

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Ketersediaan dan keamanan pangan merupakan hak dasar manusia. Masalah tersebut saat ini menjadi keprihatinan dunia karena ratusan juta manusia dilaporkan menderita penyakit akibat keracunan pangan. Salah satu kelompok masyarakat yang sering mengalami masalah akibat keracunan makanan jajanan adalah anak sekolah (Hamida, Khairuna, Zulaekah, 2012). Menurut data WHO masih terdapat 1,5 juta anak meninggal setiap tahunnya yang sebagian besar karena makanan dan minuman yang tercemar (WHO 2015). Hal ini didukung oleh laporan kasus kejadian luar biasa (KLB) BPOM tahun 2016 menunjukkan bahwa 16,35% keracunan makanan di Indonesia berasal dari pangan jajanan di sekolah dan sebanyak 42,14% berasal dari jajanan yang dibuat dari pangan rumah tangga (BPOM, 2016).

Makanan tidak aman ditandai dengan adanya kontaminasi bakteri berbahaya, virus, parasit, atau senyawa kimia menyebabkan lebih dari 200 penyakit, mulai dari keracunan makanan, diare sampai dengan kanker (Hinata Sari, 2017). Berdasarkan penelitian Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) menunjukkan bahwa 60% jajanan anak sekolah tidak memenuhi standar mutu dan keamanan pangan dan 45% jajanan anak ditemukan berbahaya. Kondisi seperti ini dapat disebabkan oleh mikroba beracun baik karena pengolahan makanan yang tidak benar maupun penggunaan bahan tambahan pangan (BTP) yang tidak diizinkan (Manalu & Suudi, 2017).

Anak usia sekolah menyukai membeli jajan di luar rumah (Rulita, 2021). Anak-anak sebagai konsumen utama PJAS sering kali tidak tahu atau tidak memperhatikan keamanannya. Mereka cenderung membeli jajanan hanya sesuai kesukaannya, tanpa mempertimbangkan kebersihan dan kesehatan. Kebiasaan mengonsumsi makanan oleh anak-anak dimulai dari kebiasaan di dalam keluarga, masyarakat sekitar dan juga oleh lingkungan sekolah (Briawan, 2016).

Kondisi tersebut menunjukkan, adanya risiko kejadian penyakit pada anak usia sekolah dasar terkait jajanan (Manalu & Suudi, 2017). Salah satu usaha untuk mengurangi paparan anak sekolah terhadap makanan jajanan yang tidak sehat dan

tidak aman adalah dengan promosi keamanan pangan baik kepada pihak sekolah, guru, orang tua, anak sekolah, serta pedagang (Hamida, Khairuna, Zulaekah, 2012).

Berbagai metode telah dikembangkan dunia pendidikan dalam menyampaikan pesan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan sikap dan perilaku (Sukanto dalam Putri Wahyuni 2019). Pengelompokan media berdasarkan perkembangan teknologi dibagi menjadi media cetak, audiovisual, dan komputer. Audiovisual merupakan salah satu media yang menyampaikan informasi atau pesan secara audio dan visual. Media audiovisual memiliki dua elemen yang masing-masing mempunyai kekuatan yang akan bersinergi menjadi kekuatan yang besar (Maulana dalam Nadeak, Agrina, and Misrawati 2014).

Berdasarkan (Sadiman, dalam Kapti 2010) Media audiovisual mempunyai kelebihan antara lain bisa memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat. Media audiovisual juga memiliki kelebihan yang tidak ada pada media lainnya yaitu: mengikutsertakan semua panca indera, langsung bertatap muka, dan lebih menarik karena ada suara dan gambar bergerak (Komara *et al.*, 2019).

Salah satu media audiovisual adalah media animasi. Menurut (Furoidah dalam Fitriana 2019), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

Menurut Vera Suzana Dewi Haris pendidikan gizi yang dilakukan dengan video animasi meningkatkan pengetahuan siswa SD sebesar 37,1%. Peningkatan pengetahuan antara *pre-test* dan *post-test* ini memiliki perbedaan yang signifikan ($p \leq 0.05$) (Dewi Haris, 2018). Penelitian lain yang dilakukan (Simaibang *et al.*, 2021) terdapat perbedaan pengetahuan dan sifat yang signifikan ($p=0.000$) sebelum dan sesudah dilakukan edukasi dengan media animasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Arifin, menyatakan animasi adalah membuat presentasi statis menjadi presentasi hidup (Arifin, 2013). Ditambahkan pula oleh Aksoy dalam jurnal Scientific Research yang berjudul The Effects of Animation

Technique on the 7th Grade Science and Technology Course menyatakan bahwa, metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa (Aksoy, 2012).

Sejak tanggal 11 Maret 2020, wabah penyakit akibat virus COVID-19 telah ditetapkan sebagai pandemi global oleh organisasi kesehatan dunia atau WHO. Pemerintah mengizinkan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas di daerah dengan level PPKM 1, 2 dan 3 mulai Januari 2022. Selain karena kondisi pandemi yang relatif terkendali, pemerintah menilai sudah saatnya siswa sekolah merasakan kembali pengalaman belajar yang sesungguhnya setelah hampir dua tahun hanya belajar di rumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Dieny *et al.* (2021) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan perilaku makan sebelum dan setelah pandemi. Terdapat penurunan frekuensi jajan diluar rumah setelah masa pandemi covid 19. Hal ini dilakukan sebagai upaya mengurangi paparan dari luar rumah serta memastikan higienitas makanan yang dikonsumsi.

Berdasarkan penjelasan diatas dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada 61 siswa di sekolah MI Tarbiyah Al-Islamiyah yang mengisi kuesioner secara online menunjukkan siswa yang memiliki pengetahuan kurang mengenai pemilihan makanan jajanan sebesar 39,3%, dan sikap dalam memilih makanan jajanan yang negatif sebesar 32,7%, dan perilaku dalam memilih makanan jajanan yang kurang sebesar 42,6%. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk melihat pengaruh pemberian media video animasi terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku pemilihan makanan jajanan pada siswa kelas V MI Tarbiyah Al-Islamiyah Jakarta Barat.

Identifikasi Masalah

Masih banyak anak usia sekolah membeli jajanan hanya sesuai dengan kesukaan mereka tanpa tahu bahan-bahan yang terkandung di dalam jajanan, sehingga berdampak buruk bagi kesehatan. WHO (World Health Organization) 2015 menunjukkan bahwa saat ini masih terdapat sekitar 1.5 juta korban meninggal dunia setiap tahunnya akibat makanan dan minuman yang tidak aman. Laporan kasus kejadian luar biasa (KLB) yang dikeluarkan oleh BPOM tahun 2016 menyatakan bahwa 16,35% keracunan makanan di Indonesia berasal dari pangan

Universitas
Esa Unggul

jajanan di sekolah dan sebanyak 42,14% berasal dari jajanan yang dibuat dari pangan rumah tangga. Salah satu faktor yang memengaruhi gizi seseorang adalah kurangnya pengetahuan tentang gizi. Penyuluhan merupakan salah satu pendidikan gizi. Proses pembelajaran gizi dan kesehatan tidak terlepas dari pengaruh penggunaan alat peraga atau media. Salah satu media pendidikan gizi adalah media Audiovisual. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan gizi dan dapat membentuk kesadaran dalam berperilaku. Faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan makanan jajanan berupa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi pengetahuan yang berupa pengetahuan gizi, persepsi, kecerdasan, emosi dan motivasi dari luar.

Pembatasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan dan dengan segala keterbatasan variabel, tempat, waktu dan kondisi pandemik covid-19 serta berada di zaman era digital maka peneliti memutuskan menggunakan media video animasi untuk mengetahui perbedaan pengetahuan, sikap dan pemilihan makanan jajanan sebelum dan sesudah intervensi pada siswa-siswi MI Tarbiyah Al-Islamiyah. Dikarenakan video animasi membuat anak tertarik untuk menonton sehingga anak dapat teredukasi.

Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang didapat, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan pemilihan makanan jajanan pada siswa kelas V MI Tarbiyah Al-Islamiyah Jakarta Barat?”

Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian media animasi terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan pemilihan makanan jajanan pada siswa pada siswa kelas V MI Tarbiyah Al-Islamiyah Jakarta Barat.

Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur.
- b. Mengidentifikasi skor pengetahuan mengenai pemilihan makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi dengan media animasi pada siswa-siswi kelas V di MI Tarbiyah Al-Islamiah Jakarta Barat.
- c. Mengidentifikasi skor sikap mengenai pemilihan makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi dengan media animasi pada siswa-siswi kelas V di MI Tarbiyah Al-Islamiah Jakarta Barat.
- d. Mengidentifikasi skor tindakan mengenai pemilihan makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi dengan media animasi pada siswa-siswi kelas V di MI Tarbiyah Al-Islamiah Jakarta Barat.
- e. Menganalisis perbedaan pengetahuan makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi gizi dengan media animasi.
- f. Menganalisis perbedaan sikap memilih makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi gizi dengan media animasi.
- g. Menganalisis perbedaan tindakan memilih makanan jajanan sebelum dan sesudah edukasi gizi dengan media animasi.
- h. Menganalisis perbedaan pengetahuan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
- i. Menganalisis perbedaan sikap pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.
- j. Menganalisis perbedaan tindakan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah agar dapat memberikan edukasi gizi yang baik kepada siswa siswi untuk meningkatkan pengetahuan dan menjalani hidup sehat dengan media animasi.

1.6.2 Bagi FIKES UEU

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi mahasiswa Universitas Esa Unggul.

1.6.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana bagi peneliti dalam mempraktekan ilmu yang telah didapat selama perkuliahan di Universitas Esa Unggul Prodi Gizi dengan mempraktikannya secara langsung di masyarakat.

1.6.4 Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada responden akan pentingnya pengetahuan makanan jajanan untuk memperbaiki perilaku dalam memilih makanan jajanan anak sekolah dasar.

Keterbaruan Penelitian

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
1.	Dodik Briawan (2016)	Mengetahui pengaruh media edukasi pangan jajanan terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan praktik memilih makanan jajanan pada siswa-siswi di di bawah naungan Yayasan	1. Independen : Metode promosi kesehatan (penyuluhan, ceramah, edukasi pangan jajanan) 2. Dependen : - Pengetahuan makanan jajanan - Sikap mengenai makanan jajanan	Metode : kuantitatif Jenis penelitian : eksperimen Desain penelitian : <i>pre-post intervention study</i>	1.856 anak Kelas 5 SD di bawah naungan Yayasan Unilever Indonesia di 8 provinsi 13 kota/ kabupaten	Peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan ($p \leq 0,05$). Peningkatan jumlah anak dengan pengetahuan jajanan baik sebesar 16,2%, dan peningkatan sikap baik sebesar 7,4%.

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
		Unilever Indonesia di 8 provinsi	- Perilaku makanan jajanan			
2.	Pina Septiana, Suaebah (2018)	Mengetahui pengaruh edukasi media visual dengan metode kartu bergambar terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan jajanan sehat	1. Independen : Metode promosi kesehatan (penyuluhan, ceramah, media visual, media kartu) 2. Dependen : - Pengetahuan makanan jajanan	Metode : kuantitatif Jenis penelitian : eksperimen Desain penelitian: Quasy-Eksperiment rancangan	35 siswa (kelompok perlakuan) di SDN 24 dan 35 siswa (kelompok kontrol)	Peningkatan pengetahuan dan sikap ($p=0,000$) yang signifikan ($p\leq 0,05$) pada kelompok perlakuan. Peningkatan pengetahuan ($p=0,000$) yang signifikan ($p\leq 0,05$) dan peningkatan sikap yang tidak signifikan $p = 0,17$ ($p>0,05$) pada kelompok control. Perbedaan nilai rata-rata yang signifikan ($p\leq 0,05$) terhadap pengetahuan ($p=0,01$) dan sikap ($p=0,03$) antara kelompok perlakuan dan kelompok control.

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
			- Sikap mengenai makanan jajanan	penelitian <i>pretest-posttest design with control group design</i>		
3.	Benedikta Mariana, Iman Jaladri, Suaebah (2019)	Mengetahui pengaruh edukasi melalui komik sebagai media untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat.	1. Independen : Metode promosi kesehatan (penyuluhan, ceramah, komik) 2. Dependen : - Pengetahuan makanan jajanan - Sikap mengenai	Metode : kuantitatif Jenis penelitian : eksperimen Desain penelitian : <i>quasi experiment</i>	19 siswa kelas 5 di SDN 4 Pontianak Timur (kelompok perlakuan) dan 19 siswa kelas 5 di SDN Pontianak Barat	Peningkatan pengetahuan ($p=0,000$) dan sikap ($p=0,000$) yang signifikan ($p\leq 0,05$) pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Selisih peningkatan pengetahuan dan sikap pada kelompok perlakuan lebih besar yaitu sebanyak 15,89 dan 16,63 poin dibandingkan dengan kelompok kontrol

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
			makanan jajanan	dengan rancangan penelitian <i>pre- test post-test with control group design</i>	(kelompok kontrol)	
4.	Ira Purnama Sari (2019)	Untuk menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap siswa/i kelas 4 SD tentang keamanan	1. Metode promosi kesehatan (penyuluhan, ceramah, ular tangga) 2. Dependen : - Pengetahuan makanan jajanan - Sikap mengenai	Metode : kuantitatif Jenis penelitian : quasi eksperimen Desain penelitian :	60 siswa	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan pada kelompok perlakuan sebesar 61.50 menjadi 76.33 pada pos-test1 dan pada post-test2 sebesar 82.00, sedangkan pada kelompok kontrol skor pengetahuan sebesar 55.00 menjadi 71.83 pada pos-test1 dan pada post-test2 sebesar 77.00. Peningkatan skor sikap mengenai

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
		makanan jajanan.	makanan jajanan	<i>prepost Test with control group</i>		keamanan makanan jajanan kelompok perlakuan sebesar 68.00 menjadi 77.27 pada pos-test 1 dan pada post-test 2 sebesar 86.00, sedangkan peningkatan sikap pada kelompok kontrol sebesar 64.00 menjadi 72.87 pada pos-test1 dan pada post-test2 sebesar 82.00.
5.	Asmarudin Pakhri, Chaerunimah dan Rahmiyati R	Mengetahui pengaruh edukasi untuk meningkatkan pengetahuan dan kebiasaan jajan pada siswa.	1. Metode promosi kesehatan (penyuluhan, ceramah, ular tangga) 2. Dependen :	Metode : kuantitatif Jenis penelitian : pra eksperimen Desain penelitian : <i>one</i>	100 siswa	Peningkatan pengetahuan yang signifikan ($p \leq 0,05$). Tidak terdapat hubungan yang signifikan $p = 0,372$ sebelum dan sesudah edukasi pada kebiasaan jajan.

No	Nama Peneliti	Tujuan	Variabel	Desain	Sampel	Hasil
			<ul style="list-style-type: none"> - Pengetahuan makanan jajanan - Kebiasaan jajan 	<i>group pre-test and post-test desing</i>		

Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya :

Dari 5 penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengetahuan, sikap, dan pemilihan makanan jajanan belum ada yang meneliti dengan edukasi menggunakan teknologi video animasi. Dan belum terdapat juga penelitian yang dilakukan di sekolah MI Tarbiyah Al-Islamiyah Srengseng.