

## Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah dan Sayur

Nur Syamsiah Awuni<sup>1</sup>, Khoiriyah Isni<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

\*Email: [khoiriyah.isni@ikm.uad.ac.id](mailto:khoiriyah.isni@ikm.uad.ac.id)

\*Penulis korespondensi: Jl. Prof. Dr. Soepomo, SH, Warungboto, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Naskah

Dikirim (06 Januari 2022)  
Direvisi (09 Februari 2022)  
Diterima (25 Mei 2022)

#### Kata Kunci

Media promosi kesehatan  
Kearifan lokal  
Manfaat sayur dan buah  
Germas  
Anak

### ABSTRAK

Tingkat konsumsi buah dan sayur pada anak di wilayah Kabupaten Klaten masih tergolong rendah. Hal ini termasuk dalam permasalahan gizi pada anak yang harus segera diatasi. Salah satu upaya yang telah dilakukan adalah edukasi dengan menggunakan media promosi kesehatan. Namun, media tersebut belum efektif dikarenakan penggunaan bahasa yang tidak sesuai dengan bahasa yang digunakan sehari-hari oleh anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian mengenai pengembangan media promosi kesehatan yang berbasis kearifan lokal untuk mengatasi masalah tersebut. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) level 1. Penelitian ini diawali oleh penggalan potensi masalah dengan sasaran enam anak usia 3-6 tahun dan tiga orang tua. Selanjutnya, dilakukan pengembangan media promosi kesehatan yang tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta ahli Bahasa. Data yang dihasilkan berupa data kuantitatif dan data kualitatif dari masing-masing subyek penelitian. Pengumpulan data melalui wawancara mendalam dengan kelompok sasaran dan validator ahli. Hasil penggalan potensi masalah pada kelompok sasaran menunjukkan bahwa diperlukan edukasi kesehatan dengan menggunakan sebuah media promosi kesehatan berbasis kearifan lokal dengan materi manfaat sayur dan buah untuk anak. Kearifan lokal disini adalah penggunaan bahasa jawa sebagai bahasa pengantar. Selanjutnya, dilakukan pengembangan produk berupa video animasi. Hasil penilaian dari ketiga validator ahli terhadap produk video animasi dikategorikan sangat layak, yaitu skor 100% dari ahli materi, skor 95% dari ahli Bahasa, dan skor 88,6% dari ahli media. Media promosi kesehatan ini perlu dilakukan uji coba pada sasaran terbatas hingga luas agar dapat digunakan sebagai media promosi kesehatan yang valid dan dapat disebarluaskan guna meningkatkan minat dan konsumsi makan sayur dan buah pada anak.

## PENDAHULUAN

Kematian yang disebabkan oleh penyakit menular di dunia yang diawali oleh kondisi permasalahan gizi pada anak-anak dan balita cukup tinggi (1). Berdasarkan hasil Riset Kesehatan Dasar, prevalensi gizi buruk sejak tahun 2007 justru mengalami peningkatan, Masalah gizi buruk pada anak di Indonesia telah menjadi sinyal yang perlu diwaspadai di negara-negara maju dan berkembang karena jumlahnya yang cenderung mengalami peningkatan mulai dari 18,4% (tahun 2007), 17,9% (tahun 2010) dan prevalensi nya menjadi 19,6% di tahun 2013 (2). Tahun 2018 pravalensi menurun menjadi 17,7%, Walaupun kasus gizi buruk sudah menurun, namun capaian masih jauh dari target *Millenium Development Goals* tahun 2015 yaitu sebesar 15,5%(1).

Makanan yang sehat untuk dikonsumsi setiap hari pada anak sangat penting. Pendidikan untuk anak bertujuan untuk membantu mengarahkan dasar perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam tumbuh kembang anak pada tahap selanjutnya (3). Dalam pertumbuhan anak ada masa tumbuh kembang anak sangat cepat yaitu umur 0-6 tahun. Pada masa ini dinamakan dengan sebutan masa keemasan (*golden age*) (4). Menurut teori Jean Piaget tentang tahapan perkembangan kognitif (*cognitive theory*) manusia khususnya anak pada umur 2-7 tahun anak ditahap mengamati dan meniru segala tentang tingkah laku yang dilihatnya pada tahap ini disebut dengan tahap pra-operasional (2). Upaya pemerintah dalam memberikan edukasi pada anak yaitu mengkampanyekan konsumsi sayur dan buah. Ada beberapa macam media promosi kesehatan tentang konsumsi sayur dan buah ada media cetak, media luar ruangan media elektronik. Media cetak mengenai konsumsi sayur dan buah berupa poster, leaflet. Media luar ruangan mengenai konsumsi sayur dan buah berupa reklame, spanduk.

Media elektronik mengenai konsumsi sayur dan buah salah satunya dengan menggunakan iklan layanan masyarakat berupa video animasi yang bertujuan agar anak-anak mudah memahami manfaat sayur dan buah (5). Dalam video tersebut menjelaskan manfaat sayur dan buah dikemas dalam bentuk animasi sehingga dapat menarik perhatian pada anak. Iklan layanan masyarakat dalam bentuk video sesuai dengan era digital seperti saat ini. Menurut penelitian Hassanudin mengatakan bahwa media video efektif dalam penyampain informasi pada anak pra sekolah (3). Didukung oleh penelitian Aprilaz mengatakan media video efektif dalam peningkatan pengetahuan pada anak pra ssekolah. Era digital pentingnya pengembangan media video untuk mencegah dampak negatif dari digital (4).

---

Tantangan pada era digital telah mampu masuk ke dalam berbagai bidang salah satunya sosial budaya (6). Seiring dengan berkembangnya berbagai media elektronik, maka anak secara tidak langsung diperkenalkan pada pola hidup tidak aktif. Salah satu bentuk perilaku inaktif adalah penggunaan screen media (*screen time*) seperti menonton televisi, bermain game, melihat video di ponsel dan membuka media sosial di gadget. Menurut Akademi Dokter Anak Amerika dan Perhimpunan Dokter Anak Kanada menegaskan, anak umur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh teknologi sama sekali. Anak umur 3-5 tahun dibatasi menggunakan teknologi hanya satu jam per-hari untuk screen time pada anak (5).

Media promosi kesehatan berupa video animasi mengenai manfaat sayur dan buah yang telah ada saat ini belum adanya yang berbahasa daerah. Pemanfaatan bahasa daerah efektif dalam peningkatan pengetahuan (7). Faktor resiko penyebab permasalahan gizi yang masih tinggi disebabkan oleh proporsi konsumsi buah dan sayur per hari dalam seminggu pada penduduk di Klaten masih rendah berdasarkan hasil Riskesdas konsumsi sayur dan buah hanya sebesar 5,0% (9).

Berdasarkan latar belakang, peneliti ini merancang dan membuat media promosi kesehatan berupa video animasi untuk anak usia 3-6 tahun dengan mempertimbangkan *screen time* dan tahap perkembangan anak. Uji kelayakan media video menggunakan metode *Research and Development* (RnD) level 1. Level ini peneliti melakukan penelitian untuk melakukan pembuatan produk tapi tidak melakukan pengujian lapangan (10). Keunggulan media video animasi dengan Bahasa daerah mengenai manfaat sayur dan buah ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video ini dengan bahasa daerah adalah dapat menarik minat, perhatian anak, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga anak tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang relatif lebih murah baik harga maupun pengoperasiannya (11). Dari keunggulan media video animasi berbasis kearifan lokal pada anak usia 3-6 tahun di atas diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta dapat menjadi media promosi kesehatan yang disesuaikan screen time dan tahap perkembangan Anak. Atas dasar diatas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Media Promosi Kesehatan Manfaat Buah Dan Sayur”.

## **METODE**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2021 di Desa Mlese, Gantiwarno, Kabupaten Klaten. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) atau RnD level 1. Penelitian bertujuan untuk menciptakan produk baru pada era digital saat ini (10). RnD level 1 diawali dengan menggali potensi masalah pada kelompok sasaran atau pengguna, yaitu dalam penelitian adalah orang tua dan anak. Penggalan potensi masalah bertujuan untuk mengetahui masalah yang ada dikelompok pengguna dan potensi yang dapat dikembangkan dari kelompok pengguna. Sebanyak tiga orang tua dan enam anak usia 3-6 tahun menjadi subyek pada tahap ini. Selanjutnya, penelitian dilanjutkan dengan pengembangan media promosi kesehatan yang divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa.

Validator ahli media memiliki kompetensi pada bidang media pembelajaran digital, sedangkan ahli materi merupakan salah satu dosen program studi Gizi Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan. Ahli materi memiliki kompetensi keahlian pada bidang kandungan gizi makanan khususnya manfaat sayur dan buah. Selanjutnya, validator Ahli bahasa dalam penelitian ini memiliki latar belakang pendidikan dari program studi bahasa jawa Universitas Negeri Yogyakarta. Pengalaman bekerja sebagai guru Bahasa jawa selama 9 tahun.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa pedoman wawancara mendalam untuk kelompok pengguna dan kuesioner validasi untuk seluruh validator. Pedoman wawancara mendalam digunakan untuk menggali potensi masalah pada kelompok pengguna. Sedangkan, kuesioner validator digunakan untuk menilai kelayakan produk media promosi kesehatan yang dikembangkan peneliti.

## **HASIL**

### **Potensi Masalah**

Penelitian ini diawali dengan menggali potensi masalah. Pengumpulan informasi kepada informan yaitu tiga orang tua dan enam anak usia 3-6 tahun. Penggalan potensi masalah dilakukan dengan wawancara mendalam kepada orang tua dengan menanyakan seputar pemahaman dan pengenalan konsumsi buah dan sayur dari orang tua kepada anak. Sedangkan, wawancara mendalam kepada enam anak usia 3-6 tahun difokuskan kepada media promosi

kehatan yang dibutuhkan oleh anak pada usia tersebut terkait pemahaman manfaat buah dan sayur.

Hasil penggalan potensi masalah menunjukkan bahwa orang tua tidak sepenuhnya memberikan pemahaman kepada anak mengenai jenis sayur dan buah, manfaat sayur dan buah, dan dampak kesehatan akibat kurangnya mengonsumsi sayur dan buah. Hal ini dikarenakan belum pernah diberikan penyuluhan kepada orang tua mengenai topik tersebut. Hasil wawancara kepada anak melaporkan bahwa media promosi kesehatan yang cocok dengan kebutuhan anak usia 3-6 tahun di lokasi penelitian berupa video animasi dengan Bahasa Jawa sebagai Bahasa pengantar.

### **Pengembangan Produk**

Tahap ini merupakan tahap pengembangan rancangan produk media promosi kesehatan. Peneliti mulai merencanakan desain produk video mengenai manfaat sayur dan buah dengan kelompok sasaran yaitu anak-anak usia 3-6 tahun di Desa Mlese, Gantiwarno, Klaten. Produk yang dikembangkan yaitu video animasi berbasis kearifan lokal dengan materi manfaat sayur dan buah untuk anak. Kearifan lokal disini adalah penggunaan bahasa jawa sebagai bahasa pengantar. Hal ini sesuai dengan hasil penggalan potensi masalah pada kelompok pengguna.

Materi promosi kesehatan yang dimuat pada video promosi kesehatan tersebut antara lain dampak negatif rendahnya konsumsi buah dan sayur pada kesehatan terutama pada saluran pencernaan. Kemudian, dampak positif tingginya konsumsi sayur dan buah yaitu meningkatkan imunitas tubuh sehingga tidak mudah terserang penyakit. Dampak kesehatan yang akan ditimbulkan apabila mengonsumsi makanan yang tidak sehat. Selanjutnya, dampak perilaku makan sehat sejak dini yaitu dapat menunjang tumbuh kembang yang optimal.

### **Pengujian Internal Desain dan Analisis Data**

Hasil uji validasi video animasi berbasis kearifan lokal dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Uji Validasi

Validator	Revisi ke-	
	I	II
Ahli Materi	85%	100%
Ahli Bahasa	95%	-
Ahli Media	88,6%	-

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan rekapitulasi hasil uji validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media yang disajikan dalam Tabel 1. Didapatkan hasil validasi akhir dari para ahli yang termasuk dalam kategori layak tanpa revisi.

Pengujian ahli materi meliputi tiga aspek penilaian yaitu aspek kualitas isi, aspek materi dan aspek video. Berikut penilaian setiap indikator pada masing-masing aspek:

#### 1. Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi disajikan pada Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Materi

Aspek penilaian	Indikator	Skor Validator (Revisi ke-)	
		Tahap 1	Tahap 2
Aspek kualitas isi	Materi dalam layanan mengandung unsur pemahaman manfaat sayur dan buah	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)
	Kesesuaian materi dengan tujuan layanan yang diberikan	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)
	Materi dalam media membantu menambah wawasan tentang pemahaman manfaat sayur dan buah.	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)
	Materi manfaat sayur dan buah sesuai dengan sasaran peneliti	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
	Kemernarikan materi untuk pengenalan manfaat sayur dan buah	5 (Sangat Baik)	5 (Sangat Baik)
Aspek materi	Kesesuaian materi yang diberikan	5 (Sangat baik)	5 (Sangat Baik)
	Materi yang diberikan kepada anak akurat	4 (baik)	5 (Sangat Baik)
Aspek video	Kejelasan informasi pada video tersebut	4 (Baik)	5 (Sangat Baik)

Sumber: Data Primer, 2021

Berdasarkan Tabel 3, validator materi memberikan penilaian dari tiga aspek yaitu aspek kualitas isi, aspek materi, dan aspek video. Masing-masing aspek penilaian memiliki indikator penilaian masing-masing. Selain penilaian dari segi skor atau kuantitatif, validator juga memberikan penilaian secara kualitatif berupa saran perbaikan, sebagai berikut : *“Sebaiknya, di scene lima bisa dijelaskan satu persatu dalam penyampaian mengenai manfaat sayur dan buah”*

*“Untuk penyampaian materi sebaiknya lebih interaktif sehingga materi yang diberikan lebih komunikatif”*

*“Pada bagian manfaat sayur dan buah bisa dijelaskan lebih detail agar sasaran peneliti dapat mengetahui lebih dalam mengenai manfaat sayur dan buah”*

*“Bagian es krim (perlu diperjelas lagi), karena kebanyakan es krim justru mengandung gula. lebih baik dihilangkan saja...”*

*“kecepatan dalam pembacaan materi terlalu cepat tidak sesuai dengan perkembangan anak usia 3-6 tahun”*

*“Bagus, sangat menjanjikan untuk dikembangkan pada sasaran usia lainnya”*

Hasil penilaian dari ahli materi sangat sesuai dan dapat dikembangkan pada sasaran peneliti yang lain tidak hanya untuk anak-anak.

## 2. Ahli Bahasa

Pengujian ahli bahasa meliputi aspek penilaian yaitu aspek lugas, aspek komunikatif, aspek dilogis dan interaktif, kesesuaian dan perkembangan anak, aspek penggunaan istilah symbol, icon, istilah. Berikut penilaian setiap indikator pada masing-masing aspek

Tabel 3. Aspek Penilaian Ahli Bahasa

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Kategori
Aspek lugas	Ketepatan struktur kalimat	5	Sangat Baik
	Keefektifan kalimat	5	Sangat Baik
	Kebakuan istilah	5	Sangat Baik
Aspek komunikatif	Pemahaman terhadap pesan dan informasi	5	Sangat Baik
Aspek dilogis dan komunikatif	Kemampuan memotivasi anak	5	Sangat Baik
	Kemampuan mendorong berpikir kritis anak	5	Sangat Baik
Aspek kesesuaian dan perkembangan anak	Kesesuaian dan perkembangan intelek anak	5	Sangat Baik
	Ketepatan bahasa	4	Baik
Aspek penggunaan istilah, symbol, ikon	Ketepatan ejaan	4	Baik
	Konsistensi penggunaan istilah	5	Sangat Baik

Sumber: Data Primer, 2021

Penilaian dari validator Bahasa, dilakukan hanya satu kali. Hal ini dikarenakan tidak ada revisi data atau masukan secara kualitatif dari ahli Bahasa. Sehingga peneliti melanjutkan penilaian media promosi kesehatan kepada ahli media.

### 3. Ahli media

Pengujian ahli media meliputi enam aspek penilaian yaitu aspek audio, aspek video, aspek ketepatan, aspek gambar, aspek alur dan aspek keunikan (Tabel 4).

Tabel 4. Aspek Penilaian Ahli Media

Aspek penilaian	Indikator	Skor	Kategori
Aspek audio	Kejelasan suara pemain dalam video	5	Sangat Baik
	Daya dukung suara terhadap materi dalam video	5	Sangat Baik
	Kesesuaian jenis musik pembuka	5	Sangat Baik
Aspek video	Kemenarikan sajian video	5	Sangat Baik
	Kualitas gambar video	5	Sangat Baik
	Kelengkapan pesan atau informasi video	4	Baik
Aspek ketepatan	Kejelasan informasi video	4	Baik
	Materi video dapat mengembangkan imajinasi anak tentang manfaat sayur dan buah	5	Sangat Baik
Aspek gambar	Kesesuaian gambar pada media video	4	Baik
	Gambar menarik	4	Baik
	Gambar sesuai dengan ilustrasi	4	Baik
Aspek alur	Alur cerita tidak bertele-tele	4	Baik
	Mampu mengungkap makna dari video	4	Baik
Aspek keunikan	Kreatif dan menarik	4	Baik

Sumber: Data Primer, 2021

## PEMBAHASAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan dalam penyerapan dan pemahaman informasi yang disampaikan bagi seseorang salah satunya anak usia 3-6 tahun. Video animasi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada anak. Anak masih tetap dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media video animasi. Selain itu, pada era digital sekarang ini video animasi tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran pada anak usia dini. Pada penelitian terdahulu telah dibuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan anak (6). Dalam hal ini menandakan anak-anak generasi milenial memang sudah pasti mudah terpengaruhi oleh teknologi digital (7). Teknologi yang menghantarkan anak generasi millennial dalam jaman serba digital mempermudah dalam memperoleh informasi. Di era serba digital sudah terbukti bahwa anak lebih senang untuk bermain gadget dibandingkan dengan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (8). Edukasi mengenai konsumsi sayur dan buah untuk anak sangat dibutuhkan dalam tumbuh kembang anak yang optimal (9). Edukasi konsumsi sayur dan buah yang dapat diberikan salah satunya manfaat konsumsi sayur dan buah bagi anak diantaranya pencernaan menjadi lancar, badan menjadi sehat sehingga tidak mudah terserang penyakit, tidak menimbulkan obesitas pada anak, anak menjadi aktif serta berprestasi. Selain itu terdapat pesan terkait contoh makanan sehat berbahan dasar sayur dan buah yang digemari oleh anak-anak.

Pengetahuan yang telah didapatkan, digunakan sebagai bekal dalam melakukan tindakan preventif seperti memilih jajanan yang sehat di konsumsi ketika di sekolah dan di rumah. Penggunaan media video promosi kesehatan mengenai manfaat sayur dan buah bagi anak dapat tersampaikan dengan ringkas dan sederhana. Pemilihan media promosi kesehatan berupa video animasi berdasarkan penggalian potensi masalah dan kebutuhan. Kelompok sasaran yaitu anak-anak lebih tertarik dengan video. Alasannya adalah video lebih menghibur serta belum adanya video animasi dengan bahasa daerah. Didukung oleh penelitian sebelumnya mengenai kelebihan dari penggunaan media video yaitu dapat memudahkan seseorang untuk mengingat, dapat mudah untuk di pahami, dapat diulang dalam mendengarkan informasi pada media video dan media video dapat menambah kreatifitas seseorang (10).

Pengujian internal dilakukan terhadap desain yang telah dirancang dan dikembangkan. Hasil penilaian ahli digunakan sebagai dasar untuk pengembangan produk video animasi

---

sekaligus menjadi uji validasi kelayakan media. Uji validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu memiliki peran dalam penelitian ini menilai konten yang disajikan dalam media edukasi yang memenuhi kebutuhan materi dan kebutuhan pembekalan. Kompetensi yang dimiliki ahli materi yakni dapat mengetahui konten yang diberikan sudah sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Ahli media yaitu memiliki peran dalam menilai visual dan audio yang di tayangkan dalam media edukasi dapat membantu sasaran peneliti dalam menerima informasi yang diberikan. Kompetensi dari ahli media yakni beliau memiliki platform pendidik untuk mengedukasi pendidik supaya anak-anak mudah menerima informasi dengan baik menggunakan media digital. Ahli bahasa yakni memiliki peran dalam penilaian bahasa daerah yang digunakan dalam media supaya sesuai dengan bahasa pengantar sasaran peneliti.

Penilaian ahli materi meliputi materi edukasi dalam video animasi sebagai edukasi pengenalan manfaat sayur dan buah bagi anak usia 3-6 tahun. Aspek yang dinilai yaitu aspek kualitas isi, aspek materi dan aspek video. Pengambilan uji kelayakan pada validasi ahli materi diambil dua kali dikarenakan pada uji kelayakan validasi pertama terdapat perbaikan pada media video tersebut. Hasil penilaian akhir pada aspek ini rata-rata mendapatkan nilai yang sangat baik. Materi dalam layanan video edukasi mengandung unsur pemahaman manfaat sayur dan buah. Menurut penelitian Asthiningsih, edukasi sejak usia dini sangat dianjurkan untuk meningkatkan derajat kesehatan anak (11). Kecerdasan potensi, dan dasar-dasar perilaku seorang telah terbentuk pada usia dini (12). Oleh sebab itu, materi yang disampaikan pada media yang dikembangkan secara keseluruhan harus mengandung unsur pengetahuan.

Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan anak akan memudahkan anak dalam memahami suatu hal yang baru. Kemenarikan materi pada media video dalam pengenalan manfaat sayur dan buah bagi anak. Video tersebut mempunyai daya tarik bagi anak untuk memahami informasi yang disampaikan melalui video edukasi (13). Cakupan materi mencakup semua isi materi yang ingin disampaikan. Pesan yang terdapat video edukasi sudah mencakup tentang manfaat sayur dan buah bagi anak. Materi sudah benar dan akurat sesuai dengan penelitian terdahulu. Kejelasan video dapat mempengaruhi emosi anak hasil penilaian dari ahli materi yaitu sangat baik mengartikan dalam video tersebut sudah jelas dalam pesan yang disampaikan tentang manfaat sayur dan buah bagi anak. Peran orang tua juga ditampilkan pada video ini. Orang tua mempunyai peran penting dalam mendidik anak tentang manfaat sayur dan buah. Konsumsi makanan yang dikonsumsi sejak dini akan dibawanya

---

hingga anak tumbuh dewasa. Oleh sebab itu, materi yang terkandung dalam video edukasi manfaat sayur dan buah dapat membantu orang tua dalam mendidik anak tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah (14).

Penilaian ahli bahasa meliputi terkait bahasa yang digunakan pada edukasi video animasi sebagai pengenalan manfaat sayur dan buah bagi anak. Mengingat di Indonesia memiliki keragaman budaya, tentunya terdapat sejumlah faktor penghambat dimana bahasa, simbol dan lambang-lambang yang sedikit berbeda dengan bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, peneliti merancang media yang berbasis kearifan lokal. Menyesuaikan kebutuhan serta nilai-nilai sosial budaya masyarakat maka pesan yang disampaikan akan lebih efektif untuk peningkatan pengetahuan anak-anak (15). Hasil potensi masalah yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa mayoritas komunikasi di daerah penelitian menggunakan bahasa daerah yaitu bahasa Jawa. Bahkan komunikasi di rumah antara anak dengan orang tua masih menggunakan bahasa daerah. Kalimat pada media video dan ketepatan dalam penyusunan kalimat. Keefektifan kalimat dan kebakuan istilah memiliki hasil penilaian yang sama. Pemilihan istilah bahasa Jawa membantu anak dalam memahami isi video tersebut, seperti istilah anak kecil pada bahasa Jawa menyebutnya dengan istilah *cah cilik*. Selain itu, istilah makan sayur dan buah apabila bahasa Jawa dengan sebutan *maem sayur lan buah*. Penggunaan istilah-istilah tersebut termasuk dalam tingkat tutur bahasa Jawa *ngoko lugu* sesuai dengan pengembangan media video edukasi yang digunakan dalam penelitian ini karena pada subyek penelitian yang akan diteliti adalah anak usia dini (16).

Video memiliki informasi dengan bahasa yang jelas dan mudah untuk dipahami. Bahasa yang *familiar* dengan anak dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada anak. Dengan demikian, anak mudah memahami informasi mengenai manfaat sayur dan buah. Selain itu, dalam penyampaian informasi tidak ada salah persepsi. Video edukasi adanya kalimat ajakan sehingga dapat memotivasi anak untuk mengonsumsi sayur dan buah (17).

Kesesuaian dan perkembangan intelek anak. Bahasa yang digunakan dalam video tersebut sudah sesuai dengan perkembangan anak sehingga mudah untuk dipahami oleh anak. ketepatan bahasa dan ketepatan ejaan pemilihan bahasa Jawa sudah cukup baik untuk usia anak-anak. Pada video tersebut pemilihan istilah tidak berubah sehingga mudah diingat oleh anak.

Penilaian ahli media meliputi terkait bahasa yang digunakan pada edukasi video animasi sebagai pengenalan manfaat sayur dan buah bagi anak usia 3-6 tahun. Pertumbuhan dan

---

perkembangan kognitif, biologis, spiritual dan psikososial terjadi pesat pada usia ini. Banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia pra sekolah yakni faktor gizi, penyakit, kesehatan gigi, masalah tidur (18). Audio yang ada pada video sudah jelas dari segi suara pemain, daya dukung suara serta kesesuaian jenis musik pembuka. Kemenarikan sajian dan kualitas gambar pada video tersebut termasuk dalam kategori sangat baik mengartikan secara visual video tersebut mempunyai daya tarik bagi anak-anak.

Kelengkapan pesan pada video dan kejelasan informasi tersebut mempunyai hasil penilaian yang termasuk dalam kategori baik. materi video dapat mengembangkan imajinasi anak tentang manfaat sayur dan buah memiliki penilaian sangat baik mengartikan bahwa video tersebut memiliki ilustrasi yang sangat baik mengenai manfaat sayur dan buah bagi anak. Mendidik anak dengan media dapat melatih motorik kasar, melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak. Media video memiliki peran besar terhadap terhadap aspek informasi dan persuasi dalam perubahan perilaku. Hal ini dikarenakan media video dapat memberikan stimulus pendengaran dan penglihatan kurang lebih 75-87% dalam merangsang ke otak (19).

Alur cerita pada video tersebut tidak bertele-tele. Penilaian termasuk dalam kategori baik. Unsur kreativitas juga sangat menonjol sehingga anak tertarik untuk memahami informasi yang termuat dalam video tersebut. Studi lain mengenai video animasi *Dora The Explorer* efektif dalam peningkatan pengetahuan dalam mempelajari hal yang baru pada anak (20). Media edukasi berupa animasi terbukti efektif dalam peningkatan kemampuan anak pada usia dini (21). Kemudian, layanan media video edukasi dapat mempermudah dalam penyampaian informasi kepada sasaran penelitian, sehingga dapat menarik perhatian anak untuk lebih lama dalam mempelajari suatu hal yang baru. Materi dalam media video yang dikembangkan dapat menambah wawasan tentang manfaat sayur dan buah (22).

## KESIMPULAN

Masalah yang berhasil digali mengenai gizi pada anak di Desa Mlese, Gantiwarno, Kabupaten Klaten adalah rendahnya konsumsi buah dan sayur pada anak usia 3-6 tahun. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya media promosi kesehatan yang sesuai dengan kebutuhan sasaran, yaitu berbasis kearifan lokal. Pengembangan media promosi kesehatan dilakukan oleh peneliti guna mengatasi masalah kesehatan tersebut.

Uji kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa menunjukkan bahwa video animasi berbasis kearifan lokal dinilai sangat layak untuk menjadi media promosi kesehatan mengenai manfaat buah dan sayur bagi anak usia 3-6 tahun.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Kementerian Kesehatan RI. Riskesdas 2018. Jakarta: Lembaga Penerbitan Litbangkes; 2018.
2. Mu'min SA. Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *J AL-Ta'dib*. 2013;6(1):89–99.
3. Hasanuddin SH. Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media video Dengan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Menggosok Gigi Anak Usia Prasekolah. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar; 2018.
4. Aprilaz I. Perbandingan Efektif Antara Metode Video Dan Cerita Boneka Dalam Pendidikan Seksual Terhadap Pengetahuan Anak Prasekolah Tentang Personal Safety Skill. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah; 2016.
5. Wardhani IK, Yuliati I. Gadget Pada Kesehatan Remaja Di Salah Satu Paroki. *J Penelit Kesehat*. 2021;11(2):15–9.
6. Vidayanti V, Tasya K, Tungkaki P, Retnaningsih LN. Pengaruh Pendidikan Seks Dini melalui Media Video Animasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Sekolah tentang Seksualitas di SDN Mustokorejo Yogyakarta. *J Formil (Forum Ilmiah) KesMas Respati*. 2020;5(2):203–14.
7. Rahmat ST. Pola Asuh Yang Efektif Untuk Mendidik Anak Di Era Digital. *J Pendidik dan Kebud Missio*. 2018;10(2):143–61.
8. Boiliu FM, Samalinggai K, Setiawati DW. Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4 . 0. *J Christ Educ*. 2020;1(1):25–38.

9. Budiana A. Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Sayur Dan Buah Sebagai Media Edukasi Pola Hidup Sehat Untuk Anak Usia 6-12 Tahun. Institut Seni Indonesia Yogyakarta; 2021.
10. Jatmika SED, Maulana M, Kuntoro, Martini S. Buku Ajar Pengembangan Media. Yogyakarta: K-Media; 2019.
11. Asthiningsih NWW, Wijayanti T. Edukasi Personal Hygiene Pada Anak Usia Dini Dengan G3CTPS. *J Pesut Pengabdian Untuk Kesejahteraan Umat*. 2019;1(2):84–92.
12. Suyadi. Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Mandiri Pustaka Insan; 2010.
13. Dewi K. Pentingnya Media Pembelajaran. *J Pendidik anak usia dini*. 2017;1(1):81–96.
14. Inten DN, Permatasari AN. Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean. *J Obs J Pendidik Anak Usia Dini*. 2019;3(2):366.
15. Andan Firmansyah, Ahid Jahidin, Nur Isriani Najamuddin. Efektivitas Penyuluhan Dengan Menggunakan Media Leaflet Dan Video Bahasa Daerah Terhadap Pengetahuan Bahaya Rokok Pada Remaja. *Bina Generasi Kesehatan*. 2019;11(1):80–6.
16. Sulistiono T. Efektivitas penggunaan bahasa jawa dalam promosi kesehatan gigi dan mulut untuk menurunkan skor plak gigi pada anak usia 6-8 tahun di mim klaseman gatak sukoharjo. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2016.
17. Agustriana E. Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Sma. Universitas Tanjungpura Pontianak; 2014.
18. Wong. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. 6th ed. Jakarta: EGC; 2009.
19. Urrahmah A. Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Personal Hygiene Menstruasi Pada Santri Di Pondok Pesantren Al Muna 2 Bantul. Universitas Ahmad Dahlan.; 2019.
20. Norma Lukito ET. Keefektifan Penggunaan Media Film Dora The Explorer Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Di Kelompok Bermain Tamanku Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta; 2016.
21. Marlianingsih N. Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud. *J Ilmu Kependidikan*. 2017;3(2):133–40.
22. Khadijah. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. Medan: Perdana Publishing; 2016.