

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pangan merupakan kebutuhan dasar yang paling utama dan pemenuhannya menjadi bagian dari hak asasi manusia. Salah satu pangan yang menjadi perhatian serius adalah pangan jajanan anak sekolah (PJAS) karena memegang peran penting dalam memberikan asupan nutrisi untuk pertumbuhan dan prestasi belajar anak di sekolah. Pangan jajanan anak sekolah (PJAS) banyak ditemukan di lingkungan sekitar sekolah dan sebagian besar dikonsumsi oleh anak usia sekolah karena harganya terjangkau, proporsi besar, rasa mengunggah selera, dan daya tarik warna¹. Makanan jajanan sekolah dapat menyumbang 31,06% energi dan 27,44% protein dari konsumsi pangan harian. Peran jajanan sekolah berpengaruh pada pertumbuhan anak, stamina, dan konsentrasi anak saat mengikuti pelajaran di sekolah². Namun mutu dan keamanan pangan jajanan anak sekolah (PJAS) masih banyak yang belum memenuhi syarat higienitas³.

Badan Pengawasan Obat dan Makanan mencatat 56 laporan Kejadian Luar Biasa Keracunan Pangan (KLB KP). Kejadian Luar Biasa Keracunan Pangan di lembaga pendidikan tertinggi terjadi di sekolah dasar (SD) sebanyak 16 kejadian (28,57%)⁴. Pangan jajanan anak sekolah (PJAS) masih banyak yang kurang aman dikonsumsi karena mengandung bahaya keamanan pangan seperti cemaran biologis, kimia, dan fisik yang dapat mengganggu, merugikan, dan membahayakan kesehatan anak sekolah⁵.

Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan jajanan. Sebanyak 57,3% siswa sekolah dasar mempunyai pengetahuan kurang⁶. Ketidaktahuan anak dalam memilih jajanan sehat dapat berakibat buruk pada kesehatannya sendiri misalnya keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi buruk. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang memilih jajanan yang sehat dan bergizi yaitu dengan penyuluhan gizi. Penyuluhan gizi di lingkungan sekolah dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan. Penyuluhan gizi sebaiknya diberikan sedini mungkin. Salah satu faktor penentu keberhasilan program penyuluhan gizi adalah media yang digunakan⁷.

Metode pembelajaran yang sering dilakukan di sekolah dasar adalah metode ceramah dengan alat bantu papan tulis dan buku. Media seperti ini menjadi dasar dari media pembelajaran lainnya dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan anak sekolah⁸. Pada penelitian ini, media yang akan digunakan untuk penyuluhan gizi yaitu *leaflet* dan video animasi sebagai media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki media video, yaitu dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya, memudahkan untuk mengulang materi (*replay*), keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar, dan dapat membuat konsep abstrak menjadi lebih konkret. Video juga dinilai menyenangkan serta tidak membuat siswa merasa bosan dalam proses belajar sehingga meningkatkan semangat

belajar siswa. Hal tersebut menjadikan media video lebih efektif digunakan dalam kelas, khususnya untuk siswa sekolah dasar yang membutuhkan dukungan motivasi dari luar⁹.

Berdasarkan latar belakang diatas penyuluhan gizi tidak terlepas dari peran media sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Video Animasi dan *Leaflet* dalam Penyuluhan Gizi terhadap Pengetahuan Pemilihan Makanan Jajanan pada Siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu “Apakah media video animasi lebih efektif dibanding *leaflet* terhadap peningkatan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pemilihan makanan jajanan?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui efektivitas media video animasi dan *leaflet* sebagai media peningkatan pengetahuan tentang pemilihan makanan jajanan pada siswa sekolah dasar.

2. Tujuan khusus

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

- (1) Mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang pemilihan jajanan sesudah penyuluhan menggunakan media *leaflet*;

- (2) Mengetahui peningkatan pengetahuan siswa tentang pemilihan jajanan sesudah penyuluhan menggunakan media video animasi;
- (3) Mengetahui efektivitas peningkatan pengetahuan siswa tentang pemilihan jajanan setelah diberikan penyuluhan menggunakan media video animasi dibandingkan *leaflet*.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup keilmuan gizi dengan cakupan penelitian gizi masyarakat khususnya tentang penyuluhan gizi dengan media video animasi dan *leaflet*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan tentang penyuluhan gizi dan pemilihan jajanan.

b. Bagi Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang penggunaan media video animasi dan *leaflet* sebagai media penyuluhan tentang pemilihan jajanan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah dasar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan mengenai pengembangan pendidikan kesehatan dan gizi khususnya

mengenai media yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan penyuluhan gizi tentang pentingnya memilih makanan jajanan.

b. Bagi Puskesmas Moyudan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahwa perlunya penyuluhan gizi tentang pentingnya memilih makanan jajanan pada anak usia sekolah. Selain itu, memberikan alternatif mengenai cara dan media yang digunakan dalam penyuluhan gizi.

F. Keaslian Penelitian

1. Pengaruh Penggunaan Media Video dalam Penyuluhan Tentang Anemia pada Remaja Putri Usia 15-18 Tahun oleh Saulina (2018).

Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan rancangan penelitian *pretest posttes with control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA SMA Negeri 1 Seyegan dan X IPA SMA Negeri Mlati dengan jumlah 70 siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penyuluhan menggunakan media video. Variabel terikatnya adalah pengetahuan remaja putri mengenai anemia. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner. Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *Independent T-Test*. Uji *Independent T-Test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata pengetahuan awal siswa dibandingkan pengetahuan akhir siswa dalam kelompok video dan *leaflet*. Perbedaan penelitian ini terletak pada topik penelitian, subjek penelitian, dan variabel terikat¹⁰.

2. Penggunaan Media Lembar Balik tentang Makanan Jajanan (LEMBAJA) sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar tentang Pemilihan Makanan Jajanan oleh Pamengku (2018).

Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan desain *pretest posttes with control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas empat Sekolah Dasar Negeri 1 Iroyudan dan Madrasah Ibtidaiyah Gandekan. Variabel bebas penelitian ini adalah penyuluhan menggunakan media lembar balik. Variabel terikatnya adalah pengetahuan pemilihan makanan jajanan. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah uji *Wilcoxon* dan *Man Whitney*. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas dan subjek penelitian¹¹.

3. Kajian Penyuluhan Media *Leaflet* terhadap Pengetahuan (Keamanan Jajanan) pada Anak SD Muhammadiyah Kedungbanteng II Moyudan Sleman oleh Lusiana (2015).

Jenis penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan desain *pretest posttest with control group design*. Jumlah sampel penelitian adalah 48 siswa yang dibagi menjadi 2 kelompok secara proporsional. Variabel bebas penelitian ini adalah penyuluhan dengan media *leaflet*. Variabel terikatnya adalah pengetahuan keamanan jajanan. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Analisis data dilakukan dengan uji *Paired Sample T-test*. Perbedaan penelitian ini terletak pada topik penelitian, variabel bebas, dan subjek penelitian¹².