

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia sekolah mengalami proses tumbuh kembang yang cepat, selama periode ini akan terjadi peningkatan kebutuhan nutrisi dan asupan makanan yang diperlukan tubuh untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan guna persiapan menuju masa pubertas. Menurut WHO anak usia sekolah rata – rata akan menghabiskan waktunya untuk beraktivitas di luar rumah seperti di sekolah dan lingkungan masyarakat sehingga memiliki peluang memperoleh makanan jajanan lebih banyak. Makanan jajanan menurut FAO ialah makanan dan minuman siap saji yang sudah disiapkan serta dijual oleh penjaja kaki lima atau disajikan sebagai makanan siap santap yang dijual di jalanan pada kawasan umum lainnya tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut[1]. Makanan jajanan merupakan makanan dan minuman dibuat serta dijajakan oleh pedagang yang dapat dimakan secara langsung di tempat ramai seperti pasar, lingkungan sekolah dan lainnya.

Dalam meningkatkan derajat kesehatan yang optimal, upaya promotif dan preventif dilakukan untuk mencegah suatu masalah kesehatan. Masalah kesehatan pada anak usia 6 – 12 tahun yaitu terkait pemenuhan gizi berkesinambungan dengan perilaku jajan siswa yang 95% - 96% menyukai jajanan di sekolah, tidak hanya nilai gizi makanan jajanan yang relatif rendah namun, keamanan jajanan juga menjadi permasalahan[2]. Pengetahuan anak dalam memilih makanan yang sehat dan bergizi dapat menjadi salah satu cara untuk menghindari berbagai risiko

penyakit seperti diare atau keracunan yang termasuk dalam gangguan pencernaan yang diakibatkan jajan sembarangan. Gangguan pencernaan yang disebabkan oleh penyimpangan makanan anak usia sekolah disebabkan oleh kebiasaan jajan yang tidak sesuai.

Berdasarkan laporan UPT Badan POM tahun 2021, terdapat 50 KLB Keracunan Pangan dengan jumlah terpapar sebanyak 2.569 orang, 1.783 orang diantaranya mengalami gejala sakit (*attack rate* sebesar 69,40%) dan korban meninggal sebanyak 10 orang (*case fatality rate* sebesar 0,56%). Penyebab KLB Keracunan Pangan terbanyak ialah mikrobiologi yaitu akibat cemaran *Bacillus cereus*, *Salmonella*, *Vibrio parahaemolyticus*, *Staphylococcus aureus*, dan *Escherichia coli* [3]. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2021, kasus diare sebesar 49,23% dan cenderung menurun dibanding tahun 2020 karena pandemi Covid-19. Sedangkan pada Kota Pasuruan terdapat 5.488 kasus diare tercatat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rangkuti tahun 2021 pada anak sekolah dasar di MI Nurul Fadhilah Bandar Setia menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan  $p = 0,00$  ( $\alpha < 0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan antara konsumsi makanan jajanan kaki lima dengan kejadian penyakit diare anak sekolah dasar[4].

Faktor yang mempengaruhi konsumsi makanan jajanan pada anak sekolah diantaranya yaitu pengetahuan, sikap, teman sebaya, peran ortu dan kebiasaan membawa bekal dengan pengetahuan sebagai faktor internal yang mempengaruhi seseorang untuk bertindak[5]. Pengetahuan tidak terlepas dengan pendidikan karena merupakan aspek tidak langsung yang berdampak pada perilaku seseorang.

Pengetahuan gizi dibutuhkan sebagai upaya agar timbul kesadaran dalam tindakan memilih makanan jajanan sehat yang dikonsumsi dan menghindari risiko penyakit yang dapat disebabkan oleh makanan jajanan. Pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pendidikan atau informasi yang didapatkan melalui orang lain[6].

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Ngemplakrejo Kota Pasuruan, didapatkan bahwa kegiatan belajar mengajar telah dilakukan secara luring dan dalam hal ini diketahui bahwa banyak siswa yang mengonsumsi makanan jajanan sembarangan baik di kantin atau penjual jajanan di luar sekolah sebanyak 2 -3 kali saat istirahat dan pulang sekolah seperti jajanan mie, cilok, es kemasan dll. Mini survey yang telah dilakukan pada 10 siswa dengan diberikan 5 pertanyaan terkait pengetahuan memilih makanan jajanan sehat, diketahui hanya sebagian kecil siswa yang bisa menjawab benar serta masih banyak siswa yang belum dapat memilih makanan jajanan sehat untuk dikonsumsi. Kondisi jajanan yang dijual di kantin sekolah tidak jauh berbeda dengan jajanan yang dijual di luar sekolah seperti mie panas yang dikemas dengan gelas plastik, cilok dengan saus berwarna mencolok beberapa makanan yang tidak ditutup secara baik dengan kondisi tempat penjual di luar sekolah berjualan di depan sekolah dekat jalan umum sehingga banyak debu yang berterbangan. Hasil studi pendahuluan yang didapat yaitu siswa kelas 1 - 6 diketahui bahwa sekitar 50% siswa pernah mengalami diare tanpa diketahui penyebabnya selama 6 bulan terakhir dan 80% siswa mengalami batuk dan pilek serta banyak siswa yang masih mengonsumsi jajanan sembarangan tanpa memilih dengan memperhatikan

kebersihan dan keamanan. Oleh karena itu, dalam hal ini siswa perlu diberikan informasi yang akan berdampak pada perilaku dalam memilih makanan jajanan sehat sehingga diharapkan menurunkan risiko penyakit untuk para siswa.

Pendidikan gizi di sekolah memiliki peluang yang sangat baik untuk meningkatkan kesadaran siswa akan makanan jajanan sehat. Pendidikan gizi sebaiknya diberikan sejak usia dini karena cenderung mudah membentuk sikap terlebih anak sekolah dasar dan munculnya perilaku dapat didasari oleh pengetahuan dan kesadaran individu[7]. Pelaksanaan edukasi tentunya memerlukan media komunikasi yang dapat digunakan untuk mendukung penyampaian informasi yang dinamis secara jelas seperti media video terutama anak usia sekolah. Media video dapat dikemas dan dikombinasikan dengan animasi atau gambar bergerak yang seolah – olah hidup dan dapat berubah sehingga tampilan gambar lebih menarik dan berwarna yang dapat meningkatkan daya tarik belajar siswa sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima[8]. Video animasi adalah media yang dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara dengan bentuk kartun. Adapun beberapa kelebihan video animasi yaitu dapat digunakan dalam jangka panjang dan digunakan kapanpun, dapat membantu penyampaian informasi, dapat bermanfaat dan dimanfaatkan oleh siapapun serta penggunaannya tidak membosankan[9].

Pemberian edukasi makanan jajanan sehat menggunakan video animasi belum pernah dilakukan di SD Negeri Ngemplakrejo sehingga diharapkan dengan pemberian edukasi terkait makanan jajanan sehat kepada anak sekolah dasar dapat memberikan dampak positif karena secara tidak langsung dapat menghindarkan

siswa dari berbagai risiko penyakit yang disebabkan karena makanan jajanan tidak sehat. Oleh sebab itu, peneliti memanfaatkan media animasi sebagai alat bantu edukasi terkait makanan jajanan sehat, dari hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti apakah terdapat pengaruh edukasi dengan menggunakan video animasi terhadap perilaku memilih jajanan sehat di SD Negeri Ngeplakrejo.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi terhadap perilaku memilih jajanan sehat siswa SD Negeri Ngeplakrejo Kota Pasuruan?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini yaitu diketahuinya pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan video animasi terhadap perilaku memilih jajanan sehat siswa SD Negeri Ngeplakrejo Kota Pasuruan.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan siswa SD sebelum dan sesudah diberikan edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngeplakrejo Kota Pasuruan.
- b. Mengetahui sikap siswa SD sebelum dan sesudah diberikan edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngeplakrejo Kota Pasuruan.

- c. Mengetahui tindakan siswa SD sebelum dan sesudah diberikan edukasi makanan jajanan sehat menggunakan media video animasi di SD Negeri Ngemplakrejo Kota Pasuruan.
- d. Menganalisa pengaruh edukasi tentang makanan jajanan sehat terhadap perilaku memilih jajanan sehat siswa di SD Negeri Ngemplakrejo Kota Pasuruan.

#### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian yaitu mengetahui pengaruh edukasi pada siswa SD Negeri Ngemplakrejo terhadap perilaku memilih makanan jajanan sehat.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya terkait pengaruh edukasi makanan jajanan sehat menggunakan video animasi terhadap perilaku memilih jajanan sehat siswa SD.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi kepada siswa tentang makanan jajanan sehat.

###### b. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman serta dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di lingkungan institusi.

c. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan dapat menambah informasi yang tepat dan sebagai masukan untuk mengetahui manfaat dan pentingnya makanan jajanan sehat bagi anak – anak.

**F. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Edukasi Makanan Jajanan Sehat Menggunakan Media Video Animasi Terhadap Perilaku Memilih Jajanan Sehat Siswa SD Negeri Ngemplakrejo Kota Pasuruan” belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian lain terkait edukasi terhadap anak sekolah yang telah dilakukan adalah :

**Tabel 1. Keaslian Penelitian**

No	Judul Peneliti	Nama Peneliti	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Peningkatan pengetahuan pangan jajanan sehat melalui promosi kesehatan dengan media asli pada siswa sekolah dasar (2019)	Nadia Syawalina dan Agustina	<i>Pre-eksperiment</i>	Metode penelitian yang digunakan	Media yang digunakan dan tempat penelitian
2.	Pengaruh pendidikan kesehatan terhadap tingkat pengetahuan siswa kelas 5 SDN 21 Sungai Raya tentang jajanan sehat (2020)	Hadian Patusmayanti, Haryanto, Kharisma Pratama Ridha Mardiyani	<i>Quasy eksperiment</i>	Metode penelitian yang digunakan	Media yang digunakan dan tempat penelitian

No	Judul Peneliti	Nama Peneliti	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Gambaran pengetahuan dan peran orang tua tentang perilaku konsumsi jajanan pada anak usia sekolah dasar di SD GMIT Manumuti (2021)	Handriana Gustin Jelahut, Aysanti Y Paulus, Maria Paula Marla Nahak	<i>Deskriptif</i>	-	Metode, media dan tempat penelitian