

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Malnutrisi pada anak usia sekolah menjadi salah satu pusat perhatian dengan angka kejadian yang termasuk tinggi di dunia. Menurut *World Health Organization* (WHO, 2024) malnutrisi merupakan suatu kondisi yang mencakup semua jenis kekurangan, kelebihan serta ketidakseimbangan nutrisi diantaranya seperti *wasting*, *stunting*, *underweight*, *overweight*, kekurangan vitamin atau mineral, obesitas, dan penyakit tidak menular yang berkaitan dengan pola makan. Pada tahun 2022, diperkirakan sebanyak 390 juta anak-anak dan remaja berusia 5-19 tahun mengalami kelebihan berat badan, 160 juta menderita obesitas serta 190 juta anak mengalami kekurangan berat badan.

Hasil Survei Kesehatan Indonesia (2023), oleh Badan Pembangunan Kebijakan Kesehatan menunjukkan bahwa status gizi pada anak berusia 5-12 tahun sebanyak 3,5% mengalami *severely thinnes* atau kondisi gizi yang kronis maupun akut, anak dengan kondisi yang lebih kurus dibandingkan anak seusianya (*thinnes*) sebanyak 7,5%, gemuk (*overweight*) 11,9%, dan sebanyak 7,8% anak mengalami obesitas. Asisten Deputi Ketahanan Gizi dan Promosi Kesehatan Kementerian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (2024) menyebutkan bahwa anak-anak di Indonesia menghadapi *double burden of malnutrition* atau beban ganda malnutrisi, termasuk

kekurangan gizi, kelebihan gizi, dan kekurangan *mikronutrien*. Pada anak usia 5 hingga 12 tahun, 18,7% mengalami *stunting*. Angka prevalensi *wasting* sebesar 11%, obesitas 19,7%, dan anemia 16,3%.

Masalah gizi tambahan bagi anak usia sekolah meliputi 65% tidak makan sarapan sehat, 97,7% anak usia 5–14 tahun tidak mendapatkan cukup buah dan sayuran, serta 54% anak usia sekolah memilih jajanan tidak sehat, termasuk konsumsi gula yang tinggi dalam sehari (Kemenko, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian Gurusinga *et al* (2022), yang menyebutkan bahwa di Indonesia, perilaku anak-anak untuk membeli jajanan tanpa membedakan jenisnya diperkirakan mencapai angka lebih dari 78%, terutama di kalangan siswa sekolah dasar.

Setelah balita, anak-anak yang mengalami pertumbuhan serta perkembangan secara pesat yaitu pada anak dengan rentang usia 6-12 tahun atau anak usia sekolah. Pola makan yang terbentuk selama masa kanak-kanak dan preferensi terhadap makanan tertentu, menjadi dasar pola makan dan asupan nutrisi anak-anak di kemudian hari (Rembet *et al.*, 2021). Anak-anak usia sekolah mewakili generasi masa depan yang diharapkan akan membentuk kualitas bangsa ke depannya. Oleh karena itu, pada kelompok ini perhatian yang serius terhadap masalah kesehatan dan gizi menjadi sangat penting (Safitri & Hasanah, 2025).

Seiring dengan perkembangan zaman dan semakin banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan kebiasaan konsumsi anak-anak. Hal ini disebabkan

karena makanan cepat saji (*fast food*) yang mudah didapatkan, cepat disajikan, lezat, dan tersedia di mana-mana, serta kaya akan lemak, gula, natrium namun rendah serat dan vitamin (Amila *et al.*, 2024).

Berdasarkan hasil pemantauan oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), siswa yang mengonsumsi jajanan yang tidak memenuhi standar berkisar antara 40% hingga 44%, karena penggunaan bahan berbahaya seperti *formalin*, *boraks*, dan *rhodamin* yang dilarang dalam makanan termasuk jajanan untuk anak sekolah, dan oleh karena itu tidak memenuhi peraturan keamanan pangan (Tamrin *et al.*, 2023). Penelitian sebelumnya tentang jajanan yang dikonsumsi oleh anak sekolah menunjukkan bahwa 45% dari jajanan yang tersedia berbahaya, dengan 19% kasus keracunan terjadi di sekolah, dan 78,57% dari kasus tersebut berdampak pada siswa sekolah dasar (Rawe, 2024).

Anak-anak usia sekolah belum sepenuhnya memahami cara memilih jajanan yang bergizi, yang berdampak pada kesehatan mereka. Anak-anak cenderung memilih jajanan berdasarkan selera pribadi mereka, tanpa memperhatikan kandungan di dalamnya karena pemahaman yang terbatas serta perilaku yang tidak sesuai (Yati, 2023). Anak-anak dan jajanan adalah dua hal yang sulit dipisahkan, karena anak-anak seringkali memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan tertentu secara berlebihan, terutama yang berusia antara 10 hingga 12 tahun (Fadhilah *et al.*, 2024).

Masalah gizi pada anak-anak dapat disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang gizi. Jika anak-anak tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang gizi, hal ini akan menyebabkan masalah gizi yang serius, seperti malnutrisi dan overnutrisi (Amalia *et al.*, 2023). Edukasi gizi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan perspektif anak-anak tentang gizi, serta dalam mengembangkan preferensi makanan dan jajanan yang sehat. Metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman tentang gizi adalah dengan memberikan pendidikan gizi sejak usia dini. Hal ini dapat dilakukan melalui konseling dengan menggunakan berbagai format, seperti poster, brosur, leaflet, video atau yang lainnya (Safitri & Hasanah, 2025).

Di era globalisasi, penggunaan perangkat pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah dasar semakin meluas. Berbagai media tersedia untuk mendukung proses belajar, termasuk dalam edukasi gizi di sekolah. Salah satu yang sering digunakan adalah *PowerPoint*, yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar anak. Namun, jika hanya berisi terlalu banyak detail, desain visual yang kurang menarik, atau teks yang berlebihan, *PowerPoint* dapat membuat pembelajaran menjadi pasif dan sulit dipahami (Akhiryani *et al.*, 2023). Alat pembelajaran berbasis permainan atau kuis merupakan salah satu opsi yang digunakan oleh berbagai sektor di bidang pendidikan dan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar (Aufa *et al.*, 2021).

Masalah gizi pada anak sekolah dasar banyak dipengaruhi oleh kebiasaan jajan yang tidak sehat. Hal ini menunjukkan perlunya edukasi sejak dini agar anak mampu memilih jajanan yang aman dan bergizi. Namun, metode konvensional seperti poster sering kurang menarik perhatian, sehingga diperlukan media interaktif. *Wordwall* dapat menjadi pilihan sebagai aplikasi yang berfungsi sebagai alat sekaligus sumber pembelajaran. *Wordwall* menggunakan sistem pembelajaran *Game Based Learning*, yaitu metode belajar yang memadukan permainan dengan teknologi digital. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih efektif, efisien, dan mudah menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. *Game Based Learning* menyajikan materi melalui berbagai bentuk permainan, sehingga menciptakan suasana santai namun tetap serius. Dengan cara ini, siswa dapat menikmati proses belajar dengan lebih menyenangkan (Putra *et al.*, 2024).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga anak tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu anak juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar anak. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku anak (Jauza & Albina, 2025).

Sejalan dengan penelitian Imanulhaq & Ichsan (2022), yang mengatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada usia 7 hingga 12 tahun atau pada tahap operasional kongkret menurut teori Piaget sangat

penting, karena anak-anak pada rentang usia ini membutuhkan benda-benda konkret untuk memahami konsep baru. Di dukung oleh penelitian Setyorini *et al.*, (2024), yang mengatakan bahwa siswa kelas IV SD Negeri Panggung Lor menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi ketika peneliti menyajikan materi melalui permainan online edukatif menggunakan media *wordwall*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan September 2025 di SD Negeri 1 Siluman Tasikmalaya melalui wawancara dengan Kepala Sekolah, didapatkan informasi bahwa siswa-siswi di sekolah tersebut masih memilih jajan sembarangan walaupun dari pihak sekolah sudah mengantisipasi dengan dilakukannya pembagian MBG pada jam istirahat. Pihak sekolah juga mengatakan bahwa di Sekolah tersebut belum pernah diadakan edukasi kesehatan yang spesifik terkait jajanan sehat.

Berdasarkan hasil uraian di atas *pertama*, dengan tingginya angka kejadian masalah gizi pada anak karena konsumsi jajanan sembarangan. *Kedua*, kurangnya pengetahuan anak sekolah tentang gizi terutama jajanan sehat. *Ketiga*, edukasi yang sering dilakukan biasanya membuat anak cukup bosan. *Keempat*, perilaku jajan sembarangan siswa-siswi dan belum adanya edukasi terkait jajanan sehat di SD 1 Siluman Tasikmalaya, maka penulis tertarik melakukan edukasi gizi pada anak sekolah di SD tersebut menggunakan media edukasi interaktif berupa *wordwall* untuk meningkatkan pengetahuan jajanan sehat guna mencegah terjadinya dampak jangka panjang maupun jangka pendek bagi kesehatan gizi pada anak usia sekolah.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimanakah pengaruh penggunaan media edukasi interaktif *Wordwall* terhadap pengetahuan anak sekolah dasar tentang jajanan sehat?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media edukasi interaktif "*Wordwall*" terhadap pengetahuan pada anak sekolah dasar tentang jajanan sehat.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, kelas, dan uang saku harian.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan tentang jajanan sehat pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum dilakukan intervensi.
- c. Mengidentifikasi pengetahuan tentang jajanan sehat pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah dilakukan intervensi.
- d. Menganalisis perubahan pengetahuan pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum dan setelah dilakukan intervensi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah literatur tentang media edukasi interaktif berbasis digital dalam pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah khususnya tentang gizi berupa jajanan sehat.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa Sekolah Dasar

Membantu anak lebih mudah memahami cara memilih jajanan sehat melalui media edukasi interaktif *Wordwall*.

b. Guru dan Sekolah

Memberikan data berbasis bukti ilmiah yang dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi interaktif yang dapat digunakan perawat, guru, atau tenaga kesehatan di sekolah.

c. Perawat atau Tenaga Kesehatan

Memberikan contoh nyata penggunaan media digital sederhana *Wordwall* untuk promosi kesehatan di sekolah.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam tema, meskipun berbeda pada kriteria subjek, jumlah maupun posisi variabel, serta metode analisis yang digunakan yang mendukung keaslian penelitian penulis ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Persamaan Dalam Penelitian	Perbedaan Dalam Penelitian
1	(Amalia <i>et al.</i> , 2023)	Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media <i>Interactive Book</i> Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Makanan Sehat Pada Anak Usia 9-12 Tahun	Menganalisis pengaruh edukasi gizi melalui media " <i>Interactive Book</i> " terhadap pengetahuan dan sikap tentang makanan sehat pada 35 subjek usia 9-12 tahun	Kuasi eksperimental dengan desain <i>one group pretest-posttest</i> .	Hasil analisis paired <i>t-test</i> menunjukkan terdapat perbedaan skor pengetahuan dan sikap yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi.	Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menganalisis pengetahuan pada anak setelah dilakukan edukasi.	Dalam penelitian ini menggunakan media interaktif " <i>Wordwall</i> " bukan menggunakan media konvensional " <i>Interactive Book</i> ". Penelitian ini fokus pada topik jajanan sehat, sedangkan penelitian terdahulu lebih menekankan pada makanan sehat. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan intervensi tidak menggunakan <i>one group</i> .
2	(Almunawa <i>et al.</i> , 2024)	Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Gizi seimbang anak Sekolah Dasar Melalui Media Permainan Edukasi " <i>Ziplock Games</i> "	Mengetahui pengaruh permainan edukasi " <i>Ziplock Games</i> " terhadap pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa-siswi di UPTD SDN 1 Bank Jabar Langensari.	<i>Quasi eksperiment</i> dengan rancangan yaitu <i>one group pre-test post-test</i> pada 36 responden yang terdiri dari siswa-siswi kelas IV, V dan VI.	Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan yang bermakna (P value= 0,000) antara pengetahuan dan sikap gizi seimbang sebelum dan setelah diberikan intervensi.	Dalam penelitian ini memiliki kesamaan yaitu sama-sama menganalisis pengetahuan pada anak sekolah dasar setelah dilakukan edukasi menggunakan media interaktif.	Penelitian ini menggunakan media interaktif berbasis digital " <i>Wordwall</i> " sedangkan dalam penelitian sebelumnya menggunakan salah satu media interaktif berupa permainan edukasi fisik " <i>Ziplock Games</i> ". Penelitian ini berfokus pada jajanan sehat tidak

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Persamaan Dalam Penelitian	Perbedaan Dalam Penelitian
3	(Rahmatiani & Karjatin, 2023)	Pengaruh media edukasi video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar	Mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah dasar.	<i>Quasy Experiment One Group Pretest Posttest.</i>	Analisis <i>univariat</i> dengan <i>mean pretest</i> 75,15 dan <i>posttest</i> 88,79 adanya kenaikan 18,15%. Analisis <i>bivariat</i> dengan <i>Wilcoxon</i> didapatkan <i>P-Value</i> 0,001. Hasil ini menunjukkan bahwa media edukasi video animasi dapat meningkatkan pengetahuan responden tentang gizi seimbang.	Sama-sama melakukan penilaian terhadap pengetahuan anak sekolah dasar setelah dilakukan edukasi.	bersifat gizi umum. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan intervensi tidak menggunakan <i>one group</i> . Tidak menggunakan media edukasi video animasi, melainkan menggunakan media interaktif berupa <i>"Wordwall"</i> . Penelitian ini lebih kontekstual, tidak bersifat umum (Gizi seimbang). Dalam penelitian ini melibatkan anak, sedangkan penelitian terdahulu tidak. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan intervensi tidak menggunakan <i>one group</i> .
4	(Y. L. Safitri <i>et al.</i> , 2021)	Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Sayur Dan Buah	Mengetahui pengaruh edukasi gizi dengan media <i>puzzle</i> terhadap pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah	<i>Quasy experimental dengan rancangan pretest-posttest control group design.</i>	Rata-rata skor pengetahuan kelompok perlakuan meningkat 18,25 poin dan kelompok kontrol 12,25 poin. Rata-rata skor sikap pada kelompok perlakuan	Sama-sama mengukur pengetahuan pada anak sekolah dasar yang telah dilakukan edukasi.	Bukan menggunakan media konvensional <i>"Puzzle"</i> melainkan menggunakan media interaktif <i>"Wordwall"</i> . Penelitian terdahulu fokus pada sayur dan

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Persamaan Dalam Penelitian	Perbedaan Dalam Penelitian
		Pada Anak Sekolah Dasar	pada anak sekolah dasar.		meningkat 14,45 poin dan kelompok kontrol 8,70 poin. Ada perbedaan skor pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p=0,014$) dan skor sikap antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ($p=0,003$). Edukasi gizi dengan media puzzle dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang sayur dan buah pada anak sekolah dasar.		buah, sedangkan penelitian ini berfokus pada jajanan sehat. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan intervensi tidak menggunakan <i>one group</i> .
5	(Tamrin <i>et al.</i> , 2023)	Penyuluhan Gizi Melalui Media Video Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak Sekolah Dasar	Menganalisis dampak media video animasi terhadap pengetahuan gizi.	Pra-eksperimen, yang menggunakan desain <i>one group pre-test and post-test design</i> .	Peningkatan pengetahuan dapat dilihat dengan menggunakan materi video animasi, dengan nilai $p=0,00$. Media video animasi berdampak pada pengetahuan sampel baik sebelum maupun sesudah konseling.	Sama-sama menganalisis pengetahuan jajanan pada anak sekolah dasar yang telah dilakukan edukasi.	Bukan menggunakan media video animasi, melainkan menggunakan media interaktif " <i>Wordwall</i> ". Pembelajaran dilakukan secara aktif dengan melibatkan anak, sedangkan penelitian terdahulu tidak. Penelitian dilakukan pada kelompok kontrol dan intervensi tidak menggunakan <i>one group</i> .
6	(Ghozali &	Implementasi	Menentukan	Metode penelitian	Hasil penelitian	Sama-sama	Materi yang

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Persamaan Dalam Penelitian	Perbedaan Dalam Penelitian
	Irawan, 2024)	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Wordwall</i> Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 16 Malang	efektivitas <i>Wordwall</i> dalam meningkatkan partisipasi siswa serta untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media ini dalam konteks pembelajaran IPS.	yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan wawancara sebagai alat pengumpulan data.	menunjukkan bahwa penggunaan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran IPS di SMPN 16 Malang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan dianggap sebagai media interaktif dan menarik. Siswa-siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan <i>Wordwall</i> , terutama karena sifat interaktifnya yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif.	menggunakan media edukasi interaktif <i>Wordwall</i> .	disampaikan bukan tentang jajanan sehat, melainkan mata pelajaran IPS dan dilakukan pada anak SMP bukan anak SD. Metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu kualitatif, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
7	(Setyorini <i>et al.</i> , 2024)	Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media <i>Wordwall</i> Kelas 4 di Sekolah Dasar	Mendorong antusiasme belajar pada siswa sekolah dasar melalui alat-alat berbasis teknologi seperti <i>Wordwall</i> .	Metode yang digunakan adalah kualitatif melalui observasi terhadap wali kelas IV SDN Panggung Lor dan memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui minat belajar siswa melalui media <i>WordWall</i> .	Hasil dari penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game online edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa.	Sama-sama menggunakan <i>wordwall</i> sebagai media edukasi. Subjek penelitian sama-sama anak usia sekolah dasar.	Materi yang diberikan bukan Matematika melainkan tentang jajanan sehat. Penelitian ini menganalisis tingkat pengetahuan anak bukan minat belajar anak. Metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu kualitatif, sedangkan pada penelitian ini

No	Penulis	Judul	Tujuan	Metode	Hasil	Persamaan Dalam Penelitian	Perbedaan Dalam Penelitian
							menggunakan metode kuantitatif dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.