

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Wilayah

1. Keadaan Geografis

Letak wilayah Kelurahan Candirenggo berada di Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Luas wilayah Desa candirenggo ialah 388,8 ha. Luas lahan yang ada dikelompokkan menjadi beberapa bagian seperti untuk fasilitas umum, pemukiman, perkebunan, peternakan, pertanian, kegiatan ekonomi dan lain-lain.

Secara Geografis ketinggian Kelurahan Candirenggo terletak 471 meter dari permukaan laut. Suhu udara di kelurahan 25,5°C.

Secara administratif, Kelurahan Candirenggo terletak di wilayah Kecamatan Singosari Kabupaten Malang dengan posisi dibatasi oleh wilayah desa-desa tetangga sebagai berikut:

- a. Sebelah utara : Desa Ardimulyo
- b. Sebelah selatan : Kelurahan Pagentan & Desa Klampok
- c. Sebelah barat : Desa Gunungrejo & Desa Toyomarto
- d. Sebelah timur : Kelurahan Losari

2. Keadaan Demografis

Jumlah penduduk Kelurahan Candirenggo adalah 15.236 jiwa dengan rincian 50 % berjenis kelamin laki-laki yaitu sejumlah 7.621 orang, serta penduduk dengan jenis kelamin perempuan sejumlah 50% yaitu 7.615 orang. Jumlah penduduk demikian ini tergabung dalam 4.347 KK.

Secara umum mata pencaharian warga masyarakat Kelurahan Candirenggo dapat teridentifikasi kedalam beberapa sektor yaitu PNS, TNI, Pertanian, Pegawai dan lain-lain.

B. Gambaran Umum SDN Candirenggo 03

1. Gambaran Umum Sekolah

SDN Candirenggo 03 merupakan salah satu sekolah yang ada di Kelurahan Candirenggo Kecamatan Singosari. Kegiatan belajar mengajar berlangsung selama 6 hari. Fasilitas sekolah yang ada di SD ini antara lain 6 ruang kelas, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang komputer, 1 ruang UKS, 2 kamar mandi, 1 kamar mandi guru, 1 kantin.

SDN Candirenggo 03 memiliki satu kantin sekolah, kantin tersebut menjual berbagai jenis makanan jajanan dengan menu utama mie ayam, dan nasi goreng selain itu juga terdapat makanan jajanan seperti chiki, wafer, oreo, beng beng, gorengan, dan juga menjual minuman-minuman seperti teh gelas, ale-ale, susu milkuat, air mineral, es teh, minuman serbuk instan yang diseduh dengan es.

Diluar SDN Candirenggo 03 setiap harinya terdapat pedagang kaki lima yang berjualan. Setiap harinya terdapat 2-3 pedagang yang berjualan diluar sekolah. Makanan jajanan yang dijual kualitasnya memprihatinkan bila ditinjau dari aspek kesehatan dan keamanan pangan. Hal ini dapat dilihat dari penjual makanan yang tidak tertutup sehingga sangat rentan terhadap debu dan sisa pembakaran kendaraan bermotor. Makanan jajanan yang dijual seperti cilok yang sausnya berwarna merah pekat dan sempol yang digoreng dengan minyak yang sudah berwarna kecoklatan yang seharusnya sudah tidak layak digunakan dan ditambah dengan topping saus merah, saus sambal , dan kecap maupun saus kacang, terdapat juga mie kering yang di tambahkan bumbu MSG.

2. Gambaran Umum Program UKS

Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) merupakan bagian dari program kesehatan anak usia sekolah. SDN Candirenggo 03 memiliki program UKS yaitu program jumat bersih yang dilakukan setiap satu minggu sekali yaitu setiap kelas 4,5,dan 6 dua orang perwakilan membersihkan kamar mandi sekolah kegiatan ini dilakukan setiap pagi, pemeriksaan kesehatan berkala yang dilakukan 1 kali dalam 3 bulan, kegiatan penimbangan berat badan dan pengukuran tinggi badan murid oleh pihak UKS, kegiatan pemberantasan jentik oleh pihak UKS 1 tahun sekali, penyuluhan

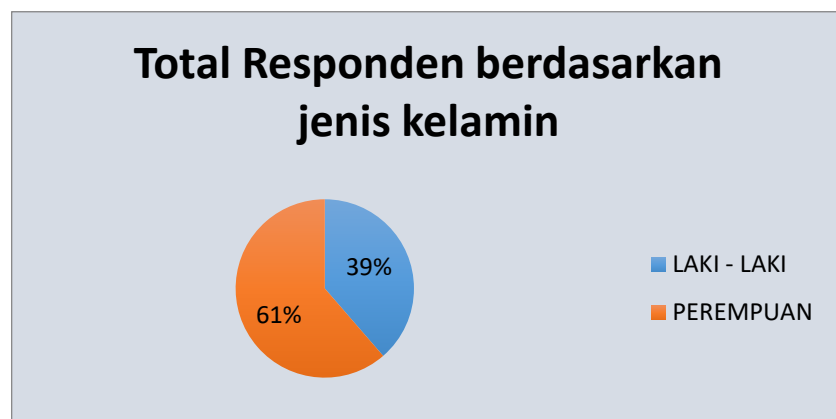
kesehatan dari Puskesmas untuk UKS sekolah yang dilakukan 1 kali dalam setahun, serta program pelatihan dokter cilik atau kader kesehatan sekolah dari puskesmas dilakukan 1 kali dalam setahun.

C. Gambaran Umum Responden

Karakteristik subyek penelitian meliputi jenis kelamin dan umur dimana subyek penelitian adalah siswa kelas 4 dan 5, dan total responden yaitu 44 siswa

1. Jenis Kelamin

- Berikut ini adalah gambar distribusi responden berdasarkan jenis kelamin:

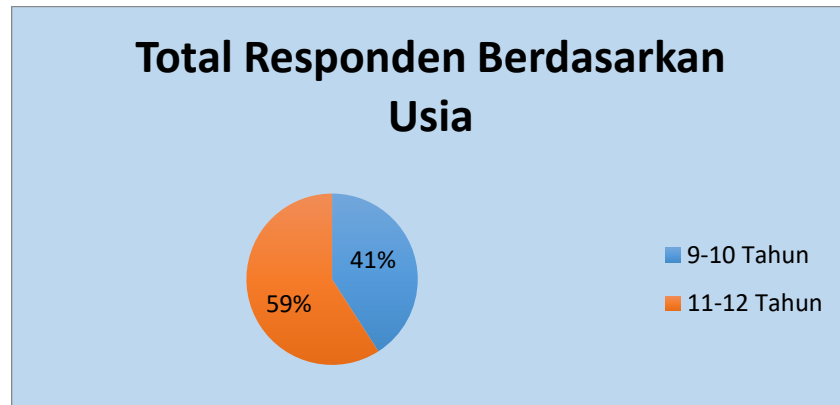


Gambar 5.1 Diagram presentase responden berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan gambar 4.1 diatas dapat diketahui bahwa dari responden empat puluh empat (44) siswa sebesar 39% dari total responden laki – laki berjumlah tujuh belas (17) siswa ,sedangkan sebesar 61% dari total responden perempuan berjumlah dua puluh tujuh (27) siswa.

2. Usia

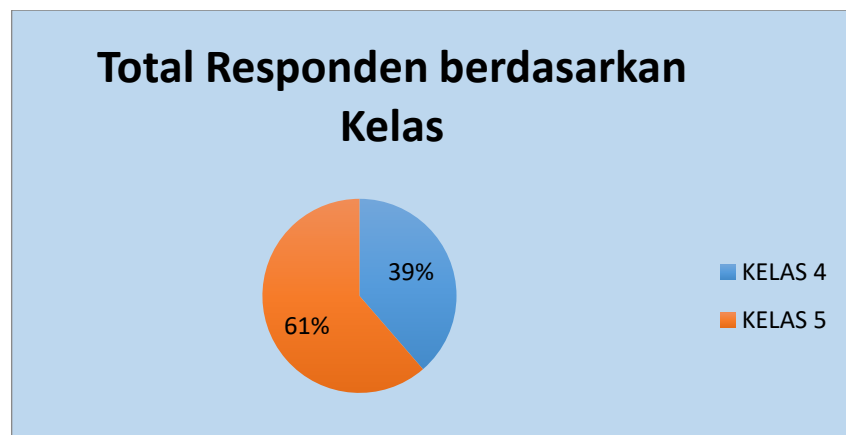
- Berikut ini adalah gambar distribusi responden berdasarkan usia:



Gambar 5.2 Diagram Presentase Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan gambar 4.2 diatas dapat diketahui bahwa dari empat puluh empat sebesar 41% dari total responden yang berusia 9-10 tahun berjumlah delapan belas (18) siswa, sedangkan sebesar 59% dari total responden yang berusia 11-12 tahun berjumlah dua puluh enam (26) siswa. Dan dapat diketahui rata – ratausia responden yaitu berusia 11-12 tahun karena presentase responden yang berusia 11-12 tahun lebih besar dari reponden berusia 9-10 tahun.

- Berikut ini adalah gambar distribusi total responden berdasarkan kelas :



Gambar 5.3 Diagram Presentase Total Responden

Berdasarkan gambar 4.3 diatas dapat diketahui bahwa dari empat puluh empat (sebesar 39% dari total responden berjumlah tujuh belas (17) merupakan siswa kelas 4, dan sebesar 61% dari total responden berjumlah dua puluh tujuh (27) merupakan siswa kelas 5. Menunjukkan bahwa presentase total responden pada kelas 5 lebih besar dibandingkan kelas 4.

Dan dapat diketahui pada gambar 4.2 menunjukkan persentase usia responden terbesar adalah usia 11-12 tahun dikarenakan mayoritas responden adalah kelas 5.

D. Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Penyuluhan Tentang Jajanan Sehat

Sekolah adalah pengaturan ideal untuk program dan layanan gizi, karena nutrisi dan pendidikan terkait erat, dan karena kebiasaan makan, higienis dan olahraga yang mempengaruhi status gizi terbentuk pada usia sekolah (WHO / FAO, 1998). Perilaku dan kebiasaan berkembang pada anak usia dini diperolehnya dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang mempengaruhi gaya hidup mereka saat masa dewasa nanti. Dengan mempromosikan perilaku sehat sejak dini dan melalui pengaturan sekolah, dapat meningkatkan kehidupan anggota keluarga, masyarakat dan lainnya. Sekolah juga bisa langsung menjangkau anggota keluarga dan masyarakat. (WHO, 2017).

Penyebab utama masalah gizi anak sekolah adalah banyak anak yang mengonsumsi makanan tinggi energi, banyak mengonsumsi lemak, gula dan garam. Pola jajan mereka juga tidak sehat dan kurangnya konsumsi buah dan sayur. Mereka juga kurang aktivitas fisik. Gizi anak sekolah juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan jajan yang tidak sehat dan higienis, hanya sedikit sekolah yang memiliki kantin, serta anak dapat memilih makanannya sendiri. (Sri Anna Marliyati, 2017)

Oleh sebab itu maka peneliti meneliti tentang pengaruh penyuluhan dengan metode permainan (ular tangga) tentang jajanan sehat di SDN Candirenggo 3. SDN Candirenggo 03 memiliki satu kantin sekolah, kantin tersebut menjual berbagai jenis makanan jajanan dengan menu utama mie ayam, dan nasi goreng selain itu juga terdapat makanan jajanan seperti chiki, wafer, oreo, beng beng, gorengan, dan juga menjual minuman-minuman seperti teh gelas, ale-ale, susu milkuat, air mineral, es teh, minuman serbuk instan yang diseduh dengan es.

Diluar SDN Candirenggo 03 setiap harinya terdapat pedagang kaki lima yang berjualan. Setiap harinya terdapat 2-3 pedagang yang berjualan diluar sekolah. Makanan jajanan yang dijual kualitasnya memprihatinkan bila ditinjau dari aspek kesehatan dan keamanan pangan.

Hal ini dapat dilihat dari penjual makanan yang tidak tertutup sehingga sangat rentan terhadap debu dan sisa pembakaran kendaraan bermotor. Makanan jajanan yang dijual seperti cilok yang sausnya berwarna merah pekat dan sempol yang digoreng dengan minyak yang sudah berwarna kecoklatan yang seharusnya sudah tidak layak digunakan dan ditambah dengan topping saus merah, saus sambal, dan kecap maupun saus kacang, terdapat juga mie kering yang di tambahkan bumbu MSG.

Metode penyuluhan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi tercapainya suatu hasil penyuluhan secara optimal. metode yang dikemukakan antara lain metode penyuluhan perorangan (individual), metode penyuluhan kelompok, dan metode penyuluhan massa (Notoatmodjo, 2007). Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu, pengetahuan terjadi melalui panca indra manusia, yakni: indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga (Notoatmodjo, 2007).

Menurut Machfoedz (2009) dalam Notoatmodjo kategori pengukuran pengetahuan yaitu :

- a. Baik, bila subjek mampu menjawab dengan benar 76 – 100% dari seluruh pertanyaan
- b. Cukup, bila subjek mampu menjawab dengan benar 56 – 75% dari seluruh pertanyaan
- c. Kurang, bila subjek mampu menjawab dengan benar < 56% dari seluruh pertanyaan

Tabel 5.1 Distribusi responden berdasarkan tingkat Pengetahuan Sebelum dan Setelah Penyuluhan

Kategori	Jumlah Responden	
	Sebelum	Sesudah

	n	%	n	%
Baik	40	90	44	100
Cukup	4	10	0	0
Kurang	0	0	0	0
Jumlah	44	100	44	100

Dari tabel 1 diatas ditemukan 10% responden sebelum penyuluhan dalam kategori cukup , namun sesudah penyuluhan berkurang menjadi semua responden 100% dalam kategori baik.

Hasil perhitungan dari 44 responden sebelum diberikan penyuluhan menunjukkan rata- rata total skor 91 dengan standart deviasi (SD) 9,7.Setelah dilakukan penyuluhan didapatkan hasil yang menunjukkan rata-rata total skor pengetahuan responden tentang jajanan sehat sebesar 100 dengan standart deviasi (SD) sebesar 0,00. selanjutnya hasil analisis dengan menggunakan paired samples test dapat diketahui nilai Sig. 0,000 ($p < 0,05$) dapat disimpulkan bahwa secara rata-rata terdapat perbedaan yang nyata antara pengetahuan siswa sebelum penyuluhan dan setelah dilakukan penyuluhan sehingga dapat diartikan bahwa ada pengaruh penyuluhan terhadap pengetahuan siswa tentang jajanan sehat anak sekolah. Dengan kata lain, peningkatan pengetahuan siswa disebabkan oleh penyuluhan yang diberikan dengan metode ceramah dengan menggunakan media ular tangga tentang jajanan sehat anak sekolah.

Menurut (Supriasa,2013) Penggunaan metode ceramah adalah menyampaikan ide/ pesan, sasaran belajar mempunyai perhatian yang selektif, sasaran belajar mempunyai lingkup yang terbatas, sasaran belajar memerlukan informasi yang kategoris/sistematis, sasaran belajar perlu menyimpa informasi, dan sasaran belajar perlu menggunakan informasi yang diterima. Penggunaan media untuk penyuluhan dapat mempermudah audience untuk memahami materi yang disampaikan. Supriasa (2012). Dalam penelitian ini penyuluhan tentang jajanan sehat anak sekolah dengan menggunakan metode permainan yaitu permainan ular tangga dari hasil post test pada tabel 1 menunjukkan bahwa hampir semua responden memiliki skor dalam kategori baik.

Dalam penelitian ini penyuluhan dilakukan dengan metode simulasi (permainan) dengan alat peraga ular tangga. Adapun proses penyuluhan tentang jajanan sehat anak sekolah dengan metode (permainan) ular tangga yaitu :

- Pertama siswa diberikan pre test sebelum diadakan penyuluhan
- Setelah siswa menjawab pre test peneliti melakukan penyuluhan tentang jajanan sehat
- Setelah dilakukan penyuluhan siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk dilakukan permainan ular tangga
- Setelah dibagi menjadi beberapa kelompok salah satu siswa dari kelompok dipilih untuk menjadi bidak dalam permainan ular tangga, sedangkan untuk anggota lainnya membantu menjawab siswa yang sedang menjadi bidak apabila berada pada kotak kuis sambil menunggu giliran bermain

Adapun keterbatasan pada penelitian ini permainan ini hanya menggunakan 1 (satu) alat peraga ular tangga sehingga kurang efektif karena siswa sudah bisa menjawab pertanyaan yang sudah ada.

Dalam penelitian “ Perbedaan penyuluhan dengan metode ceramah dan metode permainan (ular tangga) terhadap tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat siswa kelas 5 di SDN Ngijo 1 Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang” oleh Elisa Vivi Safitri (2017) didapatkan hasil terdapat perbedaan efektivitas metode penyuluhan dalam meningkatkan pengetahuan yaitu metode permainan ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas 5 di SDN Ngijo 1 dilihat dari rata-rata hasil pre dan post test pada kelompok penyuluhan dengan metode permainan ular tangga lebih tinggi dibandingkan pada kelompok penyuluhan dengan metode ceramah. Demikian juga pada penelitian ini terdapat peningkatan pada hasil skor rata – rata sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan metode permainan ular tangga.

Demikian juga dalam penelitian lain yang masih sama menggunakan metode permainan dengan media ular tangga pada penelitian “Pengaruh penyuluhan dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan tentang buah dan sayur pada siswa MTs-S Almanar Kecamatan Hampan Perak” oleh Irma Handayani,dkk (2017) berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif pada siswa yang

dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan. Begitupun pada penelitian ini penyuluhan jajanan sehat dengan metode permainan ular tangga memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari hasil analisis dengan menggunakan paired samples test dapat diketahui nilai Sig. 0,000 ($p < 0,05$) yang berarti bahwa secara rerata ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum penyuluhan dan setelah dilakukan penyuluhan.

Menurut Notoatmodjo (2015) pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia atau hasil dari tahu seseorang setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, penciuman, rasa, dan raba, sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. Saat memainkan ular tangga yang sebagian besar yang digunakan adalah mata dan telinga, dimana dalam bermain siswa melihat gambar dan membaca materi yang terdapat di media ular tangga, kemudian siswa yang lain mendengarkan pernyataan yang dibacakan dan memperhatikan penjelasan yang dijelaskan oleh peneliti. Penggunaan media permainan ular tangga dalam penelitian ini membuat siswa mendapatkan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain.