



PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TENTANG JAJANAN SEHAT TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN, SIKAP DAN PERILAKU SISWA/I SD SABILA AMANDA

Fauziah Handoko^{1*}, Zuhrina Aidha², Nursapia Haraharap³, Romiza Arika⁴, & Wahyudi⁵

^{*1-5} Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

*e-Mail: fauziahando.ko13@gmail.com

Submit Tgl: 15-Agustus-2026

Diterima Tgl: 18-Agustus-2026

Diterbitkan Tgl: 21-Agustus-2026

Abstrak: Makanan jajanan merupakan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan anak usia sekolah dasar, namun seringkali tidak terjamin kebersihan dan nilai gizinya sehingga dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan seperti keracunan makanan dan diare. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media video animasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa/i SD Sabila Amanda Kota Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-experimental (*one group pretest-posttest*), yang dilaksanakan di SD Sabila Amanda Kota Medan pada bulan April 2026. Sampel penelitian berjumlah 96 siswa/i kelas IV dan V yang diambil menggunakan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner pengetahuan (12 soal), serta kuesioner sikap dan perilaku dengan skor maksimal 40, yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi media video animasi. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan data berdistribusi tidak normal, sehingga analisis data menggunakan uji statistik non parametrik yaitu uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 7,26 menjadi 11,53, sikap dari 25,68 menjadi 36,91, dan perilaku dari 26,24 menjadi 37,73, dengan nilai $p < 0,001$ pada ketiga variabel, yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, membentuk sikap positif, serta mendorong perubahan perilaku siswa/i SD Sabila Amanda ke arah pemilihan jajanan yang lebih sehat dan aman. Disarankan agar pihak sekolah menjadikan media video animasi sebagai salah satu media pembelajaran, serta orang tua berperan aktif dalam mengawasi dan membimbing anak dalam memilih jajanan yang sehat.

Kata Kunci: Edukasi Kesehatan; Jajanan Sehat; Video Animasi

Abstract: Street snacks are an integral part of the lives of elementary school children; however, their hygiene and nutritional value are often not guaranteed, potentially leading to health issues such as food poisoning and diarrhea. This study aimed to analyze the impact of an animated video regarding healthy snacks on the knowledge, attitudes, and behaviors of students at SD Sabila Amanda, Medan City. A quantitative approach with a pre-experimental design (*one-group pretest-posttest*) was employed, conducted at the school in April 2026. The sample consisted of 96 fourth- and fifth-grade students selected via total sampling. Data were collected using a knowledge questionnaire (12 items) and questionnaires assessing attitudes and behaviors (maximum score of 40), administered before and after the animated video intervention. The Shapiro-Wilk normality test indicated a non-normal data distribution; consequently, the Wilcoxon test—a non-parametric statistical method—was used for analysis. The results showed that mean scores increased across all areas: knowledge rose from 7.26 to 11.53, attitudes from 25.68 to 36.91, and behaviors from 26.24 to 37.73. With p -values < 0.001 for all three variables, a significant effect was demonstrated. Thus, it is concluded that the

animated video is effective in enhancing knowledge, fostering positive attitudes, and encouraging behavioral changes among SD Sabila Amanda students toward selecting healthier and safer snacks. It is recommended that the school incorporate the animated video into its learning materials and that parents play an active role in supervising and guiding their children in choosing healthy snacks.

Keywords: Health Education; Healthy Snacks; Animated Video

Cara mengutip Handoko, F., Aidha, Z., Haraharap, N., Arika, R., & Wahyudi. (2026). Pengaruh Media Video Animasi Tentang Jajanan Sehat terhadap Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Siswa/i SD Sabila Amanda. *JIKES : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(1), 225–233.
<https://doi.org/10.71456/jik.v5i1.2540>

PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organization* (WHO) menjabarkan Setiap tahun di seluruh dunia, makanan yang tidak aman menyebabkan sekitar 600 juta kasus penyakit akibat makanan dan hampir satu dari 10 orang diseluruh dunia jatuh sakit setelah mengonsumsi makanan yang terkontaminasi, yang menyebabkan lebih dari 420.000 kematian. WHO memperkirakan bahwa setiap tahunnya, 33 juta tahun kehidupan sehat hilang di seluruh dunia akibat mengonsumsi makanan yang tidak aman, dan angka ini kemungkinan besar merupakan perkiraan yang terlalu rendah (Safety, 2023). Berdasarkan survei Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), lebih dari 99% anak mengonsumsi jajanan saat di sekolah (Syafriani et al., 2024). Menurut Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), pada tahun 2023 tercatat sebanyak 6.402 kasus Kejadian Luar Biasa (KLB) keracunan yang berasal dari berbagai kategori penyebab, meliputi keracunan akibat binatang, bahan kimia, pestisida, dan lain-lain. Dari jumlah tersebut, setelah dilakukan proses cleaning, editing, verifikasi, dan tabulasi data, diperoleh 1.722 kasus (27%) yang termasuk dalam KLB keracunan Obat dan Makanan (BPOM, 2024).

Berdasarkan provinsi lokasi kejadian pada tahun 2023, Provinsi Sumatera Utara menempati peringkat kelima dengan jumlah kasus keracunan Obat dan Makanan sebanyak 71 kasus (4,12%), menjadikannya provinsi dengan jumlah kasus tertinggi di wilayah Sumatra. Kota Medan sebagai lokasi penelitian kejadian luar biasa (KLB) keracunan makanan mencatat sebanyak 132 kasus pada tahun 2017, 45 kasus pada tahun 2018, kemudian mengalami peningkatan menjadi 127 kasus pada tahun 2019, dan pada tahun 2021 tercatat 54 kasus. Data tersebut menunjukkan bahwa kasus kejadian luar biasa (KLB) keracunan makanan di Kota Medan mengalami fluktuasi selama lima tahun terakhir. Oleh karena itu, diperlukan sistem kewaspadaan dini yang berkelanjutan agar kasus KLB dapat terus dipantau dan upaya peringatan dapat dilakukan sedini mungkin (Saragih et al., 2024).

Makanan jajanan sehat merupakan suatu yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sekolah dasar. Pangan jajanan menurut FAO (*Food and Agriculture Organization*) didefinisikan sebagai makanan dan minuman yang dipersiapkan dan/atau dijual oleh pedagang kaki lima dan di tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Makanan jajanan memiliki keunggulan diantaranya harga murah, mudah didapat, serta rasa yang cocok di lidah masyarakat khususnya anak usia sekolah (Desnita, 2021).

Anak usia sekolah merupakan usia yang rentan terhadap berbagai penyakit, khususnya yang berhubungan dengan pencernaan seperti diare dan cacingan karena diusia anak sekolah

yang masih sering jajan di luar. Adanya beberapa kejadian penyakit pada anak usia sekolah yang terjadi secara berulang disebabkan karena anak belum menyadari dan peduli betapa pentingnya kesehatan dengan menerapkan pola hidup sehat bagi diri sendiri. Selain itu juga masalah saat ini yang sangat memprihatinkan dunia yakni banyaknya penyakit akibat keracunan pangan seperti jajan luar D. A. Putri et al., (2023). Makanan jajanan yang mengandung zat berbahaya dan tercemar oleh mikroba dapat menimbulkan reaksi akut pada tubuh, misalnya diare, batuk, alergi, kesulitan buang air besar atau bahkan keracunan Amila et al., (2023). Sedangkan, hal ini akan berbeda pada paparan zat kimia berbahaya dalam jangka waktu yang lama yakni menimbulkan kanker, penyakit reproduksi, leukimia dan lain-lain. Secara umum, jenis bakteri yang terkandung dalam jajanan dan menimbulkan gangguan adalah bakteri *Escherichia coli*. Bakteri tersebut menghasilkan toksin sehingga dapat mengganggu fungsi normal sistem tubuh hingga dapat menyebabkan kematian (Agustiningtyas & Jeem, 2025).

Berdasarkan hasil survei awal pada siswa Sekolah Dasar, diketahui bahwa perilaku jajan siswa masih cenderung kurang sehat. Sebagian besar siswa sering membeli jajanan di pedagang kaki lima hampir setiap hari sekolah, dengan jenis jajanan yang umum dikonsumsi berupa makanan dan minuman berwarna mencolok, gorengan, bakso, permen, serta minuman manis kemasan, tanpa memperhatikan kebersihan dan kandungan gizinya. Dari sisi pengetahuan, sebagian siswa belum mengetahui secara jelas kriteria jajanan sehat. Meskipun pernah mendengar istilah jajanan sehat, siswa belum mampu menjelaskan ciri-cirinya dengan benar. Sementara itu, dari aspek sikap, pengetahuan tersebut belum sepenuhnya memengaruhi kebiasaan jajan siswa. Siswa cenderung tetap memilih jajanan berdasarkan rasa dan kemudahan memperoleh jajanan tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku jajan siswa, sehingga diperlukan upaya edukasi kesehatan yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan fenomena yang terjadi diatas, peneliti tertarik untuk menjadikan suatu penelitian dengan mengambil judul pengaruh media video animasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan, sikap dan perilaku siswa/i SD sabila Amanda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *pre experimental design*. *Pre-experimental design* ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Karena dalam design ini masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuk variabel dependen. Oleh karena itu hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independent. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan one-group pretest-posttest design. Menurut Sugiyono, (2020) *one-group pretest-posttest design* adalah sebuah design penelitian yang memberikan *pretest* terlebih dahulu sebelum dilakukan *treatment* atau perlakuan, kemudian setelah dilakukan *treatment* atau perlakuan akan diberikan *posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV dan V SD sabila amanda sebanyak 96 orang. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV dan V SD sabila amanda yang berjumlah 96 orang. Pengambilan sampel untuk penelitian menurut Arikunto jika jumlah populasinya kurang dari 100 orang, maka sebaiknya sampel diambil secara keseluruhan (gunakan populasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Univariat

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh data karakteristik responden berdasarkan karakteristik jenis kelamin dan umur. Hasil analisis univariat pada penelitian ini disajikan dalam table dibawah ini.

Tabel 1. Karakteristik Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	N	Presentase
Laki-laki	54	56.3
Perempuan	42	43.8
Total	96	100

(Sumber: Data Primer)

Berdasarkan tabel 4.1 Karakteristik jenis kelamin responden yaitu sebanyak 54 orang (56.3%) untuk laki-laki dan 42 orang (43.8%) untuk Perempuan.

Tabel 2. Karakteristik Usia

Usia	N	Presentase
9	19	19.8
10	38	39.6
11	33	34.4
12	6	6.3
Total	96	100

(Sumber: Data Primer)

Berdasarkan karakteristik usia responden, sebagian besar responden berusia 10 tahun yaitu sebanyak 38 orang (39,6%). Selanjutnya diikuti oleh usia 11 tahun sebanyak 33 orang (34,4%), usia 9 tahun sebanyak 19 orang (19,8%), dan yang paling sedikit adalah usia 12 tahun sebanyak 6 orang (6,3%).

2. Tingkat Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Responden Sebelum dan Sesudah Intervensi

Distribusi kategori pengetahuan, sikap, dan perilaku responden tentang jajanan sehat pada pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 5 berikut.

Tabel 3. Distribusi Kategori Pengetahuan Responden pada Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-test n (%)	Post-test n (%)
Baik	20 (20,8)	96 (100,0)
Cukup	48 (50,0)	0 (0,0)
Kurang	28 (29,2)	0 (0,0)
Total	96 (100,0)	96 (100,0)

(Sumber: Data Primer)

Rata-rata skor pengetahuan meningkat dari 7,26 (kategori cukup) pada *pre-test* menjadi 11,66 (kategori baik) pada *post-test*. Sebelum intervensi, sebagian besar responden berada pada kategori cukup (50,0%), sedangkan setelah intervensi seluruh responden (100%) berada pada kategori baik.

Tabel 4. Distribusi Kategori Sikap Responden pada Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-test n (%)	Post-test n (%)
Baik	27 (28,1)	96 (100,0)
Cukup	42 (43,8)	0 (0,0)
Kurang	27 (28,1)	0 (0,0)
Total	96 (100,0)	96 (100,0)

(Sumber: Data Primer)

Rata-rata skor sikap meningkat dari 25,36 (kategori cukup) pada *pre-test* menjadi 37,49 (kategori baik) pada *post-test*. Seluruh responden (100%) berada pada kategori sikap baik setelah diberikan intervensi.

Tabel 5. Distribusi Kategori Perilaku Responden pada Pre-test dan Post-test

Kategori	Pre-test n (%)	Post-test n (%)
Baik	33 (34,4)	95 (99,0)
Cukup	39 (40,6)	1 (1,0)
Kurang	24 (25,0)	0 (0,0)
Total	96 (100,0)	96 (100,0)

(Sumber: Data Primer)

Rata-rata skor perilaku meningkat dari 25,78 (kategori cukup) pada *pre-test* menjadi 38,25 (kategori baik) pada *post-test*. Hampir seluruh responden (99,0%) berada pada kategori perilaku baik setelah diberikan intervensi.

Analisis Bivariat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena jumlah responden kurang dari 100 orang. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	p-value Pre-test	p-value Post-test	Distribusi
Pengetahuan	0,013	< 0,001	Tidak Normal
Sikap	< 0,001	< 0,001	Tidak Normal
Perilaku	0,002	< 0,001	Tidak Normal

(Sumber : Data Primer)

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh data pengetahuan, sikap, dan perilaku, baik pada pre-test maupun post-test, memiliki nilai $p < 0,05$ sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji beda yang digunakan adalah uji non-parametrik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

2. Hasil Uji Wilcoxon

Uji Wilcoxon digunakan untuk melihat pengaruh intervensi media video animasi terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku responden. Hasil uji disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Rata-rata Skor dan Hasil Uji Wilcoxon pada Variabel Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku

Variabel	Mean Pre-test	Mean Post-test	Selisih Mean	p-value
Pengetahuan	7,26	11,66	4,40	< 0,001
Sikap	25,36	37,49	12,13	< 0,001
Perilaku	25,78	38,25	12,47	< 0,001

(Sumber: Data Primer)

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p < 0,001$ ($p < 0,05$) pada ketiga variabel, yang berarti terdapat perbedaan yang bermakna antara skor pre-test dan post-test. Rata-rata skor pengetahuan meningkat 4,40 poin, sikap meningkat 12,13 poin, dan perilaku meningkat 12,47 poin setelah diberikan intervensi media video animasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa dalam memilih jajanan sehat.

Pembahasan

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Pengetahuan tentang Jajanan Sehat

Hasil uji Wilcoxon pada variabel pengetahuan memperoleh nilai $p < 0,001$ ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi media video animasi. Hal ini diperkuat oleh peningkatan rata-rata skor dari 7,26 pada pre-test menjadi 11,66 pada post-test, dengan selisih rata-rata 4,40.

Temuan ini sejalan dengan penelitian A. A. B. Putri & Sulandjari, (2023). pada siswa SDN 148 Gresik, yang menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pengetahuan dari 56,33% menjadi 91% setelah pemberian intervensi video animasi disertai teka-teki silang ($p = 0,000$). Hasil serupa juga dilaporkan oleh Suhardiman et al., (2025) pada siswa SD Negeri 009 Loa Janan Ilir, dengan rata-rata pengetahuan meningkat dari 8,89 menjadi 9,89 ($p = 0,018$) setelah intervensi video animasi. Kesamaan arah temuan dari berbagai penelitian ini memperkuat bukti bahwa media video animasi merupakan strategi edukasi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar mengenai jajanan sehat.

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Sikap tentang Jajanan Sehat

Pada variabel sikap, hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p < 0,001$, dengan rata-rata skor meningkat dari 25,36 (pre-test) menjadi 37,49 (post-test), atau selisih 12,13 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sikap responden terhadap pemilihan jajanan sehat menjadi lebih positif setelah pemberian intervensi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Aliyah et al., (2025) pada siswa SDN Merjosari 2 Kota Malang, yang menemukan peningkatan proporsi sikap positif dari 55% menjadi 69% ($p = 0,00$) setelah edukasi berbasis video animasi. Penelitian Sugiyanto dkk. (2024) di Kota Palangka Raya turut mendukung temuan ini, dengan peningkatan sikap positif dari 46,2% menjadi 100% setelah intervensi. Kedua penelitian tersebut menguatkan simpulan bahwa video animasi tidak hanya membentuk sikap baru, tetapi juga memperkuat sikap positif yang telah ada pada diri siswa terhadap jajanan sehat (Usia & Raya, 2024).

Pengaruh Media Video Animasi terhadap Perilaku tentang Jajanan Sehat

Hasil uji Wilcoxon pada variabel perilaku memperoleh nilai $p < 0,001$, dengan rata-rata skor meningkat dari 25,78 (pre-test) menjadi 38,25 (post-test), atau selisih 12,47 poin. Temuan ini menunjukkan adanya perubahan perilaku nyata pada responden dalam memilih jajanan sehat setelah pemberian intervensi.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Dandy (2023) yang melaporkan peningkatan rata-rata skor perilaku dari 62,22 menjadi 94,37 ($p = 0,000$) setelah intervensi video animasi pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian Yanti dkk. (2023) mengenai perilaku pencegahan COVID-

19 pada siswa SDN 10 Lambung Bukit Padang turut menunjukkan pola serupa, dengan proporsi tindakan baik meningkat dari 75,0% menjadi 84,6% ($p < 0,05$) setelah intervensi video animasi (Oktafiandi, 2023).

Perubahan perilaku ini tidak terlepas dari kemampuan media video animasi dalam menyampaikan pesan kesehatan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar. Sesuai dengan teori Lawrence Green, perilaku kesehatan dipengaruhi oleh faktor predisposisi yang mencakup pengetahuan dan sikap. Ketika pengetahuan dan sikap meningkat melalui intervensi edukasi, perilaku pun cenderung berubah ke arah yang lebih positif. Dengan demikian, media video animasi terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap, tetapi juga mendorong perubahan perilaku nyata siswa dalam memilih jajanan sehat di lingkungan sekolah.

Kajian Integrasi Keislaman

Islam sangat menekankan pentingnya menuntut ilmu bagi setiap muslim, sebagaimana peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat dalam penelitian ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11(Suryati et al., 2021):

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ilmu yang dimaksud tidak terbatas pada ilmu agama, tetapi juga mencakup ilmu yang bermanfaat bagi kehidupan, termasuk pengetahuan gizi dan makanan yang sehat. Hal ini diperkuat oleh hadis riwayat Ibnu Majah yang menegaskan bahwa menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, termasuk anak-anak usia sekolah dasar.

Peningkatan sikap dan perilaku siswa dalam memilih jajanan sehat juga sejalan dengan QS. Al-Baqarah ayat 168, yang memerintahkan manusia mengonsumsi makanan yang halal dan thayyib (baik, bergizi, bersih, dan tidak membahayakan tubuh). Perilaku memilih jajanan sehat merupakan wujud nyata dari maqashid syariah, yaitu hifzun nafs atau menjaga jiwa dan kesehatan diri. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada bidang kesehatan masyarakat, tetapi juga mendukung terbentuknya generasi muslim yang sadar akan pentingnya mengonsumsi makanan yang halal dan thayyib.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media video animasi tentang jajanan sehat terhadap tingkat pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa/i SDS Islam Sabila Amanda, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketiga variabel tersebut. Tingkat pengetahuan siswa/i mengalami peningkatan dari 7,26 pada pre-test menjadi 11,66 pada post-test ($p < 0,001$), sikap siswa/i

meningkat dari 25,36 pada pre-test menjadi 37,49 pada post-test ($p < 0,001$), dan perilaku siswa/i meningkat dari 25,78 pada pre-test menjadi 38,25 pada post-test ($p < 0,001$).

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningtyas, I., & Jeem, Y. A. (2025). Pendampingan dan Pembinaan Pedagang Asongan Sekolah dalam Menghilangkan Bahan Berbahaya di SD Wilayah Kabupaten Sleman. *Jurnal Abdimas Madani Dan Lestari (JAMALI)*, 07(September), 362–369.
- Aliyah, J., Rachman, M. Z., & Yoga, D. D. (2025). Pengaruh Edukasi terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Konsumsi Jajanan Sehat pada Siswa Kelas 4 SDN Merjosari 2 Kota Malang. *SEHATRAKYAT (Jurnal Kesehatan Masyarakat)*, 4(4), 904–912. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v4i4.5505>
- Amila, A., Sembiring, E., & Harianja, E. S. (2023). Edukasi Pencegahan Keracunan Makanan Jajanan Pada Anak Di SD Swasta Amal Luhur Medan. *Journal Abdimas Mutiara*, 5(1), 99–104.
- BPOM. (2024). Analisis Data Kasus Keracunan Obat dan Makanan Tahun 2023. 20 Maret, 1–6. <https://pusakom.pom.go.id/riset-kajian/detail/analisis-data-kasus-keracunan-obat-dan-makanan-tahun-2023>
- Desnita, E. (2021). *Penggunaan Rhodamine B pada Saus Sambal Jajanan*. *CI*, 465–473.
- Oktafiandi, D. R. (2023). *Pengaruh Media Video Animasi tentang Jajanan Sehat Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Siswa/i SDN 005 Loa Janan Ilir* (pp. 1–89).
- Putri, A. A. B., & Sulandjari, S. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DENGAN TEKA- TEKI SILANG TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI JAJANAN SEHAT PADA SISWA SDN 148 GRESIK. *Jurnal Gizi Universitas Negeri Surabaya*, 03(03), 391–398.
- Putri, D. A., Sari, I. P., Afifah, I., Fahriza, M. G., Asthiningsih, N. W. W., & Mufilihatin, S. K. (2023). Peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat pada siswa sekolah dasar. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NUSANTARA*, 2, 1–7.
- Safety, F. (2023). *Estimating the global burden of foodborne diseases*. December.
- Saragih, R., Dasman, H., Indrapriyatna, A. S., Yani, F. F., Lipoeto, N. I., Yetti, H., Ilmiawati, I., & Harun, H. (2024). Food Poisoning Outbreak Prevention Model: The Role of Health Workers for Food Safety of Catering Owners. *Contagion: Scientific Periodical Journal of Public Health and Coastal Health*, 6(2), 1450. <https://doi.org/10.30829/contagion.v6i2.22195>
- Sugiyono. (2020). Sugiyono kuantitatif, Kualitatif dan R&D .Pdf. In *Alfabeta, Bandung* (p. 444).
- Suhardiman, N. F., Hendriani, D., & Bernadetha. (2025). Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengetahuan dan Motivasi dalam Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak SD Negeri 009 Loa Janan Ilir. *Jurnal Media Informatika*, 6(4), 2423–2427. <https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jumin/article/view/6672>

- Suryati, A., Nurmila, N., & Rahman, C. (2021). CONCEPT THE SCIENCE IN THE Qur ' an : Study Interpretation of Al-Mujadilah Verse 11 and Shaad Verse 29. *AL TADABBUR: JURNAL ILMU ALQURAN DAN TAFSIR*, 04(02), 217–227. <https://doi.org/10.30868/at.v4i02.476>
- Syafriani, Afiah, Lestari, R. R., & Febria, D. (2024). Efektivitas Penyuluhan Jajanan Sehat Upaya Penyehatan Kesehatan di Sekolah Dasar District Effectiveness of Healthy Snack Counseling Efforts for Health in Primary Schools. *NuCSJo: Nusantara Community Service Journal*, 2, 113–117.
- Usia, A., & Raya, P. (2024). Ghidza : Jurnal Gizi dan Kesehatan Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi ” Jajanan Sehat ”. *Ghidza: Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 8(1), 1–5.