

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah gizi pada anak usia sekolah bukan hanya soal pertumbuhan semata, tapi sudah ancaman serius bagi kesehatan dunia. Kondisi gizi yang kurang optimal saat masa anak-anak bisa langsung mempengaruhi perkembangan fisik, kemampuan berfikir, dan proses belajar, serta beresiko menimbulkan masalah kesehatan yang bertahan hingga usia dewasa (Martony *et al.*, 2020). Menurut *World Health Organization WHO (2025)* malnutrisi meliputi semua bentuk kekurangan, kelebihan maupun ketidakseimbangan nutrisi seperti *wasting*, *stunting*, *underweight*, *overweight*, *obesitas*. Disamping itu, kebiasaan makan yang tidak sehat juga ikut memperbesar risiko penyakit tidak menular sejak usia dini, seperti diabetes melitus tipe 2 dan hipertensi. Data WHO (2025) menunjukkan bahwa pada tahun 2022 sekitar 390 juta anak dalam rentang 5 hingga 19 tahun mengalami kelebihan berat badan, di mana 160 juta dikategorikan sebagai obesitas, sedangkan sekitar 190 juta anak lainnya masih menghadapi kondisi kekurangan berat badan. Kondisi ini menunjukkan terjadinya *double burden of malnutrition* yang semakin jelas di kalangan anak sekolah.

Peningkatan masalah gizi pada anak usia sekolah sangat terkait dengan perubahan pola makan dan gaya hidup sehari-hari. Menurut WHO (2025), faktor utama yang memicu kelebihan berat badan dan obesitas pada anak

adalah konsumsi tinggi makanan berlemak, bergula, dan bergaram, konsumsi rendah sayuran serta buah-buahan, serta kurangnya aktivitas fisik. Pola makan yang tidak seimbang ini dapat meningkatkan risiko gangguan kesehatan sejak masa kanak-kanak dan berlanjut hingga dewasa.

Permasalahan gizi di Indonesia pada anak usia sekolah dasar menunjukkan kecenderungan yang serupa dengan kondisi global. Berdasarkan data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) (2023) yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, menunjukkan bahwa sebagian besar penduduk berusia lima tahun ke atas belum mencapai rekomendasi konsumsi sayuran dan buah, sedangkan konsumsi makanan tinggi gula, garam, dan lemak masih cukup tinggi. Hal ini menggambarkan kualitas pola makan anak sekolah yang rendah, terutama di lingkungan sekolah. Sejalan dengan temuan tersebut, Suhita (2025) menjelaskan bahwa rendahnya konsumsi sayur dan buah serta konsumsi makanan tidak sehat yang tinggi, turut berkontribusi pada peningkatan risiko masalah gizi.

Gambaran dampak pola konsumsi tersebut terlihat jelas dalam variasi status gizi anak usia 5–12 tahun di Indonesia, dimana 3,5% mengalami *severely thinness*, 7,5% *thinness*, 11,9% *overweight*, dan 7,8% *obesitas* (SKI, 2023). Data status gizi ini berfungsi sebagai indikator nasional untuk permasalahan gizi pada anak usia sekolah. Namun, dalam penelitian ini status gizi tidak dijadikan sebagai variabel penelitian, melainkan sebagai latar belakang yang menegaskan urgensi intervensi edukasi gizi yang berbasis di sekolah.

Permasalahan gizi pada anak usia sekolah di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, khususnya dari keluarga dan lingkungan sekolah. Safitri dan *et al.* (2021) menjelaskan bahwa persepsi orang tua terhadap makanan jajanan, keterbatasan waktu menyiapkan bekal, serta kebiasaan makan di rumah berkontribusi dalam membentuk pola konsumsi anak yang kurang sehat. Selain itu, lingkungan sekolah yang menyediakan jajanan tinggi gula, garam, dan lemak mendorong anak memilih makanan berdasarkan rasa, harga, dan pengaruh teman sebaya tanpa memikirkan nilai gizi dan keamanan pangan (Putri *et al.*, 2021). Situasi ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan makanan sehat.

Berdasarkan data SKI (2023), status gizi anak sekolah dasar di Provinsi Jawa Barat menunjukkan variasi yang cukup beragam. Kondisi ini terlihat dari proporsi anak dengan status gizi sangat kurus (*severe wasting*) 3,5%, sementara anak kurus (*wasting*) 5,2%. Di sisi lain, sebagian besar anak berada dalam kategori gizi normal dengan rentang 71,6% – 81,4%, namun masih ada anak yang mengalami kelebihan berat badan dan *obesitas* dengan proporsi 11,7%. Meskipun sebagian besar anak berada pada kategori gizi normal, Jawa Barat masih menghadapi permasalahan gizi ganda. Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan gizi pada anak sekolah dasar di Jawa Barat tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan pangan, tetapi juga dengan pola pemilihan makanan yang belum sepenuhnya sehat dan seimbang.

Kota Tasikmalaya menghadapi permasalahan gizi anak usia sekolah yang sejalan dengan konteks nasional dan global. Hal ini tercermin dari masih

adanya anak dengan status gizi kurus, gemuk, hingga obesitas di berbagai jenjang sekolah dasar. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Tasikmalaya (2025) yang mencakup 13 sekolah dasar, menunjukkan variasi status gizi siswa masih ditemukan baik pada kelas awal maupun kelas lanjutan. Berdasarkan pemantauan status gizi siswa, di kelas I ditemukan 20 anak dengan status gizi kurus, 80 anak dengan status gizi gemuk, dan 9 anak dengan status gizi *obesitas*. Sementara itu, pada siswa kelas II hingga VI masih ditemukan permasalahan gizi lebih, dengan jumlah 366 siswa berstatus gemuk dan 71 siswa obesitas. Data ini mengindikasikan bahwa permasalahan gizi pada anak usia sekolah merupakan isu nyata di tingkat lokal dan memerlukan perhatian serius. Lingkungan sekolah berperan penting sebagai faktor penentu dalam pembentukan pilihan makanan anak, karena pada tahap ini anak mulai memiliki kemandirian dalam memutuskan makanan, terutama jajanan di sekitar sekolah (Adiba *et al.*, 2020).

Masa sekolah dasar adalah periode krusial dalam membentuk kebiasaan makan anak. Pada tahap ini, anak mulai membangun pengetahuan, sikap, dan kecenderungan terhadap jenis makanan tertentu, yang nantinya akan memengaruhi pola makan mereka di masa depan (Madinah & Farhat, 2024). Namun, dalam kenyataannya, keputusan anak saat memilih makanan sering kali didorong oleh faktor seperti rasa, tampilan, dan harga, tanpa mempertimbangkan aspek nutrisi dan keamanan pangan. Kurangnya pemahaman tentang kriteria makanan sehat turut berkontribusi pada pembentukan sikap dan kebiasaan konsumsi yang tidak optimal.

Pengetahuan tentang gizi berfungsi sebagai fondasi kognitif untuk mengembangkan sikap, yang pada akhirnya memengaruhi perilaku kesehatan secara keseluruhan. Berdasarkan teori perilaku kesehatan Notoatmodjo, pengetahuan merupakan elemen dasar yang mendukung proses pembentukan sikap, yang kemudian berdampak pada perilaku kesehatan seseorang dalam jangka panjang (Safitri *et al.*, 2021). Pada anak usia sekolah dasar, pengetahuan yang cukup diharapkan dapat mendorong sikap positif, sehingga mereka mampu membuat pilihan yang lebih sehat secara mandiri.

Dengan demikian, masalah status gizi pada anak usia sekolah bisa dianggap sebagai cerminan dari kurangnya pengetahuan dan sikap dalam memilih makanan yang sehat. Oleh karena itu, usaha untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak melalui intervensi edukasi gizi merupakan langkah krusial untuk mendorong kebiasaan makan yang lebih baik.

Namun, pelaksanaan edukasi gizi di sekolah dasar masih banyak mengandalkan metode konvensional yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif anak. WHO (2021) menegaskan bahwa edukasi gizi berbasis sekolah perlu dirancang agar lebih interaktif dan sesuai dengan konteks. Penelitian Wahyuni dan Putri (2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa apabila dirancang secara tepat.

Siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget, di mana anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan kegiatan yang melibatkan interaksi aktif. *Board*

game merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan seperangkat benda yang ditempatkan dan dimainkan di atas permukaan datar seperti papan, dengan mengikuti aturan-aturan tertentu. Media ini masuk ke dalam kategori *game-based learning*, yang menggabungkan elemen hiburan dengan tujuan edukasi. Penelitian Darmo (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *board game* sebagai dalam edukasi dapat meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab anak, sementara Nurhayati dan Nurzaelani (2020) membuktikan bahwa pengembangan *board game* efektif sebagai media edukasi kesehatan. Dengan demikian, penerapan *board game* edukatif dinilai sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memiliki potensi untuk meningkatkan keefektifan edukasi gizi.

Studi pendahuluan di SD Negeri Nyantong, Kota Tasikmalaya, menunjukkan bahwa siswa masih cenderung memilih jajanan berdasarkan rasa, warna dan harga tanpa memikirkan nilai gizi dan keamanan pangan. Berdasarkan laporan Puskesmas Kahuripan (2025), dari 85 siswa kelas IV, sebanyak 38 anak (44,71%) mengalami masalah status gizi, yang terdiri dari 15 anak kurus, 15 anak kelebihan berat badan, dan 8 anak obesitas. Meskipun sekolah telah melakukan berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhan gizi, upaya tersebut belum didukung oleh edukasi gizi yang terstruktur, sehingga masih ada siswa yang membeli jajanan tidak sehat di luar program yang ada.

Pihak sekolah juga menyampaikan bahwa belum pernah dilaksanakan edukasi tentang pemilihan makanan sehat menggunakan media permainan edukatif. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa belum mendapatkan

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan psikologisnya. Pada usia sekolah dasar, anak berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan didasarkan pada pengalaman langsung. Tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak, penyampaian informasi mengenai makanan sehat berisiko hanya bersifat teoritis dan kurang berdampak pada perubahan sikap.

Oleh karena itu, penting melakukan intervensi edukasi gizi yang tidak sekadar memberikan informasi, tetapi juga melatih kecenderungan anak dalam memilih makanan sehat secara mandiri. Penelitian ini menjadi sangat relevan untuk menguji keefektifan media *board game* sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan dan membentuk sikap positif terhadap pemilihan makanan sehat pada siswa kelas IV di SD Negeri Nyantong, Kota Tasikmalaya.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengaruh edukasi berbasis *board game* terhadap pengetahuan dan sikap dalam pemilihan makanan sehat pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Nyantong Tasikmalaya?”

C. Tujuan penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh edukasi berbasis *board game* terhadap pengetahuan dan sikap dalam pemilihan makanan sehat pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Nyantong Tasikmalaya.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, kelas, dan uang saku pada siswa SD Negeri Nyantong Tasikmalaya.
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap siswa tentang pemilihan makanan sehat pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum diberikan edukasi berbasis *board game* (*pre-test*).
- c. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap siswa tentang pemilihan makanan sehat pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sesudah diberikan edukasi berbasis *board game* (*post-test*).
- d. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap dalam pemilihan makanan sehat antara kelompok intervensi sebelum dan sesudah diberikan edukasi berbasis *board game*.
- e. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap dalam pemilihan makanan sehat antara kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan edukasi.
- f. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap dalam pemilihan makanan sehat antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan edukasi berbasis *board game*.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah literatur ilmiah dalam bidang pendidikan kesehatan anak mengenai pemanfaatan media edukasi interaktif berbasis *game-based learning* dalam pembentukan pengetahuan dan sikap pemilihan makanan sehat pada anak usia sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa Sekolah Dasar

Memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik melalui media board game, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemilihan makanan sehat serta membentuk sikap yang lebih positif dalam menentukan pilihan makanan secara mandiri.

b. Guru dan Sekolah SDN Nyantong

Menyediakan informasi berbasis bukti (*evidence-based*) mengenai pemanfaatan media edukasi berbasis *board game* sebagai alternatif metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

c. Perawat atau Tenaga Kesehatan

Menjadi referensi dalam pengembangan strategi promosi dan edukasi kesehatan yang inovatif, dan partisipatif di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam upaya peningkatan pengetahuan dan sikap anak terhadap pemilihan makanan sehat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menjadi referensi dan bahan pengembangan bagi peneliti selanjutnya dalam mengkaji efektivitas media edukasi berbasis permainan, khususnya board game, terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak usia sekolah dasar.

E. Keaslian penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

| NO | Judul Penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan Penelitian |
|----|---|---|---|--|
| 1. | <p>Judul: Pengaruh Edukasi Gizi Dengan Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Sayur Dan Buah Pada Anak Sekolah Dasar</p> <p>Penulis: (Safitri <i>et al.</i>, 2021)</p> | <p>Desain: Quasy experimental dengan rancangan <i>pre test-post test</i> control group design.</p> <p>Populasi dan Sampel: SDN Tologosari Wetan 02 dan SDN Palebon 02. Sebanyak 40 siswa</p> <p>Variabel: - Independen: Edukasi gizi menggunakan media puzzle. - Dependen: Pengetahuan dan sikap anak tentang konsumsi sayur dan buah.</p> | <p>Rata-rata skor pengetahuan pada kelompok intervensi mengalami peningkatan sebesar 18,25 poin, sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat 12,25 poin. Sementara itu, rata-rata skor sikap pada kelompok intervensi naik 14,45 poin, dan kelompok kontrol naik 8,70 poin. Terdapat perbedaan signifikan dalam skor pengetahuan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol ($p=0,014$), serta dalam skor sikap ($p=0,003$). Edukasi gizi yang menggunakan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar mengenai sayur dan buah.</p> | <p>Persamaan: Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama menggunakan pendekatan edukasi gizi pada anak usia sekolah dasar serta mengukur pengetahuan dan sikap sebagai variabel dependen.</p> <p>Perbedaan: Perbedaan terletak pada media intervensi dan fokus pembelajaran. Penelitian Safitri <i>et al.</i> menggunakan media puzzle dengan fokus pada konsumsi sayur dan buah, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>board game</i> edukatif berbasis pengambilan keputusan yang dirancang untuk melatih anak dalam pemilihan makanan sehat secara umum, tidak terbatas pada jenis pangan tertentu</p> |
| 2. | <p>Judul: Pengetahuan Dan</p> | <p>Desain: Quasi-experimental</p> | <p>Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh</p> | <p>Persamaan: Kesamaan penelitian</p> |

| NO | Judul Penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan Penelitian |
|----|---|--|--|--|
| | <p>Sikap Anak Tentang Makanan Jajanan Sehat Melalui Permainan Ular Tangga</p> <p>Peneliti: (Martony <i>et al.</i>, 2020)</p> | <p>(two group <i>pre test-post test</i>)</p> <p>Populasi dan Sampel: Anak sekolah dasar di Kecamatan Lubuk Pakam dengan jumlah 54 siswa</p> <p>Variabel: - Independen: Penyuluhan dengan permainan ular tangga. - Dependen: Pengetahuan dan Sikap tentang makanan jajanan sehat.</p> | <p>signifikan intervensi permainan ular tangga terhadap pengetahuan anak ($p = 0,000$). Skor rata-rata meningkat dari 12,8 menjadi 15,5. Proporsi pengetahuan tinggi meningkat dari 38,9% menjadi 94,4%</p> | <p>ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada target subjek, yaitu anak usia sekolah dasar, penggunaan media permainan sebagai alat edukasi gizi, serta pengukuran variabel pengetahuan dan sikap terkait pemilihan jajanan sehat.</p> <p>Perbedaan: Perbedaannya adalah penelitian sebelumnya menggunakan permainan ular tangga tradisional sebagai media edukasi, sedangkan penelitian ini menerapkan board game edukatif yang telah dimodifikasi dan tidak berbentuk ular tangga. Selain itu, penelitian ini lebih menekankan pada aspek pengambilan keputusan dan sikap anak dalam memilih makanan sehat.</p> |
| 3. | <p>Judul: Card Game sebagai Media Edukasi Gizi: Dampaknya terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Pemilihan Makanan Jajanan Anak Sekolah Dasa</p> <p>Peneliti: (S. F. Putri <i>et al.</i>, 2025)</p> | <p>Desain: Quasi-eksperimen (one group <i>pre test-post test</i>)</p> <p>Populasi dan Sampel: SDN 11 Lubuk Buaya Padang, sebanyak 201 orang</p> <p>Variabel - Independen: Media card game - Dependen: Pengetahuan gizi, sikap pemilihan jajanan</p> | <p>Terdapat peningkatan signifikan pengetahuan dan sikap siswa terhadap pemilihan jajanan sehat setelah intervensi card game</p> | <p>Persamaan: Kedua penelitian ini sama menggunakan media permainan edukatif, subjek anak SD, dan mengukur pengetahuan serta sikap gizi</p> <p>Perbedaan: Media yang digunakan berupa card game, fokus pada jajanan sehat, tidak menekankan aspek kemandirian pengambilan keputusan, serta tanpa kelompok kontrol</p> |

| NO | Judul Penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan Penelitian |
|----|---|---|--|--|
| 4. | <p>Judul: Simulasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar</p> <p>Peneliti: (Sitahaya <i>et al.</i>, 2021)</p> | <p>Desain: Eksperimen (One group <i>pre test-post test</i>).</p> <p>Populasi dan Sampel: SDN. Gunung Sari I Kota Makassar. Dengan jumlah 20 siswa.</p> <p>Variabel - Independen: Edukasi kesehatan gigi dan mulut menggunakan media permainan ular tangga - Dependen: Pengetahuan kesehatan gigi dan mulut</p> | <p>Penelitian ini menemukan bahwa pengetahuan anak sekolah dasar tentang kesehatan gigi dan mulut mengalami peningkatan setelah mereka menerima edukasi melalui media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga terbukti efektif sebagai alat pembelajaran karena berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kesehatan gigi dan mulut.</p> | <p>Persamaan: Persamaan terletak pada penggunaan media permainan sebagai alat edukasi kesehatan serta sasaran penelitian pada anak usia sekolah dasar dengan pendekatan <i>pre test</i> dan <i>post test</i>.</p> <p>Perbedaan: Perbedaan utama terdapat pada topik dan variabel penelitian. Penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut menggunakan permainan ular tangga, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengetahuan dan sikap pemilihan makanan sehat secara mandiri dengan media <i>board game</i> edukatif yang dirancang khusus untuk edukasi gizi.</p> |
| | <p>Judul: Pengaruh media AR Book terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah</p> <p>Peneliti: (Putri <i>et al.</i>, 2021)</p> | <p>Desain: Quasy experimental (pre-test post-test control group design).</p> <p>Populasi dan Sampel: SDN Ragajaya dan SDN Bukit Duri 09 Pagi. Sebanyak 65 siswa.</p> <p>Variabel: - Independen: Media AR Book - Dependen: Pengetahuan dan sikap anak usian</p> | <p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media AR Book berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah. Media berbasis teknologi ini membantu anak memahami materi gizi melalui visualisasi interaktif dan pengalaman belajar yang menarik.</p> | <p>Persamaan: Persamaan penelitian terletak pada tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi anak usia sekolah dasar melalui media edukasi interaktif.</p> <p>Perbedaan: Perbedaan terletak pada jenis media dan pendekatan pembelajaran. Penelitian sebelumnya menggunakan media berbasis teknologi digital (AR Book), sedangkan penelitian ini menggunakan</p> |

| NO | Judul Penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan Penelitian |
|----|--|--|---|---|
| | | sekolah dasar mengenai gizi seimbang. | | media <i>board game</i> non-digital yang menekankan interaksi langsung, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan aktif dalam pemilihan makanan sehat secara mandiri. |
| 6. | <p>Judul: Pengembangan <i>Board games</i> Sebagai Media Edukasi Covid-19 Di Kampung Sindang Rasa</p> <p>Peneliti: (Nurhayati & Nurzaelani, 2020)</p> | <p>Desain: Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk research and development. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, kuesioner, wawancara mendalam, serta kajian literatur.</p> <p>Populasi dan Sampel: Siswa Sekolah Dasar di Kampung Sindang Rasa Kota Bogor, sebanyak 10 siswa</p> <p>Variabel: - Independen: Penggunaan media edukasi <i>board game</i> Covid-19 - Dependen: Pengetahuan/edukasi masyarakat tentang covid - 19.</p> | Penelitian ini telah terbukti layak, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pencegahan Covid-19 melalui pendekatan belajar sambil bermain. | <p>Persamaan: Persamaan terletak pada penggunaan media <i>board game</i> sebagai sarana edukasi kesehatan serta pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif.</p> <p>Perbedaan: Perbedaan terletak pada konteks dan fokus materi edukasi. Penelitian Lumbantobing <i>et al.</i> berfokus pada edukasi pencegahan Covid-19 dengan pendekatan research and development, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengaruh <i>board game</i> terhadap pengetahuan dan sikap pemilihan makanan sehat secara mandiri menggunakan desain kuasi-eksperimen.</p> |
| 7. | <p>Judul: Penyuluhan Gizi Melalui Media Animasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Jajanan Anak</p> | <p>Desain: Pra-eksperimen, (One group pre-test dan post-test design.)</p> <p>Populasi dan</p> | Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan anak sekolah dasar tentang jajanan sehat meningkat setelah diberikan penyuluhan gizi | <p>Persamaan: Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hajra <i>et al.</i> terletak pada tujuan utama, yaitu meningkatkan pengetahuan anak usia</p> |

| NO | Judul Penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan Perbedaan Penelitian |
|----|--|--|---|--|
| | Sekolah Dasar. Peneliti: (Hajra <i>et al.</i> , 2023) | Sampel: Sekolah Dasar IT AL-Fikri Makassar. Kelas 4,5, dan 6 dengan total jumlah 145 siswa Variabel - Independen: Penyuluhan gizi menggunakan media video animasi. - Dependen: Tingkat pengetahuan jajanan anak sekolah dasar. | menggunakan media video animasi. Media video animasi terbukti efektif dalam membantu anak memahami informasi gizi dan memilih jajanan yang lebih sehat. | sekolah dasar tentang jajanan sehat melalui media edukasi. Perbedaan: Perbedaan utama terletak pada media dan variabel penelitian. Penelitian Hajra <i>et al.</i> menggunakan media video animasi dan hanya mengukur pengetahuan, sedangkan penelitian ini menerapkan media <i>board game</i> edukatif serta mengukur pengetahuan dan sikap. |
| 8. | Judul: <i>Board game</i> Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak Peneliti: (Darmo, 2022) | Desain: Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen edukatif. Populasi dan Sampel: Anak usia 7-11 tahun sebanyak 48 responden Variabel: - Independen: Media pembelajaran berbasis <i>board game</i> . - Dependen: Tingkat kedisiplinan dan tanggung jawab anak. | <i>Board game</i> efektif meningkatkan nilai disiplin dan tanggung jawab anak | Persamaan: Persamaan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran berbasis <i>board game</i> serta sasaran penelitian pada anak usia sekolah. Perbedaan: Perbedaan terletak pada tujuan dan variabel penelitian. Penelitian Darmo <i>et al.</i> berfokus pada pembentukan sikap disiplin dan tanggung jawab anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengetahuan dan sikap pemilihan makanan sehat secara mandiri dalam konteks edukasi gizi. |

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan edukasi berbasis *board game* yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa dalam pemilihan makanan sehat. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang biasanya hanya menekankan satu aspek saja secara terpisah,

penelitian ini mengintegrasikan penguatan aspek kognitif dan afektif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan di lingkungan sekolah dasar.