

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kualitas Sumber Daya Manusia pada masa ini merupakan cerminan kualitas masyarakat pada masa yang akan datang. AUS (Anak Usia Sekolah) merupakan generasi penerus bangsa dan menjadi aset berharga bagi negara. Kualitas bangsa di masa mendatang dapat ditentukan dari kualitas anak-anak saat ini. Masa ini merupakan waktu dimana mengalami tumbuh kembang yang optimal seperti pertumbuhan dan perkembangan motoriknya, sehingga pada diperlukan adanya peningatan status kesehatan serta pemberian asupan yang tepat agar terwujudnya generasi penerus bangsa yang berkualitas (Hakim, Haryani, & Arif, 2012).

Menurut WHO diperkirakan ada sekitar 2 juta korban meninggal didominasi oleh anak-anak setiap tahunnya akibat mengkonsumsi makanan jajanan yang tidak aman sehingga menjadi ancaman global (BPOM RI, 2015). Tahun 2011 di Indonesia berdasarkan data dari Sentra Informasi Keracunan BPOM menunjukkan bahwa sebanyak 132 kasus keracunan nasional yang 13.5% dari kasus tersebut disebabkan oleh makanan jajanan yang diperjual belikan di sekolah-sekolah. Hasil Riskesdas (2013) pada tahun 2012 mengenai makanan berbahaya yang tidak memenuhi persyaratan keamanan pangan di dapatkan 21.37% dan hasil pengawasan PJAS (Pengawasan Jajanan Anak Sekolah) sampai triwulan II tahun 2014 didapatkan kenaikan nilai mencapai 23.82% yang tidak memenuhi syarat keamanan atau mutu makanan jajanan anak sekolah. Penyebab paling tinggi makanan jajanan yang tidak memenuhi syarat untuk dikonsumsi adalah ditemukan adanya penggunaan bahan berbahaya seperti *Rhodamin B*, *methanyl yellow*, boraks dan formalin serta adanya cemaran mikroba.

AUS adalah kelompok yang rawan terhadap masalah kesehatan. Salah satu faktor yang memengaruhi status kesehatan dan gizi pada AUS adalah dengan mengkonsumsi makanan jajanan yang sembarangan. Menurut Judarwanto (2008) makanan jajanan kaki lima memberikan kontribusi masing-masing sebesar 36% dan 29% dari total kebutuhan asupan energi dan protein anak sekolah dasar, sehingga tingginya pemenuhan asupan anak sekolah dasar yang didapat dari makanan jajanan dapat dikatakan bahwa daya beli makanan jajanan pada anak sekolah dasar cukup tinggi. Dampak yang ditimbulkan ketika mengkonsumsi makanan jajanan yang tidak tepat yang mudah dijumpai disekitar sekolah dapat menyebabkan obesitas yang tidak terkontrol, mual muntah, diare, bahan makanan yang bersifat karsinogen juga dapat mengakibatkan keracunan serta kanker dan tumor (Judarwanto, 2008).

Salah satu faktor yang menyebabkan kesalahan dalam pemilihan makanan jajanan seseorang adalah kurangnya pengetahuan dan sikap mengenai pentingnya memilih makanan jajanan yang sehat dan bergizi sehingga masih diperlukannya pemberian pendidikan gizi mengenai pemilihan makanan jajanan (Aprillia, 2011).

Memberikan pendidikan gizi pada usia dini merupakan salah satu upaya untuk memberikan informasi mengenai gizi dengan tujuan agar seseorang atau sekelompok dapat menyadari akan pentingnya gizi (Ikada, 2010). Memberikan pendidikan gizi di sekolah merupakan tempat serta target yang paling tepat dan efektif dalam mensosialisasikan pengetahuan mengenai gizi (Soekirman, 2011). Melakukan sosialisasi mengenai gizi dengan pendidikan gizi agar mendapatkan hasil yang memuaskan dibutuhkan alat bantu atau media yang dapat menunjang penyampaian pesan agar dapat mempermudah tersampainya pesan kesehatan khususnya pemilihan makanan jajanan kepada target (Notoatmodjo, 2003).

Mengikutsertakan media pada saat proses pemberian pendidikan gizi merupakan pilihan yang tepat terutama untuk AUS karena pada anak dengan rentang usia 7-11 tahun sudah mampu untuk mengoptimalkan sistem pemikiran berdasarkan aturan yang logis sehingga dapat mengurutkan ukuran bentuk atau ciri lainnya (Piaget & Inhelder, 2010). Menurut Notoadmodjo (2003) dengan menggunakan media pengetahuan seseorang dapat diterima melalui indera dan 75-87% pengetahuan manusia diperoleh melalui mata sehingga mempermudah penyampaian dan penerimaan informasi termasuk penerimaan bahan pendidikan. Salah satu bentuk media edukasi adalah media visual seperti boardgame yang dapat digunakan sebagai media alternatif dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan di kelas karena akan membuat siswa sekolah dasar tertarik untuk melakukannya. Contoh dari board game adalah monopoli, ular tangga, catur, dan lain-lain (Jordiawan, 2015).

Penelitian ini menggunakan media visual khususnya media cetak sebagai alat bantu berupa permainan JARI. Media permainan JARI merupakan permainan gabungan antara monopoli dengan ular tangga yang berisi pesan mengenai pemilihan makanan jajanan, keamanan pangan dan sanitasi personal. Permainan ini dibuat dengan tujuan untuk menyampaikan materi mengenai pemilihan makanan jajanan kepada AUS dengan cara menyenangkan karena mempunyai visualisasi, materi, dan cara bermain yang berbeda dari board game biasanya sehingga diharapkan dapat diterima responden dan menjadi media yang mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar pada saat melakukan pendidikan gizi mengenai pemilihan makanan jajanan yang sehat dan bergizi.

Berdasarkan penjelasan diatas dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada 15 siswa yang dipilih secara acak menunjukkan siswa yang memiliki pengetahuan kurang mengenai pemilihan makanan jajanan sebesar 40%, diikuti dengan pengetahuan sedang dan baik sebesar 40% dan 20%. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk memberikan edukasi dengan menggunakan media visualisasi yaitu media permainan JARI (Jajanan sehat bergizi) dalam memberikan pendidikan gizi mengenai pemilihan makanan jajanan sehat dan bergizi pada anak-anak sekolah dasar agar lebih mudah dipahami dan lebih efektif dalam penyampaian materi sehingga dapat mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap setelah diberikan pendidikan gizi.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dibutuhkan kesadaran akan pentingnya kesehatan sehingga dapat merubah pengetahuan masyarakat untuk hidup sehat serta mengonsumsi makanan bergizi dengan pemberian pengetahuan mengenai kesehatan salah satunya mengenai pemilihan makanan jajanan sehat dan bergizi. Salah satu unsur yang penting dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap masyarakat mengenai pemilihan makanan jajanan yang sehat dan bergizi adalah dengan memberikan pendidikan gizi.

Pemberian pendidikan gizi kepada anak usia sekolah dasar merupakan suatu cara yang tepat dalam membentuk kesadaran diri akan pentingnya mengonsumsi makanan jajanan yang sehat dan bergizi. Upaya yang dapat dilakukan dalam memberikan pengetahuan pemilihan makanan jajanan sehat dan bergizi salah satunya adalah dengan penggunaan media permainan JARI dengan harapan penggunaan media permainan JARI dapat memberikan pesan yang lebih efektif.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pemilihan makanan jajanan yang dibeli anak sekolah dasar serta kurangnya informasi mengenai pemilihan makanan jajanan pada anak sekolah dasar, maka pada penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh pemberian pendidikan gizi melalui media permainan JARI mengenai makanan jajanan sehat dan bergizi terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pemilihan makanan jajanan siswa/i kelas V Sekolah Dasar.

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Dengan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada Pengaruh Pemberian Media Permainan JARI (Jajanan Sehat Bergizi) Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pemilihan Makanan Jajanan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar tahun 2018?”.

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

##### **1.5.1. Tujuan Umum**

Mengetahui pemberian media permainan JARI terhadap perubahan pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan makanan jajanan pada siswa/i kelas V Sekolah Dasar.

##### **1.5.2. Tujuan Khusus**

1. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap pemilihan makanan jajanan sebelum dan sesudah pemberian permainan JARI pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
3. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap pemilihan makanan jajanan antara sebelum dan sesudah pemberian intervensi pada kelompok perlakuan siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
4. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap pemilihan makanan jajanan antara sebelum dan sesudah pemberian intervensi pada kelompok kontrol siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
5. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap pemilihan makanan jajanan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada siswa/i kelas V Sekolah Dasar

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.6.1. Bagi Pihak Sekolah**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan bagi sekolah sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti memberikan pendidikan gizi kepada para siswa/i menggunakan media permainan untuk menyampaikan pesan mengenai makanan jajanan yang sehat dan bergizi, juga menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan kebijakan dan peraturan sekolah terkait dengan pengawasan penjualan makanan jajanan.

**1.6.2. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan para siswa/i mengenai pemilihan makanan jajanan sehat dan bergizi.

**1.6.3. Bagi Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan referensi mengenai media yang baik dalam menyampaikan informasi mengenai pemilihan makanan jajanan pada siswa/i sekolah dasar.

**1.6.4. Peneliti dan Peneliti Lain**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai media implementasi terhadap teori-teori yang sudah didapatkan pada saat perkuliahan serta bermanfaat bagi peneliti lain sebagai bahan referensi untuk penelitian dibidang pengembangan mengenai makanan jajanan.

**1.7. Keterbaruan Penelitian****Tabel 1.1 Keterbaruan Penelitian**

No	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
1	(Wangsadi laga, 2017)	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Scrapbook Tentang Jajanan Makanan yang Aman Terhadap Pengetahuan dan Sikap Pada Siswa-Siswi Di SDN Merdeka Bandung.	<i>Quasy experimental study dengan pretest posstest control group design</i>	<i>Paired Sample t-test</i>	Terdapat perbedaan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi mengenai makanan jajanan aman dengan media <i>scrapbook</i> pada <i>post test1</i> dan <i>post test 2</i> ( $p=0.0001$ )
2.	(Husna & Reliani, 2016)	Streetfood Card Sebagai Media Merubah Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Anak Usia Sekolah Dalam Mengonsumsi Jajanan di SDN 1 Wonorejo Rungkut Surabaya	<i>Quasy experimental Study dengan pretest posstest control</i>	<i>Uji Wilcoxon dan Paired T Test</i>	Terdapat pengaryg pendidikan kesehatan dengan <i>streetfood cards</i> terhadap pengetahuan mengenai perilaku konsumsi jajanan

No	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
			<i>group design</i>		( $p < 0.027$ )
3	(Marini, 2015)	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan dalam Pemilihan Jajan Anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta	<i>Quasi eksperiment (one group pretestposttest design)</i>	<i>Paired Sample t-test</i>	Terdapat pengaruh peningkatan pengetahuan tentang pemilihan jajanan anak sekolah menggunakan media buku saku dari 63,0% menjadi 73,9% siswa yang mengalami peningkatan pengetahuan dengan kategori cukup.
4	(Hartono, Wilujeng, & Andarini, 2015)	Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik	<i>Quasy Eksperiment</i>	Uji <i>Paired Sample T-test</i>	Terdapat perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi pada dua kelompok dengan metode ceramah maupun komik. Namun tidak ada perbedaan tingkat pengetahuan antara kelompok dengan metode ceramah dan komik.

No	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
5	(Safitri, Wilujeng, & Handayani, 2014)	Perbedaan Metode <i>Team Game Tournament</i> dan Ceramah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat	<i>Quasy experimental study</i> dengan <i>pretest-posttest design</i>	<i>Paired Sample T – Test</i> dan <i>Independent T – Test</i>	Terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan yang signifikan antara kelompok TGT dan kelompok ceramah ( $p < 0,05$ ). Peningkatan rata-rata nilai kelompok TGT lebih tinggi 2,93% dibandingkan kelompok ceramah. TGT dapat direkomendasikan sebagai metode pendidikan yang lebih sesuai untuk sasaran anak usia sekolah.