

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pertumbuhan dan perkembangan anak di usia sekolah sangat pesat, sehingga anak membutuhkan konsumsi pangan yang cukup dengan gizi seimbang agar proses pertumbuhan dan perkembangannya optimal (Sulistiyani 2018). Salah satu hal penting yang menjadi perhatian serius terkait masalah gizi adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). Anak menghabiskan waktu di sekolah sekitar 6-8 jam per hari dan 90% anak sekolah membeli dan mengonsumsi jajanan di sekolah (BPOM 2011). Pemilihan pangan jajanan anak sekolah yang aman, sangatlah penting karena tidak semua pangan jajanan yang diujikan di lingkungan sekolah aman untuk dikonsumsi (Sulistiyani 2018). Makanan jajanan juga merupakan masalah yang perlu menjadi perhatian masyarakat, karena terdapat beberapa makanan jajanan yang tidak higienis sehingga sangat berisiko terhadap cemaran yang dapat mengganggu kesehatan (Yulistina 2019).

Menurut BPOM tahun 2013 terdapat 1.720 (23,89%) sampel tidak memenuhi syarat yang diambil dari 7.200 sampel pada 990 pedagang jajanan anak sekolah yang tersebar pada 30 kota di Indonesia (BPOM 2013). Sedangkan menurut Kemenkes RI tahun 2014 sekitar 40%-44% pangan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat kesehatan (Kemenkes RI 2014). Keamanan pangan yang tidak memenuhi syarat dapat disebabkan oleh tidak baiknya pengelolaan makanan yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan (fisik, biologi, dan kimia) dan faktor perilaku yaitu kebersihan orang yang mengolah makanan (Riyanto 2012). Cara memilih makanan yang memenuhi syarat adalah dengan memilih makanan dan tempat yang bersih, sudah dimasak, tidak berbau “tengik” atau asam, serta pilih makanan yang dipajang, disimpan, dan disajikan dengan baik.

Pengetahuan makanan sehat adalah penguasaan anak mengenai makanan bergizi seimbang, kebersihan dan kesehatan makanan serta penggunaan bahan tambahan makanan dalam makanan jajanan (Kindi 2013). Menurut Sukanto (2000) faktor-faktor yang mempengaruhi

pengetahuan yaitu 1) Tingkat Pendidikan; 2) Sumber media dan Informasi; 3) Budaya; 4) Pengalaman; dan 5) Sosial Ekonomi. Menurut Notoatmodjo (2003) sikap merupakan reaksi atau respon seseorang yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek, faktor yang mempengaruhi sikap yaitu 1) Kebudayaan; 2) Segi psikologi; 3) Media massa; 4) Lembaga pendidikan; dan 5) Faktor emosional (Suhardjo 2003). Pengetahuan gizi yang ditunjang dengan pendidikan yang memadai akan menanamkan kebiasaan dan penggunaan bahan makanan yang baik, sehingga pengetahuan gizi akan mempengaruhi perilaku (Azwar 2008).

Program 5 strategi gerakan nasional menuju pangan jajanan anak sekolah yang aman, bermutu dan bergizi yang dicanangkan oleh wakil presiden pada tahun 2011 meliputi 1) Perkuatan program PJAS; 2) Peningkatan 'awareness' komunitas PJAS; 3) Peningkatan kapasitas sumber daya PJAS; 4) Modeling dan replikasi kantin sekolah; dan 5) Optimalisasi manajemen Aksi Nasional PJAS. Sebagai tambahan cakupan wilayah membutuhkan kerja sama lintas sektor terkait, seperti Kemenkes, Mendikbud, Kemenpppa, Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM), serta pihak swasta melalui program *corporate social responsibility*.

Sekolah juga melakukan program perbaikan kantin dalam rangka mendukung peningkatan mutu pangan jajanan anak agar makanan yang dikonsumsi anak sekolah aman, bermutu, dan bergizi (BPOM RI 2013). Pada penelitian sebelumnya oleh Selinaswati dan Fitriani (2017) peran antisipasi keracunan PJAS dilakukan oleh sekolah dan orang tua siswa dengan cara mendirikan kantin sehat dan pemberian bekal makanan sehat pada anak oleh orang tua. Selain itu, perlunya pengetahuan mengenai pangan jajanan anak sekolah bagi anak agar mereka mengetahui dan bersikap benar dalam perilaku memilih makanan yang aman, bermutu dan bergizi. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Ismail, Ansharullah, dan Rejeki (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku memilih jajanan sehat di sekolah sebelum dan sesudah penyuluhan.

Anak sekolah dasar adalah anak-anak yang berusia 7-12 tahun. Tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah adalah tahap dimana anak masih mudah untuk dibimbing, diarahkan, dan ditanamkan kebiasaan-kebiasan baik (Wong 2009). Selain itu, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, dimana pada tahap ini anak sudah mampu berfikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya seperti identitas mengenali benda-benda yang ada, contohnya mengenali makanan-makanan yang ada disekelilingnya (Fatimah 2018). Pendidikan kesehatan mengenai PJAS sebaiknya diberikan sedini mungkin (Wulandari 2007). Oleh karena itu dibutuhkan suatu metode pendidikan kesehatan mengenai PJAS untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang makanan jajanan yang sesuai pada anak.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Sari, Elida, dan Praba (2012) terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan aplikasi tindakan gosok gigi anak usia sekolah. Selain itu pada penelitian Latifah dan Irwan (2016) menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dan media permainan ular tangga efektif digunakan untuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik siswa dalam pemilihan pangan jajan anak sekolah. Hal ini membuktikan bahwa media ular tangga dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar.

Permainan ular tangga ini merupakan alat permainan yang bersifat edukatif dan menarik sehingga membuat anak-anak senang bermain sekaligus dapat mengembangkan kemampuan mengasah logika, meningkatkan keterampilan, melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti serta sabar menunggu giliran (Yandri 2015). Permainan ular tangga salah satu permainan kooperatif yang biasanya digunakan sebagai strategi pembelajaran kreatif, efektif, murah, mudah dibuat, dan memiliki visualisasi yang menyenangkan sehingga dapat mengaktifkan semua indera anak. Hal ini berdampak stimulus yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya (Indriasih 2015).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada empat SD di wilayah Banyumas dan satu SD di wilayah Purbalingga, dilingkungan masing-masing sekolah terdapat beraneka ragam makanan dan minuman yang dijual bebas disekitar sekolah. Makanan jajanan antara lain makanan ringan (*snack*), gorengan, cimol, cilor, cilok, papeda, pempek, olos, jasuke, roti bakar, batagor, siomay, lontong, bakso, nasi goreng, dan sate ayam, sedangkan minuman jajanan seperti minuman gelas atau botol, aneka es sirup kemasan, jus buah, dan es cendol dawet. Makanan dan minuman jajanan tersebut sangat bervariasi dan memiliki warna mencolok serta harganya murah.

SD N 1 Dagan merupakan SD yang banyak terdapat penjual makanan jajanan jika dibandingkan dengan SD lain. Letaknya berada di desa dekat pegunungan di Kecamatan Bobotsari. Hasil observasi melalui kuesioner didapatkan pengetahuan baik sebanyak 40%, cukup 33%, dan kurang 27%. Selain dilakukan observasi, penulis juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah dan guru. Hasil wawancara diperoleh bahwa sekolah belum memiliki kebijakan mengenai pedagang yang berjualan di lingkungan sekolah sehingga anak bebas jajan di luar, sekolah memiliki kantin namun masih terbatas pengelolaannya akibat sumber daya manusia kurang, dalam pembelajaran penjaskes ada materi mengenai gizi namun belum spesifik membahas mengenai pangan jajanan dan juga ada beberapa siswa yang sering tidak masuk karena sakit seperti batuk, pilek, radang tenggorokan, serta diare. Selain itu, pada SD tersebut belum pernah ada yang meneliti mengenai pemilihan PJAS yang sesuai. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar mengenai pemilihan PJAS.

## **B. Rumusan Masalah**

Anak sekolah merupakan kelompok yang rentan terpapar makanan dan minuman jajanan di sekolah. Pemilihan jajanan anak masih dipengaruhi oleh faktor fisiknya saja tanpa memperdulikan zat gizi dan kandungan apa saja yang terdapat di jajan tersebut. Jika dibiarkan saja,

anak akan mengalami masalah yang dapat mengganggu kesehatan. Maka dari itu peneliti akan memberikan solusi terkait masalah tersebut yakni melalui pendidikan kesehatan menggunakan metode alat permainan edukatif ular tangga tentang pemilihan PJAS.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang pemilihan PJAS?”.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Mengidentifikasi pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang pemilihan pangan jajanan anak sekolah.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia anak, pendidikan terakhir, pekerjaan dan penghasilan orangtua.
- b. Mengidentifikasi perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang pemilihan PJAS sebelum dan sesudah dilakukan pemberian pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga.
- c. Mengidentifikasi perbedaan sikap siswa tentang pemilihan PJAS sebelum dan sesudah dilakukan pemberian pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi penelitian tentang pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang pemilihan PJAS.

#### **2. Manfaat Praktisi**

- a. Bagi Jurusan Keperawatan

Penelitian ini bermanfaat memberikan tambahan referensi ilmiah atau bahan pustaka untuk keperawatan anak tentang pemilihan PJAS terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah.

b. Bagi Perawat

- 1) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan kajian atau informasi tentang pemilihan PJAS terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah melalui media permainan edukatif.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai terapi bermain menggunakan alat permainan edukatif ular tangga.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang pemilihan PJAS.

d. Bagi SD N 1 Dagan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi melalui alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak tentang pemilihan PJAS.

**E. Keaslian Penelitian**

Berdasarkan telaah pustaka yang telah dilakukan penulis, penelitian mengenai pengaruh alat permainan edukatif ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah tentang pemilihan pangan jajanan anak sekolah sudah pernah dilakukan sebelumnya. Namun, terdapat beberapa perbedaan, penelitian tersebut yaitu:



Tabel 1.1 Keaslian penelitian

Peneliti	Judul	Kesimpulan	Perbedaan dan Persamaan
Ansharullah Ismail & Sri Rejeki (2018)	Perbedaan Antara Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Anak Tentang Konsumsi Jajanan Sehat (Sebelum dan Sesudah Penyuluhan) di SD Negeri 4 Poasia Kecamatan Kambu Kota Kendari.	Terdapat hubungan antara pengetahuan, sikap, dan perilaku memilih jajanan sehat di sekolah sebelum dan sesudah penyuluhan.	Persamaan terletak pada variabel terikat yakni menganalisis antara pengetahuan, sikap, dan perilaku tentang konsumsi jajanan sehat. Sedangkan perbedaannya pada variabel bebas yakni media penyuluhan.
Ghaffari, M., et al (2017)	<i>Effectiveness of Snack-Centered Nutrition Education on Promoting Knowledge, Attitude, and Nutritional Behaviors in Elementary Students.</i>	Terdapat efektivitas pendidikan gizi tentang makanan jajanan dalam peningkatan pengetahuan, sikap, dan perilaku anak.	Persamaan terletak pada variabel terikat yakni menganalisis pengetahuan, sikap, dan perilaku anak tentang makanan jajanan. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas yakni media pendidikan kesehatan yang digunakan.
Latifah & Budiono (2016)	Pengembangan Model Media KIE Gizi Untuk Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Pemilihan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS).	Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dan media permainan ular tangga efektif digunakan untuk peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik siswa dalam pemilihan pangan jajanan anak sekolah (PJAS).	Persamaan terletak pada variabel bebas yakni metode permainan ular tangga, dan variabel terikat peningkatan pengetahuan dan sikap siswa sedangkan perbedaannya terletak pada variabel bebas yakni Media Pembelajaran Interaktif (MPI) dan variabel terikat praktik siswa dalam pemilihan pangan jajanan anak sekolah (PJAS).
Sari, Ulfiana, & Rachmawati (2012)	Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gosok Gigi Dengan Metode Permainan Simulasi Ular Tangga Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Aplikasi Tindakan Gosok Gigi Anak Usia Sekolah di SD Wilayah Paron Ngawi.	Terdapat pengaruh permainan ular tangga terhadap perubahan pengetahuan, sikap, dan aplikasi tindakan gosok gigi anak usia sekolah.	Persamaan dari penelitian ini terletak pada variabel bebas yakni pendidikan kesehatan dengan metode ular tangga, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikat yakni perubahan pengetahuan, sikap, dan aplikasi tindakan gosok gigi anak usia sekolah