

**PERBEDAAN MEDIA KOMIK DAN *DREALL HEALTHY*
TERHADAP PENGETAHUAN JAJANAN SEHAT
PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR
*THE DIFFERENCES OF EDUCATION MEDIA BETWEEN COMIC AND DREALL
HEALTHY TO HEALTHY SNACK KNOWLEDGE
IN ELEMENTARY SCHOOL AGE CHILDREN***

¹*Iim Nur Fatimah, ²Antarini Idriansari, ³Jum Natosba

^{1,2,3}Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Sriwijaya

*E-mail: iimnft@gmail.com

Abstrak

Anak sekolah dasar merupakan anak dengan usia sekolah 6-12 tahun yang pada masa ini anak masih rawan terhadap masalah kesehatan. Anak usia sekolah dasar mengalami masalah kesehatan salah satunya diakibatkan oleh kurangnya pengetahuan anak dalam mengkonsumsi jajanan sehat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang jajanan sehat adalah dengan memberikan pendidikan kesehatan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pendidikan kesehatan dengan media komik dan *dreall healthy* terhadap pengetahuan jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *quasy eksperimental* dengan *pretest* dan *post test group*. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok media komik 54 sampel dan kelompok *dreall healthy* 54 sampel yang diambil menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* dengan *cluster sampling*. Penelitian ini menggunakan uji t berpasangan dan uji t tidak berpasangan. Hasil analisis menggunakan Uji t berpasangan pada kelompok media komik dan *dreall healthy* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor pengetahuan anak tentang jajanan sehat sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan dibuktikan dengan nilai *p value* pada kelompok media komik 0.000 ($p < 0.05$) dan nilai *p value* pada kelompok *dreall healthy* 0.000 ($p < 0.05$). Hasil analisis menggunakan Uji t tidak berpasangan pada kelompok media komik dan *dreall healthy* didapatkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna terhadap pengetahuan anak tentang jajanan sehat setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan nilai *p value* 0.840 ($p > 0,05$). Pendidikan kesehatan dengan menggunakan media komik dan *dreall healthy* dapat meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Media Komik, *Dreall Healthy*, Pengetahuan, Jajanan Sehat.

Abstract

Elementary school are children with 6-12 years of school age who at this age are prone to health problems. Primary school-age children experience health problems, one of which is caused by lack of knowledge about healthy snacks. One effort that can be done in increasing children's knowledge about healthy snacks is to provide health education. This study aimed to find out the difference in health education with comic media and dreall healthy against healthy snack knowledge in elementary school age children. This study was quasy experimental with pretest and post test group. The research sample consisted of 2 groups, comic media groups totaling 54 samples and dreall healthy groups totaling 54 samples taken using non probability sampling techniques with a purposive sampling approach with cluster sampling. This study used paired t test and independent t test. Results of the analysis using paired t test in the comics media group and dreall healthy showed that there were differences in children's knowledge score about healthy snacks and after being given health education the comic media group obtained the p value of 0.000 ($p > 0.05$) and the dreall healthy group got p value of 0.000 (> 0.05). The results of the analysis using independent t test on comic media and about dreall healthy groups showed that there was no significant difference in children's knowledge about healthy snacks after being given health education with a p value of 0.840 ($p > 0.05$). Health education by using comic media and dreall healthy can increase knowledge about healthy snacks in elementary school-aged children.

Keywords : Comics Media, *Dreall Healthy*, Knowledge, Healthy Snacks

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar merupakan anak usia 6-12 tahun yang pada masa ini anak masih rawan terhadap masalah kesehatan.¹ Anak usia sekolah dasar sudah mulai menentukan kebiasaan untuk mengkonsumsi jajanan yang sehat disekolah.² Mengkonsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar merupakan salah satu indikator dalam perilaku hidup bersih dan sehat yang harus diperhatikan.³ Jajanan sehat merupakan jajanan yang memiliki komposisi gizi yang baik dan seimbang serta tidak mengandung bahan yang berbahaya dan dapat mengganggu, merugikan serta membahayakan kesehatan manusia.

Hasil survei terhadap 10 anak yang sedang jajan di SD Negeri 02 Indralaya Utara dan SD Negeri 11 Indralaya, menunjukkan bahwa jajanan yang sering disukai anak-anak dipengaruhi oleh bentuk dan rasa jajanan tersebut. Anak-anak cenderung lebih memilih jajanan yang berukuran besar dan memiliki bentuk dengan cita rasa yang enak, mudah didapat, penampilan yang menarik seperti warna yang mencolok, rasa manis yang lebih kuat, dan rasa yang gurih. Anak-anak juga senang mengkonsumsi jajanan berupa minuman *sachet* siap olah dengan berbagai warna yang mencolok dan pemanis buatan.

Konsumsi jajanan yang tidak sehat dapat berpengaruh dalam kejadian diare pada anak usia sekolah.⁴ Di Indonesia kematian anak masih sangat tinggi yang disebabkan oleh diare dengan prevalensi tertinggi terdeteksi pada anak yaitu 16,7%. Pada tahun 2010 hingga 2016, berdasarkan survei morbiditas yang dilakukan oleh Subdit Diare, insiden diare cenderung naik yakni tahun 2010 sebanyak 374/1000 penduduk, tahun 2010 naik menjadi 423/1000 penduduk dan tahun 2016 menjadi 411/1000 penduduk. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2016, sekitar 40%-44% jajanan anak sekolah tidak memenuhi

syarat kesehatan dikarenakan kurangnya pengetahuan, faktor kondisi jajanan yang tidak higienis, alat yang digunakan tidak bersih, orang yang menjual dan membuatnya sakit, dan lingkungan yang kotor.⁵

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang jajanan yang sehat pada anak sekolah dasar adalah dengan memberikan pendidikan kesehatan.⁴ Pendidikan kesehatan tepat diberikan pada anak usia sekolah, karena pada usia tersebut anak sudah berada dalam tahapan operasional formal, yaitu anak mampu untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.⁶ Salah satu media pendidikan yang dapat diberikan pada anak usia sekolah adalah dengan menggunakan media komik. Media komik merupakan sebuah media yang berisikan rangkaian gambar berurutan yang menampilkan kisah atau cerita dalam sebuah kertas.⁷ Selain media pendidikan kesehatan dengan menggunakan komik, penyampaian pesan jajanan sehat pada anak juga dapat diberikan melalui permainan edukasi.

Salah satu permainan edukasi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan metode permainan edukasi yang dimodifikasi berupa *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan suatu bentuk *educational game* atau permainan edukasi yang dapat diberikan pada anak usia sekolah.⁸ Permainan *puzzle* memiliki berbagai manfaat diantaranya yaitu dapat meningkatkan kemampuan dalam berpikir serta membuat anak akan belajar dalam berkonsentrasi.⁹

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy eksperimental* dengan *pretest* dan *post test group*. Dalam pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan

pendekatan *purposive sampling*. Selanjutnya, setelah didapatkan jumlah responden peneliti melakukan teknik *cluster sampling* terdiri dari kelompok atau gugusan (*cluster*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Indralaya Utara dan SD Negeri 11 Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir. Sampel penelitian terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok media komik 54 sampel dan kelompok *dreall healthy* 54 sampel. Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah siswa siswi kelas 5-6 SD (usia 10-11 tahun) yang bersedia menjadi responden penelitian, siswa siswi mampu membaca,

siswa siswi belum mendapatkan pendidikan kesehatan mengenai jajanan sehat atau informasi mengenai pengetahuan jajanan sehat anak, siswa siswi yang berminat untuk membaca komik dan bermain *puzzle*, siswa siswi yang asli berasal dari daerah Indralaya dan Indralaya Utara. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah Siswa siswi kelas 5-6 SD (usia 10-11 tahun) yang pindah sekolah dan siswa siswi kelas 5-6 SD (usia 10-11 tahun) yang tidak hadir saat penelitian berlangsung. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t berpasangan (*paired t-test*) dan uji t tidak berpasangan (*independent t-test*).

HASIL

Sebelum analisis data dilakukan peneliti terlebih dahulu melakukan tes distribusi data dengan menggunakan uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorof smirnov*, karena jumlah sampel untuk masing-masing kelompok lebih dari 50 sampel (Dahlan, 2014). Hasil uji normalitas menunjukkan nilai p yang diperoleh pada

kelompok media komik saat sebelum intervensi sebesar 0.10 dan saat setelah intervensi sebesar 0.10. Pada kelompok *dreall healthy*, nilai *p value* saat sebelum intervensi sebesar 0.14 dan saat setelah intervensi sebesar 0.09. Dengan demikian, data pada kelompok media komik dan *dreall healthy* saat sebelum dan setelah intervensi berdistribusi normal karena semua nilai *p value* ≥ 0.05 .

1. Analisis Univariat

a. Rata-rata Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum diberikan Pendidikan Kesehatan Melalui Media Komik dan *Dreall Healthy*

Tabel 1. Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum diberikan Pendidikan Kesehatan Melalui Media Komik dan *Dreall Healthy*

Kelompok	n	Mean	SD	Min-Max	95% CI	
					Lower	Upper
Media Komik	54	18.00	1.769	13-22	17.51	18.48
<i>Dreall Healthy</i>	54	18.11	1.774	15-22	17.62	18.59

b. Rata-rata Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Melalui Media Komik dan *Dreall Healthy*

Tabel 2. Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Melalui Media Komik dan *Dreall Healthy*

Kelompok	N	Mean	SD	Min-Max	95% CI	
					Lower	Upper
Media Komik	54	22.05	1.927	19-25	21.52	22.58
<i>Dreall Healthy</i>	54	22.12	1.883	19-25	21.61	22.64

2. Analisis Bivariat

a. Perbedaan Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Komik.

Tabel 3. Perbedaan Rata-rata Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Komik

Media Komik	Mean	SD	t	df	p value
Sebelum Intervensi	18.00	1.769	-11.684	53	0.000
Setelah Intervensi	22.05	1.927			

b. Perbedaan Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Menggunakan *Dreall Healthy*

Tabel 4. Perbedaan Rata-rata Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat Sebelum dan Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan Menggunakan *Dreall Healthy*

<i>Dreall Healthy</i>	Mean	SD	T	df	p value
Sebelum Intervensi	18.11	1.766	-12.152	53	0.000
Setelah Intervensi	22.12	1.883			

c. Perbedaan Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat pada Kelompok Media Komik dan *Dreall Healthy*

Tabel 5. Perbedaan Skor Pengetahuan Anak tentang Jajanan Sehat pada Kelompok Media Komik dan *Dreall Healthy*

Kelompok	N	Mean	SD	p value
Media Komik	54	22.05	1.927	0.840
<i>Dreall Healthy</i>	54	22.12	1.883	

PEMBAHASAN

Hasil dari analisis data, rata-rata skor pengetahuan pada kelompok intervensi media komik (22.05) lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata skor pengetahuan pada kelompok intervensi *dreall healthy* (22.12). Standar deviasi pada kelompok media komik (SD ±1927) data sampel lebih menyebar atau bervariasi dari rata-ratanya dari pada standar deviasi pada kelompok *dreall healthy* (SD ±1883). Untuk melihat perbedaan keefektifan dari kedua intervensi digunakan uji statistik dengan *independent t-test*. Berdasarkan hasil analisis dari uji tersebut didapatkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara pendidikan kesehatan

tentang jajanan sehat pada anak antara media komik dan *dreall healthy* ($p\ value = 0.840$, $\alpha = 0.05$). Berdasarkan data observasi saat pelaksanaan pada kelompok media komik responden sangat antusias dan tertarik untuk membaca komik.

Setelah komik dibagikan ke semua responden, responden sangat fokus membaca isi dari komik. Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat yang dapat membuat proses belajar lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa tidak bosan.¹⁰ Selain itu, komik memiliki kelebihan tersendiri yaitu tidak berbahaya

dan tidak merusak minat baca anak-anak, dapat memperkaya kecerdasan visual dan bisa mendorong anak belajar mencocokkan antara latar belakang dengan kejadian yang dipaparkan didalam cerita, memiliki peranan positif yang dapat mengembangkan kebiasaan membaca, dapat membantu pemahaman anak tentang suatu informasi.¹¹

Adapun saat penelitian berlangsung, responden sangat tertarik dengan tokoh-tokoh kartun yang menyampaikan isi informasi yang ada di dalam komik. Gambar-gambar yang disajikan peneliti dalam komik sudah disesuaikan dengan karakter yang disenangi anak-anak. Gambar yang disajikan dalam komik pendidikan berbentuk kartun, hal ini dikarenakan gambar-gambar kartun disukai oleh anak-anak.¹⁰ Hasil uji statistik dengan uji t berpasangan (*paired t-test*) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *dreall healthy* dalam pendidikan kesehatan anak tentang jajanan sehat (p value = 0.000, α = 0.05). Dalam memberikan pendidikan gizi melalui *game puzzle* pada anak dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah tentang pola makan seimbang.¹²

Berdasarkan data observasi, responden yang bermain sambil belajar akan meningkatkan keinginan dan lebih untuk bersemangat dalam mencari jawaban yang tepat dan sesuai dengan kepingan *puzzle*. Selain itu, responden sangat senang dan penasaran terhadap hasil susunan *puzzle* tersebut sehingga akan membuat responden lebih fokus dalam melihat dan membaca isi dari materi yang diberikan peneliti dalam latar belakang *puzzle*. Pendidikan kesehatan dengan media *puzzle* banyak disukai oleh anak usia sekolah dasar dan juga dapat meningkatkan perkembangan anak salah satunya melatih motorik halus anak yang membutuhkan koordinasi antara mata dan tangan pada saat anak menyusun kepingan *puzzle*.¹³ Adapun saat pelaksanaan penelitian

responden terlihat sangat antusias dan tertarik saat bermain *puzzle*. Setelah responden menyelesaikan kepingan *puzzle* responden fokus membaca isi dari susunan *puzzle* tersebut. Hasil Penelitian menggunakan media promosi *puzzle* gizi terhadap perilaku gizi seimbang siswa kelas V di SD Negeri 06 Poasia yang menyatakan bahwa pemberian informasi dengan permainan *puzzle* gizi yang menarik dan suasana yang menyenangkan dapat membuat responden lebih mudah menerima informasi yang diberikan.¹⁴

Penelitian dengan menggunakan *dreall healthy* ini terbukti dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang jajanan sehat. Metode bermain *puzzle* adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan anak.¹³ Alat permainan untuk pendidikan usia anak-anak harus dirancang dengan baik agar lebih menarik daripada permainan yang tidak didesain hal ini dikarenakan anak-anak lebih menyukai alat permainan dengan bentuk yang sederhana dan tidak rumit yang disertai dengan warna dan bentuk yang menarik yang salah satunya adalah media *puzzle*.¹⁵

KESIMPULAN

Pendidikan kesehatan dengan menggunakan media komik dan *dreall healthy* dapat meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar. Sedangkan pada kedua kelompok tidak terdapat perbedaan yang bermakna terhadap pengetahuan anak tentang jajanan sehat antara kelompok intervensi media komik dan *dreall healthy*. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat dilakukan dengan memberikan penyuluhan kepada orang tua tentang pendidikan kesehatan jajanan sehat pada anak dengan menggunakan media dan metode dari hasil penelitian ini.

REFERENSI

1. Effendy, E., & Makhfudly. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas : Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
2. Nuryani., & Rahmawati. (2018). Kebiasaan Jajan berhubungan dengan Status Gizi Siswa Anak Sekolah di Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Gizi Indonesia*, 6(2) : 114-122.
3. Iklima, N. (2017). Gambaran Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan BSI*, 5(1), 8-17.
4. Gultom, M. K., Onibala, F., & Bidjuni, H. (2018). Hubungan Konsumsi Makanan Jajanan dengan Diare pada Anak di SD N 3 Gogagoman Kecamatan Kotamobagu Barat Kota Kotamobagu. *E-journal Keperawatan (e-Kp)*, 6(1): 1-7.
5. Kemenkes RI, (2016). *Situasi Diare di Indonesia*. Jakarta : Kemenkes RI.
6. Maduretno, I. S., Setijowati, N., & Wirawan, N. N. (2015). Niat dan Perilaku Pemilihan Jajanan Anak Sekolah yang Mendapat Pendidikan Gizi Metode Ceramah dan TGT . *Indonesian Journal Of Human Nutrition*, 2(1) : 23 – 37.
7. Hartono, N. P., Wilujeng, C. S., & Andarini, C. (2015). Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 2(2) : 76 – 84.
8. Nurhayati, F., Redjeki,T., & Utami,B. (2013). Efektivitas Pembelajaran dengan Metode *Drill and Practice dan Learning Cycle 5 E* Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Hidrokarbon. *Media Gizi Indonesia*, 10(1): 26–3.
9. Trisyana, S., & Reza, M. (2013). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* pada Kelompok B di TK Siswa Budi 1 Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
10. Ridha, A., Pradana, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh Media Komik terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata pada Anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2), 61-66.
11. Hamida, K., Zulaekah, S., & Mutalazimah. (2012). Penyuluhan Gizi dengan Media Komik untuk Meningkatkan Pengetahuan tentang Keamanan Makanan Jajanan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8 (1), 67-73.
12. Demitri, A., Nasution, E., & Aritonang, E. (2015) Pengaruh Pendidikan Gizi tentang Pola Makan Seimbang Melalui *Game Puzzle* terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SDN 067690 Kota Medan. *Jurnal Gizi*, 1 (2).
13. Soraya, A., & Rohmah, N. (2012). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media *Puzzle* terhadap Kemampuan Mencuci Tangan pada Anak Usia Sekolah (6-12) Tahun di Kecamatan Jelbuk Kabupaten Jember. Universitas Muhammadiyah Jember.
14. Hikmawati, Z., Yasnani., & Sya’ban, A. R. (2016). Pengaruh Penyuluhan dengan Media Promosi *Puzzle* Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 06 Poasia Kota Kendari Tahun 2016. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 1-9.
15. Notoatmodjo. (2003). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.