

**PENGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL GAME* DAN  
*POWERPOINT* UNTUK PENINGKATAN PENGETAHUAN  
MEMILIH JAJANAN SEHAT PADA ANAK KELAS V  
DI SD NEGERI KEBON BARU 4 KOTA CIREBON**

**Tugas Akhir**

Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi



Disusun Oleh :

**'ISHMATUL MAULA**

NIM.P2.06.31.2.20.054

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA  
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN  
POLITEKNIK KESEHATAN TASIKMALAYA  
PRODI D.III GIZI CIREBON  
2023**

# **PENGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL GAME* DAN *POWERPOINT* UNTUK PENINGKATAN PENGETAHUAN MEMILIH JAJANAN SEHAT PADA ANAK KELAS V DI SD NEGERI KEBON BARU 4 KOTA CIREBON**

'Ishmatul Maula<sup>1</sup>, Priyo Sulistiyono<sup>2</sup>

## **INTISARI**

Hasil penelitian menunjukkan masih banyak anak yang mengkonsumsi jajanan tidak sehat. Pengetahuan gizi dan kesehatan anak sekolah dasar yang masih kurang menjadi salah satu penyebab anak tetap mengkonsumsi jajanan tidak sehat. Kurangnya pengetahuan tersebut juga akan mengurangi kemampuan anak dalam menerapkan informasi gizi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk peningkatan pengetahuan tentang memilih jajanan sehat pada anak kelas V SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimen* dengan rancangan *Pretest – Posttest With Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon. Waktu penelitian dilaksanakan selama dua hari berselang tiga hari. Hari pertama dilakukan *pre-test* dan pemberian edukasi dengan media *Spinning Wheel Game* pada kelompok perlakuan (Kelas V C) dan media *Powerpoint* pada kelompok kontrol (Kelas V B). Hari keempat dilakukan *posttest*. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 48 anak yang memenuhi kriteria. Pengambilan data dilakukan dengan kuesioner yang terdiri dari 15 pertanyaan. Analisis data dilakukan secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Spinning Wheel Game* lebih optimal dalam jangka panjang dibandingkan media *powerpoint*. Perubahan pengetahuan anak pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan sebesar (58,3%) dan (50,0%) pada kelompok kontrol. Pengetahuan anak masih ditemukan yang justru mengalami penurunan baik pada kelompok perlakuan dan kontrol dengan proporsi (12,5%). Media *Spinning Wheel Game* dapat digunakan sebagai media edukasi tentang gizi maupun edukasi pembelajaran lainnya.

**Kata kunci:** anak sekolah, jajanan sehat, media, pengetahuan, *Powerpoint*, *Spinning Wheel Game*.

## PRAKARTA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Judul tugas akhir yang penulis ajukan adalah “Penggunaan Media *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* untuk Peningkatan Pengetahuan Memilih Jajanan Sehat pada Anak Kelas V di SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon”.

Tugas akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III Gizi di Politeknik Kesehatan Kemenkes Tasikmalaya. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan tugas akhir ini. Penulis menyadari karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling penulis yang mendukung dan membantu. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Uun Kunaepah, SST, M.Si, Ketua Program Studi Diploma III Gizi Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Tasikmalaya wilayah Cirebon.
2. Bapak Priyo Sulistiyono, SKM, MKM Sekretaris Program Studi D III Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya Wilayah Cirebon sekaligus dosen pembimbing yang selalu memberikan dorongan, bimbingan, pengarahan, saran, serta motivasi dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Harum Rohgunanto, SKM. M. Eng, dewan penguji I yang telah memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Dewi Vimala, SST, MPH, dewan penguji II yang telah membantu dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

5. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Diploma III Gizi Cirebon yang telah memberikan dukungan, dan semangat.
6. Teristimewa kepada kedua orang tua saya, Bapak Kusbandi dan Ibu Sri Widiyaningsih yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga kepada saya.
7. Rekan penulis, Nadya Andini Puteri yang telah berjuang bersama dalam penyusunan tugas akhir ini.
8. Terkhusus my support system seluruh anggota EXO (Xiumin, Suho, Lay, Baekhyun, Chen, D.O, Kai, Oh Sehun) terutama Park Chanyeol yang telah memberikan pengaruh positif, inspirasi, dan motivasi kepada penulis secara tidak langsung melalui karya-karyanya.
9. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan bantuan, motivasi, semangat dan dukungannya
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi yang terkandung. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sehingga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan juga penerapannya di lapangan serta dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

Cirebon, 26 September 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKARTA.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
1. Tujuan Umum .....	8
2. Tujuan Khusus .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
1. Prodi D III Gizi Cirebon .....	9
2. Bagi Institusi sekolah .....	9
3. Bagi Anak .....	9
4. Bagi Peneliti .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
A. Tinjauan Teori .....	11
1. Anak Usia Sekolah Dasar.....	11
2. Pengetahuan .....	15
3. Makanan Jajanan.....	20
4. Pendidikan Kesehatan .....	30
5. Media Pembelajaran.....	32
B. Kerangka Teori.....	42
1. Teori Lasswell Model .....	42
C. Kerangka Konsep .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>

A. Jenis Penelitian.....	44
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	45
1. Waktu Penelitian .....	45
2. Tempat Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel .....	46
1. Populasi .....	46
2. Besar Sampel.....	46
3. Teknik Sampling .....	47
D. Variabel dan Definisi Operasional .....	49
1. Variabel.....	49
2. Definisi Operasional.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
1. Jenis Data .....	52
2. Cara Pengumpulan Data.....	53
3. Instrumen Penelitian.....	58
F. Pengolahan dan Analisis Data .....	59
1. Teknik Pengolahan Data .....	59
2. Teknik Analisis Data.....	61
G. Prosedur Penelitian.....	62
1. Tahap Persiapan .....	62
2. Tahap Pelaksanaan .....	63
3. Tahap Akhir .....	64
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
A. Hasil .....	65
1. Gambaran Umum Sekolah .....	65
2. Karakteristik Responden .....	66
3. Pengetahuan Anak tentang Memilih Makanan Jajanan Sehat Sebelum dan Sesudah diberikan Edukasi.....	67
4. Perbandingan Perubahan Tingkat Pengetahuan Anak tentang Memilih Jajanan Sehat .....	70
5. Perbandingan Kesan Anak terhadap Edukasi Gizi dengan Media <i>Spinning Wheel Game</i> dan Media <i>Powerpoint</i> yang diberikan ..	70
B. Pembahasan.....	72

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perincian Jumlah Anak Kelas V SD Negeri Kebon Baru 4 Cirebon.....	46
Tabel 2. Definisi Operasional .....	50
Tabel 3. Karakteristik (Jenis Kelamin dan Umur) Responden di SD Kebon Baru 4 Kota Cirebon.....	66
Tabel 4. Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi Kelas V di SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon.....	68
Tabel 5. Perbandingan Perubahan Tingkat Pengetahuan tentang Memilih Jajanan Sehat Pada Anak Kelas V di SD Kebon Baru 4 Kota Cirebon.....	70
Tabel 6. Perbandingan Kesan Media <i>Spinning Wheel Game</i> dan Media <i>Powerpoint</i> Pada Anak Kelas V di SD Kebon Baru 4 Kota Cirebon .....	71



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Website Wordwall.....	35
Gambar 2. Portal Masuk Website Wordwall .....	35
Gambar 3. Portal Pendaftaran Website Wordwall .....	36
Gambar 4. Halaman Utama Website Wordwall.....	36
Gambar 5. Create Activity Wordwall .....	36
Gambar 6. Halaman Pembuatan Game Website Wordwall .....	37
Gambar 7. Halaman Desain Media <i>Spinning Wheel Game</i> .....	37
Gambar 8. Kerangka Teori Lasswell Model .....	42
Gambar 9. Kerangka Konsep .....	43
Gambar 10. Desain Penelitian Pretest-Posttest With Control Group Design .....	44
Gambar 11. Rancangan Pemberian Edukasi .....	57
Gambar 12. Pembukaan Kelas VC.....	108
Gambar 13. Peneliti Mengecek Kehadiran Responden.....	108
Gambar 14. Responden Mengerjakan Soal Pre-test.....	108
Gambar 15. Penjelasan Materi Jajanan Sehat dengan <i>Powerpoint</i> .....	108
Gambar 16. Pelaksanaan Edukasi <i>Spinning Wheel Game</i> .....	108
Gambar 17. Presentasi Kelompok Perlakuan.....	108
Gambar 18. Responden Mengerjakan soal Post-test dan Kesan Media.....	108
Gambar 19. Pembagian Thanksgiving dan Penutup (Kelas V C).....	109
Gambar 20. Dokumentasi Foto Bersama dengan Responden Kelas VC .....	109
Gambar 21. Pembukaan Kelas V B.....	109
Gambar 22. Peneliti Mengecek Kehadiran Responden.....	109
Gambar 23. Responden Mengerjakan Soal Pre-test.....	109
Gambar 24. Pelaksanaan Edukasi Media <i>Powerpoint</i> .....	109
Gambar 25. Kuis dan Diskusi .....	110
Gambar 26. Responden Mengerjakan soal Post-test dan Kesan Media.....	110
Gambar 27. Pembagian Thanksgiving dan Penutup (Kelas VB).....	110
Gambar 28. Dokumentasi Foto Bersama dengan Responden Kelas VB .....	110

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Observasi Lapangan.....	83
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. Naskah Penjelasan Sebelum Persetujuan (PSP) .....	85
Lampiran 4. Informed Consent .....	87
Lampiran 5. Kuesioner Penelitian.....	88
Lampiran 6. Kuesioner Kesan Anak Terhadap Media.....	91
Lampiran 7. Kunci Jawaban Kuesioner .....	92
Lampiran 8. Media <i>Spinning Wheel Game</i> .....	93
Lampiran 9. Kartu Pertanyaan, Kartu Materi dan Kartu Mencocokkan Gambar .	94
Lampiran 10. Papan Permainan Benar Salah dan Papan Permainan Mencocokkan Gambar .....	96
Lampiran 11. Kotak Kartu .....	97
Lampiran 12. Media <i>Powerpoint</i> .....	98
Lampiran 13. Daftar Skor Responden Kelompok Perlakuan (VC).....	100
Lampiran 14. Daftar Skor Responden Kelompok Kontrol (VB) .....	101
Lampiran 15. Hasil Skor Pada Kuesioner Pengetahuan.....	102
Lampiran 16. Hasil Output SPSS Kelompok Perlakuan (VC).....	103
Lampiran 17. Hasil Output SPSS Kelompok Kontrol (VB) .....	105
Lampiran 18. Absensi Responden.....	107
Lampiran 19. Dokumentasi Kegiatan .....	108