

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Tujuan umum pembangunan nasional adalah peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang dilakukan secara berkelanjutan. Anak usia sekolah merupakan suatu kelompok generasi penerus bangsa yang mempunyai potensi dalam memajukan pembangunan di masa yang akan datang. Pembentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dimulai sejak pada masa sekolah sangat berpengaruh terhadap kualitas saat mencapai usia yang produktif. Mengingat anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa, salah satu hal penting yang menjadi perhatian serius saat ini adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) (BPOM RI, 2011).

Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) merupakan segala jenis pangan yang dijual di lingkungan sekolah baik di kantin sekolah maupun di sekitar lingkungan sekolah (BPOM, 2013). Anak sekolah masih belum mengerti bagaimana cara memilih jajanan sehat yang tepat. Anak-anak akan memilih dan membeli jajanan menurut yang mereka suka tanpa memikirkan bahan-bahan yang terkandung didalam jajanannya. Beberapa PJAS diketahui mengandung pengawet seperti sodium benzoat, asam sorbat dan pemanis buatan seperti sakarin sodium siklamat TMS. Kenyataannya saat ini banyak pangan jajanan anak sekolah yang menggunakan pengawet dan pemanis buatan dengan dosis melebihi batas yang diijinkan (Chatarina, 2013).

Tidak sedikit juga penjual makanan sekarang ini mengganti bahan-bahan tambahan pangan yang bukan untuk pangan atau yang berbahaya seperti boraks, formalin, pewarna rhodamin B dan amaranth. Bahan tambahan pangan tersebut banyak digunakan oleh para penjual makanan jajanan pada pembuatan kue-kue tradisional, berbagai macam es, buah-buahan, cemilan atau snack kemasan dan masih banyak jajanan lainnya yang mengandung BTP (Leha, 2016). Dampak masalah kesehatan yang akan terjadi jika pangan jajanan anak sekolah mengandung BTP yang bukan untuk pangan bisa terjadi banyak permasalahan

kesehatan, salah satu permasalahan kesehatannya adalah diare. Diare merupakan penyakit berbasis lingkungan yang disebabkan oleh infeksi mikroorganisme meliputi bakteri, virus, parasit, protozoa, dan penularannya secara fekal-oral (Sartika *et al.*, 2020).

Menurut WHO, lebih dari setengah juta anak dari 5,4 juta anak meninggal pada tahun 2017 karena penyakit diare. Di negara-negara berkembang, sekitar 70% kasus penyakit diare berhubungan dengan konsumsi makanan yang terkontaminasi (Gizaw, 2014). Data hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi kasus diare di Indonesia pada tahun 2018 mencapai 1.017.290 kasus. Sedangkan prevalensi di Provinsi Banten berjumlah 23.262 kasus, dengan kasus di umur 5-14 tahun sebanyak 4.275 kasus (Riset Kesehatan Dasar, 2018). Dari laporan hasil pengawasan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang dilakukan Badan POM melalui Balai Besar/Balai POM di seluruh Indonesia, selama periode 2009–2016 persentasi PJAS yang tidak memenuhi syarat (TMS) masih ditemukan, meski jumlahnya cenderung menunjukkan penurunan, yaitu sebesar 42,64% (2009), 44,48% (2010), 35,46% (2011), 23,89% (2012), 19,21% (2013), dan 23,82% (2014). Kasus dugaan keracunan jajan di Banten terjadi pada tahun 2009 di SD Negeri 2 Ciruas. Dugaan tersebut dialami oleh 24 siswa yang mengalami mual dan muntah usai makan jajanan mie goreng di sekolah. Permasalahan keamanan PJAS yang masih sering ditemui adalah penggunaan Bahan Tambahan Pangan (BTP) yang melebihi takaran yang dianjurkan, penyalahgunaan bahan berbahaya dalam pangan, pangan kedaluwarsa, dan pangan ilegal.

Permasalahan keamanan PJAS bisa diatasi dengan pemilihan jajanan yang baik dan benar. Pemilihan jajanan merupakan perwujudan perilaku. Mempelajari perilaku seseorang bisa dipengaruhi berupa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan makanan jajanan. Faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan makanan jajanan meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup pengetahuan khususnya pengetahuan gizi, pengalaman, emosi dalam memilih jajanan dan pendidikan orang tua. Pengetahuan gizi adalah kepandaian memilih makanan yang merupakan sumber zat-zat gizi dan kepandaian dalam memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh

terhadap pemilihan makanan jajanan menurut Notoatmodjo (2003) dalam (Febryanto, 2017).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Briawan (2016) tentang Perubahan Pengetahuan, Sikap dan Praktik Jajanan anak Sekolah Dasar Peserta Program Edukasi Pangan Jajanan didapatkan hasil penelitian bahwa terdapat perubahan positif terhadap pengetahuan, sikap dan praktik (PSP) anak SD setelah edukasi.

Pemilihan PJAS yang sesuai adalah PJAS yang aman, bermutu, dan bergizi serta disukai oleh anak-anak (BPOM, 2013). Ada beberapa tips pemilihan PJAS yang sesuai yaitu kenali dan pilih pangan yang aman yang bersih dan bebas dari bahaya biologis, kemudian jaga kebersihan sebelum makanan karena kemungkinan tangan kita tercemar kuman atau bahan berbahaya, tips yang terakhir dapat baca label dengan seksama seperti jenis produk, tanggal kadaluwarsa produk, komposisi dan informasi nilai gizi di suatu produk jajanan.

Menurut penelitian Santoso *et al* (2018) tentang Peningkatan Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat Menggunakan Media *Minicard* didapatkan terjadi peningkatan rata-rata nilai pengetahuan pada *post-test* setelah diberikan intervensi. Hal tersebut didukung penelitian yang dilakukan oleh Wahyu N (2019) tentang Peningkatan Pengetahuan Jajanan Sehat Dengan Permainan Ludo Pada Anak Usia Sekolah di Desa Candirejo Unggaran Barat didapatkan hasil ada pengaruh yang signifikan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran menurut Danim (1995) dalam Sabang & Tangkas (2014). Banyak jenis media pembelajaran yang bisa diaplikasikan dalam permainan. Permainan merupakan sebuah kegiatan yang didalamnya terdapat sebuah aturan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang dimainkan oleh pemain dalam menuntaskan permainan (Bintiningtiyas & Lutfi, 2016) .

Inovasi media pembelajaran berbasis permainan sudah banyak dibuat, ada permainan ular tangga, permainan monopoli, dan permainan media *flashcard*. Inovasi media pembelajaran berbasis permainan akan terus memiliki keterbaruan,

guna halnya mampu memecahkan persoalan pembelajaran di saat ini maupun di masa yang akan datang. Inovasi media pembelajaran yang akan peneliti lakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan menggunakan media visual khususnya media cetak sebagai alat bantu. Media pembelajaran berbasis permainan ini diberi nama “Nutri-spin”.

Media permainan “Nuti Spin” terinspirasi dari permainan “UNO Spin”. Permainan ini terdapat papan berputar dan beberapa kartu yang memudahkan untuk dikolaborasi dengan simbol-simbol jajanan sehat serta berisi pengetahuan dan pertanyaan soal-soal singkat mengenai pengetahuan dan perilaku pemilihan makanan jajanan kepada anak-anak. Selain itu, media permainan “Nutri Spin” memberikan pengalaman belajar yang multiarah juga memberi kesempatan peserta didik menjadi tutor sebaya untuk saling berdiskusi, proses pembuatannya cukup sederhana, dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan, mudah dibawa dan dipindahkan. Dengan adanya media ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan gizi dan dapat membentuk kesadaran dalam berperilaku.

Hasil survei awal, jajanan yang dijual sangat bervariasi contohnya mengandung pengawet seperti boraks dan juga formalin, banyak dijumpai dari pembuatan bakso dan mie basah. Jajanan berwarna-warni juga dijumpai mengandung pewarna terlarang seperti *Metanil Yellow* dan *Rhodamin B*, serta jajanan yang 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 kesinambungan mengonsumsi jajanan di tempat yang sama dalam waktu yang cukup lama.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Ira, 2019 yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Sebagai Edukasi Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah di SD Negeri Serang 11” yang menyarankan pada peneliti yang akan datang untuk dapat mengangkat topik lain tentang kesehatan, salah satunya yaitu pemilihan jajanan. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang

tersebut peneliti tertarik untuk meneliti topik tersebut dengan memilih judul “Pengaruh Edukasi Media *Nutri-Spin* Terhadap Pengetahuan dan Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Usia 9-11 Tahun di Kota Serang.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang diatas dapat diketahui bahwa jajanan menjadi salah satu bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia, terutama untuk anak usia sekolah. Tidak sedikit jajanan yang berbahaya bagi kesehatan. Anak usia sekolah harus lebih selektif terhadap kesehatannya. Pendidikan gizi adalah salah satu unsur yang penting dalam meningkatkan pentingnya pengetahuan mengenai edukasi jajanan sehat.

Pemberian pendidikan gizi kepada anak usia sekolah dasar merupakan suatu cara yang tepat dalam membentuk kesadaran diri akan pentingnya mengonsumsi jajanan yang sehat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam memberikan pengetahuan jajanan sehat adalah dengan pemberian media pembelajaran berbasis permainan “Nutri-spin”, dengan harapan dapat memberikan pesan yang lebih efektif.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar tidak meluasnya objek dalam penelitian maka peneliti hanya membatasi masalah penelitian dengan meneliti pengaruh media permainan “Nutri spin” terhadap pengetahuan dan pemilihan jajanan sehat pada anak usia 9-11 tahun di Kota Serang.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh edukasi media “Nutri Spin” terhadap pengetahuan dan pemilihan jajanan sehat pada anak usia 9-11 tahun di Kota Serang?”

## **1.5 Tujuan Penelitian**

### **1.5.1 Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh edukasi media “Nutri Spin” terhadap pentingnya pengetahuan dan pemilihan jajanan sehat yang tepat pada anak usia 9-11 tahun di Kota Serang.



### **1.5.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan perilaku anak usia sekolah seputar pemilihan jajanan sehat sebelum dan sesudah pemberian permainan “Nutri Spin” pada kelompok perlakuan.
- c. Mengidentifikasi pengetahuan dan perilaku anak usia sekolah seputar pemilihan jajanan sehat sebelum dan sesudah pemberian intervensi pada kelompok kontrol.
- d. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan perilaku anak usia sekolah seputar pemilihan jajanan sehat antara sebelum dan sesudah pemberian permainan “Nutri Spin” pada kelompok perlakuan.
- e. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan perilaku anak usia sekolah seputar pemilihan jajanan sehat antara sebelum dan sesudah pemberian intervensi pada kelompok kontrol.
- f. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan perilaku pemilihan jajanan sehat antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada anak usia sekolah

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Bagi Sekolah Dasar**

Memberikan wawasan dan tambahan informasi mengenai jajanan sehat.

#### **1.6.2. Bagi Akademik**

Sebagai referensi tentang bagaimana pengaruh media “Nutri-Spin” terhadap terhadap pengetahuan dan pemilihan jajanan sehat pada anak usia 9-11 tahun di Kota Serang.

#### **1.6.3. Bagi Peneliti**

Melalui penelitian ini peneliti dapat menerapkan dan memanfaatkan ilmu yang telah didapat selama pendidikan. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat penelitian ilmiah, selain itu menambah pengetahuan peneliti

mengenai media yang digunakan dalam pendidikan gizi. Hasil penelitian dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pendidikan gizi.

#### 1.6.4. Bagi Responden

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan, mengantisipasi dirinya sendiri dan mensosialisasikan bagi teman sebaya dan keluarga untuk memilih jajanan yang aman, sehat dan bergizi. Sehingga kebutuhan zat gizinya dapat terpenuhi dan kesehatannya selalu terjaga.

### 1.7 Keaslian Penelitian

**Tabel 1.1 Keterbaruan Penelitian**

No	Tahun	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1	2021	Nurnainah	Edukasi Menggunakan Media Animasi Terhadap Kebiasaan Jajan Anak Selama Pandemi Covid-19	Pengambilan data dengan menggunakan <i>Pra-Eksperimen</i> dengan rancangan <i>Design one Group Pretest-posttest</i> yang dilakukan pada 34 anak, peneliti memberikan perlakuan berupa intervensi.	Dari hasil penelitian menunjukkan $p = 0,000$ yang artinya lebih kecil dari $\alpha (0,05)$ , yaitu ada pengaruh edukasi menggunakan media animasi terhadap kebiasaan jajan anak selama pandemic covid-19.
2	2020	Arza, P, A. Masnarivann, Y. Dewi, R. et all.	Edukasi Gizi Seimbang dan Makanan Jajanan Sehat di SDN 39 Pasar Ambacang	Metode dilakukan dengan <i>pre-test</i> , pemberian materi dengan menggunakan food model dan aneka makanan jajanan, dan	Hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i> yaitu adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan sebelum dan setelah edukasi gizi.

No	Tahun	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
			Kota Padang	diakhiri dengan <i>post test</i> .	
3	2020	Martony, O., Alfira, Eliska.	Pengetahuan dan Sikap Anak terhadap Makanan Jajanan Sehat Melalui Permainan Ular Tangga.	Penelitian kuantitatif dengan rancangan <i>quasy eksperimen two group pretest-posttest design</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan uji statistik diperoleh nilai $p = 0,000 < 0,05$ . Kesimpulannya, adanya pengaruh penyuluhan permainan ular tangga tentang makanan jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah dasar.
4	2018	Santoso, Andini Devi, Mazarina Kurniawan, Agung.	Peningkatan Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat Menggunakan Media <i>Minicard</i>	Penelitian kuantitatif menggunakan pre experiment dengan model one grup pre-test post-test. Sampel berjumlah 30 siswa yang diperoleh dengan teknik purposive sampling.	Hasil penelitian didapatkan Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti kurang dari $\alpha$ (0,025). Terjadi peningkatan rata-rata nilai pengetahuan pada post-test setelah diberikan intervensi berupa penyuluhan gizi dengan <i>minicard</i> .
5	2016	Dodik Briawan	Perubahan Pengetahuan, Sikap, Dan Praktik Jajanan Anak Sekolah Dasar Peserta Program Edukasi Pangan	Menggunakan <i>pre-post intervention study</i> , yaitu memberikan perlakuan kepada subjek anak SD diukur perubahannya sebelum dan setelah perlakuan.	Terdapat perubahan positif terhadap pengetahuan, sikap dan praktik (PSP) anak SD setelah edukasi. Pengetahuan tentang jajanan sehat meningkat signifikan di semua provinsi, meskipun beberapa pertanyaan belum dipahami dengan baik oleh anak.



No	Tahun	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
			Jajanan		
6	2016	H, Mavidayan ti. Mardiana	Kebijakan Sekolah Dalam Pemilihan Makanan Jajanan Pada Anak Sekolah Dasar	Menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik snowball sampling. Teknik pengambilan data menggunakan teknik wawancara, observasi serta dokumentasi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat penjaja makanan di depan SDI Al Madina dibandingkan dengan SDK Sang Timur yang masih banyak ditemukan penjaja makanan di depan sekolah.
7	2016	Rendy Effendi	Perbedaan Makanan Jajanan Terhadap Kecukupan Asupan Energi dan Protein Anak Sekolah Dasar di SDN Depok Baru 4 dan SD Santa Theresia	Menggunakan pendekatan cross sectional. Data <i>food recall</i> digunakan untuk jenis makanan jajanan, asupan energi dan protein makanan. Uji statistik yang digunakan adalah uji <i>T-test independent</i> .	Rata-rata energi makanan jajanan siswa SDN Depok Baru 4 sebesar $11,56 \pm 5,87\%$ dan sumbangan protein sebesar $9,91 \pm 6,17\%$ , sedangkan rata-rata sumbangan energi makanan jajanan siswa SD Santa Theresia sebesar $14,71 \pm 4,33\%$ dan sumbangan protein sebesar $12,28 \pm 3,74\%$ . Hasil uji <i>T-test independent</i> diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang bermakna pada Sumbangan makanan jajanan terhadap kecukupan energi ( $p = 0,007$ ) dan protein ( $p = 0,040$ ) di SDN Depok Baru 4 dan SD Santa Theresia.
8	2016	Astry Melissa Brata	Perbedaan Status Gizi Berdasarkan Kebiasaan	Pengambilan sampel dengan desain Cross Sectional. Jumlah sampel sebanyak 150 siswa	Ada perbedaan status gizi berdasarkan kebiasaan sarapan pagi ( $p=0,048$ ), tidak ada perbedaan status gizi berdasarkan kebiasaan

No	Tahun	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
			Sarapan Pagi Dan Jajan Serta Tingkat Kecukupannya Pada Siswa Kelas 4 dan 5 di SDN Pejaten Barat 01 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2016	dengan teknik stratified proporsi sampling. Analisis bivariat menggunakan uji Mann Whitney	jajan ( $p=0,466$ ), ada perbedaan status gizi berdasarkan kecukupan energi sarapan ( $p=0,023$ ), dan tidak ada perbedaan status gizi berdasarkan kecukupan energi jajan ( $p=0,236$ )
9	2015	N. P. Hartono, S.W. Catur, A. Sri	Pendidikan Gizi Tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat Antara Metode Ceramah dan Metode Komik.	Dengan metode <i>quasy experimental study dengan pre-test and post-test design</i> . Sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 orang, diambil melalui metode total sampling.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kedua kelompok yang diberi pendidikan gizi tentang jajanan sehat dengan metode ceramah dan metode komik ( $p<0,05$ ). Namun, tidak ada perbedaan yang signifikan ( $p>0,05$ ) tentang tingkat pengetahuan pemilihan jajanan sehat antara metode ceramah dan metode komik.
10	2014	T. Nurbiyati, A. Wibowo	Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Demi Kesehatan	Dengan metode wawancara dengan ibu-ibu.	Dengan mengetahui ciri-ciri makanan jajanan yang tidak sehat dan bahaya dari makanan jajanan yang tidak sehat, diharapkan orang tua dapat mengajari anak ciri-ciri

No	Tahun	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
			Anak.		makanan jajanan yang tidak sehat agar anak tidak membeli makanan jajanan yang tidak sehat.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu, penelitian mengenai jajanan sehat sudah banyak dilakukan, begitu pula pembuatan media untuk media pembelajaran. Namun, pembuatan media pembelajaran berbasis permainan mengenai edukasi tentang jajanan sehat dan pemilihan jajan masih jarang dilakukan. Untuk itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan mengenai edukasi tentang jajanan sehat dan pemilihan jajan berbentuk visual yang diberi nama “Nutri Spin”.