

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, dalam Febryanto, 2016).

Anak yang sehat akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang normal dan wajar, yaitu sesuai standar pertumbuhan fisik anak pada umumnya dan memiliki kemampuan anak seusianya. Anak yang sehat biasanya mampu belajar dengan baik. Makan bagi manusia merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi untuk dapat mempertahankan hidup serta menjalankan kehidupan. Makan diperlukan untuk memperoleh zat gizi yang cukup untuk kelangsungan hidup, pemulihan kesehatan sesudah sakit, aktivitas, pertumbuhan dan perkembangan. Untuk seorang anak, makan dapat dijadikan media untuk mendidik anak supaya dapat menerima, menyukai, memilih makanan yang baik, juga menentukan jumlah makanan yang cukup dan bermutu (Santoso & Ranti, 2004 dalam Mutmainah, 2012).

Makanan jajanan memegang peranan yang cukup penting dalam memberikan asupan energi dan zat gizi lain bagi anak-anak usia sekolah. Konsumsi makanan jajanan anak sekolah perlu diperhatikan karena aktivitas anak yang tinggi. Konsumsi makanan jajanan anak diharapkan dapat memberikan kontribusi energi dan zat gizi lain yang berguna untuk pertumbuhan anak (Sutardji, 2007).

Jajanan anak sekolah merupakan masalah yang perlu diperhatikan masyarakat khususnya orang tua dan guru karena makanan jajanan ini sangat beresiko terhadap cemaran biologis atau kimiawi yang banyak mengganggu kesehatan, baik jangka pendek maupun jangka panjang (BPOM, 2009).

Berdasarkan data Kejadian Luar Biasa (KLB) pada jajanan anak sekolah tahun 2004-2006, kelompok siswa Sekolah Dasar (SD) paling sering mengalami keracunan pangan. Menurut WHO keracunan makanan yang dapat menyebabkan kematian mencapai 2,2 juta orang dan sebagian besar terjadi pada anak-anak. Hal ini didukung oleh survey BPOM tahun 2004 yang menunjukkan bahwa 60% jajanan sekolah tidak memenuhi standar mutu dan keamanan. Survey BPOM tahun 2007 juga membuktikan bahwa 45% jajanan sekolah merupakan makanan jajanan yang berbahaya (BPOM, 2009)

Di Kabupaten Malang, kejadian keracunan makanan dan minuman terjadi hampir setiap tahun, sejak tahun 2010–2014 kecenderungannya terus meningkat. Pada tahun 2010 terdapat 118 kasus keracunan makanan dan di tahun 2012 mengalami peningkatan yang cukup tajam yaitu menjadi 294 kasus keracunan makanan. (Dinkes Kab. Malang, 2015).

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

Penyuluhan merupakan salah satu pendekatan yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh audien. Menurut penelitian para ahli, indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah indra pandang. Kurang lebih 75% sampai 87% dari pengetahuan manusia disalurkan dari indra pandang, 13% melalui indra dengar dan 12% dari indra yang lain (Notoatmodjo, 2003).

Salah satu cara belajar yang efektif yaitu membuat permainan misalnya permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka harus kembali ke garis awal. Permainan ular tangga memenuhi beberapa syarat sebagai alat

permainan edukatif diantaranya, awet, tidak membahayakan anak, mendorong anak untuk bermain bersama, jika memungkinkan juga dapat menggunakan alat-alat yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah didapat (Rinaldi, 2009 dalam Amelia, 2010). Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, ular tangga dapat membantu aspek perkembangan kecerdasan anak (Anjani, 2012). Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh Nachiappan *et al.* (2014) di Sekolah Menengah Selangor Malaysia menunjukkan bahwa penggunaan ular tangga meningkatkan perkembangan kognitif siswa dalam pelajaran matematika. Selaras juga dengan penelitian yang dilakukan Amelia (2010) di SMP Ma'arif Tegal menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor pengetahuan siswa sebesar 80% tentang bahaya rokok setelah diberikan penyuluhan dengan media permainan ular tangga.

Dari hasil pengambilan data dasar yang dilakukan di MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang pada tanggal 18 – 23 September 2017 terhadap 53 siswa kelas 4 dan 5, ditemukan bahwa sebesar 47,5% tingkat pengetahuan tentang gizi termasuk dalam kategori kurang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Tentang Jajanan Sehat Siswa Kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang” guna meningkatkan pengetahuan siswa menjadi lebih baik dibidang gizi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi tentang Jajanan Sehat Siswa Kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penyuluhan dengan media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan gizi tentang jajanan sehat siswa kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan gizi sebelum diberikan penyuluhan dengan media permainan ular tangga tentang jajanan sehat siswa kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan gizi sesudah diberikan penyuluhan dengan media permainan ular tangga tentang jajanan sehat siswa kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media permainan ular tangga tentang jajanan sehat siswa kelas 5 MI-Al Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan untuk memberikan informasi dalam bidang gizi tentang pengaruh penyuluhan dengan media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan gizi tentang jajanan sehat siswa kelas 5 MI Al-Hidayat Desa Bunutwetan Kecamatan Pakis Kabupaten Malang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan alternatif metode penyampaian informasi tentang jajanan sehat kepada kelompok anak usia sekolah dasar.