

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pewarna telah lama digunakan pada bahan makanan dan minuman untuk memperbaiki tampilan produk pangan. Pada mulanya zat warna yang digunakan adalah zat warna alami dari tumbuhan dan hewan. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, penggunaan zat warna alami semakin berkurang dalam industri pangan yang digantikan lebih banyak oleh zat warna sintetik. Peraturan mengenai penggunaan zat pewarna yang diizinkan dan dilarang untuk pangan di Indonesia, diatur melalui Surat Keterangan Menteri Kesehatan RI Nomor 722/Menkes/Per/IX/88 mengenai bahan tambahan pangan. Akan tetapi sering kali terjadi penyalahgunaan pemakaian zat pewarna untuk sembarang bahan pangan, misalnya zat pewarna untuk tekstil dan kulit dipakai untuk mewarnai bahan pangan. Hal ini jelas sangat berbahaya bagi kesehatan karena adanya residu logam berat pada zat pewarna tersebut. Timbulnya penyalahgunaan tersebut antara lain disebabkan oleh ketidak tahuan masyarakat mengenai zat pewarna untuk pangan, dan disamping itu harga zat pewarna untuk industri jauh lebih murah dibandingkan dengan harga zat pewarna untuk pangan. Hal ini disebabkan bea masuk zat pewarna untuk bahan pangan jauh lebih tinggi dari pada zat pewarna bahan non pangan. Lagi pula warna dari zat pewarna tekstil atau kulit biasanya lebih menarik (Cahyadi, 2009).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Soleh (2003) dalam Cahyadi (2009), menunjukkan bahwa dari 25 sampel makanan dan minuman jajanan yang beredar di wilayah kota Bandung, terdapat 5 sampel yang positif mengandung zat warna yang dilarang oleh Pemerintah yaitu *Rhodamin B* (produk sirup jajanan, kerupuk dan terasi merah), sedangkan untuk *Methanyl Yellow* tidak terdapat dalam sampel. Beberapa pedagang karena ketidak tahuannya telah menggunakan beberapa bahan pewarna yang dilarang digunakan untuk pangan tersebut seperti *Rhodamin B* dan *Methanyl Yellow*. Berdasarkan 25 jenis minuman yang diambil contoh, ternyata *Rhodamin B*, di Bogor sebanyak 14,5% dan Rangkasbitung 17%, sedangkan di kota-kota kecil dan di desa-desa 24% minuman yang berwarna merah ternyata mengandung *Rhodamin B* tetapi beberapa pedagang ada pula yang menggunakan pewarna alami seperti caramel, cokelat dan daun suji. Berdasarkan hasil survei oleh BPOM tahun 2004 di sekolah dasar (Seluruh Indonesia) sekitar 550 jenis makanan yang diambil untuk sampel pengujian 3 menunjukkan bahwa 60% jajanan anak sekolah tidak memenuhi

standar mutu dan keamanan. Disebutkan bahwa 56% sampel mengandung *Rhodamin B* (Walangadi, 2012).

Anak sekolah belum mengerti cara memilih jajanan yang aman sehingga berakibat buruk bagi kesehatannya sendiri (Suci, 2009). Anak membeli jajanan menurut kesukaan mereka sendiri tanpa memikirkan bahan-bahan yang terkandung didalamnya (Judarwanto, 2008). Anak sekolah biasanya mempunyai lebih banyak perhatian, aktivitas diluar rumah, dan sering melupakan waktu makan sehingga mereka membeli jajanan disekolah untuk sekedar mengganjal perut (Rakhmawati, 2009). Kebiasaan ini dipengaruhi oleh faktor terkait makanan, karakteristik personal (pengetahuan tentang jajanan, kecerdasan, persepsi, dan emosi), dan faktor lingkungan (Ariandani, 2011).

Permasalahan kebiasaan jajan yang tidak sehat pada siswa harus ditangani agar dapat terhindar dari berbagai macam resiko penyakit (Evy, 2008) anak usia sekolah berada pada tahap perkembangan yang ditandai pikiran yang logis dan terarah serta mampu berfikir dari sudut pandang orang lain membuat anak usia sekolah sangat peka menerima perubahan dan pembaharuan (Wong, 2003). Permainan ular tangga ini sesuai dengan tumbuh kembang anak sekolah khususnya usia 9-10 tahun karena pada usia ini anak dapat diberikan stimulus untuk mengembangkan perasaan, pikiran, dan sikapnya (Fauzi, 2008).

Data survey KLB keracunan pangan tahun 2010 terdapat 163 kejadian. Berdasarkan jenis pangannya, jajanan berkontribusi terhadap kasus keracunan sebesar 13,5 %. Menurut data Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) pada 2010, sekolah menempati urutan kedua (26,9%) setelah tempat tinggal (56,52%) kasus keracunan pangan di Indonesia. Data BPOM tahun 2010 menunjukkan adanya jajanan yang tidak memenuhi syarat dengan ditemukannya dari 2.984 sampel yang di uji, 45% tidak memenuhi syarat karena mengandung boraks, formalin, Rhodamin B. hasil penelitian tersebut menunjukkan rendahnya perlindungan pada anak sekolah, padahal mengkonsumsi jajanan saat bersekolah sudah jadi aktivitas rutin mereka (Permata, 2010). Anak sekolah dasar sering membeli jajanan disekolah. Anak cenderung untuk membeli jajanan yang tersedia paling dekat dengan keberadaannya (Peilin, 2004). Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatannya dapat berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan jika berlangsung lama akan menyebabkan status gizi yang buruk (Suci, 2009). Selain itu, jajanan yang tidak sehat dapat menyebabkan prestasi anak disekolah juga terganggu. Upaya mengatasi permasalahan tersebut tidak cukup hanya melalui teori yang disampaikan tetapi diperlukan media edukatif yang berperan penting untuk membuat anak lebih memahami tentang jajanan yang aman untuk dikonsumsi dalam kehidupan sehari – hari.

Sikap seorang anak merupakan komponen penting yang berpengaruh dalam memilih jajan makanan dan minuman. Sikap positif anak terhadap kesehatan kemungkinan tidak berdampak langsung pada perilaku anak menjadi positif, tetapi sikap yang negatif terhadap kesehatan hampir pasti berdampak pada perilakunya. (Notoatmodjo, 2003). Namun akan menjadi berdampak negatif apabila makanan dan minuman yang dikonsumsi mengandung zat kimia yang berbahaya seperti pengawet, pewarna, pemanis, dan penyedap rasa, makanan dan minuman yang dikonsumsi juga tidak terjamin kebersihan serta keamanannya. Selain menimbulkan masalah gizi, dampak mengonsumsi jajanan yang tidak baik akan mengganggu kesehatan anak seperti terserang penyakit saluran pencernaan dan dapat timbul penyakit-penyakit lainnya yang di akibatkan pencemaran bahan kimiawi. Sehingga ini berdampak pada menurunnya kosentrasi belajar siswa, meningkatnya absensi yang dapat berpengaruh pada prestasi belajar pada anak.

Ular tangga merupakan permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil yang didalamnya terdapat informasi jajanan yang aman dan tidak aman untuk dikonsumsi sehingga informasi yang akan disampaikan lebih mudah dipahami dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ular tangga merupakan salah satu cooperative play dan termasuk permainan tradisional yang murah, mudah dibuat, dan bisa dilakukan oleh anak-anak dengan bentuk strategi pembelajaran yang efektif melalui pendekatan aktif, kreatif dan menyenangkan bagi para siswa (Augustyn, 2004). Ular tangga dapat diberikan kepada anak sekolah dasar karena permainan ini mudah dimainkan, anak belajar untuk bekerjasama dan berkompetisi yang sehat (*fairplay*), bersosialisasi dengan teman sebaya, serta bermain sambil belajar. Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media permainan ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SDN Serang 11.

1.2 Identifikasi Masalah

Anak merupakan penentu kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Gizi mempunyai peranan yang penting untuk dapat mencapai Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok usia yang rentan terhadap masalah gizi dan kesehatan. Makanan yang disajikan disekolah mempunyai kontribusi terhadap asupan makan anak. Makanan yang sering di konsumsi anak sekolah adalah makanan jajanan. Survei yang dilakukan Badan Pengawasan Obat dan Pangan (BPOM) menyatakan bahwa makanan jajanan anak di sekolah tidak memenuhi syarat keamanan pangan karena mengandung bahan kimia yang berbahaya. Akibat dari konsumsi makanan yang tidak sehat akan mengganggu kesehatan seperti terserang penyakit saluran pencernaan dan penyakit lainnya yang diakibatkan pencemaran bahan kimiawi. Sehingga

berdampak pada menurunnya konsentrasi belajar siswa. Salah satu faktor yang mempengaruhi gizi seseorang adalah kurangnya pengetahuan tentang gizi. Penyuluhan merupakan salah satu pendidikan gizi. Proses pembelajaran gizi dan kesehatan tidak terlepas dari pengaruh penggunaan alat peraga atau media. Salah satu media pendidikan gizi adalah media visual. Media visual yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga. Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan gizi dan dapat membentuk kesadaran dalam berperilaku.

Hasil survei awal, jajanan yang di jual sangat bervariasi dan berwarna warni, namun belum sepenuhnya terjamin kebersihan dan keamanannya. Biasanya waktu yang digunakan siswa untuk membelanjakan uangnya pada saat jam istirahat di sekolah. Siswa juga membeli jajanan pada pedagang disekitar sekolah pada saat istirahat dan pulang sekolah karena pihak sekolah melarang anak-anak untuk keluar dari lingkungan sekolah selama jam belajar. Perilaku jajan siswa sangat berpengaruh terhadap kesehatan siswa sekolah yang secara berkesinambungan mengonsumsi jajanan di tempat yang sama dalam waktu yang cukup lama.

Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh media permainan ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SD Negeri Serang 11.

1.3 Pembatasan Masalah

Guna menghindari keterluasan dalam penelitian ini, maka penulis membatasi pembahasan masalah dalam penelitian ini, dimana penelitian ini hanya memfokuskan pada pengaruh media ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan adalah untuk melihat pengaruh media permainan ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SDN Serang 11.

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SDN Serang 11.

1.5.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik siswa/i berdasarkan usia dan jenis kelamin pada siswa/i di SDN Serang 11.
2. Mengidentifikasi pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
3. Mengidentifikasi sikap mengenai keamanan makanan jajanan sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
4. Menganalisis perbedaan rata-rata skor pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
5. Menganalisis perbedaan rata-rata sikap mengenai keamanan makanan jajanan sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
6. Menganalisis perbedaan rata-rata peningkatan skor pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan antara kelompok perlakuan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
7. Menganalisis perbedaan rata-rata peningkatan skor sikap mengenai keamanan makanan jajanan antara kelompok perlakuan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.
8. Menganalisis daya terima media ular tangga mengenai keamanan makanan jajanan pada siswa/i kelas IV di SDN Serang 11.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan anak sekolah.

1.6.2 Bagi Pengajar

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi pihak – pihak yang menggeluti dunia pendidikan untuk terus mengembangkan dan mencari media belajar lainnya untuk meningkatkan pengetahuan anak.

1.6.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu solusi nyata yang dapat digunakan dalam proses bermain dan belajar untuk menyampaikan pesan-pesan mengenai keamanan makanan jajanan anak sekolah.

1.6.4 Bagi Prodi Gizi dan Fakultas Ilmu Kesehatan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah kepustakaan untuk kepentingan dalam pendidikan dan dapat digunakan sebagai bahan referensi tambahan bagi mahasiswa jika ingin melakukan penelitian lebih lanjut.

1.6.5 Bagi Peneliti

1. Penulis mempelajari lebih dalam bagaimana karakteristik dan hal-hal yang bersangkutan dengan keamanan makanan jajanan anak sekolah.
2. Penulis dapat memberikan pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah pada siswa/i di SDN Serang 11.

1.7 Keterbaruan Penelitian

Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil
Khairuna Hamida , Siti Zulaekah, Mutalazimah	2012	Penyuluhan gizi dengan media komik untuk meningkatkan pengetahuan tentang keamanan jajanan	Jenis penelitian ini adalah quasy experiment dengan rancangan pretest posttest control group.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan (p=0,0001) artinya ada pengaruh setelah intervensi. Perbedaan peningkatan pengetahuan antar kelompok menghasilkan p= 0,0001 berarti ada perbedaan antar kelompok, di mana kelompok dengan media komik memiliki peningkatan pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok tanpa media komik

Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil
Ida Sri Maduretno, Nanik Setijowati, Nia Novita Wirawan.	2015	Mengetahui perbedaan niat (intention) dan perilaku pemilihan jajanan baik di sekolah maupun di rumah pada siswa kelas 5 SDN Tumpekrejo 1 dan 2 menggunakan metode ceramah dan team game Tournament (TGT).	Jenis penelitian ini adalah Quasy Experimental Study dengan pre-test dan post-test.	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan niat yang signifikan pada kedua kelompok dengan p value $\leq 0,05$ dan tidak ada perbedaan niat yang signifikan antara kedua kelompok setelah diberi pendidikan gizi.
Rifka Triasari	2015	Hubungan antara pengetahuan dan sikap mengenai jajanan aman dengan perilaku memilih jajanan pada siswa kelas V SD Negeri Cipayung 2 Kota Depok.	Menggunakan metode penelitian analitik dengan rancangan penelitian <i>cross sectional</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara pengetahuan mengenai jajanan aman dengan perilaku $p\ value = 0,000$ dan ada hubungan bermakna namun berkekuatan lemah antara sikap mengenai jajanan aman dengan perilaku dengan $p\ value = 0,015$
Dewi Anggraeni	2017	Pengaruh pemberian edukasi gizi dengan media permainan ular tangga terhadap perubahan dan sikap konsumsi makan jajanan pada pelajar SDN Duri Kepa 07 Pagi Jakarta Barat 2017.	Jenis Penelitian ini adalah <i>Quasy Experimental Study</i> dengan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> control group design. Teknik pengambilan sampel adalah <i>purposive sampling</i> .	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan skor pengetahuan dan sikap pada kelompok control mengenai makanan jajan setelah diberikan edukasi menggunakan media berbeda yaitu poster ($p < 0.05$).

Berdasarkan keterbaruan penelitian yang telah dipaparkan diatas, perbedaan penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah pada penelitian kali ini, penulis akan meneliti tentang pengembangan media ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SDN Serang 11.