

PENYULUHAN GIZI MELALUI MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN JAJANAN ANAK SEKOLAH DASAR

Abdullah Tamrin^{1*}, Sunarto¹, Chaerunnimah¹, Siti Hajra²

¹Jurusan Gizi, Poltekkes Kemenkes Makassar

²Alumni Prodi Gizi dan Dietetika Poltekkes Kemenkes Makassar

*) Korespondensi: abdullahtamrin@poltekkes-mks.ac.id

Article History

Submitted: 11-04-2023

Resived: 05-06-2023

Accepted: 12-06-2023

ABSTRACT

Most school pupils do not have enough understanding about choosing snacks so that it will affect their attitudes and conduct in choosing snacks. Children of school age prefer animated videos because they offer appealing visuals that can make educational content more appealing to viewers. Understanding the impact of counseling through animated films, assessing the amount of nutrition knowledge of elementary school students before and after counseling, and examining the impact of nutrition counseling at that level of knowledge using animated video media are all important concepts. This study's design was pre-experimental, with a one-group pretest and post-test configuration. Grades 4, 5, and 6 pupils make up the population. 59 persons make up the sample. Through asking questions, knowledge can be discovered. T-test and paired tests for statistical analysis The study discovered that the group of 11-year-olds was made up of 28 individuals (47.5%); samples based on class revealed that class VI A had the most individuals, with up to 22 (37.3%); samples based on gender revealed that the majority of individuals were male, with 40 (67.3%). Before and after counseling, the knowledge levels in both categories were 40.7 percent and 88.1 percent, respectively. According to statistical analysis, there is a knowledge impact with a value of $p = 0.000$. With animated video media, counseling has an impact on primary school children's awareness of snacking. In cooperation with relevant parties including the community health center, the health office, and street food entrepreneurs, it is vital to make efforts to expand the knowledge of all primary school pupils from the school.

Keywords: *knowledge, animated video, counseling*

PENDAHULUAN

Pemimpin masa depan bangsa dan mesin kemajuan adalah anak sekolah bangsa kita oleh karena itu, perlu untuk mempromosikan dan meningkatkan derajat kesehatan saat ini. Inisiatif kesehatan bertujuan untuk mempromosikan gizi, terutama untuk anak-anak di Sekolah Dasar, atau mereka yang berusia antara 7 dan 12 tahun. Sumber daya manusia yang

sehat, intelektual, bugar, dan produktif merupakan hasil dari gizi yang baik. karena dampaknya terkait langsung dengan pencapaian sumber daya manusia yang berkualitas, maka peningkatan gizi siswa Sekolah Dasar khususnya merupakan langkah strategis (Suzana & Haris 2018).

Mayoritas siswa kurang mempunyai pengetahuan yang diharapkan mampu membentuk keputusan melakukan jajan,

yang berdampak pada sikap dan tindakan mereka (Sugianti et al. 2018).

Berdasarkan laporan Badan Pengawas Obat dan Makanan BPOM tahun 2013 terdapat lebih dari 99 % anak-anak makan makanan jajanan Ketika di sekolah. Kemungkinan masalah kesehatan pada anak-anak meningkat dengan tingginya persentase anak-anak yang makan jajanan. salah satu alasan anak tetap mengonsumsi jajanan yang buruk ialah kurangnya pemahaman. Padahal jajanan tersebut mengandung bahan yang dapat menyebabkan kanker pada manusia (BPOM 2013). Berdasarkan temuan pengawasan Badan POM, persentase anak sekolah yang menerima jajanan tidak sesuai standar berkisar antara 40% hingga 44%, karena penggunaan bahan berbahaya seperti *formalin*, *boraks*, dan *rhodamin* yang dilarang digunakan dalam makanan termasuk pada jajanan anak sekolah, sehingga tidak memenuhi standar keamanan pangan (Sumarni *et al.*, 2020)

Temuan survei pendahuluan terhadap 10 siswa oleh peneliti mengungkapkan bahwa 60% siswa tidak memahami bagaimana perilaku anak sekolah dasar saat memilih makanan sehat di lingkungan sekolah. Hal ini ditunjukkan dengan ketidaktahuan siswa akan banyaknya jenis makanan bergizi dan bahan tambahan makanan seperti pewarna sintesis dan pemanis buatan. 40% siswa sudah mengetahui cara memilih jajanan sehat di sekolah dan mempraktekkan kebiasaan ini.

Pengetahuan, sikap, dan perilaku anak dapat dipengaruhi secara positif oleh pengajaran gizi di kelas. Pendekatan dan media yang digunakan dalam mendidik masyarakat tentang gizi memainkan peran penting dalam efektivitas program pendidikan gizi (Kostanjevec et al. 2018). Dalam proses pendidikan media juga dapat membantu merangsang indera penglihatan.

Salah satu metode penyampaian pesan atau informasi yang dapat dipahami oleh khalayak dan diharapkan dapat

membentuk pengetahuan tentang makan sehat ialah penyuluhan gizi. Perilaku serta pengetahuan anak berpengaruh besar terhadap makanan yang mereka pilih. strategi pencegahan telah dilakukan, seperti penyuluhan untuk membantu anak membedakan jajanan yang bergizi dan nyaman untuk dimakan, guna mengurangi paparan anak sekolah terhadap jajanan yang tidak sehat dan tidak nyaman. Penggunaan animasi memiliki dampak yang signifikan terhadap cara berpikir sebagian besar anak muda karena anak-anak menyerap semua pengetahuan yang mereka bisa dan mencoba mewujudkannya (Wulandari et al. 2022).

Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran anak sekolah dasar terhadap makanan jajanan adalah dengan menggunakan media visual yang menarik dan tepat waktu untuk mengajari mereka tentang nutrisi dengan mempertimbangkan kualitas unik mereka. Media audio visual berbasis video merupakan salah satu dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan gizi. Berdasarkan penelitian Lingga 2020, menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi berupa media animasi rata-rata pengetahuan gizi seimbang siswa meningkat pada skala pengetahuan dan perilaku.

Untuk menarik lebih banyak perhatian anak-anak dan menyampaikan informasi secara efektif, kartun animasi dibuat dengan plot dasar yang menyenangkan. Metode film animasi ini diyakini akan membantu anak memilih jajanan bergizi yang baik dan aman.

Agar penyampain informasi secara efektif dan lebih menarik perhatian anak sekolah dasar , maka metode film animasi dibuat dengan plot dasar yang menyenangkan. Strategi film animasi ini dimaksudkan agar dapat mempengaruhi sikap anak dalam memilih jajanan yang sehat dan bebas resiko (Lionardi 2022).

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penyuluhan Gizi melalui Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektifitas pendidikan gizi yang diberikan kepada anak sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Al-fikri Makassar dengan menggunakan media video animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Salah satu jenis penelitian adalah penelitian pra-eksperimen, yang menggunakan desain one group pre-test and post-test design. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman siswa terhadap pilihan jajanan siswa Sekolah Dasar ditentukan oleh pelatihan gizi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Dasar IT AL-Fikri Makassar. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2023.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini ialah semua siswa Sekolah Dasar IT AL-Fikri Makassar. Sampel dalam penelitian ini ialah siswa kelas 4,5, dan 6 dengan total jumlah 145 siswa. Dan untuk besar sampel menggunakan metode pengambilan sampel

menggunakan metode simple random sampling dengan metode penentuan besar sampel penelitian menggunakan rumus Slovin dan didapatkan besar sampel sebanyak 59 orang.

Jenis dan Cara Pengumpulan Data

Data dasar sampel meliputi pengidentifikasi sampel seperti nama, jenis kelamin, usia, kelas, dan tanggal lahir menggunakan kuesioner yang diberikan secara langsung sekali dalam seminggu. Pengetahuan sampel diukur dengan *pre* dan *post-test* untuk menguji pengetahuan jajanan anak sekolah dasar, digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kebiasaan makan dan pengetahuan jajanan. Data sekunder meliputi gambaran umum lokasi penelitian diperoleh dari pihak sekolah.

Pengolahan dan Analisis Data

Data pengetahuan gizi yang telah diperoleh dari sampel melalui kuesioner dikategorikan baik jika jawaban kuesioner nilai rata-rata benar >60% dan dikategorikan kurang jika jawaban kuesioner benar ≤60% dari nilai rata-rata yang diolah menggunakan program SPSS. Untuk menguji hipotesis, data dievaluasi menggunakan uji statistik uji t berpasangan dengan nilai p 0,000. Berdasarkan teori dan temuan penelitian yang bersangkutan, data disajikan dalam bentuk tabel dan narasi.

HASIL

a. Umur

Tabel 1
Distribusi Berdasarkan Umur

Umur	n	%
10	18	30,25
11	28	47,5
12	13	22,0
Total	59	100

Tabel 1 menunjukkan distribusi berdasarkan umur yaitu umur 10 tahun sebanyak 18 orang (30,25%), umur 11

tahun sebanyak 28 orang (47,5%) dan umur 12 tahun sebanyak 13 orang (22,0%).

Tabel 2
Distribusi Sampel Berdasarkan Kelas

Kelas	n	%
IV A	17	28,8
V B	20	33,9
VI A	22	37,3
Total	59	100

Tabel 2 menunjukkan distribusi berdasarkan kelas yaitu kelas IV A sebanyak 17 orang (28,8%), kelas V B

sebanyak 20 orang (39,9%) dan kelas VI A sebanyak 22 orang (37,3%).

Tabel 3
Distribusi sampel berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	40	67,8
Perempuan	19	32,2
Total	59	100

Tabel 3 menunjukkan distribusi berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki

sebanyak 40 orang (67,8%) dan perempuan sebanyak 19 orang (32,2%).

Tabel 4
Distribusi dan Analisis Pengetahuan Jajanan Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Gizi

Kategori	Sebelum Penyuluhan		Setelah Penyuluhan		<i>p</i>
	n	%	n	%	
Pengetahuan Baik	24	40,7	52	88,1	0,00
Kurang	35	59,3	7	11,9	
Total	99	100,0	59	100,0	

Uji T berpasangan

Tabel 4 menunjukkan distribusi dan analisis pengetahuan jajanan sebelum dan sesudah penyuluhan gizi. Sebelum penyuluhan pengetahuan baik sebanyak 24 orang (40,7%) dan meningkat setelah penyuluhan sebanyak 52 orang (88,1%).

PEMBAHASAN

Pengetahuan

Perdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar IT Al-Fikri Makassar, 24 anak (40,7%) dan tidak lebih dari 35 siswa (59,3%) memiliki pengetahuan gizi yang kuat sebelum menerimanya. sebaliknya, terdapat 52 orang (88,1%) dan kurang dari 7 orang (11,9%) setelah mendapatkan penyuluhan gizi yang adekuat.

Setelah merasakan hal tertentu, pemahaman mengikuti serta mengarah pada pengetahuan. Terdapat 5 indera tubuh manusia penglihatan, indera pendengaran, penciuman, rasa, dan sentuhan digunakan untuk merasakan. Manusia mempelajari banyak hal melalui mata dan telinga mereka, dapat dikatakan bahwa pengetahuan tidak selalu dihubungkan dengan sekolah. Menurut Ghazali, tujuan pendidikan sesuai dengan pandangan hidupnya dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, yaitu memberi petunjuk akhlak dan pembersihan jiwa dengan maksud dibalik itu membentuk individu yang ditandai dengan sifat utama dan takwa (Khairiah 2018).

Pengaruh penggunaan alat peraga atau media yang dapat menunjang kegiatan

pendidikan saat ini tidak lepas dari proses pendidikan gizi. Perancangan media pendidikan mengikuti prinsip bahwa pengetahuan setiap orang diperoleh atau ditangkap melalui panca inderanya (Kapti, 2010 dalam (Saputra et al., 2016) salah satu aspek instrumental yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media informasi. Media informasi harus disesuaikan dengan tujuan dan materi yang akan disampaikan (Gazaly, 2022).

Menggunakan menggunakan analisis Man Whitney p-value 0,000, temuan penelitian menunjukkan bahwa pendidikan gizi yang disampaikan melalui media video animasi dapat meningkatkan pengetahuan siswa Sekolah Dasar di wilayah pelayanan Puskesmas Telaga dewa Kota Bengkulu.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nurmala Sari, 2022) yang menunjukkan bahwa ada perbedaan antara pengetahuan sebelum pendidikan gizi menggunakan media video dan pengetahuan setelah pendidikan gizi menggunakan media video yang ditunjukkan dengan peningkatan pengetahuan sebesar 100%. Kemampuan siswa dalam memilih makanan bergizi sangat meningkat dengan penggunaan media dalam pembelajaran gizi.

Pada penelitian ini diberikan penyuluhan menggunakan melalui video animasi yang berdurasi 6 menit. pada menit pertama menjelaskan tentang siswa yang lupa membawa bekal ke sekolah, sehingga siswa tersebut mengajak temannya untuk membeli jajanan diluar sekolah lalu di menit ke 2 siswa tersebut memakan jajanan yang dibeli, sesudah memakan jajanan tersebut siswa mengalami sakit perut. pada menit ketiga teman dari siswa tersebut melapor kepada guru lalu dibawah ke UKS untuk diberikan pertolongan. Dimenit keempat petugas UKS bertanya kepada temannya bahwa apa yang menyebabkan siswa tersebut mengalami sakit perut, lalu siswa tersebut menceritakan bagaimana kronologi yang di alami temannya. pada

menit kelima dan keenam menjelaskan tentang tips memilih jajanan yang baik dan benar sehingga mampu mencegah terjadinya hal yang tidak diinginkan kemudian juga mampu menyadarkan anak-anak tentang pentingnya memilih jajanan yang baik dan benar.

Analisi Pengaruh Penyuluhan Gizi terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak Sekolah Dasar

Hasil analisis data pengaruh penyuluhan gizi terhadap tingkat pemahaman siswa Sekolah Dasar IT AL-Fikri Makassar tentang jajanan. Pengetahuan melalui media video animasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dengan p value 0,00. Media video animasi berdampak pada pengetahuan sampel baik sebelum maupun sesudah konseling.

KESIMPULAN

1. Dampak pendidikan gizi melalui media video animasi positif pada 24 orang (40,7%) dan negatif pada 35 orang (59,3%) terhadap pemahaman jajanan anak Sekolah Dasar. sebaliknya, terdapat 52 orang (88,1%) dan kurang dari 7 orang (11,9%) setelah mendapatkan penyuluhan gizi yang adekuat. Peningkatan pengetahuan dapat dilihat dengan menggunakan materi video animasi, dengan nilai p 0,00. Media video animasi berdampak pada pengetahuan sampel baik sebelum maupun sesudah konseling.
2. Pendidikan gizi yang diberikan kepada siswa Sekolah Dasar di Sekolah Dasar IT AL-Fikri Makassar berdampak pada tingkat pemahaman mereka.

SARAN

Sangat penting untuk bekerja sama dengan organisasi terkait seperti Puskesmas, Dinas Kesehatan, serta perusahaan makanan ringan untuk meningkatkan kesadaran semua anak Sekolah Dasar di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- BPOM. *Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang*. 2013, pp. 19–23.
- Khairiah. *Kesempatan Mendapatkan Pendidikan Dalam Kajian Tingkat Pendidikan Dan Pendapatan Keluarga*. 2018, p. 221.
- Kostanjevec, Stojan, et al. “The Relationship between Teachers’ Education and Their Self-Perceived Competence for Teaching Home Economics.” *Problems of Education in the 21st Century*, vol. 76, no. 2, 2018, pp. 175–88,
- Lionardi, Angelia. “Perancangan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Tentang Penyusut Bagi Anak-Anak.” *Nirmana*, vol. 21, no. 1, 2022,
- Nurmala Sari, Andin. “Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan, Pola Konsumsi Dan Status Gizi Pasa Anak Sekolah Dasar Diwilayah Kerja Puskesmas Telaga Dewa Kota Bengkulu Tahun 2022.” *Braz Dent J.*, vol. 33, no. 1, 2022.
- Sugianti, Luh, et al. “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Kemampuan Menanya Dalam Pembelajaran Matematika Kelas V Sd.” *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 2, no. 1, 2018, pp. 35–46,
- Wulandari, Niken, et al. *Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas*. no. 1, 2022, p. 118.
- Suzana, V., & Haris, D. (2018). *Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Makanan Bergizi, Seimbang Dan Aman Bagi Siswa SD 08 Cilandak Barat Jakarta Selatan Tahun 2017*. 1(1), 38–42.
- Gazaly, M. (2022). *Pengaruh Penyuluhan Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Melalui Media Leaflet*.
- Sumarni, N., Rosidin, U., & Sumarna, U. (2020). *Penguatan Kapasitas Siswa Sd Jati Iii Tarogong Dalam Upaya Meningkatkan Kewaspadaan Pada Jajanan Tidak Sehat*. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 289.
- Saputra, Dahniman, M., Wahyuni, Y., & Rachmanida. (2016). *Pengaruh Pemberian Edukasi Gizi Melalui Media Video Dan Leaflet Terhadap Perubahan Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa SMP AL Chasanah Tahun 2016*. *Program Studi Ilmu Gizi, Universitas Esa Unggul. Jakarta*.