimpilikasi pada perubahan
b. Perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya karna perkembang awal menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.
c. Kematangan (sosial emosional, mental, kognitif, bahasa, senin, nilai agama, motorik).
d. Pola perkembangan dapat diprediksikan
e. Pola perkembangan mempunyai karakteristik tertentu.
f. Terdapat berbedaan antara individu.
g. Setiap perkembangan melalui fase-fase tertentu secara berpriode.

4. Faktor tumbuh kembang

Faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak, yaitu:(Sinta Zakiyah *et al.*, 2024)

a. Faktor lingkungan seperti: faktor fisik berupa keadaan cuaca, keadaan geografis suatu daerah, keadaan lingkungan masyarakat, keadaan rumah, dan radiasi).
b. Faktor psikososial: berupa motivasi belajar, simulasi, hukuman yang wajar, kelompok belajar, stres, kasih sayang, dan kualitas interaksi dengan teman

sebaya, guru, orang tua serta orang dewasa. Sekolah Dasar merupakan lingkungan tempat belajar, sehingga setiap harinya siswa di sekolah pasti melakukan aktivitas gerak seperti bermain, belajar dan melakukan interaksi yang berpengaruh pada kemampuan motoriknya.

B. Edukasi Gizi

1. Pengertian edukasi gizi

Menurut Claire (2010), Edukasi gizi adalah pendekatan edukatif yang diberikan pada seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, sikap terhadap gizi. *Academi and Dietetics* , mendefinisikan edukasi gizi sebagai suatu proses formal untuk melatih kemampuan klien atau meningkatkan pengetahuan klien dalam memilih makanan, melakukan aktivitas fisik dan perilaku yang berkaitan dengan pemeliharaan atau perbaikan kesehatan. Singkatnya bahwa kegiatan yang harus dilakukan untuk memperbaiki pengetahuan, sikap dan perilaku gizi adalah edukasi gizi.(Kartini B, Asikin and Limbong, 2022)

2. Tujuan dan manfaat edukasi gizi

(a) Tujuan

Tujuan edukasi gizi adalah meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap serta mengarahkan kepada perilaku sehat. Perubahan perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan bersifat *long lasting* dibandingkan dengan perubahan perilaku yang disebabkan paksaan atau tekanan.

(b) Manfaat

a. Mencerdaskan kehidupan bangsa untuk membangun peradaban negara
b. Memberikan pengetahuan luas tentang apa yang dipelajari.
c. Mengembangkan kepribadian manusia menjadi lebih bermartabat.
d. Mengembangkat bakat yang telah dimiliki sehingga lebih berpotensi.
e. Memperbaiki kesalahan seseorang agar menjadi lebih baik.
f. Membekali manusia untuk menyongsong masa depan yang cerah.(Masri, Ahriyasna and Mukhlis, 2021).

3. Metode edukasi gizi

Macam-macam metode edukasi gizi, yaitu:(Takmiliyah and Kota, 2020)

a. Metode Edukasi Individu

Metode ini digunakan untuk membina perilaku baru serta membina perilaku individu yang mulai tertarik pada perubahan perilaku sebagai proses inovasi. Metode ini biasa digunakan adalah bimbingan, penyuluhan, konsultasi pribadi, serta wawancara.

b. Metode Edukasi Kelompok

Dalam memilih metode edukasi kelompok harus mengingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal pada sasaran. Untuk kelompok besar metodenya akan berbeda dengan kelompok kecil. Efektivitas suatu metode akan tergantung pada besarnya sasaran edukasi.

c. Metode Edukasi Massa

Metode ini digunakan pada sasaran bersifat umum dan tidak membedakan sasaran dari umur, jenis kelamin, pekerjaan, status ekonomi, tingkat pendidikan. Pendidikan kesehatan dengan mengunakan metode massa tidak dapat diharapkan sampai pada terjadinya perubahan perilaku, namun mungkin hanya mungkin sampai tahap sadar. Beberapa bentuk metode ini adalah ceramah umum, pidato, simulasi, artikel di majalah, film cerita dan papan reklame.

C. Media Video Animasi

1. Pengertian video animasi

Video animasi adalah urutan gambar yang bergerak yang diiringi juga dengan suara. Dalam pengertian yang lebih lengkap, video animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak secara terus menerus yang memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. media yang menggabungkan audio dan visual yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Namun sebaliknya, animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang ingin disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. pengggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih mengingat materi yang

disajikan karena dalam kegiatan tersebut siswa menerima materi tidak hanya melalui cara mendengar namun juga melihat objek atau gambar animasi yang ditampilkan. (Galuh, Elisa and Riana, 2023).

2. Keunggulan video animasi

Keunggulan dari penggunaan video animasi yaitu memudahkan tenaga pendidik dalam menyalurkan materi kepada murid, murid berantusias dalam mempelajari mata pelajaran dikarenakan mata pelajaran tersebut menarik perhatian mereka serta memudahkan murid untuk memahami mata pelajaran yang disampaikan oleh guru, penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh murid serta konsep pembelajaran yang dikemas dengan video animasi yang dapat mempermudah siswa menafsirkan mata pelajaran yang disampaikan. keunggulan video animasi ini dijadikan opsi sarana bantu tenaga pendidik dalam meningkatkan antusiasme siswa yang timbul melalui tampilan pada video animasi yang menarik. Opsi video animasi ini juga dinilai bersifat efektif dalam aktivitas pembelajaran.(Constantika, Dewi and Wardani, 2022)

3. Kelemahan video animasi

Kelemahan dari penggunaan video animasi yaitu keterbatasan kemampuan khusus dalam menggunakan aplikasi video animasi oleh tenaga pendidik dalam penyusunan video animasi. Sedangkan dari sisi siswa, kelemahannya ialah kuota yang cukup terkuras dalam mengunduh video animasi,tenaga pendidik juga kesulitan pada proses pembuatan video, yakni menggunakan aplikasi Animaker. Aplikasi ini membutuhkan alat khusus, ruang penyimpanan yang cukup besar dan kemampuan khusus dalam penyusunan video animasi. Selain kelemahan yang disebutkan diatas, terdapat pula kelemahan lainnya meliputi keterbatasan alat, minimnya pengetahuan dalam penyusunan video animasi, membutuhkan fasilitas alat yang mendukung (proyektor, komputer, dll). (Constantika, Dewi and Wardani, 2022)

D. Pengetahuan

1. Pengertian pengetahuan

Menurut Surajiyo 2008 pengetahuan adalah suatu istilah yang dipergunakan untuk menuturkan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. Suatu hal yang

menjadi pengetahuan adalah selalu terdiri atas unsur yang mengetahui dan yang diketahui serta kesadaran mengenai hal yang diketahui. Oleh karena itu, pengetahuan selalu menuntut adanya subjek yang mempunyai kesadaran untuk mengetahui tentang sesuatu dan objek yang merupakan sesuatu yang dihadapi. Jadi bisa dikatakan pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu (Haryani, Astuti and Minardo, 2021).

2. Tingkat pengetahuan

Tingkat pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif meliputi enam tingkatan yaitu :(Naktiany *et al.*, 2022)

a. *Know* (tahu) Tahu merupakan kemampuan mengingat sesuatu materi yang telah diperoleh dan dipelajari sebelumnya. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.
b. *Comprehension* (memahami) Memahamimerupakan kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentangsuatu obyek yang diketahui serta memiliki kemampuan untuk mengiterpretasikan materi secara benar. Seseorang yangtelah paham terhadap obyek atau materiharus dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, dan meramalkan.
c. *Application* (aplikasi) Aplikasi merupakan kemampuan untuk menjabarkan suatu materi yang telah diperoleh dan dipelajari pada suatu situasiatau kondisi yang sesungguhnya.
d. *Analysis* (analisis) Analisis merupakan suatu kemampuanuntuk menjabarkan suatu materi atau obyek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam suatu organisasi tersebut dan masih ada kaitannya satu dengan yang lain.
e. *Synthesis* (sintesis) Sintesis menunjukkan pada suatu kemampuan bahwa untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dariformulasi-formulasi yang telah ada.
f. *Evaluation* (evaluasi) Evaluasi yaitu kemampuan untuk melakukan penelitian terhadap suatu materi atau obyek. Penilaian-penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang telah ada.

3. Pengaruh pengetahuan terhadap perilaku

Sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, menurut Notoatmodjo (2020) yakni:

a. *Awareness* (kesadaran) Kesadaran dimaksudkan bahwa orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (obyek) terlebih dahulu.
b. Interest (merasa tertarik) Interest yaitu orang mulai tertarik kepada stimulus.
c. *Evaluation* (evaluasi) Menimbang-nimbang baik tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya, hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
d. *Trial* (mencoba) Orang telah mulai mencoba perilaku baru.
e. *Adaption* (adaptasi) Subyek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikap terhadap stimulus.

4. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan yaitu: (Marhenta, 2021)

1. Tingkat Pendidikan, Pendidikan adalah upaya untuk memberikan pengetahuan sehinggaterjadi perubahan perilaku yang positif dan meningkat. Pendidikan seseorang juga dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman dan pengetahuan.
2. Informasi Seseorang, informasi akan menambah pengetahuan yang lebih banyak. Informasi dapat diperoleh seseorang dari orang tua,teman, media masa atau buku, serta petugas kesehatan.
3. Pengalaman Tidak selalu berwujud hal yang pernah dialami seseorang tetapi bisa berawal dari mendengar atau melihat. Pengalaman yang diperoleh seseorang akan menambah pengetahuan tentang sesuatu yang bersifat informal.
4. Budaya Tingkah laku manusia atau kelompok manusia didalam memenuhi kebutuhannya meliputi sikap dan kepercayaan.
5. Sosial ekonomi. Jika seseorang memiliki kemampuan yang lebih, tentunya dalam memenuhi kebutuhan hidup maka individu tersebuta akan mengalokasikan Sebagian keuangannya untuk mendapatkan informasi yang berguna untuk menambah pengetahuannya.

E. Sikap

1. Pengertian sikap

Sikap merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda, begitu pula dengan kecenderungan sikap yang dimilikinya. Sebagaimana yang kita ketahui, pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan seorang pendidik agar terjadi belajar pada diri siswanya. Sedangkan belajar adalah proses perubahan sikap. Perubahan sikap dapat diamati dalam proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk itu pendidik harus membuat rencana pembelajaran termasuk pengalaman belajar peserta didik yang membuat sikap peserta didik terhadap mata pelajaran menjadi lebih positif (Cukei *et al.*, 2022)

2. Komponen sikap

Komponen sikap ada 3 yaitu :(Cukei *et al.*, 2022)

a. Kognitif (konseptual) yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana orang mempersepsi objek sikap.
b. Afektif (emosional) yaitu yang berhubungan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap.
c. Konatif (perilaku atau action component). yaitu komponen yang berkaitan dengan kecenderungan untuk berperilaku terhadap objek sikap.

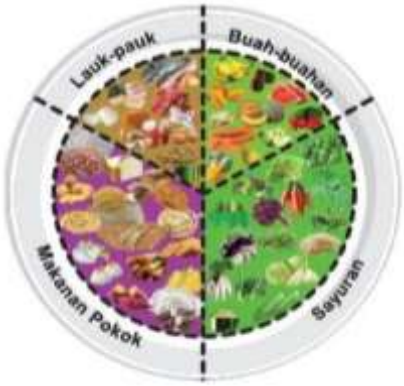
F. Buah dan Sayur

1. Pengertian buah dan sayur

Buah merupakan bagian dari suatu tumbuhan yang berasal dari bunga atau putik dari tumbuhan tersebut dan biasanya memiliki biji sedangkan sayur merupakan daun, tumbuhan polong, atau biji-bijian yang dapat dimasak. Buah dan sayuran mengandung berbagai macam vitamin, mineral, dan serat pangan yang berperan untuk membantu proses metabolisme dalam tubuh (Pribadi and Chandra, 2020).

Buah dan sayur merupakan makanan sumber serat yang paling baik dan utama. Kandungan gizi yang terdapat pada buah dan sayur mempunyai banyak manfaat khususnya bagi remaja yang salah satunya dalam pencegahan penyakit degenerative.Vitamin dan mineral pada buah dan sayuran juga tidak dapat digantikan oleh bahan pangan lainnya (Sari, Mardhiati and Hamal, 2023).

Gambar 1. Porsi Buah dan Sayur



2. Kandungan gizi buah dan sayur

Buah dan sayur merupakan sumber penting berbagai nutrisi, termasuk vitamin, mineral, serat, dan antioksidan. Kandungan nutrisi ini sangat beragam tergantung pada jenis buah dan sayur, tetapi secara umum mengandung vitamin A, B, C, E, K, serta mineral seperti kalium, kalsium, zat besi, dan magnesium. Selain itu, buah dan sayur juga kaya akan serat yang baik untuk pencernaan dan kesehatan usus.

Tabel 1.Kandungan Zat Gizi Buah Per 100 Gram

Buah	Energi (kal)	Protein (gr)	Lemak (gr)	KH (gr)	Serat (gr)	Vit C (mg)
Alpukat	85	0.9	6.5	7.7		13
Apel	58	0.3	0.4	14.9	2.6	5
Belimbing	36	0.4	0.4	8.8	3.2	35
Buah naga	71	1.7	3.1	9.1	3.2	1
Jambu biji	49	0.9	0.3	12.2	2.4	87
Jeruk manis	45	0.9	0.2	11.2	1.4	49
Mangga	52	0.7	0.0	12.3	1.6	12
Melon	37	0.6	0.4	7.8	1.0	0

Nenas	40	0.6	0.3	9.9	0.6	22
Pepaya	46	0.5	12.0	12.2	1.6	78
Pisang	108	1.0	0.8	24.3	1.9	9
Rambutan	69	0.9	0.1	18.1	0.8	58
Salak	77	0.4		20.9		2
Semangka	28	0.5	0.2	6.9	0.4	6

Sumber: Tabel Komposisi Pangan Indonesia 2019 (TKPI)

Tabel 2.Kandungan zat gizi Sayur per 100 gram

Sayur	Energi (kal)	Protein (gr)	Lemak (gr)	Kh (gr)	Serat (gr)
Bayam	16	0.9	0.4	2.9	0,7
Daun Katuk	59	6.4	1.0	9.9	15
Buncis	38	2.4	0.3	7.2	1.9
Daun Pakis	39	4.5	0.4	8.9	2
Daun Singkong	50	6.2	1.1	7.1	2,4
Genjer	35	1.7	0.2	7.7	2,5
Kacang Panjang	31	2.3	0.1	5.3	2,7
Kangkung	28	3.4	0.7	3.9	2,0
Kool Kembang	25	2.4	0.2	4.9	1,6
Labu Kuning	51	1.7	0.5	10.0	2,7
Labu Siam	30	0.6	0.1	6.7	6,2
Ketimun	8	0.2	0.2	1.4	0.3
Sawi putih	9	1.0	0.1	1.7	0.8
Tauge	34	3.7	1.2	4.3	1.1
Wortel	36	1.0	0.3	7.9	1.0
Tomat	24	1.3	0.5	4.7	1.5
Terong	28	1.1	0.2	5.5	2.1

Sumber: Tabel Komposisi Pangan Indonesia 2019 (TKPI)

3. Standar konsumsi buah menurut WHO/kemenkes

WHO (*World Health* Organization) telah menganjurkan setiap orang untuk mengkonsumsi 400 gram sayur dan buah-buahan setiap harinya, 250 gram sayuran (yang setara dengan dua porsi sayuran matang) dan 150 gram buah (setara dengan tiga buah pisang ambon berukuran sedang ataupun satu potong buah pepaya berukuran sedang ataupun tiga buah jeruk berskala sedang) dikonsumsi sehari-hari supaya dapat menghindari penyakit kronis seperti penyakit jantung, kanker, diabetes dan kegemukan (Sari, Mardhiati and Hamal, 2023).

4. Manfaat konsumsi buah dan sayur

Manfaat konsumsi buah dan sayur bagi anak diantaranya :(Awuni and Isni, 2022)

a. Pencernaan menjadi lancer
b. Badan menjadi sehat sehingga tidak mudah terserang penyakit
c. Tidak menimbulkan obesitas pada anak
d. Anak menjadi aktif serta berprestasi

5. Faktor yang memengaruhi rendahnya konsumsi buah dan sayur

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya konsumsi sayur dan buah pada anak-anak adalah rendahnya pengetahuan tentang gizi. Pengetahuan gizi yang baik diharapkan berdampak pada pola konsumsi makanan yang baik. (Sediaoetama, 2008). Beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi pengetahuan, antara lain: faktor ekonomi, informasi, kebudayaan/lingkungan sedangkan faktor internalnya antara lain pendidikan, umur, minat, dan perilaku.

Pengetahuan yang baik tentang buah dan sayur diharapkan dapat mendukung perilaku konsumsi buah dan sayur. Muna & Mardiana (2019) mengatakan pengetahuan berhubungan signifikan dengan konsumsi buah dan sayur karena pengetahuan mengenai buah dan sayur dapat meningkatkan kesadaran dalam mempersiapkan buah dan sayur untuk dikonsumsi. Semakin baik pengetahuan gizi maka semakin baik perilaku konsumsi buah dan sayur). (Dita Ika Nurfila, Septriana and Endri Yuliati, 2022).

6. Data Konsumsi Buah-buahan

Rata-rata konsumsi perkapita seminggu menurut kelompok buah-buahan per Kabupaten/Kota

Tabel 3.Rata-rata Konsumsi Buah

Kabupaten/ Kota	Buah-buahan	Jeruk	Mangga	Apel	Rambutan	Duku,Langsat	Durian	Salak	Pisang ambon	Pisang lainnya	Pepaya	Semangka	Alpukat	Jambu biji	Buah-Buahan lainnya
	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024
Nias	0	0.012	-	0.003	-	0.005	0.009	0.002	0.031	0.551	0.033	0.01	0.001	-	0.002
Mandailing Natal	0	0.066	0.004	0.006	0.004	0.038	0	0.087	0.012	0.056	0.029	0.009	0.003	0.001	0.011
Tapanuli Selatan	0	0.099	0.001	0.01	0.012	0.028	0.012	0.129	0.008	0.071	0.066	0.043	0.01	0	0.007
Tapanuli Tengah	0	0.089	0.003	0.007	0	0.086	0.003	0.065	0.029	0.114	0.037	0.016	0.005	0.004	0.025
Tapanuli Utara	0	0.14	0.004	0.017	0.003	0.051	0.031	0.063	0.02	0.103	0.044	0.014	0.015	0.004	0.021
Toba Samosir	0	0.227	0.008	0.027	0.004	0.058	0.019	0.066	0.008	0.16	0.05	0.014	0.012	0.005	0.051
Labuhan Batu	0	0.122	0.004	0.012	0.008	0.02	0.002	0.073	0.011	0.037	0.039	0.075	0.009	0.001	0.011
Asahan	0	0.21	0.005	0.009	0.003	0.012	0.001	0.046	0.005	0.113	0.057	0.069	0.004	0.004	0.029
Simalungun	0	0.202	0.008	0.015	0.004	0.009	0.003	0.046	0.007	0.075	0.067	0.042	0.017	0.008	0.038
Dairi	0	0.137	0.007	0.013	0.003	0.006	0.022	0.061	0.025	0.163	0.053	0.03	0.024	0.011	0.022
Karo	0	0.133	0.025	0.03	0.004	0.043	0.014	0.053	0.021	0.073	0.06	0.05	0.021	0.007	0.04
Deli Serdang	0	0.196	0.008	0.016	0.001	0.006	0.009	0.047	0.003	0.1	0.074	0.051	0.011	0.009	0.044
Langkat	0	0.185	0.01	0.009	0.002	0.014	0.009	0.042	0.004	0.083	0.052	0.073	0.004	0.004	0.025
Nias Selatan	0	0.005	0	0.001	-	0.007	0.002	0.005	0.059	0.248	0.051	0.012	0.002	-	-
Humbang Hasundut	0	0.167	0.01	0.019	0	0.044	0.002	0.089	0.017	0.134	0.035	0.014	0.008	0.011	0.029
Pakpak Bharat	0	0.085	0.005	0.013	0.001	0.01	0.034	0.077	0.04	0.112	0.048	0.024	0.01	0.01	0.055
Samosir	0	0.179	0.003	0.028	0	0.015	0.009	0.064	0.061	0.217	0.075	0.012	0.031	0.01	0.036
Serdang Bedagai	0	0.2	0.004	0.011	0.001	0.005	0.006	0.035	0.01	0.066	0.036	0.036	0.003	0.003	0.03
Batu Bara	0	0.205	0.006	0.012	-	0.006	0.001	0.03	0.003	0.078	0.028	0.044	0.008	0.003	0.029
Padang Lawas Utara	0	0.113	0.004	0.005	0.004	0.009	0.004	0.159	0.006	0.033	0.013	0.043	0.002	0	0.002

Padang Lawas	0	0.087	0.002	0.015	0.003	0.02	0.001	0.101	0.007	0.062	0.035	0.1	0.006	0.001	0.014
Labuhan Batu Selata	0	0.152	0.001	0.014	0.002	0.027	0.001	0.078	0.011	0.033	0.024	0.092	0.004	0.001	0.013
Labuhan Batu Utara	0	0.153	0.002	0.008	0.006	0.017	0.003	0.084	0.003	0.052	0.021	0.06	0.005	0.002	0.033
Nias Utara	0	0.012	-	0.002	0	0	0.019	0.01	0.071	0.244	0.065	0.012	0.004	0.001	0.002
Nias Barat	0	0.022	0.002	0.006	-	-	-	0.001	0.017	0.3	0.025	0.002	0	0	0
Kota Sibolga	0	0.092	0.008	0.016	-	0.065	0	0.035	0.028	0.081	0.066	0.039	0.009	0.002	0.025
Kota Tanjung Balai	0	0.149	0.016	0.015	0.011	0.03	0.013	0.082	0.009	0.135	0.086	0.093	0.008	0.006	0.031
Kota Pematang Sian	0	0.184	0.014	0.018	0.002	0.017	0.005	0.03	0.03	0.126	0.138	0.042	0.018	0.007	0.039
Kota Tebing Tinggi	0	0.211	0.009	0.024	0.003	0.004	0.01	0.037	0.006	0.148	0.089	0.046	0.01	0.006	0.038
Kota Medan	0	0.165	0.016	0.021	0	0.01	0.007	0.038	0.011	0.119	0.11	0.059	0.017	0.018	0.037
Kota Binjai	0	0.183	0.011	0.031	-	0.008	0.005	0.043	0.002	0.134	0.087	0.064	0.017	0.009	0.048
Kota Padangsidimpu	0	0.097	0.002	0.012	0.001	0.03	0.001	0.055	0.008	0.086	0.104	0.043	0.01	0.003	0.032
Kota Gunungsitoli	0	0.025	0.001	0.001	0.001	0.002	0.003	0.008	0.053	0.151	0.058	0.029	0.003	0	0.004

Sumber: Badan Pusat Statistik 2024

7. Data Konsumsi Sayur

Rata-rata konsumsi perkapita seminggu menurut kelompok Sayur-sayuran per Kabupaten/Kota

Tabel 4.Rata-rata Konsumsi Sayur-sayuran

Kabupaten/Kota	Sayur-sayuran	Bayam	Kangkung	Kol/ Kubis	Sawi putih	Sawi hij	Buncis	Kacang panjang	Tomat	Wortel	Mentimun	Daun ketela	Terong	Tauge	Labu/ Labu siam	Nangka muda	Pepaya muda	Sayuran lainnya
	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024	2024
Nias	0	0.038	0.149	0.038	0.006	0.001	0.003	0.033	0.002	0.009	0.022	0.186	0.076	0.003	0.005	0.03	0.01	0.033
Mandailing Natal	0	0.051	0.069	0.035	0.017	0.024	0.017	0.048	0.068	0.021	0.024	0.077	0.061	0.01	0.025	0.004	0.003	0.014
Tapanuli Selatan	0	0.042	0.07	0.036	0.016	0.025	0.025	0.036	0.098	0.015	0.016	0.108	0.06	0.01	0.031	0.004	0.014	0.023
Tapanuli Tengah	0	0.036	0.062	0.034	0.036	0.039	0.01	0.013	0.015	0.025	0.025	0.09	0.04	0.004	0.021	0.002	0.002	0.012
Tapanuli Utara	0	0.045	0.034	0.054	0.064	0.054	0.022	0.016	0.028	0.076	0.023	0.091	0.036	0.007	0.055	0.001	0.001	0.009
Toba Samosir	0	0.087	0.052	0.026	0.12	0.079	0.026	0.009	0.022	0.087	0.021	0.071	0.029	0.017	0.041	0.003	0.002	0.011
Labuhan Batu	0	0.1	0.092	0.045	0.04	0.029	0.034	0.029	0.055	0.024	0.024	0.067	0.065	0.013	0.014	0.017	0.035	0.01
Asahan	0	0.063	0.071	0.046	0.035	0.023	0.017	0.031	0.042	0.034	0.021	0.079	0.072	0.016	0.012	0.032	0.035	0.02
Simalungun	0	0.071	0.077	0.046	0.046	0.03	0.023	0.037	0.04	0.039	0.016	0.067	0.06	0.012	0.025	0.022	0.023	0.015
Dairi	0	0.074	0.044	0.052	0.074	0.053	0.027	0.026	0.144	0.049	0.023	0.12	0.06	0.011	0.089	0.002	0.001	0.011
Karo	0	0.083	0.09	0.076	0.082	0.049	0.043	0.037	0.198	0.026	0.013	0.069	0.085	0.024	0.119	0.004	0.002	0.048
Deli Serdang	0	0.091	0.101	0.037	0.038	0.035	0.011	0.046	0.086	0.034	0.029	0.068	0.058	0.027	0.027	0.008	0.01	0.013
Langkat	0	0.058	0.093	0.034	0.027	0.035	0.011	0.055	0.072	0.029	0.026	0.074	0.073	0.019	0.019	0.021	0.022	0.016
Nias Selatan	0	0.033	0.08	0.053	0.01	0.003	0.003	0.032	0.005	0.019	0.007	0.18	0.111	0.001	0.004	0.028	0.021	0.003
Humbang Hasundutan	0	0.065	0.053	0.076	0.112	0.065	0.018	0.01	0.019	0.07	0.031	0.104	0.041	0.005	0.11	0.003	0.002	0.017
Pakpak Bharat	0	0.066	0.025	0.069	0.055	0.055	0.024	0.02	0.025	0.037	0.045	0.153	0.07	0.015	0.094	0.007	0.006	0.024
Samosir	0	0.049	0.047	0.077	0.138	0.077	0.016	0.012	0.201	0.094	0.023	0.101	0.043	0.006	0.044	0.001	0.001	0.026
Serdang Bedagai	0	0.074	0.101	0.03	0.033	0.041	0.01	0.036	0.028	0.031	0.014	0.088	0.063	0.011	0.009	0.007	0.023	0.018
Batu Bara	0	0.06	0.082	0.027	0.032	0.023	0.014	0.022	0.012	0.027	0.015	0.061	0.054	0.012	0.011	0.021	0.025	0.011
Padang Lawas Utara	0	0.062	0.09	0.056	0.011	0.014	0.034	0.031	0.08	0.022	0.033	0.112	0.101	0.021	0.021	0.003	0.016	0.013
Padang Lawas	0	0.052	0.079	0.058	0.026	0.018	0.014	0.054	0.058	0.02	0.035	0.087	0.079	0.01	0.027	0.003	0.002	0.043

Labuhan Batu Selatan	0	0.052	0.083	0.061	0.032	0.019	0.026	0.042	0.054	0.028	0.021	0.082	0.073	0.015	0.01	0.026	0.023	0.011
Labuhan Batu Utara	0	0.078	0.092	0.056	0.025	0.027	0.02	0.036	0.039	0.029	0.018	0.104	0.059	0.019	0.014	0.022	0.022	0.011
Nias Utara	0	0.03	0.092	0.025	0.017	0.003	0.004	0.037	0.004	0.01	0.011	0.138	0.088	0.003	0.01	0.009	0.019	0.026
Nias Barat	0	0.019	0.081	0.023	0.005	0.001	0.003	0.012	0.002	0.007	0.005	0.179	0.051	0.003	0	0.006	0.019	0.03
Kota Sibolga	0	0.037	0.07	0.018	0.031	0.04	0.013	0.007	0.005	0.027	0.025	0.04	0.025	0.009	0.019	-	-	0.017
Kota Tanjung Balai	0	0.063	0.063	0.04	0.032	0.027	0.026	0.022	0.02	0.034	0.029	0.06	0.065	0.021	0.037	0.012	0.006	0.022
Kota Pematang Siantar	0	0.073	0.074	0.03	0.051	0.038	0.019	0.02	0.023	0.054	0.028	0.044	0.028	0.018	0.034	0.004	0.001	0.011
Kota Tebing Tinggi	0	0.083	0.083	0.04	0.026	0.023	0.01	0.034	0.068	0.047	0.032	0.073	0.048	0.014	0.026	0.015	0.008	0.011
Kota Medan	0	0.075	0.063	0.039	0.046	0.036	0.02	0.03	0.105	0.045	0.032	0.034	0.049	0.024	0.022	0.003	0.004	0.015
Kota Binjai	0	0.078	0.088	0.028	0.045	0.047	0.014	0.037	0.092	0.058	0.025	0.052	0.057	0.027	0.014	0.004	0.005	0.015
Kota Padangsidimpuan	0	0.052	0.07	0.026	0.03	0.039	0.017	0.036	0.045	0.046	0.017	0.085	0.042	0.013	0.039	0.001	0.003	0.081
Kota Gunungsitoli	0	0.059	0.099	0.032	0.015	0.012	0.012	0.026	0.009	0.022	0.019	0.091	0.05	0.008	0.004	0.019	0.023	0.024

Sumber: Badan Pusat Statistik 2024

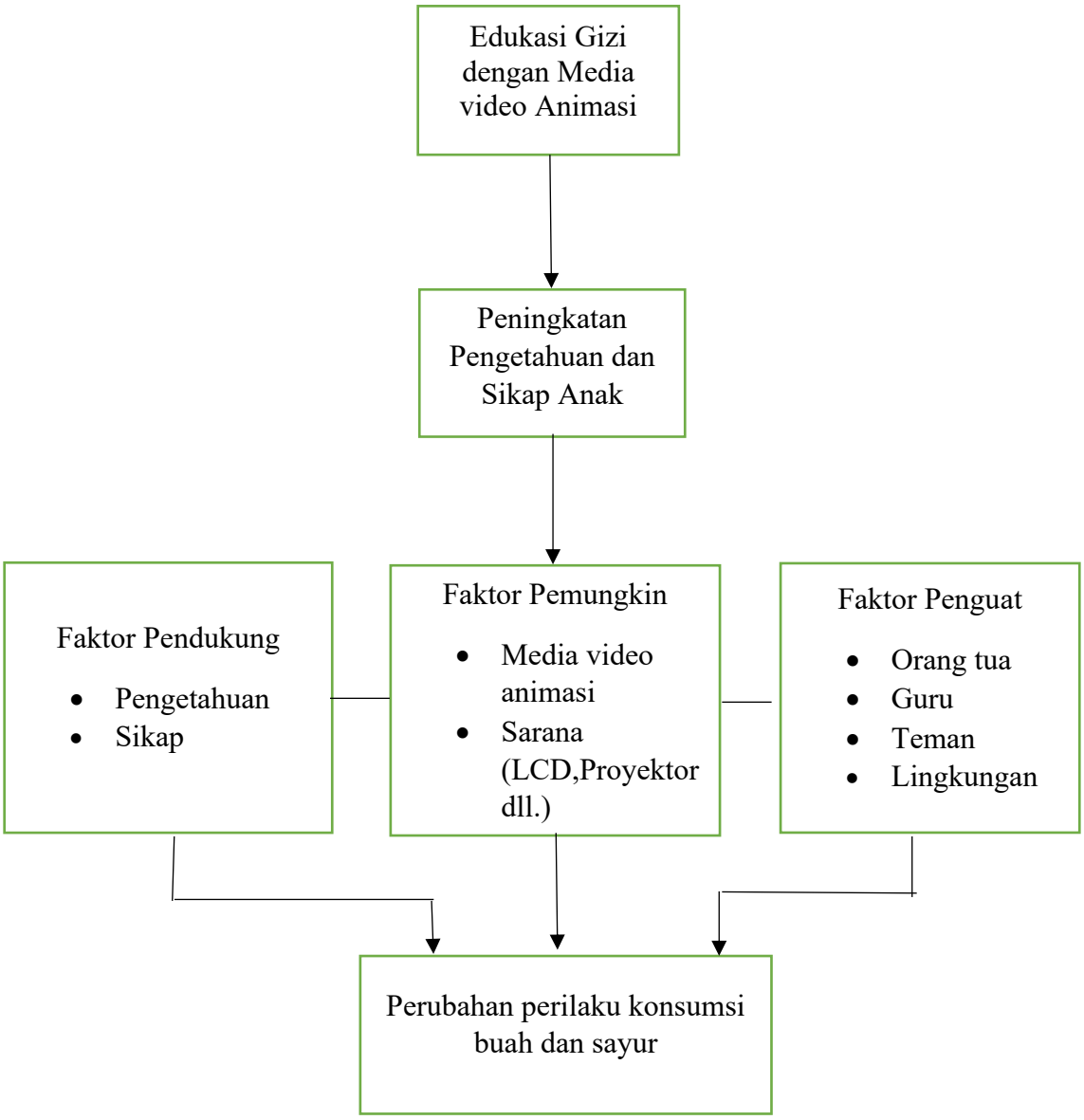
G. Penelitian Terdahulu

Referensi	Design	Lokasi	Populasi	Intervensi	Hasil Penelitian	Kelemahan/Saran bagi penelitian selanjutnya
Zalfaa Aziizah Firdaus & Tati Ruhmawati (2021)	*Pre-Experimental Design dengan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design Without Contro*	Madrasah Ibtidaiyah Swasta (MIS) Nurhayati, Kecamatan Cangkuang, Desa Nagrak, Kabupaten Bandung.	Populasi : Seluruh siswa kelas IV MIS Nurhaya ti (31 siswa) Sampel: 29 siswa (usia mayoritas 10 tahun, 93%)	Edukasi melalui Video animasi edukatif tentang konsumsi buah dan sayur	Hasil uji statistik menggunakan Paired t-test menunjukkan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000 yang berarti lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai konsumsi buah dan sayur.	Kelemahan dalam penelitian ini Tidak ada kelompok kontrol, sehingga sulit membandingkan efek dengan faktor luar,Jumlah sampel kecil (hanya 29 siswa dari satu sekolah).Disarankan perlu pengembangan media lebih interaktif dan dilakukan evaluasi jangka panjang untuk melihat perubahan perilaku, bukan hanya pengetahuan.

Referensi	Design	Lokasi	Populasi	Intervensi	Hasil penelitian	Kelemahan/ saran bagi penelitian selanjutnya
Aan Anisa, Ratih Kurniasari,Eka Andriani(2024)	*Quasi Experimental* Desain: *Pre-test and Post-test Group Design*	SMPN 1 Karawang Timur**,** Kabupaten Karawang, Jawa Barat	Remaja usia 13–15 tahun di SMPN 1 Karawang Timur Sampel: 30 siswa, dibagi menjadi 3 kelompok (masing-masing 10 orang)	Edukasi dengan Media flipchart, Media video animasi (durasi 4 menit), Media permainan ular tangga	Hasil penelitian menunjukkan bahwa edukasi gizi menggunakan media flipchart, video animasi, dan permainan ular tangga memberikan pengaruh yang bervariasi terhadap pengetahuan dan sikap remaja terkait konsumsi sayur dan buah. video animasi, terjadi peningkatan signifikan baik pada pengetahuan (p = 0,006) maupun sikap (p = 0,001). permainan ular tangga**,** yang menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan (p = 0,000) dan sikap (p =	Ukuran flipchart terlalu kecil untuk kelompok 10 orang (21,6 cm x 33 cm), mengurangi efektivitas penyampaian informasi, jumlah flipchart hanya satu buah, membatasi keterlibatan visual peserta, sampel kecil (hanya 30 siswa), membatasi generalisasi hasil.tambahkan jumlah dan ukuran flipchart agar lebih efektif untuk kelompok besar, permainan edukatif seperti ular tangga sebaiknya ditambah isi/materi edukasi lebih banyak.

		0,014) media flipchart mengalami peningkatan sikap yang signifikan (p = 0,001), namun tidak terdapat peningkatan signifikan pada pengetahuan (p = 0,607).	Media interaktif seperti video animasi dan permainan edukatif sangat dianjurkan untuk meningkatkan efektivitas pendidikan gizi di sekolah.

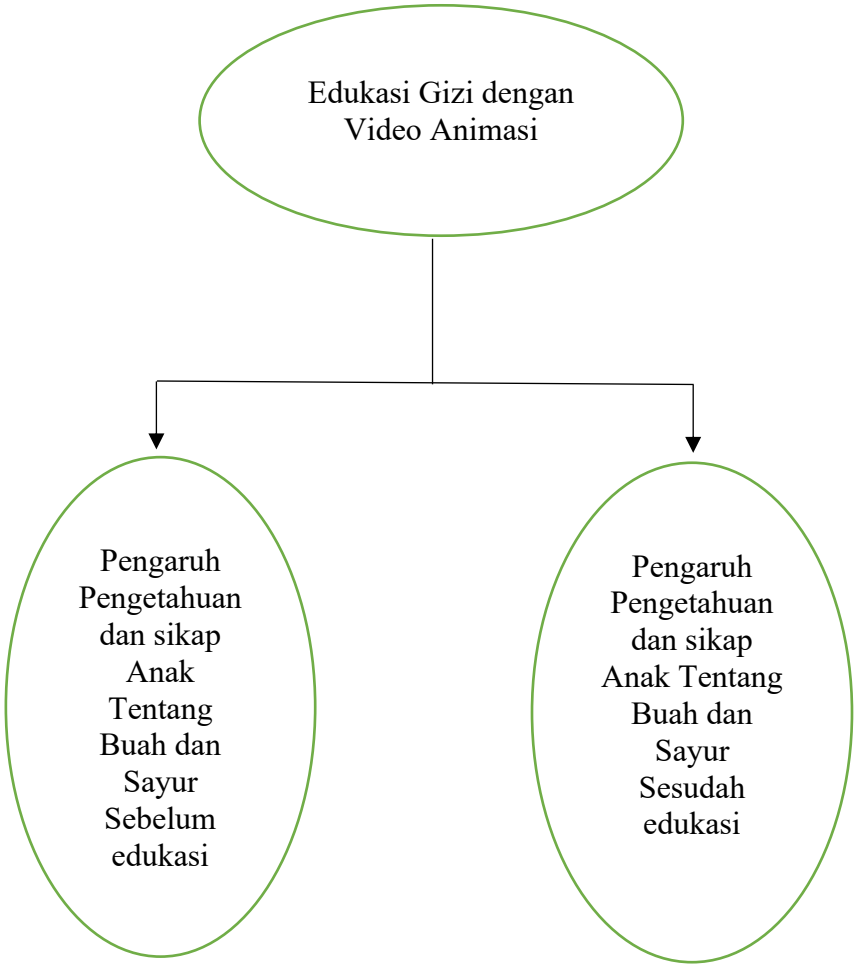
H. Kerangka Teori



Gambar 2.Kerangka Teori

Sumber: Modifikasi teori Lawrence Green

I. Kerangka Konsep



Gambar 3.Kerangka Konsep

J. Defenisi Operasional

Tabel 5.Defenisi Operasional

No	Variabel	Defenisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Edukasi gizi	Pemberian informasi mengenai buah dan sayur melalui media video animasi yang berisi materi tentang pengertian, manfaat, anjuran konsumsi, serta dampak kurang konsumsi sayur dan buah.	Absensi kehadiran	Sebelum diberikan edukasi dan sesudah diberikan edukasi	Nominal
2.	Pengetahuan	Tingkat pemahaman anak terhadap informasi mengenai manfaat, jenis, dan porsi konsumsi buah	Lembar Kuesioner pengetahuan pre test dan post test 20 soal dengan opsi jawaban: a,b,c,d.	Dalam penelitian ini, pengetahuan responden diukur berdasarkan Skor rata-rata dari jawaban benar dan dikategorikan sesuai jumlah skor	Ratio

		dan sayur yang dianjurkan sebelum dan sesudah edukasi.		Baik 76–100 % Cukup 56–75 % Kurang < 56 %	
3.	Sikap	Respons internal anak sekolah dasar terhadap konsumsi buah dan sayur yang mencakup minat, pandangan, dan kesediaan untuk mengonsumsi buah dan sayur secara rutin.	Lembar Kuesioner sikap pre test dan post test 15 soal dengan opsi jawaban : 1.Setuju 2.Tidak setuju	Dalam penelitian ini, sikap responden diukur Penilaian berdasarkan skor rata-rata jawaban "Setuju" dan "Tidak Setuju" Baik 76–100 % Cukup 56–75 % Kurang < 56 %	Ratio

K. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara edukasi gizi dengan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SDN 101902 Sekip

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan antara edukasi gizi dengan video animasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada anak sekolah dasar di SDN 101902 Sekip.