

## Pengembangan Media *Chibi Art* sebagai Informasi

### Makanan Berserat pada Remaja

**Maya Zahrotul Asma**

Program Studi Gizi Klinik

Jurusan Kesehatan

### **ABSTRAK**

Rendahnya tingkat pengetahuan terhadap pemenuhan makanan dengan kandungan serat tinggi, menjadi salah satu penyebab timbulnya masalah kesehatan pada remaja. Di era dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, penggunaan media sosial melalui internet memiliki potensi besar sebagai sarana untuk melakukan promosi kesehatan. Upaya yang dapat ditempuh dalam melakukan promosi kesehatan salah satunya melalui penggunaan media kartun/anime. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media *Chibi Art* sebagai informasi makanan berserat pada remaja. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode ini menerapkan tahapan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi dan pemberian kuesioner, serta pemberian angket penilaian. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan media informasi kesehatan *Chibi art* sebagai bentuk promosi kesehatan dan memberikan informasi mengenai makanan yang memiliki nilai gizi serat tinggi untuk remaja. Hasil yang diperoleh dari penilaian melalui uji validasi materi dan media berturut-turut yaitu 90% dan 90,6%. Dapat disimpulkan bahwa media *Chibi Art* sudah layak untuk digunakan dan diuji coba tanpa adanya revisi.

**Kata kunci:** media *chibi art*, makanan berserat, promosi kesehatan, remaja