

LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan

**KEGIATAN PENELITIAN MAHASISWA
PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN TAHUN 2023-2014**

Nama Mahasiswa : Hilwa Maulidah Bissalamah

NIM : P17421203074

Pembimbing 1 : Wandu,S Kep.Ns.,M.Pd

Pembimbing 2 : Dr. Siti asiyah, S.Kep.Ns., M.Kes

Judul : Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi *Cov-Eat (Consumption Vegateble and Fruit-eat)* Terhadap Pengetahuan Mengenai Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang

KEGIATAN	PERIODE																							
	AGUSTUS				SEPTEMBER				OKTOBER				NOVEMBER				MEI				JUNI			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Pembagian Pembimbing																								
Penyusunan Outline & Judul Proposal																								
Penyusunan Proposal																								
Proses Bimbingan																								
Pendaftaran dan Seminar Proposal																								
Revisi Proposal																								

Lampiran 2 Surat Kelayakan Etik

On-Screen Keyboard

No	7-STANDAR KELAIKAN ETIK PENELITIAN	PILIHAN
7	Informed Consent <i>Penelitian ini dilengkapi dengan Peretujuan Setelah Penjelasan (FSP/Informed Consent-IC), merujuk pada 35 butir IC secara lengkap, termasuk uraian seperti berikut ini</i>	<input checked="" type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak

Justifikasi Informed Consent:

[← Sebelumnya](#) [Selesai →](#)

[Simpan](#) [Lihat Daftar](#) [Kirim ke KEPEK](#)

SIM-EPK © 2022
v202201

22:47
30/05/2024

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian



Kementerian Kesehatan
Poltekkes Malang
Jalan Besar Ijen 77C
Malang, Jawa Timur 65112
(0341) 566075
<https://poltekkes-malang.ac.id>

Nomor : PP.08.02/F.XX1.19.1/ /2024
Lampiran : -
Perihal : **Surat Ijin Penelitian**

23 April 2024

Yth.
Kepala SDN KOTALAMA 5 MALANG
di-
Tempat

Sehubungan dengan kegiatan penelitian dan Penyusunan Skripsi bagi mahasiswa Semester VIII Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Malang TA. 2023/2024. dengan ini kami mohon dengan hormat agar kiranya Bapak/Ibu pimpinan berkenan memberikan ijin penelitian kepada:

Nama : HILWA MAULIDAH BISSALAMAH
NIM : P17421203074
Alamat : Jl Terong Dalam No 10 Rt 11 Rw 03 Bumiayu Kota Malang

Untuk melaksanakan penelitian dengan kegiatan sebagai berikut :

Waktu Pelaksanaa : 22 April - 22 Juni
Tempat Penelitian : SDN KOTALAMA 5 MALANG
Jenis Data : Pengambilan Data
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi Cov-Eat (Consumption Vegetable a Fruit-Eat) Terhadap Pengetahuan Mengenai Pentingnya Konsumsi Buah dan Kelas V SDN Kotalama 5 Malang.

Selanjutnya, untuk konfirmasi dapat melalui kontak A/N: HILWA MAULIDAH BISSALAMAH No. Hp 089513820589.

Demikian surat ini kami buat. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.



Kementerian Kesehatan tidak menerima suap dan/atau gratifikasi dalam bentuk apapun. Jika terdapat potensi suap atau gratifikasi silahkan laporkan melalui HALO KEMENKES 1500567 dan <https://wbs.kemkes.go.id>. Untuk verifikasi keaslian tanda tangan elektronik, silahkan unggah dokumen pada laman <https://ite.kominfo.go.id/verifyPDF>.



(Catatan : Pencantuman Narasi Integritas dan Logo BLU, hanya Lembar yang ada TTD/ITE saja serta hanya untuk Surat Keluar Eksternal, Surat Undangan, Surat Tugas dan Surat Perintah)

Lampiran 4 Balasan Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KOTA MALANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KOTALAMA 5
Jl. Muharto Gg. VII / 54 Tlp. (0341) 343100 Malang. Kode Pos 65136
Web: sdnkotalama5.sch.id Email: sdnkotalama5_malang@yahoo.co.id, sdnkotalama5malang@gmail.com
NPSN : 20539454 NSS : 101056102071



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421.2/041/35.73.401.01.091/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NAMA : SUMARNI, S.Pd
NIP : 19720704 199707 2 002
JABATAN : KEPALA SEKOLAH
PANGKAT, GOL : PEMBINA TINGKAT 1 / IV/b
ALAMAT INSTANSI : Jl. MUHARTO Gg. VII / 54 KOTALAMA, KEDUNGKANDANG, KOTA MALANG

Dengan ini memberikan ijin kepada :

NAMA : HILWA MAULIDAH BISSALAMAH
NIM : P17421203074
PROGRAM STUDI : SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN
SEKOH / UNIV. : POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri Kotalama 5 Kelurahan Kotalama Kecamatan Kegungkandang Kota Malang, pada tanggal 30 April – 30 Mei 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi/Tesis/Disertasi/Penelitian yang berjudul : “STUDI KUANTITATIF : PENGARUH EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *COV-EAT (Consumption Vegetable And Fruit-Eat)* TERHADAP PENGETAHUAN MENGENAI PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR SISWA KELAS V DI SDN KOTALAMA 5 KOTA MALANG”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Malang, 31 Mei 2024

Kepala SDN Kotalama 5



SUMARNI, S.Pd

Pembina Tingkat 1 / IV/b

NIP. 19720704 199707 2 002

Lampiran 5 Surat Permohonan Menjadi Responden

SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth : Bapak/Ibu/Sdr/i Calon Responden

Di Tempat

Dengan hormat, Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Jurusan Kesehatan Terapan Program Studi S.Tr. Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Malang.

Nama : Hilwa Maulidah Bissalamah

NIM : P17421203074

Tingkat/Semester : 4 / Semester 7

Akan mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi *Cov-eat (Consumption Vegetable and Fruit-eat)* Terhadap Pengetahuan Mengenai Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta tidak menimbulkan akibat buruk bagi Bapak/Ibu/Sdr/I sebagai responden. Kerahasiaan informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian. Apabila Bapak/Ibu/Sdr/i menyetujui maka dengan ini saya mohon kesediaan responden untuk menandatangani lembaran persetujuan dan menjawab pertanyaan dan pernyataan yang saya ajukan dalam lembaran kuesioner.

Atas perhatian Bapak/Ibu/Sdr/i sebagai responden, saya ucapkan terima kasih.

Hormat saya

Peneliti,

Hilwa Maulidah Bissalamah

Lampiran 6 Kisi-kisi kuisioner pengetahuan

KISI-KISI KUESIONER PENGETAHUAN KOSUMSI BUAH DAN SAYUR

PENGARUH EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *COV-EAT (CONSUMPTION VEGETABLE AND FRUIT-EAT)* TERHADAP PENGETAHUAN MENGENAI PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR SISWA KELAS V SDN

KOTALAMA 5 MALANG

Terdiri dari 15 soal pilihan ganda

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Tingkat Pengetahuan (Nomor Soal)		
				Tahu	Paham	Aplikasi
1	Pengetahuan Buah dan Sayur	Pengertian Buah dan Sayur	Menyebutkan	1,2		
		Manfaat Buah dan Sayur	Menguraikan		3,4	
		Porsi Konsumsi Buah dan Sayur	Menyebutkan		5	
		Kandungan dalam Buah dan sayur	Menyebutkan	6,7,8		
		Porsi Konsumsi Buah dan Sayur	Menyebutkan			12
		Dampak Kurang Konsumsi Buah dan Sayur	Menyebutkan dan Menjeaskan		13,14,15	

Lampiran 7 Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

PENGARUH EDUKASI MENGGUNAKAN APLIKASI *COV-EAT (CONSUMPTION VEGETABLE AND FRUIT-EAT)* TERHADAP PENGETAHUAN MENGENAI PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN SAYUR SISWA KELAS V SDN KOTALAMA 5 MALANG

Nomor Absen :

Kelas :

Usia :

Jenis kelamin :

Tandai (x) kotak yang sesuai dengan jawaban yang kamu pilih.

1. Apa yang yang di maksud dengan sayur?
 - A. Makanan yang aku tidak suka
 - B. Makanan yang rasanya pahit
 - C. Makanan yang berasal dari tumbuhan dengan kadar air tinggi yang menyehatkan tubuh**
 - D. Makanan hijau seperti rumput
2. Apa yang di maksud dengan buah ?
 - A. Makanan yang mudah di cari di pasar
 - B. Makanan yang aku tidak suka
 - C. Makanan yang mengandung mineral,zat gizi dan vitamin**
 - D. Makanan dengan berbagai warna
3. Apa manfaat utama makan buah dan sayur untuk kesehatan tubuh adalah ?
 - A. Membuat saya lebih tinggi
 - B. Membuat kulit saya lebih cerah
 - C. Sebagai sumber vitamin,serat,mineral dan gizi**
 - D. Agar tulang kita tumbuh dengan baik
4. Kegunaan vitamin,mineral dan serat yang terkandung dalam buah dan sayur?
 - A. Agar tidak pingsan
 - B. Sebagai sumber kekuatan

C. Sebagai zat pengatur tubuh

D. Agar cepat kenyang

5. Berapa porsi buah dan sayur yang sebaiknya kita makan setiap hari?
- A. Satu porsi
 - B. Dua porsi
 - C. Delapan porsi
 - D. Empat porsi**
6. Di bawah ini adalah sayur yang kaya akan vitamin a adalah ?
- A. Kentang
 - B. Sawi
 - C. Jeruk
 - D. Wortel**
7. Jeruk lemon termasuk buah yang kaya mengandung vitamin?
- A. Vitamin c**
 - B. Vitamin a
 - C. Vitamin d
 - D. Vitamin b
8. Buah-buahan yang berwarna merah yang bermanfaat sebagai pelindung pembuluh darah dan serabut otot?
- A. Mangga
 - B. Apel
 - C. Strawberry**
 - D. Buah naga
9. Apa penyakit yang dapat dicegah dengan makan buah dan sayur?
- A. Cantengan
 - B. Keringat buntet
 - C. Patah tulang
 - D. Kanker**
10. Penyakit sariawan dapat di cegah dengan mengkonsumsi vitamin c, buah yang mengandung vitamin c antara lain?
- A. Jeruk**

- B. Pepaya
 - C. Jambu
 - D. Semangka
11. Makanan yang baik di konsumsi untuk mencegah penyakit dan memperbaiki gizi tubuh anak adalah?
- A. Mie gacoan
 - B. Buah dan sayur**
 - C. Buah dan es degan
 - D. Gorengan
12. Porsi konsumsi buah dan sayur yang di anjurkan untuk kita sebagai anak usia sekolah dasar.....gram ?
- A. 100-200
 - B. 300-400**
 - C. 500-1000
 - D. 50-100
13. Pernyataan yang tepat apa yang terjadi apabila kita kurang mengkonsumsi buah dan sayur?
- A. Mudah lapar ,rambut rontok,tidak bersemangat
 - B. Mudah haus,mengantuk,bersemangat
 - C. Mudah lapar,cepat tua dan pertumbuhan cepat.
 - D. Mudah sakit,pertumbuhan lambat dan penuaan dini**
14. Dampak jika kita kurang mengkonsumsi sayur?
- A. Meningkatkan resiko obesitas,resiko sembelit dan menurunkan kekebalan tubuh**
 - B. Dimarahi ibu guru
 - C. Meningkatkan resiko sembelit tapi gizi menjadi baik
 - D. Meningkatkan obsitas/kegemukan,kekebalan tubuh meningkat
15. Angkasa adalah anak yang tidak suka mengkonsumsi buah dan sayur ,setiap pagi angkasa mudah merasa sakit perut dan susah buang air besar hal ini disebabkan karena?

- A. Angkasa tidak suka buah dan sayur**
- B. Angkasa suka makan pedas
- C. Angkasa suka makan buah dan sayur
- D. Angkasa suka jajan di kantin sekolah

Lampiran 8 Lembar Persetujuan Responden

LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Telah mendapatkan penjelasan secara rinci dari peneliti tentang maksud, tujuan dan manfaat dari pelaksanaan penelitian yang dilakukan saudara :

Nama : Hilwa Maulidah Bissalamah

NIM : P17421203074

Judul : Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi *Cov-Eat (Consumption Vegateble and Fruit-Eat)* Terhadap Pengetahuan Mengenai Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang

Dengan ini saya menyatakan (bersedia/tidak bersedia*) untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Demikian persetujuan saya buat dengan sebenarnya tanpa paksaan dari pihak manapun, dengan catatan apabila sewaktu- waktu merugikan dalam bentuk apapun berhak membatalkan persetujuan ini.

Malang,.....
Responden

(.....)

Lampiran 9 Naskah Persetujuan Setelah Penjelasan

Naskah PSP (Persetujuan Setelah Penjelasan)

Saya Hilwa Maulidah Bissalamah adalah peneliti dari Poltekkes Kemenkes Malang Jurusan Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul “ Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi *Cov-eat (Consumption Vegeteble and Fruit-eat)* Terhadap Pengetahuan Mengenai Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang” dengan beberapa penjelasan sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media Aplikasi *Cov-Eat*.
2. Anda dilibatkan dalam penelitian karena anak usia sekolah dasar masih tergolong rendah dalam pengetahuan terkait pentingnya konsumsi buah dan sayur. Keterlibatan anda dalam penelitian ini bersifat sukarela.
3. Seandainya anda tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain yaitu mengundurkan diri atau anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenai sanksi apapun
4. Penelitian ini akan berlangsung selama 2 hari dengan sampel *Random sampling*. Pada hari pertama dilakukan pengisian *pretest* dengan memberikan kuissoner sebelum penyuluhan. Lalu pada hari kedua diberikan edukasi tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur media menggunakan media Aplikasi *Cov-Eat*. Dilanjutkan dengan pengisian *posttest* dengan memberikan kuisisioner kepada siswa setelah dilakukan edukasi.
5. Anda akan diberikan imbalan pengganti/ kompensasi berupa snack dan air mineral atas kehilangan waktu/ketidaknyamanan lainnya dalam berpartisipasi terhadap penelitian ini.
6. Setelah selesai penelitian, anda akan diberikan informasi tentang hasil penelitian secara umum melalui naskah publikasi yang akan di publikasikan dan memberikan dokumentasi berupa foto

7. Anda akan mendapatkan informasi tentang keadaan kesehatan anda selama pengambilan data/sampel menggunakan kuisisioner.
8. Anda akan mendapatkan informasi bila ditemukan kesalahan data dalam pengambilan data selama penelitian ini.
9. Anda juga akan diinformasikan data lain yang berhubungan dengan keadaan anda yang kemungkinan ditemukan saat pengambilan sampel/data berlangsung.
10. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan kuisisioner *pretest-posttest*, cara ini mungkin menyebabkan anda sedikit meluangkan waktu anda dalam keikutsertaan dalam penelitian.
11. Keuntungan yang anda peroleh dengan keikutsertaan anda adalah mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur.
12. Penelitian dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, siswa sekolah dasar, guru, orang tua/wali murid dan SDN Kotamala 5 Malang.
13. Setelah penelitian ini selesai, Anda tidak memerlukan perawatan setelah penelitian karena tidak terdapat intervensi dalam penelitian ini
14. Setelah penelitian ini selesai, Anda tidak mendapatkan intervensi dengan risiko tertentu yang memerlukan pengobatan atau tindakan kesehatan setelah penelitian ini karena penelitian ini hanya menggunakan kuesioner.
15. Selama menunggu mengesahkan secara legal, Anda tidak memerlukan pengobatan atau tindakan tertentu karena penelitian ini hanya menggunakan kuesioner
16. Anda akan diberikan informasi bila didapatkan informasi baru dari penelitian ini ataupun dari sumber lain.
17. Semua data dalam penelitian ini akan disimpan oleh peneliti (tim peneliti) dalam bentuk tidak mencantumkan informasi apapun terkait identitas responden baik nama maupun alamat, dan dalam kuisisioner responden menggunakan nama inisial sebagai identitas selama pengambilan data sampai penelitian ini di publikasikan

18. Semua informasi yang anda berikan dalam penelitian ini tidak akan disebar luaskan sehingga kerahasiaannya akan terjamin.
19. Penelitian ini merupakan penelitian pribadi dan tidak ada sponsor yang mendanai penelitian ini.
20. Peneliti menjadi peneliti sepenuhnya dalam penelitian ini.
21. Selama penelitian, Peneliti tidak memberikan jaminan kesehatan atau perawatan kepada subyek karena penelitian ini tidak mengandung unsur intervensi dan hanya pengisian kuisisioner.
22. Apabila terjadi risiko lain, Tidak ada pengobatan atau rehabilitasi dan perawatan kesehatan pada individu / subyek karena penelitian ini tidak mengandung unsur intervensi terhadap subyek.
23. Jika terjadi kecacadan atau kematian akibat penelitian ini, maka Peneliti tidak menjamin apabila terjadi resiko pada subyek karena penelitian ini non intervensi dan tidak ada organisasi yang bertanggung jawab karena ini merupakan penelitian pribadi.
24. Hal tersebut di atas sesuai dengan Penelitian ini tidak melibatkan unsur-unsur yang membahayakan kepada individu/subyek sehingga tidak ada jaminan hukum untuk hal tersebut
25. Penelitian ini telah mendapat persetujuan laik etik dari KEPK POLIKTEKNIK KEMENTERIAN KESEHATAN MALANG
26. Anda akan diberikan informasi apabila terjadi pelanggaran pelaksanaan protokol penelitian ini; dan jika terjadi pelanggaran, maka ketua peneliti akan menanggung semua kerugian yang di sebabkan kesalahan dari protokol penelitian.
27. Anda akan diberi tahu bagaimana prosedur penelitian ini berlangsung dari awal sampai selesai penelitian termasuk cara pengisian kuisisioner.
28. Semua informasi penting akan diungkapkan selama penelitian berlangsung dan anda berhak untuk menarik data/informasi selama penelitian berlangsung
29. Penelitian ini melakukan penyuluhan dengan menggunakan media *dengue cards game* dan hanya observasional menggunakan instrument kuisisioner *pretest-posttest* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sekolah dasar

terhadap pencegahan penyakit demam berdarah serta tidak menggunakan hasil tes genetik dan informasi genetik keluarga.

30. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisisioner, tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda.
31. Penelitian ini tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda, sehingga tidak diperlukan pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan bahan biologi.
32. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti.
33. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti.
34. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijellaskan oleh peneliti.
35. Penelitian ini tidak dilakukan secara online dan tidak menggunakan alat online atau digital

Saya berharap Saudara bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini dimana saudara akan melakukan pengisian kuesioner yang terkait dengan penelitian. Setelah Saudara membaca maksud dan tujuan penelitian diatas maka saya mohon untuk mengisi nama dan tanda tangan dibawah ini.

Saya setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Nama : _____

Tanda tangan : _____

Terimakasih atas kesediaan anda untuk ikut serta di dalam penelitian ini.

Dengan hormat

Saksi

Peneliti

.....

Hilwa Maulidah Bissalamah

Lampiran 10 SOP Edukasi

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)

Pemberian Edukasi Menggunakan Aplikasi *Cov-Eat* (*Comsumption Vegetable and Fruit-Eat*) Terhadap Pengetahuan Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang

	KEGIATAN EDUKASI DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI <i>COV-EAT</i> DI SDN KOTALAMA 5 MALANG	Tanggal pelaksanaan :
SOP	Tanggal Terbit :1/11/2023	Hal. 1½
Judul skripsi	Pengaruh Edukasi Menggunakan Aplikasi <i>Cov-Eat</i> (<i>Comsumption Vegetable and Fruit-Eat</i>) Terhadap Pengetahuan Pentingnya Konsumsi Buah Dan Sayur Siswa Kelas V SDN Kotalama 5 Malang	
Pengertian	<ol style="list-style-type: none">1. Pengertian Buah Buah adalah sumber mineral serta vitamin yang dibutuhkan bagi anak. Buah-buahan memiliki kandungan vitamin B kompleks, vitamin C. serta mineral seperti kalsium, kalium, dan lainnya. Anak-anak cenderung menyukai buah karena memiliki cita rasa yang manis .2. Pengertian Sayur Sayur adalah bagian dari tanaman yang dimakan untuk memenuhi kebutuhan gizi seseorang. Menurut amanda sayur mayur adalah bagian dari tumbuhan yang merupakan bahan makanan. Semua bagian tumbuhan bisa dijadikan bahan makanan sebagian besar daun, batang, bunga dan buah.	

Tujuan	Untuk menambah wawasan informasi kepada siswa sekolah dasar tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop dan Hp 2. Proyektor dan LCD 3. Alat tulis (ATK)
Prosedur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pra Edukasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Penginstalan Aplikasi <i>Cov-Eat</i> 2) Pembukaan 3) Pengisian Daftar Hadir 4) Pengisian <i>Pre-Tes</i> 2. Edukasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Memberikan panduan cara menggunakan aplikasi <i>Cov-eat</i> 2) Edukasi materi menggunakan media aplikasi <i>Cov-eat</i>. 3) Siswa mengaplikasi secara mandiri aplikasi <i>Cov-eat</i> 3. Pasca Edukasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Pengisian Post-Test 2) Penutup
Persyaratan Responden	Seluruh siswa kelas V

Lampiran 11 Uji Validitas

Pertanyaan	R hitung	R tabel	Keterangan
1	0,4162	0,3009	Valid
2	0,4969	0,3009	Valid
3	0,5690	0,3009	Valid
4	0,3174	0,3009	Valid
5	0,5368	0,3009	Valid
6	0,5704	0,3009	Valid
7	0,4992	0,3009	Valid
8	0,6506	0,3009	Valid
9	0,4554	0,3009	Valid
10	0,6506	0,3009	Valid
11	0,4811	0,3009	Valid
12	0,42179	0,3009	Valid
13	0,3679	0,3009	Valid
14	0,4028	0,3009	Valid
15	0,4523	0,3009	Valid

Lampiran 12 Uji Wilcoxon

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	45 ^b	23.00	1035.00
	Ties	6 ^c		
	Total	51		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics^a

	POSTTEST - PRETEST
Z	-5.885 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 13 Uji Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	31	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	31	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.731	15

Lampiran 14 Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sebelum	.183	51	.000	.896	51	.000
setelah	.192	51	.000	.840	51	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Lembar Instrumen Ahli Media

A. Penilaian Aspek Materi dan Media

1. Penilaian Aspek Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kualitas isi pesan	✓				
	1) Aplikasi Cov-Eat dapat menjelaskan materi dengan mudah dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					
	2) Aplikasi Cov-Eat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran (edukasi)					
	3) Aplikasi Cov-Eat menjelaskan dengan gambar-gambar (hasrat) yang menarik					
2	Kualitas pembelajaran Sasaran Edukasi	✓				
	1) Pembelajaran menggunakan Aplikasi Cov-Eat lebih menarik					
	2) Pembelajaran menggunakan Aplikasi Cov-Eat terasa lebih menyenangkan					
	3) Menggunakan Aplikasi Cov-Eat dapat lebih memahami materi.					

2. Penilaian Aspek Media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
A.	UNSUR AUDIO	✓				
	1. Kualitas Dialog/narration/suara narasumber					
	2. Kualitas dan variasi Sound effect					
	3. Variasi tempo Audio (Musik latar, Transisi, dll)					
	4. Kualitas teknis/Efek audio					
B.	UNSUR VISUAL	✓				
	1. Kualitas Pemasangan Objek					
	2. Variasi Setting					
	3. Kualitas Property (Kejelasan Property, setting, dan Objek)					
	4. Kualitas Lighting/Pencahayaan					
	5. Variasi ukuran visual/Shot					
	6. Variasi gerakan visual objek dan kamera					
	7. Kualitas Gambar/Video					
	8. Kualitas Penlowder (Video Pembuka)					
	9. Kualitas efek visual (transisi dan Animasi)					
	10. Variasi sudut pengambilan gambar					
	11. Kualitas warna/pengaturan warna					
	12. Hubungan antara Video, Narasi, dan Musik Latar					
	13. Kualitas Video Penutup					
C.	UNSUR BAHASA					

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
	1. Kebakuan bahasa yang digunakan					
	2. Keefektifan kalimat yang digunakan					
	3. Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat					
D.	UNSUR PENDUKUNG	✓				
	1. Kualitas Cover					
	2. Kualitas Editing					
	3. Kejelasan Caption/Teks					
	4. Keseimbangan Ruang (Lata Letak)					

Saran/Komentar :

.....

*sumber Journal Of Borneo Holistic Health

A. Penilaian media

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		3	2	1
1	Kualitas isi pesan/materi	✓		
	1) Sesuai tujuan pembelajaran			
	2) Lengkap dengan ide			
	3) Kebenaran materi			
	4) Mudah untuk dipahami			
	5) Sistematis, sesuai alur logika dan jelas			
	6) Menyentuh perasaan (emosi)			
	7) Sesuai perkembangan jiwa sasaran			
	8) Menimbulkan daya tarik sasaran			
	9) Mendorong sasaran untuk mencerpakan dalam kehidupan sehari - hari			
2	Kualitas pembelajaran	✓		
	1) Merangsang timbulnya partisipasi untuk mempelajari media			
	2) Merangsang tumbuhnya kerjasama dalam belajar			
	3) Menimbulkan saling ketergantungan positif dalam belajar			
	4) Merasa lebih bergairah dan bersemangat untuk belajar			

No	Aspek yang dinilai	Skor		
		3	2	1
	5) Lebih fleksibel dalam mencapai tujuan belajar			
	6) Media edukasi interaktif			
	7) Menjadi sumber belajar yang memadai			
	8) Pembelajaran berpusat pada sasaran edukasi			
	9) Evaluasi belajar mengacu pada tujuan pembelajaran			
	10) Memberi umpan balik terhadap hasil evaluasi			

B. Kelayakan aspek kualitas materi dan pembelajaran

No	Jenis Kekurangan	Saran perbaikan

C. Kesimpulan

Rekomendasi : Lingkari nomor yang sesuai penilaian.

- Layak digunakan
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan

Malang,
 Ahli Materi,

 Dr. Farida Halia DRS, S.Kp, M.Pd
 NIP. 196402221988032003

Lampiran 16 Storyboard





10 | APLIKASI COV-EAT
Consumption Vegetable and Fruit -Eat

IDENTITAS PENELITI APLIKASI COV-EAT
(Consumption Vegetable and Fruit -Eat)

NAMA : HILWA MAULLIDAH BISSALAMAH

INSTANSI : POLTEKKES KEMENKES MALANG

PROGRAM STUDI : SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN

TEMPA TANGGAL LAHIR : MALANG ,28 MEI 2001

ALAMAT : JL. TERONG NO 10 BUMIAYU ,KEDUNGKANDANG KOTA MALANG

hilwaa.maulida

hilwamaulidah99@gmail.com



Lampiran 17 Pretest dan Posttest

Responden	Pengetahuan post test															TOTAL	Nilai				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	87	87% baik	baik :76-100% = 49	
2	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80	80% baik	cukup : 56-75% = 2	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik	kurang : < 56% = 0	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
6	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	87	87% baik		
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
9	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	87	87% baik		
10	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	87	87% baik		
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	87	87% baik		
13	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	9	60	60% cukup		
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	93	93% baik		
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	80	80% baik		
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
19	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80	80% baik		
20	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80	80% baik		
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
22	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	80	80% baik		
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12	80	80% baik		
24	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	11	73	73% cukup		
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	87	87% baik		
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	87	87% baik		
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	93	93% baik		
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	13	87	87% baik		
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
35	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	87	87% baik		
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
38	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	13	87	87% baik		
43	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	87	87% baik		
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	93	93% baik		
45	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100	100% baik		
49	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
50	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93	93% baik		
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	93	93% baik		
																		92			
																		8,624836			
																		91,63399			

Lampiran 18 Penelitian yang sejenis

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	PUSPITA, Monica ADI, Sapto; RATIH, Puspita. (2019)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Sebagai Media Promosi Kesehatan Tentang Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa Sekolah Dasar.	Pengembangan multimedia interaktif ini divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru yang merupakan wali kelas V. dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif ini sangat layak digunakan sebagai media promosi	Sasaran : Siswa SD Metode Edukasi : Ceramah dan diskusi kelompok, <i>Pre-test</i> <i>Posttest</i> Variabel : Pengetahuan , Sikap dan Tindakan	Judul Penelitian Tempat Penelitian Metode Penelitian : metode penelitian dan pengembangan

			kesehatan bagi siswa sekolah dasar.		
2.	MAHMUDA H, Umi; YULIATI, Endri (2020)	Edukasi konsumsi buah dan sayur sebagai strategi dalam pencegahan penyakit tidak menular pada anak sekolah dasar.	Tim pengabdian masyarakat melakukan kampanye edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak . dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pengetahuan dan sikap mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar setelah diberikan	Sasaran : Siswa SD Metode Edukasi : Ceramah dan diskusi kelompok, Penelitian <i>True</i> <i>Eksperimen</i> dengan penelitian model <i>Pre- test posttest</i> <i>control</i> <i>group</i> <i>design.</i> Variabel : Usia, Pengetahuan , dan Kepatuhan	Judul Penelitian Tempat Penelitian Metode Penelitian : Analisis yang digunakan adalah an analisis statistik pengetahuan dan sikap

			edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur menggunakan media powerpoint dan handout.		
3.	SALSABILA, Salma Tia, et al (2021)	Edukasi dengan media video animasi dan powerpoint meningkatkan pengetahuan dan asupan konsumsi sayur dan buah.	Hasil Penelitian menunjukkan pemberian edukasi dengan menggunakan media video animasi dan power point slide memiliki pengaruh terhadap pengetahuan.	Sasaran : Siswa SD Metode Edukasi : Ceramah dan diskusi kelompok, Variabel : Usia, Pengetahuan, dan Kepatuhan	Judul Penelitian Tempat Penelitian Metode Penelitian : Quasi Experiment with controlled group pre-post test design.

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

Studi Pendahuluan yang menghasilkan hasil observasi dan wawancara



Dokumentasi saat penelitian melakukan intervensi berupa edukasi dengan metode ceramah dengan alat bantu media aplikasi pembelajaran.

