

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perilaku hidup sehat merupakan upaya dalam meningkatkan, dan mempertahankan kesehatan tubuh dalam menjaga kesehatan jasmani dengan mengonsumsi makanan yang memenuhi kebutuhan harian tubuh yang mengandung gizi seimbang. Pola makan yang sehat adalah dengan mengonsumsi makanan yang sehat baik dari bahan makanan yang digunakan serta cara pengolahan yang baik dan benar (Kulsum et al., (2021).

Permasalahan anak dalam kebiasaan pemilihan makanan jajanan anak sekolah dipengaruhi oleh lingkungan yang ada disekitarnya. Adanya hubungan timbal balik anak dengan lingkungan dipengaruhi oleh interaksi antara teman sebayanya yang menyebabkan anak memilih makanan jajanan yang tidak sehat dan ini sudah menjadi kebiasaan dan sudah menjadi budaya untuk memilih makanan jajanan yang tidak sehat dan akan mengancam kesehatan anak (Inamah et al., (2023).

Kebiasaan mengonsumsi makanan jajanan pada anak sekolah mengalami peningkatan yang terbilang cukup signifikan. Terhitung dari tahun 2012 sampai tahun 2013 mengalami peningkatan sebesar 21% dari 74% menjadi 95%.

Berdasarkan data dari (Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas), 2018) persentase prevalensi gizi anak sekolah di Kalimantan Barat menunjukkan bahwa, 3,5% anak yang berumur antara 9-11 tahun mengalami gizi buruk dengan persentase antara 2,5% hingga 4,5%. Selain itu, 10,2% anak teridentifikasi mengalami gizi kurang, dengan persentase antara 8,8% hingga 11,6%. Sementara itu, mayoritas anak sekolah, yaitu 86,3%, memiliki status gizi baik, dengan persentase antara 84,5% hingga 88,1%. Berdasarkan data dari Survei Kesehatan Indonesia (SKI), 2024) menunjukkan bahwa prevalensi angka stunting di Kabupaten Sintang sebesar 24,8%.

Meurut penelitian dari (Ana Puspita et al., (2023) menjelaskan bahwa pengetahuan terhadap pemilihan makanan bergizi yang rendah merupakan dampak dari pengaruh pendapatan orang tua yang rendah, yang kemudian

menyebabkan rendahnya pengetahuan orang tua terhadap pemilihan makanan yang dapat menunjang status gizi anak.

Salah satu faktor anak sekolah memilih makanan jajanan yang tidak sehat adalah kurangnya edukasi gizi terhadap pemilihan makanan jajanan dengan gizi seimbang. Peran suatu institusi dan pengetahuan dari orang tua berperan aktif dalam pemilihan jenis konsumsi anak setelah diberikan edukasi gizi. Pendidikan atau penyuluhan gizi dapat digunakan untuk mengubah perilaku individu atau masyarakat untuk meningkatkan status gizi dan kualitas pangan (Marfuah et al., (2021).

Perilaku mengkonsumsi makanan juga sangat dipengaruhi oleh pendidikan gizi serta pengetahuan dan sikap terhadap makanan siswa. Perilaku konsumsi makanan seperti halnya perilaku lainnya pada diri siswa, satu keluarga atau masyarakat dipengaruhi oleh wawasan dan cara pandang terhadap pemilihan makanan (Ayu Lestari et al., (2021).

Faktor yang mempengaruhi jenis konsumsi dan jenis jajanan anak sekolah bisa berasal dari kualitas makanan dan harga yang relative lebih murah, ketimbang jajanan anak sekolah yang bergizi dan sehat dengan harga yang relative lebih mahal, akan tetapi memiliki kualitas makanan yang lebih terjaga dan memiliki nilai gizi yang mencukupi dan seimbang (Purnawijaya et al., (2023)

Pola konsumsi jajanan ialah sekumpulan jenis dan jumlah makanan yang telah dikonsumsi oleh seseorang atau kelompok tertentu dan pada waktu tertentu. Pola konsumsi masyarakat dapat menunjukkan beberapa tingkat keberagaman pangan yang berada di masyarakat, pola konsumsi dapat memberikan informasi yang memberikan gambaran mengenai berbagai macam dan jumlah makanan yang dimakan tiap hari oleh seseorang dan merupakan ciri khas kelompok masyarakat tertentu yang dapat dipengaruhi oleh kebiasaan, kesenangan, budaya, agama, ekonomi, lingkungan alam, dan lain sebagainya (Pakpahan et al., (2019).

Media audio-visual seperti video animasi memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Anak akan lebih tertarik untuk mendengarkan materi yang disampaikan menggunakan video animasi karena akan menarik minat anak untuk menyimak materi yang disampaikan. Kelebihan

penggunaan dari media video animasi ini membuat anak lebih cepat memahami materi ketimbang menggunakan media lainnya (Fauziah et al., (2022).

Menurut hasil dari penelitian dari (Sugiyanto et al., (2024), menunjukkan hasil yang signifikan terhadap tingkat pengetahuan menggunakan media video animasi. Sebelum intervensi tingkat pengetahuan responden sebesar 48,7%, dan setelah intervensi meningkat 100%, Analisis data menggunakan uji McNemar menunjukkan perbedaan yang signifikan, yang mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi tidak terjadi secara kebetulan.

Kantin yang berada di SDN 05 Sintang memiliki jumlah kantin sebanyak 4 buah yang bersekat dan memiliki ukuran yang tidak terlalu besar, dan berada didalam lingkungan sekolah yang terletak tidak jauh dari jalan raya. Jajanan yang dijual di kantin sekolah banyak menjual jajanan yang tidak sehat seperti berbagai jenis gorengan dan minuman sirup, serta disekitar sekolah banyak penjual kaki lima yang juga menjual jajanan yang tidak sehat.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Makanan Jajanan Gizi Seimbang Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Jenis Konsumsi Makanan Jajanan Anak Sekolah di SDN 05 Sintang.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan video animasi mengenai makanan jajanan gizi seimbang pada anak sekolah kelas 4 dan 5 di SDN 05 Sintang?
2. Apakah ada perbedaan mengenai jenis konsumsi sebelum dan sesudah diberikannya video animasi mengenai makanan jajanan gizi seimbang pada anak sekolah kelas 4 dan 5 di SDN 05 Sintang?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh media video animasi tentang jajanan makanan gizi seimbang terhadap tingkat pengetahuan anak sekolah dan jenis konsumsi makanan jajanan anak sekolah di SDN 05 Sintang.

## 2. Tujuan khusus

1. Menganalisis perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya video animasi tentang jajanan gizi seimbang.
2. Menganalisis perbedaan jenis makanan jajanan anak sekolah sebelum dan sesudah diberikan video animasi tentang jajanan gizi seimbang.

### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah mengenai perbedaan pengetahuan dan jenis makanan anak sekolah sebelum dan setelah diberikan media video animasi jajanan gizi seimbang pada siswa SDN 05 Sintang. Hal ini dilakukan untuk penelitian agar lebih fokus dalam satu bagian agar data yang dihasilkan valid, spesifik dan mendalam serta untuk memudahkan untuk menganalisis data yang sudah diperoleh.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Tioretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan informasi bacaan kepada institusi Pendidikan dalam bidang gizi masyarakat khususnya untuk meningkatkan pemahaman terkait gizi dan pemanfaatan media animasi sebagai sarana edukasi yang menarik sebagai media dalam meningkatkan pengetahuan gizi dikalangan anak anak, serta membantu dalam memahami perilaku dan pola konsumsi anak.

#### 2. Manfaat Bagi Peneliti

Sebagai bahan perbandingan peneliti untuk mengetahui efektivitas antara pemberian media animasi jajanan gizi seimbang sebelum dan sesudah pemberian video animasi.

#### 3. Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada semua kalangan masyarakat tentang peningkatan kesadaran gizi seimbang khususnya dikalangan anak anak, sebagai perbaikan status gizi anak serta dapat dijadikan sebagai media pengembangan program pendidikan gizi yang lebih efektif di sekolah sekolah dasar mengenai pemilihan jajanan yang baik dengan gizi seimbang.

## F. Keaslian Penelitian

Dalam perencanaan maupun penelitian yang dilakukan memiliki bukti keaslian, dimana setiap keaslian dari penelitian terdahulu akan pengembangan dengan penelitian yang akan dirancang berikut ini penelitian terdahulu yang pernah dilakukan.

**Tabel 1 Keaslian Penelitian**

No.	Nama dan Tahun	Judul Jurnal	Hasil	Perbedaan
1.	(Suprpto, 2022)	Pengaruh Edukasi Media Kartun terhadap Peningkatan Pengetahuan Ibu dan Status Gizi Anak	Uji statistic nilai 0,000, $p < 0,05$ , Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara pengetahuan untuk <i>Pre – Test</i> dan <i>Post – Test</i> .	Jumlah sample, variable, media, waktu dan tempat penelitian.
2.	(Sugiyanto et al., 2024)	Pengaruh Edukasi dengan Media Video Animasi ”Jajanan Sehat” terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah di Kota Palangka Raya	Sebelum intervensi tingkat pengetahuan responden sebesar 48,7%, dan setelah intervensi meningkat 100%, Analisis data menggunakan uji McNemar menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai $p < 0,005$ , yang mengindikasikan bahwa perubahan yang terjadi tidak terjadi secara kebetulan.	Jumlah sample, variable, waktu penelitian, dan tempat penelitian.

3.	(Tamrin et al., 2023)	Penyuluhan Gizi Melalui Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak Sekolah Dasar	Sebelum mendapatkan penyuluhan, 24 anak (40,7%) memiliki pengetahuan gizi yang baik, sedangkan setelah penyuluhan, 52 anak (88,1%) menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan.	Jumlah Sample, Variable, waktu penelitian, tempat penelitian.