

Pengaruh Media Edukasi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

The Influence of Educational Media on Knowledge and Attitudes of Snack Food Sanitation Hygiene

Siti Muthi'ah Azzahro^{1*}, Ratih Kurniasari¹

¹Departemen Gizi, Fakultas Kesehatan, Universitas Singaperbangsa, Karawang, 41361, Indonesia

Article Info

*Correspondence:

Siti Muthi'ah Azzahro
sitimuthiahazzahro@gmail.com

Submitted: 19-12-2023

Accepted: 11-01-2023

Published: 30-06-2024

Citation:

Azzahro, S. M., & Kurniasari, R. (2024). The Influence of Educational Media on Knowledge and Attitudes of Snack Food Sanitation Hygiene. *Media Gizi Kesmas*, 13(1), 450–457. <https://doi.org/10.20473/mgk.v13i1.2024.450-457>

Copyright:

©2024 by Azzahro and Kurniasari, published by Universitas Airlangga. This is an open-access article under CC-BY-SA license.



ABSTRAK

Latar Belakang: Higiene dan sanitasi adalah upaya kesehatan dengan cara meningkatkan kebersihan dan kesehatan melalui pemeliharaan diri terhadap individu dan lingkungan sekitar. Masalah kesehatan dapat tercemar melalui makanan dan lingkungan sekitar, salah satunya jajanan yang saat ini sedang marak diperjualbelikan. Media edukasi diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan dan sikap seseorang. Salah satu media edukasi yang dapat digunakan yaitu media infografis, media animasi, dan media game. Media tersebut dipilih karena memiliki animasi yang beragam, sehingga dapat memotivasi para siswa dalam menerapkan hygiene sanitasi.

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media edukasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap siswa tentang hygiene sanitasi makanan jajanan di sekolah SMPN 5 Karawang Barat.

Metode: Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan *pre-test* dan *post-test* desain menggunakan Teknik total sampling dengan sampel sebanyak 69 responden. Analisis statistik dilakukan menggunakan uji Wilcoxon signed rank test

Hasil: Hasil penelitian menemukan terdapat hasil yang signifikan antara pengetahuan dan sikap dengan media infografis, media 3 dimensi dan media *game* dengan nilai signifikan p-value 0,000.

Kesimpulan: Terdapat pengaruh media infografis, media 3 dimensi, media *game* terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang hygiene sanitasi makanan jajanan di SMPN 5 Karawang Barat

Kata kunci: Higiene sanitasi, Jajanan, Kesehatan, Makanan

ABSTRACT

Background: Hygiene and sanitation are health efforts by improving hygiene and health through early maintenance of individuals and their surroundings. Health problems can be contaminated through food and the surrounding environment, one of which is snacks which are currently being traded a lot.

Objectives: The purpose of this study was to determine the effect of introspective media, animation media, media games on students' knowledge and attitudes about food hygiene and sanitation at SMPN 5 Karawang Barat.

Methods: This study used a quasi-experimental approach with a *pre-test* and *post-test* design using a total sampling technique with a sample of 69 respondents. Statistical analysis was performed using the Wilcoxon signed-rank test

Results: The results showed that there were significant results between knowledge and attitudes with infographic media, 3D media, and game media with a significant p-value of 0,000.

Conclusions: *There is an influence of infographic media, 3-dimensional media, game media on students' knowledge and attitudes regarding hygiene, sanitation of snack foods at SMPN 5 Karawang Barat schools.*

Keywords: *Hygiene sanitation, Snacks, Health, Food*

PENDAHULUAN

Higiene dan sanitasi adalah upaya kesehatan dengan cara meningkatkan kebersihan dan kesehatan melalui pemeliharaan diri terhadap individu dan lingkungan sekitar, hal ini agar setiap individu terhindar dari infeksi dan bakteri lainnya (Iklima, 2017). Masalah kesehatan dapat tercemar melalui makanan salah satunya jajanan. Maraknya tampilan jajanan yang bermacam-macam dapat menarik pelanggan untuk mencoba jajanan tersebut, terutama pada anak sekolah yang sebagian besar memilih jajanan hanya berdasarkan tampilan dan rasa yang enak.

Makanan yang dibutuhkan tubuh perlu mengandung zat gizi makro dan mikro, seperti vitamin, mineral, protein, dan sebagainya. Sedangkan makanan jajanan yang berada di lingkungan sekitar biasanya berisiko terhadap cemaran biologis atau kimiawi. Cemaran biologis sangat berbahaya pada tubuh karena dapat mempengaruhi kesehatan tubuh kita. Salah satu cemaran biologis pada makanan yang sering ditemui yaitu bakteri *E.coli* (Afriyanti, 2019). Bakteri *e.coli* dapat berada pada makanan karena para penjamah makanan tidak memperhatikan higiene sanitasi yang baik. Keberadaan *E. coli* dapat berada pada makanan yang ada di sekitar kita salah satunya makanan jajanan. Jajanan yang tidak sehat dapat mengakibatkan beberapa gejala seperti diare, mual, muntah, kejang, hingga mengakibatkan meninggal dunia.

Menurut *World Health Organization* (WHO) makanan dapat menjadi sumber penularan kesehatan jika terkontaminasi mikroba berbahaya. Tercatat sebanyak 600 juta hingga 1 dari 10 orang jatuh sakit karena tercemar makanan yang mengandung zat berbahaya, dari kejadian ini sebanyak 420.000 mengakibatkan kematian dan sebanyak 33 juta hilangnya hidup sehat (WHO, 2022). Di Indonesia masalah higiene sanitasi makanan merupakan masalah yang serius dan terus berulang hingga mengancam masyarakat. Pada tahun 2011 terdapat kejadian keracunan pangan hingga mencapai 128 kasus dari 25 provinsi dengan jumlah orang yang terpapar dari permasalahan tersebut sebanyak 18.144 orang (Pitriyanti, Sawitri and Gita, 2020).

Pemilihan jajanan yang kurang baik selain dipengaruhi oleh usia anak sekolah yang mayoritas lebih memilih makanan jajanan yang menarik, dapat dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan yang cukup mengenai pemilihan makanan yang baik.

Selain itu salah satu faktor anak sekolah kurangnya pengetahuan mengenai makanan jajanan karena kurangnya informasi yang didapatkan dari orang tua, guru, dan teman sebaya (Briawan D, 2016).

Salah satu upaya dalam penanganan masalah kesehatan terhadap makanan jajanan adalah memberikan pendidikan gizi yang bertujuan untuk mengubah dan meningkatkan pengetahuan dalam jangka waktu singkat. Pemberian pendidikan gizi dapat melalui berbagai cara, salah satunya melalui media edukasi. Media edukasi di percaya dapat meningkatkan pengetahuan seseorang terhadap informasi yang diberikan. Berbagai media dapat digunakan, salah satunya dengan media infografis, media 3D (Dimensi), dan media *game*.

Media infografis, media 3D (Dimensi), dan media *game* memiliki sebuah keunikan tersendiri dalam memotivasi siswa untuk berubah ke arah yang lebih baik. Media infografis memuat informasi yang singkat namun berisikan hal yang penting, dengan diiringi suatu gambar yang dipercayai dapat memotivasi siswa ke dalam hal yang lebih baik. Media 3D (Dimensi) memuat seputar video animasi sehingga para siswa dapat mempraktikkan higiene sanitasi yang baik. Selain itu, media *game* memuat suatu permainan seputar higiene sanitasi, sehingga dapat memberikan edukasi dengan cara lebih menyenangkan, agar para siswa dapat mengingat edukasi lebih lama. Pembagian kelompok dilihat dari jumlah total siswa yang terdapat di kelas 7K dan 7L, kemudian jumlah siswa pada setiap kelasnya dibagi menjadi 3 kelompok untuk kelompok media infografis, media 3 dimensi, dan kelompok media *game*.

SMPN 5 Karawang Barat sebagai salah satu sekolah yang terakreditasi A dengan jumlah siswa sebanyak 1.281 siswa. Berdasarkan hasil observasi, masih banyak siswa yang memilih jajanan yang dijual diluar sekolah dan masih banyak siswa yang kurang memperhatikan kualitas kesehatan jajanan yang dipilihnya. Hal ini sejalan dengan penelitian Arya Ulilalbab (2018) menyatakan bahwa makanan di luar sekolah memiliki rasa yang lebih enak dibandingkan jajanan di kantin (Ulilalbab and Suprihartini, 2018). Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media edukasi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap siswa tentang higiene sanitasi makanan jajanan di sekolah SMPN 5 Karawang Barat.

METODE

Jenis penelitian menggunakan pendekatan quasi eksperimen dengan bentuk desain *pre-test* dan *post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7K dan 7L SMPN 5 Karawang Barat. SMPN 5 Karawang Barat dijadikan tempat penelitian karena sesuai dengan karakteristik permasalahan yang akan di angkat, yakni tempat penelitian ini memiliki siswa yang beragam dalam memilih jajanan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yang telah memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi sebagai berikut: (1) Siswa kelas VII SMPN 5 Karawang Barat, (2) mengikuti kegiatan intervensi, (3) dan bersedia mengikuti pemberian intervensi. Kemudian kriteria eksklusi adalah: (1) bukan siswa kelas VII SMPN 5 Karawang Barat, (2) tidak hadir pada kegiatan intervensi, (3) dan tidak bersedia mengikuti pemberian intervensi. Sehingga dari penelitian ini tidak terdapat siswa yang tidak memenuhi kriteria eksklusi, hal ini karena seluruh siswa kelas 7K dan 7L ikut serta dalam penelitian ini. Dengan demikian di dapat sampel dari penelitian ini adalah seluruh populasi siswa kelas 7K dan 7L SMPN 5 Karawang Barat dengan jumlah sampel sebanyak 69 responden.

Sampel sebanyak 69 responden dibagi 3 sesuai dengan media edukasi yang akan digunakan, sehingga terdapat 3 kelompok yaitu kelompok media infografis, kelompok media 3 dimensi, dan kelompok *game*, dengan masing-masing kelompok memiliki 23 responden. Menurut Musturoh (2018), pengetahuan baik bilamana mendapatkan nilai kuesioner pengetahuan 76-100, pengetahuan cukup bilamana mendapatkan nilai kuesioner 56-75, dan pengetahuan kurang bilamana mendapatkan nilai kuesioner <56. Kemudian menurut Nursalam (2018), kategori sikap baik bila memiliki nilai kuesioner sikap 76-100, sikap cukup bilamana mendapatkan nilai kuesioner 56-75, dan sikap kurang bila mendapatkan nilai kuesioner <56.

Pengambilan data dilakukan pada bulan April-Mei 2023 di SMPN 5 Karawang Barat. Seluruh responden kelompok mengisi *pre-test post-test* yang telah di uji validitas dan reliabilitas. Kuesioner pengetahuan dan sikap masing masing diberikan 10 soal untuk mengetahui keefektifan peningkatan pengetahuan dan sikap siswa/I dengan memberikan intervensi menggunakan media infografis, *game*, dan 3 dimensi. Perhitungan status gizi menggunakan rumus Z-score IMT/U karena responden termasuk dalam kategori anak berumur 5-19 tahun. Status gizi dikatakan sangat kurus jika nilai Z-score <-3 SD, kurus jika nilai Z-score -3 SD s.d <-2SD, dikatakan normal jika nilai Z-score -2 SD s.d +1 SD, gemuk jika nilai +1 SD s.d +2 SD, dan dikatakan sangat gemuk jika nilai Z-score >+2 SD (Kemenkes RI., 2020). Pengolahan analisis data menggunakan *software Scientical Program for*

Social Science (SPSS) version 16.0 for windows. Data yang telah terkumpul dilakukan uji normalitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Sehingga di dapat data tidak berdistribusi normal, dengan demikian analisis *statistic* untuk variabel pengetahuan dan sikap terhadap hygiene sanitasi menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan secara *offline*, berhasil menjangkau 69 orang responden yang bersedia untuk mengikuti penelitian dengan mengisi kuesioner. Hasil penelitian secara deskriptif menjelaskan karakteristik responden seperti yang ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Karakteristik Individu Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, dan Status Gizi

Kategori	n	(%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	30	43,48
Perempuan	39	56,52
Usia		
12	17	26,64
13	30	43,48
14	21	30,43
15	1	1,45
Status Gizi		
Sangat kurus	3	4,35
Kurus	0	0
Normal	36	52,17
Gemuk	11	15,94
Sangat gemuk	19	27,54

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 30 responden (43,48%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 39 responden (56,52%). Responden terbanyak dalam penelitian ini berada pada rentang usia 13 tahun yaitu sebanyak 30 responden (43,48%) dan jumlah responden berusia 15 tahun (1,45%). Berdasarkan status gizi responden yang memiliki berat normal dengan Z-score -2 SD s.d +1 SD sebanyak 36 responden (52,17) dan status gizi yang memiliki berat badan rendah yaitu sangat kurus dengan Z-score <-3 SD sebanyak 3 responden (4,35%).

Jajanan yang saat ini sudah marak di lingkungan sekitar tentunya belum terjamin kesehatannya terutama jajanan yang diperjualbelikan di tempat yang memiliki potensi dari debu dan polusi, dengan demikian hygiene sanitasi jajanan tidak terpenuhi dengan baik. Jajanan yang sehat perlu diperhatikan oleh semua kalangan hal ini karena jajanan yang tidak sehat dapat berdampak pada tubuh kita dan bisa saja akan memberikan dampak yang lebih pada suatu hari nanti. Berdasarkan penelitian pada kategori usia

didapatkan paling banyak berusia 13 tahun (43,48%) dan 14 tahun (30,43%). Dengan demikian remaja merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam pola konsumsinya karena masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

Tabel 2. Perbandingan Jenis Kelamin Berdasarkan Status Gizi

Status Gizi	Perempuan		Laki-laki	
	n	%	n	%
Sangat kurus	2	5,13	1	2,86
Kurus	0	0	0	0
Normal	18	45,15	18	51,43
Gemuk	11	28,21	8	22,86
Sangat gemuk	8	20,51	8	22,86
Total	39	100	35	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan yang memiliki berat badan normal sebanyak 18 (45,15%) responden, gemuk 11 (28,21%) responden, sangat gemuk 8 (20,51%) responden, dan sangat kurus 2 (5,13%) responden. Kemudian untuk jenis kelamin laki laki yang memiliki berat badan normal sebanyak 18 (51,43%) responden, berat badan gemuk 8 (22,86%) responden, berat badan sangat gemuk 8 (22,86%) responden, dan berat badan sangat kurus 1 (2,86%) responden. Kemudian pada penelitian ini sebanyak 56,52% berjenis kelamin perempuan dan sebanyak 43,48% berjenis kelamin laki-laki. Pada jenis kelamin perempuan paling banyak memiliki berat badan lebih dibandingkan laki-laki, hal ini karena pada umumnya jenis kelamin wanita cenderung memiliki nafsu makan lebih tinggi dibandingkan laki laki, hal ini dikarenakan wanita memiliki *hormone estradiol* dan *hormone testosterone* yang dapat menekan *system* saraf terhadap nafsu makan (Hirschberg, Angelica Lindén, 2012). Namun disatu sisi, mereka lebih beranggapan untuk memilih jajanan yang diperjualbelikan disekitar sekolah mereka dibandingkan membawa bekal dari rumah, sehingga mereka lebih banyak mengkonsumsi makanan fast food dibandingkan makanan sehat. Hal ini karena mereka beranggapan dengan mengkonsumsi jajanan sekitar dapat menaikkan gengsi dan tidak ketinggalan zaman dari teman sebayanya. Namun pada nyatanya dengan mengkonsumsi makanan yang buruk dapat mempengaruhi kesehatan tubuh salah satunya berat badan lebih.

Mengkonsumsi makanan yang sesuai dengan pedoman gizi akan membantu tubuh kita memenuhi kebutuhan gizi lebih optimal, sehingga asupan nutrisi yang masuk dan keluar akan sesuai dengan pemenuhan nutrisi untuk individu. Hal ini sejalan dengan penelitian Hafiza et al., (2021) yang menyatakan bahwa status gizi merupakan keberhasilan gizi seimbang yang di indikasikan berdasarkan berat badan dan tinggi badan (Winarsih, 2020). Pedoman gizi seimbang merupakan susunan makanan yang dibutuhkan dalam sehari-hari, salah

satu kandungan gizi yang dibutuhkan tubuh yaitu kandungan gizi makro dan mikro seperti vitamin, mineral, protein, dan sebagainya. Namun disatu sisi produsen makanan jajanan tidak mementingkan kandungan gizi yang baik untuk konsumennya, melainkan lebih mengutamakan rasa dan tampilan yang menarik.

Tabel 3. Pengetahuan *Pre-test* dan *Post-test* Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

Tingkat Pengetahuan	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
Kurang	7	10	16	23
Cukup	51	74	28	41
Baik	11	16	25	36
Total	69	100	69	100

Berdasarkan tabel 3 didapatkan tingkat sikap kurang sebanyak 7 responden (10%), pengetahuan cukup sebanyak 51 responden (74%) dan pengetahuan baik sebanyak 11 responden (16%). Sedangkan setelah diberi intervensi media infografis, media *game*, dan *game* yang memiliki tingkat pengetahuan kurang sebanyak 16 responden (23%), pengetahuan cukup sebanyak 28 responden (41%), dan pengetahuan baik sebanyak 25 responden (36%).

Tabel 4. Sikap Pretest dan Posttest pada Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

Tingkat Sikap	Pretest		Posttest	
	n	%	n	%
Kurang	9	13	9	13
Cukup	50	72	43	62
Baik	10	14	17	25
Total	69	100	69	100

Berdasarkan tabel 4 didapatkan tingkat sikap kurang sebanyak 9 responden (13%), sikap cukup sebanyak 50 responden (72%) dan sikap baik sebanyak 10 responden (14%). Sedangkan setelah diberi intervensi media infografis, media *game*, dan *game* yang memiliki tingkat sikap kurang sebanyak 9 responden (13%), sikap cukup sebanyak 43 responden (62%), dan sikap baik sebanyak 17 responden (25%).

Bedasarkan hasil penelitian ini siswa yang memiliki pengetahuan dan sikap yang baik masih tergolong sedikit, hal ini karena kurangnya pengetahuan yang didapat dari lingkungan sekolah, keluarga dan faktor dari teman sebaya. Pengetahuan yang minim mengenai jajanan yang sehat tentunya akan berdampak pada aktivitas sehari-hari, hal ini karena makanan jajanan yang mengandung bahan berbahaya atau bahan makanan yang tidak layak di konsumsi dapat mengakibatkan penurunan kesehatan pada tubuh. Seharusnya bahan makanan yang dipakai harus terjaga ke amanannya agar

terhindar dari kontaminasi berbahaya (Alwi, Ismail and Palupi, 2019).

Higiene sanitasi makanan tentunya tidak hanya pada lingkungan sekitar saja namun faktor pembungkus jajanan juga dapat menjadikan jajanan tersebut tergolong baik atau tidak (Sari, 2017). Pembungkus jajanan yang baik tidak menggunakan dari bahan plastic, Styrofoam, dan kertas. Penggunaan Styrofoam dalam pembungkus makanan dapat membahayakan tubuh hal ini karena Styrofoam mengandung bahan kimia dan biologi yang dapat mengancam kesehatan karena mempunyai sifat racun, karsinogenik teratogenic, mutagenic, korosif, dan iritasi (Ismainar *et al.*, 2022).

Selain kurangnya pengetahuan mengenai bahan makanan dan pembungkus jajanan yang baik, para siswa/i memiliki pemahaman yang kurang baik terhadap kebersihan penjual serta lingkungan sekitar penjual tersebut, sehingga masih banyak siswa/i memilih jajanan yang tidak baik. Penjual harus mementingkan kesehatan dan kebersihan lingkungan sekitar dagangannya. Hal ini jika penjual memiliki badan yang kurang sehat seperti flu maka kuman tersebut akan menyebar ke makanannya dan jika lingkungan sekitar penjual penuh dengan sampah atau kotoran lainnya akan membuat lalat berterbangan disekitar tempat tersebut dan akan mengeluarkan bau yang tidak sedap sehingga lalat-lalat dan bau tidak sedap yang berada di tempat kotor tersebut akan menempel ke dalam jajanan (Briawan D, 2016).

Berdasarkan tabel 5 diperoleh nilai rata-rata pada kelompok infografis *pre-test* sebesar $70 \pm 17,11$ dan *posttest* $40 \pm 12,96$ dengan nilai p-value 0,000. Kemudian pada kelompok 3 dimensi *pre-test* $40 \pm 11,67$ dan *post-test* diperoleh rata-rata $40 \pm 14,05$

dengan nilai p-value 0,000. Selanjutnya pada kelompok *Game pre-test* diperoleh rata-rata sebesar $60 \pm 14,40$ dan *post-test* diperoleh nilai rata-rata sebesar $50 \pm 14,0$ dengan p-value 0,000. Berdasarkan rata-rata dari media edukasi tersebut, di dapat media 3 dimensi memiliki perubahan pengetahuan terhadap higiene sanitasi makanan jajanan lebih besar dari pada media lainnya.

Berdasarkan tabel 6 diperoleh nilai rata-rata pada kelompok infografis *pre-test* sebesar $24 \pm 7,22$ dan *post-test* $55 \pm 13,25$ dengan nilai p-value 0,000. Kemudian pada kelompok 3 dimensi *pre-test* diperoleh $30 \pm 8,43$ dan *post-test* diperoleh rata-rata $37 \pm 11,46$ dengan p-value 0,000. Selanjutnya pada kelompok *Game pre-test* diperoleh rata-rata sebesar $31 \pm 9,80$ dan *post-test* diperoleh $35 \pm 9,96$ dengan p-value 0,000. Berdasarkan rata-rata dari media edukasi tersebut, di dapat media infografis memiliki perubahan sikap terhadap higiene sanitasi lebih besar dari pada media lainnya.

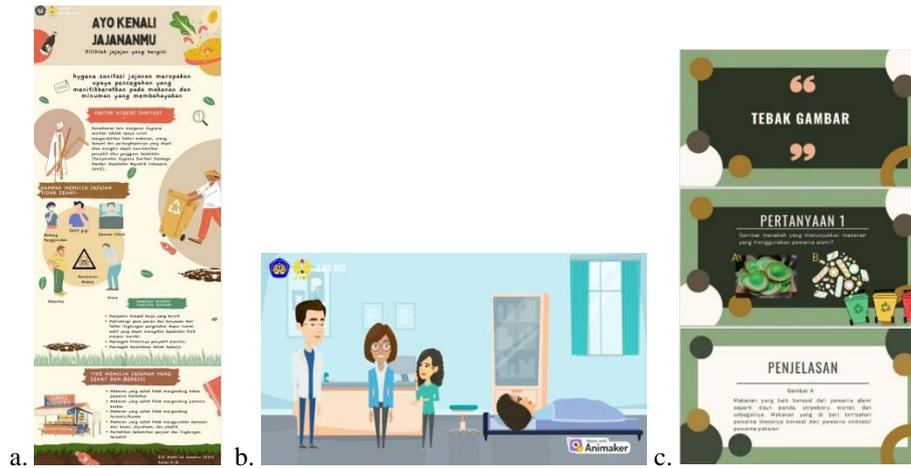
Dengan demikian perlu adanya penyuluhan kesehatan mengenai higiene sanitasi jajanan yang baik dan aman untuk tubuh, salah satu cara yang efektif untuk memberikan edukasi dengan melalui media promosi kesehatan. Media promosi kesehatan merupakan salah satu sarana untuk memberikan pesan dan informasi kesehatan kepada seseorang sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap ke arah positif (Chahyanto *et al.*, 2019). Pemberian media lebih penting dari pada isi pesan yang disampaikan, hal ini karena media yang disampaikan berperan sebagai konten dalam media tersebut yang dapat mempengaruhi sasaran utama kita (Putri and Fitriana, 2021). Salah satu pemberian edukasi dapat melalui media infografis, media 3 dimensi, dan media game.

Tabel 5. Pengetahuan Pretest dan Posttest pada Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

Media	Tingkat Pengetahuan	Mean ± SD	Min – Max	p-value
Infogravis	<i>Pre-test</i>	$70 \pm 17,11$	20 ± 90	0,000
	<i>Post-test</i>	$40 \pm 12,96$	60 ± 100	
3 Dimensi	<i>Pre-test</i>	$40 \pm 11,67$	30 ± 70	0,000
	<i>Post-test</i>	$40 \pm 14,05$	60 ± 100	
Game	<i>Pre-test</i>	$60 \pm 14,40$	30 ± 90	0,000
	<i>Post-test</i>	$50 \pm 14,0$	50 ± 100	

Tabel 6. Sikap Higiene Sanitasi Jajanan Pretest dan Posttest pada Higiene Sanitasi Makanan Jajanan

Media	Tingkat Sikap	Mean ± SD	Min – Max	p-value
Infografis	<i>Pre-test</i>	$24 \pm 7,22$	21 ± 45	0,000
	<i>Post-test</i>	$55 \pm 13,25$	32 ± 87	
3 Dimensi	<i>Pre-test</i>	$30 \pm 8,43$	13 ± 43	0,000
	<i>Post-test</i>	$37 \pm 11,46$	32 ± 32	
Game	<i>Pre-test</i>	$31 \pm 9,80$	12 ± 43	0,000
	<i>Post-test</i>	$35 \pm 9,96$	32 ± 67	



Gambar 1. Media Infografis, Gambar 2. Media 3 Dimensi, Gambar 3. Media Game

1). Media Infografis

Infografis merupakan suatu media penyampaian informasi yang cukup efektif pada saat ini. Infografis sendiri dapat memuat data-data yang akan disampaikan dengan memuat visualisasi agar dapat lebih mudah dipahami dan dapat menarik para responden. Menurut Lankow et al (2014) menyatakan media infografis memiliki keunggulan seperti visualisasi gambar yang mampu menggantikan penjelasan panjang dan mampu menggantikan tabel-tabel yang sekiranya panjang (Arigia, Damayanti and Sani, 2016). Melalui visualisasi grafis data yang menarik, pesan-pesan yang ingin disampaikan lebih mendapatkan perhatian dari sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian di dapat hasil yang signifikan pemberian edukasi menggunakan media infografis dngan nilai p-value 0,000. sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh media infografis terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang higiene sanitasi makanan jajanan di sekolah SMPN 5 Karawang Barat. Selain itu, media yang memiliki perubahan lebih besar terhadap sikap siswa dan siswi yaitu media infografis, hal ini kemungkinan karena media infografis ditampilkan dengan tulisan dan gambar yang dapat menarik para siswa siswi agar dapat membaca berulang kali sehingga dapat diingat dalam jangka waktu yang cukup lama. Hal ini sejalan dengan penelitian (Farikhah, 2021) yang menyatakan terdapat pengaruh media edukasi infografis terhadap pengetahuan dan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah diberikan media edukasi.

2). Media 3D (Dimensi)

Berdasarkan hasil penelitian di dapat hasil yang signifikan antara pengetahuan dan sikap terhadap media 3 dimensi dengan p value = 0,000. Media 3 dimensi dapat menstimulasi dua indra yaitu penglihatan dan pendengaran yang dapat memberikan pengertian lebih jelas kepada sasaran, sehingga semakin banyak indra yang digunakan semakin mudah dipahami informasi yang telah

diberikan. Menurut Rahayu, et al (2022) menyatakan bahwa pemberian informasi melalui indra penglihatan sebesar 75% - 87% dan sisanya adalah indra lainnya (Rahayu, Munifa and Ramadhani, 2022). Dengan kata lain pemberian media melalui indra dapat membuat informasi tersebut dipahami dengan baik. Hasil rata-rata uji Wilcoxon didapat media yang memiliki perubahan lebih besar terhadap pengetahuan yaitu media 3 dimensi, hal ini kemungkinan karena tampilan berupa animasi dan penjelasan melalui audio sehingga para siswa dapat memahami informasi yang di dapat dengan jeda waktu yang cukup lama. Namun berdasarkan penelitian terdahulu belum terdapat penelitian sejalan mengenai pengaruh media 3 dimensi terhadap pengetahuan hygiene.

Media 3 dimensi memberikan pengaruh yang positif terhadap pengetahuan dan sikap karena memiliki tampilan serta suara yang menarik sehingga para pelajar mempunyai rasa ingin tahu dan tidak merasa bosan pada saat media tersebut ditampilkan. Dengan kata lain media video 3 dimensi dapat menampilkan sesuatu yang bersifat abstrak menjadi terkesan nyata. Selain itu media 3 dimensi dapat menarik motivasi para pelajar agar lebih memahami hygiene sanitasi yang baik pada jajanan. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Rahayu, et al (2022) yang menyatakan terdapat peningkatan bermakna dengan menggunakan media video terhadap pengetahuan dan sikap antara sebelum dan sesudah pemberian *pre-test* dan *post-test* dengan p-value 0,002 (p-value < 0,005). Hal ini pun sependapat dengan penelitian (Khairinia, Palupi and Prawiningdyah, 2018) yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan dengan nilai p=0,001 serta hubungan yang bersifat positif terhadap penyampaian media visual terhadap hidigene sanitasi jajanan.

3). Media game

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh media *game* dalam pengetahuan dan sikap siswa mengenai hygiene sanitasi makanan jajanan

pada sebelum dan sesudah pemberian *pre-test post-test* dengan nilai p-value 0,000. *Game* edukasi dapat menarik para responden sehingga pemberian media *game* ini dapat meningkatkan logika dan pemahaman para reseponden. Selain itu pemberian media *game* dapat memberikan inovasi terbaru dalam memberikan pelajaran kepada siswa/i agar mereka tidak bosan dalam metode pembelajaran.

Dengan diadakan media *game* ini para siswa/i dapat mengeluarkan emosionalnya sehingga mereka bersemangat dalam menjawab dan akan terus diingat oleh para responden. Namun berdasarkan pengaruh pemberian media *game* terhadap hygiene sanitasi belum terdapat penelitian sejalan dengan penelitian ini. Walaupun demikian media ini telah berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap responden mengenai hygiene sanitasi makanan jajanan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMPN 5 Karawang Barat, maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh media infografis, media 3 dimensi, media *game* terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang hygiene sanitasi makanan jajanan di sekolah SMPN 5 Karawang Barat. Kelebihan dari penelitian ini yakni informasi yang diberikan tercapai dan para responden memberikan respon yang positif. Sedangkan kekurangan penelitian ini yakni waktu pengambil *post test* hanya sedikit yakni 1 minggu, sehingga terdapat kemungkinan pengetahuan dan sikap responden hanya bersifat sementara.

Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMPN 5 Karawang Barat yang sudah memberikan perizinan untuk melakukan penelitian, kepada dosen pembimbing Ibu Ratih Kurniasari atas segala dukungan, saran, dan arahnya.

REFERENSI

Afriyanti, L.N. (2019) 'Keberadaan *Escherichia coli* pada Makanan di Kantin Sekolah Dasar', *Higeia Journal of Public Health*, 3(3), pp. 417-429.

Alwi, K., Ismail, E. and Palupi, I.R. (2019) 'Pengetahuan keamanan pangan penjamah makanan dan mutu keamanan pangan di Pondok Pesantren', *Darussalam Nutrition Journal*, 3(2), p. 31. Available at: <https://doi.org/10.21111/dnj.v3i2.2187>.

Arigia, M.B., Damayanti, T. and Sani, A. (2016) 'Infografis Sebagai Media Dalam Meningkatkan Pemahaman Dan Keterlibatan Publik Bank Indonesia', *Jurnal Komunikasi*, 8(2), pp. 120-133.

Briawan D (2016) 'Perubahan Pengetahuan, Sikap, Dan Praktik Jajanan Anak Sekolah Dasar Peserta Program Edukasi Pangan Jajanan', *Jurnal Gizi dan Pangan*, 11(3), pp. 201-210.

Chahyanto, B.A. *et al.* (2019) 'Pemberian informasi dasar Posyandu melalui kegiatan penyegaran kader dalam meningkatkan pengetahuan kader di Puskesmas Pelabuhan Sambas Kota Sibolga', *Action: Aceh Nutrition Journal*, 4(1), p. 7. Available at: <https://doi.org/10.30867/action.v4i1.119>.

Farikhah, N. (2021) 'Pengaruh Media Edukasi Gizi Berbasis Infografis dan Web terhadap Pengetahuan dan Perilaku Makan Gizi Seimbang Mahasiswa Iain Kudus', *NCOINS: National Conference of Islamic Natural Science*, 1(1), pp. 154-168. Available at: <http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/NCOINS/index>.

Hafiza, D., Utmi, A. and Niriyah, S. (2021) 'Hubungan Kebiasaan Makan Dengan Status Gizi Pada Remaja Smp Ylpi Pekanbaru', *Al-Asalmiya Nursing Jurnal Ilmu Keperawatan (Journal of Nursing Sciences)*, 9(2), pp. 86-96. Available at: <https://doi.org/10.35328/keperawatan.v9i2.671>.

Hischberg, A.L. (2012) 'Sex Hormones, Appetite, and Eating Behavior in Women', *Journal of Maturitas*, 71(3), pp. 248-256 Available at: <https://doi.org/10.1016/j.maturitas.2011.12.016>

Iklima, N. (2017) 'Gambaran Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *Jurnal Keperawatan BSI*, 5(1), pp. 8-17. Available at: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jk/article/view/1774/1389>.

Ismainar, H. *et al.* (2022) 'Hygiene dan Sanitasi Pada Pedagang Makanan Jajanan Murid Sekolah Dasar di Kota Pekanbaru, Riau', *Jurnal Kesehatan Lingkungan Indonesia*, 21(1), pp. 27-33. Available at: <https://doi.org/10.14710/jkli.21.1.27-33>.

Kemendes (2020) Standar Antropometri Anak, Nomor 2 tahun 2020

Khairinia, A.D., Palupi, I.R. and Prawiningdyah, Y. (2018) 'Pengaruh Media Visual Hygiene Sanitasi Makanan Terhadap Praktik Hygiene Penjamah Makanan Di Kantin Kampus', *JHE (Journal of Health Education)*, 3(2), pp. 65-74.

Lankow J, Richie J, Crooks, Ross. (2014). *Infografis: Kedayatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Makar, Gabriel BS, Foltz, Carol PhD, Lendner, Mayan BS, Vaccaro, Alexander R. MD,

- PhD, MBA. How to Write Effective Discussion and Conclusion Sections. *Clinical Spine Surgery* 31(8):p 345-346, October 2018. Available at: <https://doi.org/10.1097/BSD.0000000000000687>
- Masic, I. (2018) 'How to Write an Efficient Discussion?', *Medical archives (Sarajevo, Bosnia and Herzegovina)*, 72(4), pp. 306–307. Available at: <https://doi.org/10.5455/medarh.2018.72.306-307>. Available at: <https://doi.org/10.5455/medarh.2018.72.306-307>
- Masturoh I, Anggita N. (2018). 'Metodologi Penelitian Kesehatan. Badan Pengembangan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia Kesehatan Edisi Tahun 2018.
- Naully, P.G. and Mathilda, F. (2018) 'Pencegahan Penyakit Akibat Jajanan Sekolah Dengan Edukasi Kesehatan Dan Undang-Undang Perlindungan Konsumen', *GEMASSIKA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), p. 80. Available at: <https://doi.org/10.30787/gemassika.v2i2.277>.
- Pitriyanti, L., Sawitri, A. and Gita, I. (2020) 'Outbreak Investigation of Food Intoxication of Finger Candy (Case Study At Elementary School in Denpasar Bali, Indonesia)', *Jurnal Kesehatan*, 13(1), pp. 1–10.
- Putri, W.A.K. and Fitriana, V.D. (2021) 'Efektifitas Peningkatan Pengetahuan Pemberian Makanan Bayi dan Anak (PMBA) Melalui Whatsapp Grup Menggunakan Media Infografis dan Video', *Jurnal Andaliman: Jurnal Gizi Pangan, Klinik dan Masyarakat*, 1(2), pp. 13–21. Available at: Jakarta.
- Rahayu, A.I., Munifa, M. and Ramadhani, J. (2022) 'Pengaruh Pemberian Penyuluhan Gizi Menggunakan Media Video tentang Higiene Sanitasi dalam Pengolahan Makanan terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap Penjamah Makanan pada Aulia Catering Service di Kota Palangka Raya', *Jurnal Surya Medika*, 8(3), pp. 210–217. Available at: <https://doi.org/10.33084/jsm.v8i3.4515>.
- Sari, M.H. (2017) 'Pengetahuan dan sikap keamanan pangan dengan perilaku penjaja makanan jajanan anak sekolah dasar', *Journal of Health Education*, 2(2), pp. 163–170.
- Ulilalbab, A. and Suprihartini, C. (2018) 'Gambaran Perilaku Jajan pada Siswa Kelas IV-V di SDN Ngadirejo 3 Kota Kediri membentuk pengetahuan anak mengenai nutrisi makanan yang mempunyai karakteristik mutu mempunyai rasa enak . 8 Disisi lain yang perlu', *Sriwijaya Journal of Medicine*, 1(1), pp. 1–7.
- Winarsih (2020) 'Pengantar Ilmu Gizi dalam Kebidanan. Yogyakarta: Pustaka Baru', 9, pp. 86–96. Available at: <https://jurnal.stikes-alinsyirah.ac.id/index.php/keperawatan/>.