

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rendahnya pengetahuan gizi dan kesehatan menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas konsumsi pangan khususnya pada anak sekolah dasar (Hardinsyah & Supariasa, 2016). Anak-anak sebagai konsumen utama Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) seringkali tidak tahu dan tidak memperhatikan keamanannya, cenderung membeli jajanan karena tingkat kesukaan, tanpa mempertimbangkan kebersihan maupun kesehatan (Briawan, 2016). Berdasarkan hasil laporan tahunan BPOM (2018), terdapat data penyebab KLB Keracunan Pangan Tahun 2017 ditinjau dari jenis pangan, jajanan menempati posisi kedua sebanyak 13 kejadian (24,53%) setelah masakan rumah tangga dengan 20 kejadian (37,74%), siap saji sebanyak 6 kejadian (11,32%), diikuti pangan olahan dan pangan jasa boga masing-masing sebanyak 7 kejadian (13,21%). Selain itu, berdasarkan tempat/lokasi KLB Keracunan Pangan, didapatkan bahwa lembaga pendidikan menduduki urutan kedua sebanyak 15 kejadian (28,30%) terdiri dari 9 kejadian di SD/MI dan 6 kejadian di SMP/MTs, dengan presentase terbesar terdapat pada tempat tinggal sebanyak 25 kejadian (47,17%). Hasil penelitian yang dilakukan Dyna et al. (2018) pada anak sekolah dasar di Pekanbaru menunjukkan bahwa ada hubungan antara perilaku konsumsi jajanan pada pedagang kaki lima dengan kejadian diare, baik yang memiliki perilaku jajan makanan terbuka maupun tidak jajan makanan terbuka mengalami diare masing-masing sebanyak 26 responden (49,1%) dan 2 responden (11,1%).

Jajanan anak sekolah semakin beraneka ragam, mulai dari makanan utama, camilan, sampai dengan minuman dan juga permen. Hasil data Riskesdas (2018) menyatakan bahwa dengan frekuensi lebih dari satu kali per hari pada kategori anak usia 10-14 tahun di Indonesia, sebanyak 78,5% memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan yang mengandung bumbu penyedap, sebanyak 61,86% memiliki kebiasaan mengonsumsi minuman manis, dan

sebanyak 50,4% memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan manis. Dalam masing-masing proporsi kebiasaan tersebut, sebanyak 87,78%, 69,80%, dan 53,92% diantaranya berasal dari provinsi Banten. Pada penelitiannya, Anggiruling et al. (2019) menjelaskan bahwa dari total 107 siswa yang menjadi respondennya, terdapat 86 siswa (78,9%) yang memiliki frekuensi jajan 2-3 kali/hari, 13 siswa (11,9%) memiliki frekuensi jajan 1 kali/hari, dan 10 siswa lainnya (9,2%) jajan lebih dari 4 kali/hari dengan faktor yang paling dominan dalam memengaruhi pemilihan jajanan setiap siswa ialah faktor familiaritas. Terdapat hubungan antara sikap konsumsi makanan jajanan dengan kejadian diare pada penelitian yang dilakukan oleh Ratnaningtyas et al. (2018) di daerah Kota Tangerang Selatan, dimana sebanyak 87,5% responden pernah mengalami diare karena sikap konsumsi makanan jajanan yang kurang dan sebanyak 28,6% mengalami diare karena sikap konsumsi makanan jajanan yang cukup. Hal ini dikaitkan dengan pengetahuan sebagai faktor yang dapat mendukung pemilihan jajanan sehat, dan sikap sebagai kecenderungan individu dalam bertindak. Pengetahuan yang baik mengenai makanan pengganti penting pada anak sekolah, yang dapat digantikan dengan makanan lain berharga murah namun mempunyai kandungan gizi dan dapat mengatasi sebagian dari kelengkapan asupan gizi (Achadi et al., 2010).

Pengetahuan gizi adalah salah satu faktor yang mempengaruhi status gizi dan kebiasaan gizi individu, keluarga, dan masyarakat (Labban, 2015). Sedangkan sikap merupakan pengaruh penting dalam memilih makanan jajanan, karena jika sikap positif anak tidak berdampak langsung pada perubahan perilaku menjadi positif, lain halnya dengan sikap negatif yang hampir pasti berdampak pada perilakunya (Aminudin & Febryanto, 2016). Tidak meratanya status gizi pada usia sekolah didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Briawan (2016) yang menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap anak sekolah mengenai jajanan sekolah dan zat gizi didalamnya masih tergolong kurang dilihat dari pertanyaan yang disajikan, salah satunya adalah sebanyak 75,9% anak tidak mengetahui bahwa nilai gizi dalam produk jajanan dapat dilihat dalam label pangan, sebanyak 18,3% anak menyatakan setuju bahwa jajanan yang terbuka (tidak terbungkus) aman untuk dimakan.

Salah satu upaya dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan yang berujung pada sikap dan perilaku hidup sehat adalah dengan menggunakan media atau alat bantu, yang penggunaannya disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada sasaran agar proses belajar berlangsung efektif (Indriana, 2011; Wulanyani, 2013). Sebuah penelitian dilakukan oleh Wangsadilaga (2017) terhadap anak sekolah berusia 9 sampai 11 tahun di salah satu sekolah dasar di Bandung, dengan media intervensi berupa *scrapbook* mengenai makanan jajanan yang aman mencapai hasil bahwa intervensi tersebut meningkatkan pengetahuan dan sikap pada kelompok perlakuan. Penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat perubahan pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan setelah pemberian intervensi media edukasi masing-masing yaitu berupa komik, buku saku, serta booklet (Achmadi, 2015; Faidah & Sulandjari, 2020; Masri et al., 2019; Melinda, 2020; Pratiwi Hartono et al., 2015; Zulaekah, 2012).

Oleh karena itu dilakukan penelitian menggunakan media permainan bernama “*BUJAGP*” berfokus pada pengetahuan dan sikap siswa Sekolah Dasar mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang masih belum diterapkan dengan baik. Media ini merupakan sebuah buku materi pelajaran mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang menggabungkan konsep *story-picture book* dan *games book*, disajikan dalam sebuah ilustrasi dan tulisan, serta dilengkapi oleh berbagai variasi permainan yang dapat mengajak siswa untuk aktif melakukan aktivitas dalam buku tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Hasil data Riskesdas (2018) menyatakan bahwa dengan frekuensi lebih dari satu kali per hari pada kategori anak usia 10-14 tahun di Indonesia sebanyak 78,5% memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan yang mengandung bumbu penyedap, sebanyak 61,86% memiliki kebiasaan mengonsumsi minuman manis, dan 50,4% memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan manis. Dalam masing-masing proporsi kebiasaan tersebut, sebanyak 87,78%, 69,80%, dan 53,92% diantaranya berasal dari provinsi Banten. Penelitian oleh Briawan (2016) menyebutkan bahwa pengetahuan tentang jajanan sehat meningkat

signifikan di semua provinsi, meskipun beberapa pernyataan belum dipahami dengan baik oleh anak. Adapun sikap anak terhadap jajanan sehat meningkat secara signifikan di semua provinsi kecuali Sulawesi Selatan. Sedangkan praktikum konsumsi jajanan sehat anak sekolah meningkat secara signifikan setelah edukasi hanya di empat provinsi kecuali Banten, Yogyakarta, Jawa Barat, dan Sulawesi Selatan.

Anak usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu. Pemberian pendidikan gizi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan pengetahuan mengenai pesan yang diinginkan. Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media “*BUJAGP*” dapat memberikan pesan secara efektif dan efisien, serta berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap siswa/i kelas V Sekolah Dasar mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS).

C. Pembatasan Masalah

Dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pemilihan pangan jajanan serta kurangnya informasi mengenai pemilihan makanan jajanan yang baik, maka pada penelitian ini dibatasi hanya pada pengaruh pemberian pendidikan gizi melalui media permainan “*BUJAGP*” terhadap perubahan pengetahuan dan sikap mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) pada siswa/i kelas V Sekolah Dasar.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengetahui: “Apakah Ada Pengaruh Pemberian Media “*BUJAGP*” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Pada Siswa/i Kelas V Sekolah Dasar?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui Pengaruh Pemberian Media *BUJAGI* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Pada Siswa/i Kelas V Sekolah Dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap siswa mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) sebelum dan sesudah pemberian media "*BUJAGI*" pada kelompok perlakuan pada siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
- c. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap siswa mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) sebelum dan sesudah pemberian media poster pada kelompok kontrol pada siswa/i kelas V Sekolah Dasar.
- d. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) pada kelompok perlakuan sebelum dan sesudah pemberian media intervensi pada siswa/i Kelas V Sekolah Dasar.
- e. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian media intervensi pada siswa/i Kelas V Sekolah Dasar.
- f. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada siswa/i Kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pihak Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan masukan bagi sekolah untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan gizi kepada para siswa/i dengan media permainan mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS), juga menjadi bahan

pertimbangan dalam perumusan kebijakan dan peraturan sekolah terkait dengan pengawasan penjualan makanan jajanan di area sekolah.

2. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan kepada siswa mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS), merubah sikap serta status gizi siswa menjadi lebih baik demi keberhasilan di masa depan.

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.

4. Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat 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 di bidang pengembangan mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS).

G. Keterbaruan Penelitian

Tabel 1 Keterbaruan Penelitian

No.	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
1.	(Achmadi, 2015)	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Buku Saku Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dalam Pemilihan Jajan Anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta	<i>Quasi experiment</i> dengan rancangan penelitian <i>one group pretest-posttest design.</i>	<i>Paired Sample T-Test</i>	Terdapat pengaruh pendidikan gizi tentang makanan jajanan sehat dengan media buku saku terhadap pengetahuan dalam pemilihan jajanan anak SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

No.	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
2.	(Pratiwi Hartono et al., 2015)	Pendidikan Gizi Tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat Antara Metode Ceramah dan Metode Komik	<i>Quasy experimental study</i> dengan rancangan penelitian <i>pre-test and post-test design</i> .	Uji <i>Wilcoxon</i> dan Uji <i>Mann-Whitney</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.
3.	(Wangsadilaga, 2017)	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media <i>Scrapbook</i> Tentang Makanan Jajanan Yang Aman Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Pada Siswa-Siswi di SDN Merdeka Bandung	<i>Quasi experiment</i> dengan rancangan <i>pretest-posttest with control group</i> .	Uji <i>Wilcoxon</i> dan Uji <i>Mann-Whitney</i> .	Ada perbedaan pengetahuan dan sikap makanan jajanan sebelum dan sesudah intervensi serta antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
4.	(Ferwanda & Muniroh, 2017)	Efektivitas Buku Edukatif Berbasis Games Terhadap Perubahan Pengetahuan Serta Sikap Tentang Sayur Dan Buah	<i>Pra-experiment with one group pre-post test</i> .	<i>Paired T-Test</i> .	Terdapat perbedaan pengetahuan dan sikap yang signifikan antara sebelum dan setelah diberi pendidikan gizi.
5.	(Melinda, 2020)	Perubahan Pengetahuan dan Sikap Mengenai Makanan dan Minuman Kemasan melalui	<i>Quasy experimental</i> dengan rancangan penelitian	Uji <i>Wilcoxon</i> dan Uji <i>Mann-Whitney</i> .	Terdapat peningkatan skor pengetahuan dan sikap sesudah diberikan intervensi dengan media komik, serta perbedaan antara kelompok perlakuan dan

No.	Nama Peneliti	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
		Media Komik pada Kelas 5 SD IT Al Kifah Telagasari	<i>pretest-posttest control group.</i>		kontrol pada pengetahuan dan sikap <i>posttest 2</i> dengan nilai $p < 0.05$.
6.	(Rizqi & Sartika, 2020)	Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Jajanan Sehat Siswa SDN 001 Teratak Kabupaten Kampar	<i>Quasi experiment dengan rancangan pretest-posttest with control group.</i>	<i>Paired Sample T-Test dan Independent T-Test.</i>	Terdapat peningkatan pengetahuan jajanan sehat secara signifikan pada kelompok intervensi yang diberikan media tebak gambar jajanan sehat, serta perbedaan pengetahuan jajanan sehat secara signifikan antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol.
7.	(Jatmika et al., 2021)	Cerita Bergambar Kuliner Seru Bersama Sahabat Buah: Media Alternatif Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat	<i>Quasi experimental dengan rancangan one group pre-test post-test design.</i>	<i>Paired Sample T-Test</i>	Hasil yang diperoleh adalah buku bergambar tidak mempengaruhi pengetahuan tentang wisata kuliner sehat. Sebanyak 9 siswa mengalami penurunan level, tujuh siswa mengalami peningkatan, dan sembilan siswa tidak mengalami penurunan atau peningkatan pengetahuan. Hal ini dimungkinkan karena metode yang digunakan adalah menggabungkan ceramah dengan media cerita visual selama kelas.

Pada penelitian ini, media “BUJAGI” sebagai variabel independen serta pengetahuan dan sikap mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) sebagai variabel dependen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan (Tabel 1) adalah adanya perbedaan pada pemilihan media yang digunakan, yaitu menggabungkan konsep dari *picture-story book* dan *games book* mengenai Pangan Jajanan Anak Sekolah dalam sebuah buku bernama BUJAGI, singkatan dari Buku Jajanan Bergizi. Selain itu, lokasi penelitian yang dipilih peneliti belum pernah diadakan penelitian mengenai topik yang sama sebelumnya.