

## PEMBUATAN KOMIK “JAJANANKU SEHAT” SEBAGAI MEDIA EDUKASI MAKANAN JAJANAN PADA REMAJA DI SMP NEGERI 2 CIKARANG UTARA

**Nur Fauzia Asmi, Kiki Puspasari, Widya Lestari Nurpratama**

Program Studi Sarjana Gizi, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Medika Suherman  
*asminurfauzia@gmail.com*

### **Abstract**

Haphazard and uncontrolled snacking behavior is often a separate problem for school children. The impact of unhealthy snack foods results in less optimal nutritional intake in children which can lead to health problems. One way to control snacking habits is by providing education. Educational comic media is an alternative to providing education to increase adolescent knowledge. The purpose of this community service is to create educational media in the form of "My Snacks are healthy" as a media for increasing education. This community service activity was carried out at SMP Negeri 2 Cikarang Utara by involving 40 students and teachers. The implementation method in community service is (1) making educational comics "My Snacks are healthy; (2) Provision of education to adolescents using the media comic "My Snacks are healthy" and evaluated using pre and post tests; (3) Media evaluation involves teachers. Community service activities were carried out from making comic media from 1-11-2022, media trials on 12-11-2022 and evaluation on 17-11-2022. The results of this community service activity are (1) Educational comics "My Snacks are healthy" are formed; (2) There is an effect of using comic media as a snack food education on increasing students' knowledge with a p-value of 0.000; (3) The results of the evaluation show that comics are very interesting and easy to understand for teenagers. It is hoped that there will be development of other topics using comic media.

*Keywords: Educational Comics, Snacks, Teenagers.*

### **Abstrak**

Perilaku jajanan sembarangan dan tidak terkontrol sering menjadi masalah tersendiri bagi anak sekolah. Dampak dari makanan jajanan yang kurang sehat mengakibatkan asupan gizi yang kurang optimal pada anak sehingga dapat mengakibatkan masalah kesehatan. Salah satu cara untuk mengontrol kebiasaan jajan adalah dengan pemberian edukasi. Media komik edukasi merupakan alternatif pemberian edukasi untuk meningkatkan pengetahuan remaja. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membuat media edukasi dalam bentuk “komik jajananku sehat” sebagai media peningkatan edukasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Cikarang Utara dengan melibatkan siswa/siswi sebanyak 40 responden dan guru. Metode pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini adalah (1) membuat komik edukasi “jajananku sehat; (2) Pemberian edukasi kepada remaja dengan menggunakan media komik jajananku sehat dan dievaluasi menggunakan pre dan post test; (3) Evaluasi media melibatkan guru. Kegiatan Pengabdian dilakukan dari pembuatan media komik sejak 1-11-2022, percobaan media pada tanggal 12-11-2022 dan evaluasi pada 17-11-2022. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah (1) Terbentuk komik edukasi “jajanan sehat”; (2) Terdapat pengaruh penggunaan media komik sebagai edukasi makanan jajanan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan nilai p-value 0.000; (3) Hasil evaluasi menunjukkan bahwa komik sangat menarik dan mudah dipahami untuk kalangan remaja. Diharapkan terdapat pengembangan topik lain dengan menggunakan media komik.

*Kata kunci: Komik Edukasi, Makanan Jajanan, Remaja.*

## PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan mengamanatkan upaya perbaikan gizi untuk meningkatkan mutu gizi perorangan dan masyarakat. Upaya ini dilakukan antara lain melalui perbaikan pola konsumsi makanan; perbaikan perilaku sadar gizi, aktivitas fisik, dan kesehatan; serta peningkatan akses dan mutu pelayanan gizi sesuai dengan kemajuan ilmu dan teknologi (Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, 2009). Disamping itu berdasarkan Undang-Undang No. 18 Tahun 2012 tentang Pangan dinyatakan bahwa penyelenggaraan pangan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang pangan yang aman, bermutu, dan bergizi bagi konsumsi masyarakat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2012 Tentang Pangan, 2012)

Permasalahan gizi anak usia sekolah di Indonesia menurut data Riskesdas 2018 adalah anak dengan kategori pendek/stunting mencapai 30,7%, sementara yang gemuk 8% dan anemia 26%. Permasalahan gizi pada anak sekolah inilah yang akan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di masa datang, dikarenakan anak merupakan generasi penerus bangsa (RISKESDAS, 2018). Salah satu faktor yang menyebabkan masalah gizi pada anak adalah kebiasaan makan jajanan dan cemilan. Berdasarkan Laporan Akhir Hasil Monitoring Dan Verifikasi Profil Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Nasional dalam 10 tahun terakhir, menunjukkan bahwa 98,9% anak jajan di sekolah dan hanya 1% yang tidak pernah jajan. Perilaku jajanan sembarangan dan tidak terkontrol sering menjadi masalah tersendiri bagi anak sekolah. Anak sekolah masih mengalami masa

pertumbuhan dan perkembangan sehingga membutuhkan konsumsi pangan yang cukup dan bergizi seimbang. Salah satu komponen gizi seimbang bagi anak sekolah yang harus dipenuhi adalah konsumsi pangan yang beraneka ragam, yaitu mengandung karbohidrat, protein, lemak, air, vitamin, mineral, dan serat. Apabila asupan gizi tidak optimal didapatkan pada anak sekolah dapat mengakibatkan masalah gizi seperti anemia, obesitas, dll.

Hasil pemeriksaan BPOM RI pada tahun 2020, dari pengujian sejumlah 10.681 sampel pangan menunjukkan bahwa terdapat penggunaan Bahan Tambah Pangan (BTP) yang berbahaya pada makanan jajanan yaitu Boraks sebanyak 6% (BPOM RI, 2021). Pemberian edukasi gizi dengan media komik “Jajananku Sehat” menjadi salah satu cara yang cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam pemilihan pangan jajanan. Hal ini dilakukan sebagai upaya pencegahan terhadap permasalahan Kesehatan di masa mendatang. Kegiatan dilakukan melalui 3 tahapan yaitu yang pertama proses pembuatan komik “jajanan sehat”, selanjutnya pemberian edukasi menggunakan media komik dan tahap evaluasi melalui kegiatan FGD (focus Group Discussion) terkait evaluasi media komik. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan edukasi untuk siswa sehingga lebih selektif dalam memilih makanan.

## METODE

Terdapat 3 tahapan dalam pelaksanaan kegiatan yang pertama adalah :

### 1. Tahap Awal : Pembuatan Media Komik

Yaitu menyangkut perumusan masalah dan isi sesuai dengan tujuan

pendidikan (edukasi) dengan komik yaitu meningkatkan pengetahuan siswa tentang keamanan makanan jajanan sekolah.

## **2. Tahap Pelaksanaan : Pemberian Edukasi Menggunakan Media Komik**

Yaitu melihat pengetahuan siswa sebelum dan setelah mendapatkan edukasi melalui media komik yang dievaluasi menggunakan pre dan post tes.

## **3. Tahap Akhir : Evaluasi Media Komik**

Evaluasi dilakukan oleh guru dan siswa di SMP Negeri 2 Cikarang Utara. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui keterbacaan komik, materi dan mencari masukan-masukan lain untuk penyempurnaan komik. Evaluasi dilakukan dengan metode *Focus Group Discussion (FGD)*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat dilakukan dalam beberapa tahapan hari yaitu Tahap observasi kantin tempat siswa /siswi sering membeli makanan jajanan tanggal 28-10-2022, tahap pembuatan media tanggal 1-11-2022, tahap pelaksanaan pemberian edukasi menggunakan media komik pada tanggal 12-11-2022 dan tahap evaluasi yang dilakukan pada tanggal 17-11-2022. Jumlah peserta dalam pengabdian masyarakat ini sebanyak 40 siswa/i yang berasal dari merupakan gabungan dari kelas IX.



**Gambar1. Tahapan Pelaksanaan**

Tahapan pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat sebagai berikut:

- (1) Persiapan, meliputi survey tempat PkM, identifikasi masalah, pembuatan proposal, pembuatan kuosioner;
- (2) Pembuatan media, yaitu membuat edukasi dalam bentuk komik “jajananku sehat”. Pembuatan media menggunakan referensi berbagai sumber dan aplikasi canva.
- (3) Pelaksanaan, meliputi pemberian edukasi dalam bentuk komik dimana setiap siswa/siswi diberikan komik untuk dibaca dan dievaluasi dengan melihat pretest dan post test.
- (4) Evaluasi, evaluasi pelaksanaan PkM melibatkan guru dan perwakilan siswa/siswi dengan mengevaluasi materi, keterbacaan komik dan masukan lainnya.

### **Persiapan Kegiatan**

Tahap persiapan meliputi perizinan dan survei kantin sekolah yang menjadi tempat belanja jajanan siswa.



Gambar 2. Perizinan ke Sekolah

Saat ini mitra belum memiliki gedung kantin khusus yang berada di dalam pagar sekolah sehingga siswa mengonsumsi jajanan pada pedagang jajanan di luar pagar sekolah.



Gambar 3. Tempat Jajan Siswa

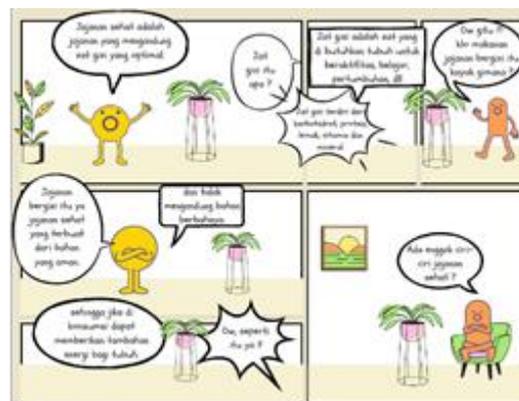
### Pembuatan Media

Media komik merupakan salah satu alternatif peningkatan edukasi bagi siswa. Komik dapat dibuat dalam bentuk komik edukasi untuk meningkatkan minat baca siswa dengan penyampaian yang lebih menarik dan informasi yang relevan dengan pengetahuan.

Dalam kegiatan ini, komik yang dibuat adalah komik dengan judul “jajananku sehat” yang berisi tentang edukasi makanan jajanan yang sehat, jajanan yang tidak sehat dan cara pemilihan jajanan yang baik. Berikut gambaran komik edukasi “jajananku sehat” (Gambar 4). Pembuatan komik ini menggunakan template dari aplikasi canva yang di modifikasi sesuai kebutuhan. Komik berisi 16 halaman yang terdiri dari halaman karakter dan isi komik.



Gambar 4. Tampilan depan komik



Gambar 5. Tampilan salah satu isi komik

### Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan Kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengetahuan siswa sebelum dan setelah mendapatkan edukasi melalui media komik yang dievaluasi menggunakan pre dan post tes. Kegiatan diawali dengan pemberian kuesioner pre test untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait dengan makanan jajanan. Selanjutnya di berikan komik “jajananku sehat” sebagai media edukasi. Dalam kegiatan pelaksanaan di ikuti oleh siswa/siswi dari kelas IX di SMP Negeri 2 Cikarang Utara sebanyak 40 orang. Adapun karakteristik siswa/siswi sebagai berikut:

Tabel 1. Karakteristik Siswa/siswi

Karakteristik	Frekuensi	
	n	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	10	25
Perempuan	30	75

Umur		
10-14	29	72.5
15-19	11	27.5
Uang jajan		
< 10000	12	30
10000-20000	26	65
20000-30000	2	5

Sumber : Data Primer, 2022

Dari tabel menunjukkan bahwa yang mengikuti kegiatan paling banyak berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 30 orang (75%) dengan kategori umur paling banyak berusia 10 - 14 tahun yaitu sebanyak 29 orang (72.5%) dan jumlah uang jajan siswa sebesar 10.000 – 20.000 sebanyak 26 siswa (65%).

Dalam kegiatan ini setiap siswa diberikan komik “jajananku sehat” sebagai media pemberian edukasi terkait jajanan sehat. Komik yang diberikan dalam bentuk print out kecil sesuai dengan desain komik yang telah di buat.



Gambar 6. Perkenalan Komik



Gambar 7. Siswa sedang membaca komik

Pemberian edukasi menggunakan media komik dengan tujuan peningkatan pengetahuan siswa dilakukan dengan metode pengukuran *pre dan post test*. Adapun gambaran hasil pengetahuan

siswa dilakukan dengan menggunakan uji statistic menggunakan Wilcoxon dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2. Pengaruh Pengetahuan Siswa**

Media Komik	Mean	SD	p-value
Pre-test	88.88	5.827	0.000
Post-test	95.88	4.369	

Sumber : Data Primer, 2022

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan penggunaan media komik terhadap peningkatan pengetahuan siswa dengan nilai *p-value* 0.000.

### Evaluasi

Tahapan evaluasi dilakukan menggunakan metode *Focus Group Discussion (FGD)*, yang bertujuan untuk mengetahui keterbacaan komik, materi dan mencari masukan - masukan lain untuk penyempurnaan komik. Pada tahap ini dilakukan oleh 3 orang guru Bahasa Indonesia dan 3 orang perwakilan siswa.



Gambar 7. Penjelasan isi komik

Pada tahap evaluasi melihat bagaimana cerita yang disajikan, tampilan komik, penjelasan komik dan penggunaan Bahasa yang digunakan. Pada kegiatan FGD ditemukan bahwa cerita yang ada dalam komik cukup menarik dengan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan isi yang menarik. Secara keseluruhan penggunaan bahasa sudah sesuai dengan ejaan yang baik dan benar. Selain itu isi dan penggunaan kata untuk komik sudah sesuai untuk kalangan remaja. Adapun masukan untuk komik ini

adalah penggunaan bahasa perlu dibuat lebih santai lagi agar tidak terlalu formal dan adanya penambahan karakter kedepannya.

Menurut beberapa penelitian penggunaan media komik sebagai bentuk peningkatan edukasi merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk kalangan remaja.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan minat membaca pada anak. Menurut Romi Satria dalam bukunya, Jepang merupakan salah satu negara yang memanfaatkan komik sebagai media pendukung keberhasilan pendidikan (Putri, 2022).

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa sehingga membutuhkan adanya kreatifitas yang tinggi untuk menarik minat remaja dalam membaca. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ambaryani 2017 terkait pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa saat menggunakan media belajar komik dari 60,54 menjadi 81,08 (Ambaryani & Airlanda, 2017).

Penelitian yang sejalan adalah yang dilakukan oleh Tobing 2022 yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Tobing, Yessi Kristiani Lumban, Christa Voni R Sinaga, 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Ridyastuti, dkk Menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian edukasi gizi menggunakan media komik terhadap pengetahuan tentang giziseimbang pada siswa sekolah dasar ( $p=0,017$ ). Pada penelitiannya melihat antara kelompok control dengan menggunakan metode ceramah dan kelompok perlakuan menggunakan metode komik. Pada kelompok perlakuan saat diberikan komik lebih

antusias dan tertarik selama pemberian edukasi gizi. Dengan membaca, anak dapat melihat alur ceritanya sendiri sehingga akan merasa memiliki pengalaman sendiri. Sedangkan pada metode ceramah, siswa menjadi cepat bosan karena hanya mendengarkan saja karena metode ceramah yang diberikan cenderung bersifat satu arah. Selain itu, jika hanya dengan mendengarkan saja informasi yang didapat akan berkurang jika tidak berkonsentrasi sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan yang didapat (Enggar Redyastuti, Wiwik Wijaningsih, M. Jaelani, Yuniarti, 2017). Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Imro yang menyatakan bahwa pemberian edukasi gizi menggunakan media komik dapat meningkatkan pengetahuan dengan nilai  $p\text{-value } 0.000 < 0.05$  (Imro' Atus Sholichah, 2022).

Penelitian lain juga menyebutkan bahwa terdapat hasil yang signifikan penggunaan media komik untuk meningkatkan edukasi siswa SD terkait berat Badan Lebih dengan nilai  $p\text{-value } 0.000$  (Darni et al., 2022). Penelitian lain menyebutkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media promosi Kesehatan dan media edukasi (Ariani Pongoh et al., 2022) (Olla Wilda Nasyiba, 2022). Penelitian lain menyebutkan bahwa komik edukasi diterima dengan baik sebagai bentuk pemberian edukasi. Namun, perlu dimodifikasi sebelum digunakan di masa mendatang (Krutka, 2020). Pengembangan template komik perlu diperhatikan untuk pemberian edukasi (Alemany-Pagès et al., 2022). Penggunaan komik dapat meningkatkan pengetahuan remaja termasuk untuk materi sensitive. Komik dapat menjadi inovasi untuk media promosi Kesehatan karena menggunakan Bahasa yang tidak

membosankan dan sederhana untuk di analisis serta dapat meningkatkan motivasi remaja untuk belajar tanpa memberikan tekanan. Komik selain untuk membantu dalam pemberian materi juga memudahkan dalam penyampaian materi. Oleh karena hal tersebut, penggunaan komik sebagai media edukasi untuk remaja baik untuk digunakan karena dapat meningkatkan pengetahuan reamaja (Septialti et al., 2022).

### SIMPULAN

Kesimpulan dalam kegiatan ini adalah terbentuk sebuah komik dengan judul “jajananku sehat” sebagai media edukasi pada remaja. Penggunaan media komik sebagai media edukasi makanan jajanan ke siswa dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan nilai *p-value* 0.000. Komik “jajananku sehat” dapat diterima dengan baik oleh kalangan siswa/sisiwi SMP Negeri 2 Cikarang Utara dengan respon yang baik dan alur cerita yang menarik. Komik ini dapat menjadi acuan siswa dalam memilih jajanan yang baik dan aman untuk dikonsumsi. Adapun saran terkait media komik ini adalah dapat dikembangkan cerita yang berbeda lagi sebagai edukasi gizi berikutnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Yayasan Medika Bahagia atas support dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat sehingga setiap tahapan kegiatan dapat terselesaikan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

Alemany-Pagès, M., Azul, A. M., & Ramalho-Santos, J. (2022). The use of comics to promote health awareness: A template using nonalcoholic fatty liver disease. *European Journal of Clinical*

*Investigation*, 52(3), 1–12. <https://doi.org/10.1111/eci.13642>

Ambaryani, & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektivitas dan Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.

Ariani Pongoh, Via Dwi Lingga, Fitra Duhita, C. Situmorang, Rizki Kamala, Vera Iriani Abdullah, & Bahra. (2022). Effectiveness of Health Education in Covid-19 Prevention for Children Using Comic With Cultural Context Media. *Journal of Pharmaceutical Negative Results*, 13(4), 1067–1073. <https://doi.org/10.47750/pnr.2022.13.04.147>

BPOM RI. (2021). Badan pengawas obat dan makanan republik indonesia. *Bpom Ri*, 11, 1–16.

Darni, J., Wahyuningsih, R., & Utama, L. J. (2022). Education of Fill My Plate Comic on Overweight Elementary School Students. *Jurnal Gizi Prima (Prime Nutrition Journal)*, 7(1), 15. <https://doi.org/10.32807/jgp.v7i1.351>

Enggar Redyastuti, Wiwik Wijaningsih, M. Jaelani, Yuniarti, M. D. L. (2017). EFEKTIVITAS EDUKASI GIZI MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG GIZI SEIMBANG PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Riset Gizi*, 2(2), 27–31.

Imro' Atus Sholichah. (2022). *Pengaruh Edukasi Gizi Menggunakan Media Komik Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang*

- Pada Siswa SD Negeri 4 Cluring. Politeknik Negeri Jember.
- Krutka, S. (2020). *Exploring the Acceptability of Educational Comic Stories to Improve Diabetes Self-Management* [University of Cincinnati]. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- OLLA WILDA NASYIBA. (2022). *PENGARUH EDUKASI GIZI DENGAN MEDIA KOMIK DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN TENTANG OBESITAS PADA Remaja Di Sma Negeri 98 Jakarta*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
- Putri, J. K. (2022). *Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi*. <https://Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id/>. [https://Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id/Artikel-Detail/3458/Komik-Sebagai-Media-Pembelajaran-Puisi#:~:Text=Waluyanto\(2005%3a51\)Menjelaskan,Dalam Hal Ini Komik Pembelajaran](https://Badanbahasa.Kemdikbud.Go.Id/Artikel-Detail/3458/Komik-Sebagai-Media-Pembelajaran-Puisi#:~:Text=Waluyanto(2005%3a51)Menjelaskan,Dalam Hal Ini Komik Pembelajaran)
- Riskesdas. (2018). *Riset Kesehatan Dasar 2018*. *Kementrian Kesehatan Republik Indonesia*.
- Septialti, D., Shaluhayah, Z., & Widjanarko, B. (2022). The Effectiveness Of Using Comics In Efforts To Increase Adolescent Health Knowledge: A Literature Review. *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 7(S1), 273–280. <https://Doi.Org/10.30604/Jika.V7is1.1134>
- Tobing, Yessi Kristiani Lumban , Christa Voni R Sinaga, E. T. (2022). Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Dikelas Iii Uptd Sdn 122380 Pematangsiantar. *Pedagogika:Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 265–271. <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/519363-Survei-Minat-Belajar-Peserta-Didik-Terha-Fe6d974c.Pdf>
- Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, (2009).
- Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2012 Tentang Pangan, (2012).