

Perancangan Media Pembelajaran Pola Makan Sehat Untuk Menjaga Kesehatan Ginjal Pada Siswa Sekolah Dasar

Anggy Nursyifa^{1*}, Vicia Dwi Prakarti DB²

¹Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

²Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹Anggnursyifa18@gmail.com, ²viciadb21@gmail.com

Abstrak

Penyakit Ginjal Akut (PGA) merupakan masalah kesehatan serius di Indonesia, dengan peningkatan kasus akibat pola makan tidak sehat, terutama pada anak-anak. Untuk mengantisipasi kejadian PGA yang terjadi di Kota Padang Panjang, Sumatera Barat, khususnya pada anak Sekolah Dasar, diperlukan upaya edukasi mengenai pola makan sehat. Pola makan sehat adalah konsumsi makanan seimbang yang mencukupi kebutuhan nutrisi tubuh, meliputi karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan serat. Karya ini ditujukan untuk menciptakan media pembelajaran berupa video animasi edukatif untuk anak usia 10–12 tahun di Kota Padang Panjang, dilengkapi dengan media pendukung seperti poster, media sosial, buku jurnal harian makanan, dan permainan edukatif. Tujuan utamanya adalah menumbuhkan kesadaran akan pentingnya pola makan sehat sebagai upaya pencegahan gangguan ginjal. Metode perancangan menggunakan pendekatan 5W+1H dengan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara bersama guru, ahli gizi, dan siswa. Hasil penciptaan diwujudkan dalam pendekatan visual dan naratif yang menarik, efektif dalam menyampaikan edukasi kesehatan secara menyenangkan dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Pola makan sehat, Media Pembelajaran, Video Animasi, Siswa Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kesehatan merupakan aspek fundamental dalam mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Namun, tingkat kesehatan masyarakat Indonesia saat ini masih tertinggal dibandingkan negara-negara tetangga seperti Malaysia, Singapura, dan Thailand. Berdasarkan data Legatum Prosperity Index (2023), Indonesia menempati peringkat ke-87 dalam indeks kesehatan dunia, jauh di bawah Singapura yang menempati peringkat pertama. Rendahnya peringkat ini mencerminkan masih banyaknya permasalahan kesehatan di Indonesia yang belum tertangani secara optimal, salah satunya disebabkan oleh perilaku hidup tidak sehat, termasuk pola makan yang tidak seimbang dan tidak bergizi, terutama pada anak-anak.

Anak-anak usia sekolah dasar (10–12 tahun) merupakan kelompok yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat, baik secara fisik maupun kognitif. Pada usia ini, anak-anak mulai menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya dan mulai membentuk kebiasaan-kebiasaan yang akan terbawa hingga dewasa, termasuk kebiasaan makan. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak anak-anak Indonesia kini memiliki pola makan yang tidak sehat, seperti mengonsumsi makanan cepat saji, tinggi garam, tinggi gula, serta kurang mengonsumsi makanan bergizi seimbang. Kondisi ini berisiko menimbulkan berbagai masalah kesehatan, termasuk hipertensi, diabetes tipe 2, dan penyakit gagal ginjal kronik di usia muda.

Pola makan sehat berperan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Nutrisi yang cukup dan seimbang sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan otak, sistem kekebalan tubuh, serta kesehatan organ vital seperti ginjal. Ketidakseimbangan asupan nutrisi, kekurangan cairan, serta konsumsi makanan olahan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan metabolisme dan meningkatkan risiko penyakit kronis. Studi oleh Rahmanti dkk. (2024) menegaskan bahwa kebiasaan pola makan yang buruk sejak usia dini berkorelasi dengan meningkatnya risiko gagal ginjal kronik di masa depan. Kasus gagal ginjal akut pada anak-anak di Indonesia menunjukkan tren yang mengkhawatirkan. Data dari Kementerian Kesehatan dan Sekretariat Kabinet RI (2022) mencatat 189 kasus gagal ginjal akut pada anak di Indonesia, dengan mayoritas penderitanya adalah anak-anak usia 1–5 tahun. Provinsi Sumatera Barat sendiri menempati posisi kedua tertinggi dalam jumlah kasus, dengan 22 anak yang terkena gagal ginjal akut dan 12 di antaranya meninggal dunia. Sebagian besar kasus ini disebabkan oleh pola makan dan gaya hidup yang tidak sehat, bukan semata-mata karena faktor genetik. Hal ini menunjukkan pentingnya intervensi sejak dini dalam membentuk kebiasaan makan sehat pada anak-anak.

Sebagai bentuk upaya preventif, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi tentang pola makan sehat secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dan orang tua dalam memberikan edukasi yang tepat tentang pentingnya menjaga pola makan, serta mengenalkan jenis-jenis makanan sehat yang baik untuk dikonsumsi sehari-hari. Melalui edukasi yang efektif, anak-anak dapat membentuk

kebiasaan makan yang baik, memiliki pemahaman tentang pentingnya kesehatan, serta mampu menjaga keseimbangan gizi dalam tubuhnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak Sekolah Dasar tentang pentingnya pola makan sehat sebagai langkah pencegahan terhadap gangguan kesehatan, khususnya penyakit gagal ginjal. Harapannya, media ini dapat menjadi salah satu strategi edukatif untuk menciptakan generasi anak Indonesia yang lebih sehat dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik di masa depan.

METODE

Metode Pengumpulan Data

Metode penciptaan karya ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain berbasis praktik (*practice-based research*) yang berfokus pada proses perancangan media pembelajaran berupa video animasi tentang pola makan sehat untuk anak-anak sekolah dasar. Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang menekankan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna (anak-anak), konteks edukasi visual, serta eksplorasi solusi desain yang komunikatif dan efektif. Pendekatan ini dianggap paling sesuai untuk mengungkap fenomena secara holistik dan kontekstual, serta memungkinkan fleksibilitas dalam proses kreatif. Target audien dalam penciptaan karya ini untuk anak-anak usia 10–12 tahun (kelas IV–VI) di Kota Padang Panjang, Provinsi Sumatera Barat.

Penentuan sampel dilakukan secara purposive, yaitu dengan memilih dua sekolah dasar yang memiliki keterbukaan terhadap implementasi media pembelajaran baru, yaitu SD Negeri 1 dan SD Negeri 08 Padang Panjang Timur. Kriteria inklusi dalam penelitian ini mencakup anak-anak yang bersekolah secara aktif, memiliki kemampuan pemahaman dasar terhadap materi visual dan teks, serta tidak mengalami gangguan penglihatan atau gangguan kognitif berat. Kriteria eksklusi mencakup anak-anak dengan hambatan komunikasi atau keterbatasan medis tertentu yang dapat memengaruhi partisipasi mereka dalam pengujian media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap kegiatan belajar-mengajar di kelas, wawancara semi-terstruktur dengan guru dan melakukan wawancara langsung dengan ahli gizi, serta percakapan informal dengan siswa untuk memahami preferensi belajar mereka. Instrumen penelitian berupa pedoman observasi dan panduan wawancara dikembangkan secara internal dan disesuaikan dengan tujuan desain edukatif.



Gambar 1. Melakukan observasi langsung ke SDN 1 Padang Panjang Timur



Gambar 2. Melakukan observasi langsung ke SDN 1 Padang Panjang Timur

Proses perancangan media mengikuti tahapan metode design thinking yang meliputi: empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian (Brown, 2009). Pada tahap empati, peneliti menggali kebutuhan dan kebiasaan anak-anak terkait konsumsi makanan sehari-hari. Tahap definisi merumuskan permasalahan utama yang harus dipecahkan melalui media visual. Pada tahap ideasi, dikembangkan konsep cerita, karakter, dan pendekatan visual. Tahap awal perancangan media pembelajaran ini berupa storyboard, desain karakter, dan cuplikan animasi kemudian diuji kepada siswa untuk memperoleh umpan balik. Tahap pengujian dilakukan secara langsung dengan melakukan demonstrasi langsung untuk melihat daya tarik visual dan pemahaman isi pesan.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan analisis tematik, yaitu mengidentifikasi pola makna, dan kategori utama dari data hasil observasi dan wawancara. Kode-kode tematik disusun secara manual berdasarkan kemunculan tema yang relevan dengan perancangan media, seperti jenis makanan yang sering dikonsumsi, pemahaman anak tentang ginjal, dan preferensi terhadap gaya visual. Analisis ini digunakan untuk menyusun narasi edukatif serta menentukan bentuk dan konten media pendukung lainnya. Aspek etika dalam penelitian dijaga melalui pemberian informasi dan persetujuan kepada pihak sekolah serta guru pendamping. Identitas siswa tidak dicantumkan dalam publikasi, dan semua data hanya digunakan untuk keperluan akademik. Media yang dikembangkan juga disesuaikan dengan prinsip komunikasi anak, baik dari segi bahasa maupun visual, agar aman, layak, dan edukatif. Dengan menyampaikan proses secara transparan dan terperinci, bagian metode ini menunjukkan integritas akademik dan memungkinkan pembaca untuk menilai keabsahan serta keterandalan penelitian. Hal ini juga membuka peluang bagi peneliti lain untuk mereplikasi atau mengembangkan penelitian serupa di masa mendatang, memperluas kontribusi terhadap pengembangan media edukatif berbasis desain dan kesehatan anak

Metode Analisis Data

Setelah proses pengumpulan data dilakukan melalui tahapan metode penelitian, langkah selanjutnya adalah menganalisis data guna memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik target audiens serta konteks perancangan media pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan segmentasi target audiens dan metode analisis 5W1H. Segmentasi target audiens dilakukan untuk mengetahui dengan jelas siapa yang menjadi sasaran utama dari media pembelajaran yang dirancang. Dari segi geografis, media ini ditujukan untuk anak-anak Sekolah Dasar yang berada di wilayah Padang Panjang, Sumatera Barat. Secara demografis, target audiens adalah anak-anak berusia 10 hingga 12 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, yang sedang menempuh pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Secara psikologis, pendekatan yang digunakan dalam media ini bersifat menyenangkan dan edukatif, dengan menghadirkan karakter serta cerita yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka mengenai pentingnya pola makan sehat sebagai langkah preventif terhadap penyakit ginjal. Sementara itu, dari sisi perilaku, media ini menyoroti anak-anak yang memiliki kebiasaan makan yang kurang sehat, seperti sering mengonsumsi makanan cepat saji dan minuman manis. Melalui media ini diharapkan dapat ditanamkan kebiasaan baru yang lebih sehat dan bergizi.

Selain itu, analisis juga dilakukan dengan pendekatan 5W1H (What, Where, When, Why, Who, dan How) untuk memperkuat arah perancangan. What, karya yang akan dibuat berupa video animasi edukatif sebagai media pembelajaran tentang pola makan sehat untuk menjaga kesehatan ginjal. Where, media ini akan disebarluaskan dalam bentuk CD dan file digital kepada sekolah-sekolah di Padang Panjang, serta dapat pula diunggah ke platform YouTube. When, video animasi ini dapat digunakan pada saat proses pembelajaran di sekolah maupun diakses kapan saja dan di mana saja oleh siswa. Why, alasan perancangan media ini adalah karena masih rendahnya kesadaran anak-anak terhadap pentingnya pola makan sehat, yang berdampak pada meningkatnya risiko gagal ginjal, khususnya di Kota Padang Panjang. Who, media ini ditujukan untuk seluruh siswa Sekolah Dasar berusia 10–12 tahun, tanpa memandang jenis kelamin atau latar belakang sosial. How, media ini dirancang menggunakan ilustrasi visual yang menarik, serta video animasi berbasis grafis gerak dengan narasi edukatif yang mudah dipahami anak-anak, sehingga diharapkan mampu menarik perhatian sekaligus menyampaikan pesan edukatif secara efektif.

Strategi Perancangan

Strategi perancangan dalam media pembelajaran ini dibagi menjadi dua, yaitu strategi verbal dan visual. Strategi verbal difokuskan pada penggunaan bahasa yang sederhana, komunikatif, dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak Sekolah Dasar. Pendekatan emotional appeal digunakan untuk menggugah kesadaran dan empati anak terhadap pentingnya menjaga pola makan sehat demi kesehatan ginjal, melalui frasa-frasa ajakan seperti “Makanan Sehat, Ginjal Kuat”. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dengan kosakata yang disesuaikan, serta dilengkapi glosarium istilah sederhana untuk memperjelas makna.

Sementara itu, strategi visual menekankan pada penggunaan ilustrasi yang menarik, penuh warna, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Perbedaan antara makanan sehat dan tidak sehat digambarkan dengan kontras warna, karakter kartun digunakan untuk memberi afirmasi positif, dan elemen visual dirancang ceria serta informatif. Font yang digunakan berukuran besar dan mudah dibaca, dengan tata letak sederhana agar memudahkan navigasi. Elemen tambahan seperti animasi edukatif juga digunakan untuk memperjelas dampak negatif dari makanan tidak sehat terhadap kesehatan ginjal secara visual dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Utama

Karya utama yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa video animasi berdurasi 8 menit yang ditujukan kepada anak-anak sekolah dasar usia 10–12 tahun. Video ini mengangkat tema pola makan sehat sebagai upaya menjaga kesehatan ginjal, dengan menampilkan karakter anak-anak bernama Syifa dan Zaidan yang mengalami transformasi perilaku dari pola makan tidak sehat menjadi kebiasaan makan yang seimbang dan bergizi. Cerita dikemas dengan gaya naratif sederhana, dialog yang ringan, serta ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami.

Visual dalam video animasi menggunakan warna-warna cerah seperti biru muda, kuning, hijau, dan merah untuk menarik perhatian serta menciptakan kesan menyenangkan dan optimis. Gaya visual 2D yang digunakan mendukung kemudahan pengenalan karakter dan objek, serta memungkinkan penekanan pesan edukatif secara simbolik, seperti penggunaan infografik mini dan ekspresi wajah karakter yang mencerminkan emosi dan perubahan perilaku.



Gambar 3. *Shoot* perbedaan karakter



Gambar 4. *Shoot* karakter syifa dan zaidan bermain



Gambar 5. *Shoot* karakter Zaidan yang mulai mengikuti kebiasaan sehat Syifa

Animasi video ini memiliki segmen yang dapat mempengaruhi anak-anak yaitu dengan karakter superhero ginjal . Karakter ini memberikan visual yang membantu anak untuk memiliki rasa ingin menjaga ginjal agar tetap sehat dengan pola makan yang sehat, dilihat dari karakter superhero yang tersenyum saat kandungan makanan dan minuman yang dikonsumsi merupakan asupan yang memiliki nutrisi yang bagus untuk tubuh.



Gambar 6. *Shoot* Karakter superhero ginjal

Media Bauran

Selain karya utama, dikembangkan juga media pendukung untuk memperkaya pengalaman belajar anak, yaitu:

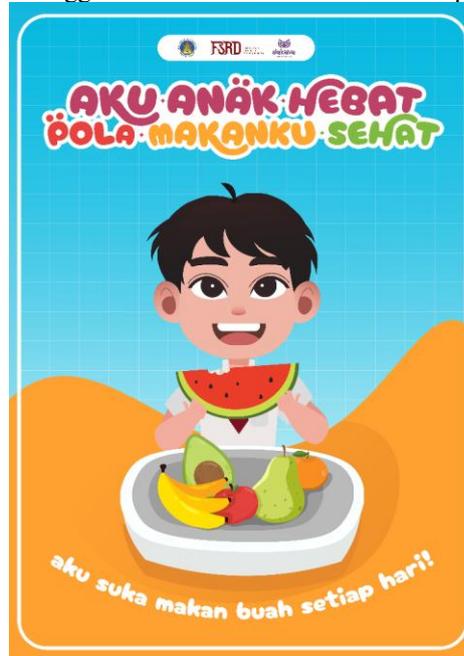
1. Poster Edukasi

Poster berisi ajakan positif seperti “Aku suka makan buah setiap hari” dan “Air putih teman tubuhku” yang dilengkapi dengan ilustrasi anak-anak memegang piring bergizi. Poster ini menggunakan pendekatan afirmatif agar anak-anak merasa terlibat secara emosional dan termotivasi.



Gambar 7. Poster Edukatif

Pada poster ini berisikan tentang edukasi mengenai makanan yang baik dikonsumsi oleh anak-anak, dengan kalimat “ini isi piring makananku” dan juga ilustrasi anak yang sedang memegang piring berisikan makanan yang bergizi juga menjadi salah satu bentuk edukasi untuk anak-anak. Poster ini membantu anak-anak mengenali contoh isi piring yang ideal, seperti adanya karbohidrat, protein, sayur, dan lauk-pauk. Visualisasi ini dirancang untuk menarik perhatian dan mempermudah anak-anak untuk memahami konsep gizi seimbang dengan cara yang menyenangkan dan mudah diingat. Karya akan diwujudkan pada ukuran A3 menggunakan kertas Luster kemudian dipasangkan pada bingkai foto.



Gambar 8. Poster Edukatif

Pada Poster ini menggunakan afirmasi positif dalam penerapannya, dengan kalimat “aku suka makan buah setiap hari” dapat memberikan sugesti positif kepada anak-anak serta membentuk pola pikir yang mendukung kebiasaan konsumsi buah secara rutin. Karya ini akan diwujudkan pada ukuran A3 dengan menggunakan kertas luster dan akan dipasangkan pada bingkai foto.



Gambar 9. Poster Edukatif

Poster ini menjelaskan tentang makanan yang baik untuk ginjal dan makanan yang perlu dihindari, didukung dengan ilustrasi ginjal yang sehat agar anak-anak peduli dengan makanan yang mereka konsumsi. Untuk perwujudannya, poster ini masih menggunakan kertas luster dan dengan ukuran A3 dan dipajang menggunakan bingkai foto.



Gambar 10. Poster Edukatif

Poster ini memuat sebuah afirmasi positif dalam penyampaiannya yaitu “minum susu, tulang kuat, aku semangat” dan didukung dengan ilustrasi karakter yang sedang bersemangat untuk meminum susu. Poster akan dicetak dengan ukuran A3 pada kertas luster dan diberi bingkai foto.



Gambar 11. Poster Edukatif

Poster ini merupakan poster edukatif yang bersifat persuasif, dengan kalimat ajakan didalamnya seperti “ayo jadi anak hebat dengan pola makan yang sehat”, visual ilustrasi karakter juga membantu untuk mengajak anak-anak mengonsumsi makanan yang sehat. Poster ini akan dicetak dengan ukuran A2 dan juga menggunakan kertas luster dan diberi bingkai foto.

Buku ini digunakan sebagai media refleksi anak untuk mencatat jenis makanan dan minuman yang dikonsumsi setiap hari. Format isian yang sederhana, visual menarik, serta adanya ruang untuk stiker atau tanda centang bertujuan membentuk kebiasaan sadar gizi secara bertahap.

Gambar 12. Buku Jurnal Harian

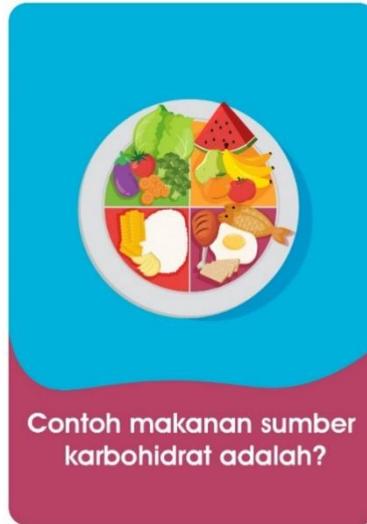
Buku jurnal harian ini berfungsi sebagai salah satu media pendukung untuk memantau pola makan anak-anak sekolah dasar. Melalui format pencatatan harian yang sederhana dan menarik, buku ini membantu anak-anak mencatat jenis makanan yang mereka konsumsi setiap hari, sekaligus memberikan gambaran umum bagi guru maupun orang tua dalam mengevaluasi kebiasaan makan anak.

3. Permainan Edukasi (Board Game)

Permainan “Anak Hebat Anak Sehat” dirancang berbasis tantangan dan pertanyaan seputar makanan sehat, fungsi organ tubuh, dan aktivitas harian. Permainan ini mengintegrasikan unsur belajar dan bermain untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.



Gambar 13. Game board aku anak hebat pola makan ku sehat



Gambar 14. Kartu pertanyaan game

Game anak hebat, anak sehat ini dibuat untuk mengasah pengetahuan anak-anak setelah menonton video pembelajaran yang ditayangkan oleh guru mereka disekolah. Game ini melatih daya ingat yang mereka miliki tetapi dengan cara yang menyenangkan dan bisa dimainkan oleh 2-4 anak. Cara memainkan game ini yaitu dengan melemparkan dadu dan maju sesuai angka dari dadu yang didapat, lalu setelah itu maju dan jika mendapatkan kotak pertanyaan anak tersebut harus menjawab pertanyaan tersebut dan jika jawaban benar dapat mendapatkan sticker untuk dikumpulkan sampai akhir permainan, yang paling banyak mendapatkan sticker dan bisa sampai garis finish itu merupakan pemenangnya. Pada papan permainan ini terdapat 3 kotak yang berbeda yaitu: kotak gambarkan karakter ilustrasi yang merupakan kotak pertanyaan, kotak yang bergambarkan makanan yang tidak sehat merupakan kotak zonk yang jika menempati kotak tersebut harus mundur 2 langkah, dan kemudian ada kotak bonus yang jika menempati kotak tersebut akan mendapatkan sticker makanan sehat untuk dikumpulkan sampai akhir permainan.

4. Konten Media Sosial (Digital Extension)

Versi singkat dari animasi, potongan visual menarik, serta ilustrasi karakter juga diadaptasi dalam format media sosial (Instagram carousel, reels, dan story) agar dapat menjangkau audiens yang lebih luas termasuk orang tua dan guru.



Gambar 15. Postingan Instagram

Penggunaan warna-warna cerah seperti biru muda, kuning, merah, dan hijau terbukti menarik perhatian anak dan menciptakan nuansa ceria yang mendukung pesan kesehatan. Hal ini sesuai dengan teori Munir (2013) yang menyatakan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan retensi informasi pada anak. Dalam pengujian terbatas di SDN 1 dan SDN 08 Padang Panjang

Timur, siswa menunjukkan respons positif: mereka tidak hanya memperhatikan video dengan antusias, tetapi juga mampu mengulang kembali informasi penting tentang jenis makanan sehat dan pentingnya air putih. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya. Banyaknya kata pada bagian ini berkisar.

KESIMPULAN

Penciptaan karya animasi video sebagai media pembelajaran tentang pola makan sehat untuk menjaga kesehatan ginjal pada anak-anak sekolah dasar menghasilkan solusi visual edukatif yang efektif dan komunikatif. Media ini terbukti mampu menjadi jembatan informasi antara pengetahuan tentang gizi dan gaya hidup sehat dengan cara penyampaian yang sesuai dengan karakteristik anak usia 10–12 tahun. Melalui pendekatan desain yang ceria, penggunaan karakter yang ramah, alur cerita yang sederhana, serta dukungan elemen visual dan audio yang konsisten dengan moodboard, animasi ini berhasil meningkatkan daya ingat dan pemahaman anak terhadap pentingnya pola makan sehat. Hasil dari penciptaan ini menunjukkan bahwa penggunaan warna-warna cerah seperti biru muda, merah, hijau, dan kuning diaplikasikan pada seluruh elemen visual. Pemilihan animasi ini disesuaikan dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar agar mampu menarik perhatian, memberikan kesan ceria, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Video berdurasi 6 menit ini dapat membantu guru di sekolah sebagai media pembelajaran tambahan dalam menyampaikan materi tentang pola makan sehat secara lebih menarik dan menyenangkan kepada anak-anak sekolah dasar.

Animasi edukatif ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga mampu membentuk kesadaran dan memotivasi perubahan perilaku anak dalam memilih makanan bergizi seimbang. Video ini dapat membantu guru di sekolah sebagai media pembelajaran tambahan dalam menyampaikan materi tentang pola makan sehat secara lebih menarik dan interaktif, dilengkapi dengan media pendukung lainnya seperti poster edukatif, buku jurnal harian, dan permainan interaktif, karya ini menjadi paket pembelajaran terpadu yang bisa digunakan baik di sekolah maupun di rumah. Pendekatan visual yang menarik dan cerita yang mudah dipahami, animasi ini menjadi media transformasi kebiasaan positif yang menyenangkan sekaligus berdampak nyata terhadap kesehatan anak-anak, terutama dalam mencegah gangguan ginjal sejak dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Kepada Ibu Sri Fadillah, S.Tr.Gz yang sudah bersedia menjadi narasumber penulis, kemudian terima kasih kepada pihak sekolah SDN 01 Padang Panjang Timur yang sudah bersedia menjadi tempat penelitian penulis dan juga terima kasih kepada pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang sudah membantu dalam proses perancangan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainnur Rahmanti, S. K. (2024). Penyuluhan Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Rangka Pencegahan Gagal Ginjal Kronik Pada Anak di Sekolah Dasar Tanjung Mas Semarang. *Ekspresi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia, Volume. 1, No. 3*, Hal. 132-138.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elfisha, M. (2022, Oktober 20). *Sumatera Barat catat 22 kasus gagal ginjal akut pada anak*. Retrieved from Antara News: <https://www.antarane.ws.com/berita/3190709/sumatera-barat-catat-22-kasus-gagal-ginjal-akut-pada-anak>
- Fardillah, Q. &. (2024). Dampak Pemberian Makanan Junk Food Pada Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 15–25.
- Indonesia, S. K. (2022). *Kasus Gagal Ginjal Akut pada Anak Meningkat, Kemenkes Minta Orang Tua Waspada*. Jakarta. Retrieved from <https://setkab.go.id/kasus-gagal-ginjal-akut-pada-anak-meningkat-kemenkes-minta-orang-tua-waspada/>
- Indonesia., K. K. (2019). *Pedoman Gizi Seimbang*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Institute, L. (2023). *The 2023 Legatum Prosperity Index*. England and Wales: Guarantee. Retrieved from https://docs.prosperity.com/9616/7756/5038/The_2023_Legatum_Pro Prosperity_Index_report.pdf
- Jaya, M. R. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 1–10.
- Nurusyaikha, R. H. (2023, Desember). MENJAGA POLA MAKAN SERTA EDUKASI GIZI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 09 Nomor 05*, 880-888.
- Pratama, P. A. (2023). Penerapan Metode Design Thinking dalam Implementasi User Interface Berbasis Website Studi Kasus Jro Sandat Property. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTKSI)*, 4(2), 80–88.
- Prawiyogi, A. G. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 2743–2752.

- Rahmawati, R. &. (2021). Penerapan Tumpeng Gizi Seimbang dalam Masyarakat. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, , 12(1), 45–52.
- Rokom. (2022, Oktober 19). *Kasus gagal ginjal akut pada anak meningkat, orang tua diminta waspada*. Retrieved from SehatNegeriku: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilismedia/20221017/3141288/kasus-gagal-ginjal-akut-pada-anak-meningkat-orang-tua-diminta-waspada/>
- Santrock, J. W. (2011). *Psikologi Pendidikan (Edisi 3)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D. R. (2020). Tumpeng Gizi Seimbang: Inovasi dalam Pendidikan Gizi. *Jurnal Gizi dan Pangan*, 15(2), 123–130.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suparno, A. B. (2016). *Media Komunikasi Representasi Budaya dan Kekuasaan*. Jawa Tengah: UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press).
- Tauhid., R. (2020). Dasar-Dasar Teori Pembelajaran. . *Jurnal Pendas*, 5(2), 123–130.
- Tv, C. I. (2022, Oktober 24). *VIDEO: Kasus gagal ginjal akut Sumbar bertambah 25, meninggal 13 orang*. Retrieved from CNN Indonesia.: <https://www.cnnindonesia.com/tv/20221024180543-401864753/video-kasus-gagal-ginjal-akut-sumbar-bertambah-25-meninggal-13-orang>
- Wijaya, D. S. (2024). Gagal Ginjal Kronik Pada Anak. *Jurnal Medika Utama*, 2(2), 707–716.
- Yulius, R. d. (2022). *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Zaini, A. (2024, November 20). *IDI Pertanyakan Data Peringkat Pendidikan dan Kesehatan Indonesia*. Retrieved from rri.co.id: <https://rri.co.id/kesehatan/824626/idi-pertanyakan-data-peringkat-pendidikan-dan-kesehatan-indonesia>