

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Kemenkes RI (2014), anak usia sekolah merupakan anak yang memiliki usia lebih dari 6 tahun sampai sebelum 18 tahun. Pada usia sekolah ini terdapat dua masa yaitu masa anak dan masa remaja. Usia sekolah merupakan masa rentan masalah gizi hal ini karena anak sekolah memerlukan zat-zat gizi yang cukup untuk memenuhi kebutuhan energi, tumbuh kembang, serta mengatur proses-proses metabolisme. Anak sekolah yang rentan masalah gizi berisiko terpapar sumber penyakit dan perilaku hidup tidak sehat. (Supriasa, 2016).

Anak-anak merupakan sasaran utama dari makanan atau jajanan sekolah karena mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai jajanan yang sehat. Menurut data BPOM tahun 2014 sekitar 40-44% jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat. Hal ini dapat memperburuk status gizi anak yang dapat mempengaruhi pertumbuhan anak sekolah. Makanan jajanan yang mengandung zat berbahaya dan tercemar oleh mikroba dapat menimbulkan reaksi akut pada tubuh, yaitu berupa batuk, diare, alergi, kesulitan buang air besar atau bahkan keracunan (Wowor, 2018).

Masalah keamanan jajanan sehat merupakan masalah global yang patut mendapat perhatian besar, sebab jajanan memegang peranan penting dalam menyediakan asupan energi dan nutrisi bagi anak usia sekolah untuk mendukung pertumbuhan dan pembelajaran mereka. Selain itu, kebiasaan konsumsi makanan atau jenis jajanan memberi pengaruh sangat besar terhadap kondisi kesehatan

(BPOM, 2008). Individu dengan kebiasaan makan-makanan yang tidak sehat akan berisiko terkena beberapa masalah kesehatan. Beberapa masalah kesehatan atau penyakit yang berkaitan dengan jajanan sehat dan lazim terjadi pada anak diantaranya diare, keracunan, kanker, gagal ginjal, dan beberapa penyakit infeksi lainnya akibat imunitas yang menurun (Depkes, 2013).

Berdasarkan hasil dari Dinas Kesehatan Jawa Timur yang tercatat yaitu Jawa Timur adalah provinsi dengan angka kejadian keracunan tertinggi kedua setelah Jawa Barat. Tercatat 18 kasus keracunan makanan, dengan 4 korban meninggal dan 231 korban yang menjalani rawat inap atau rawat jalan (Dinkes, 2016). Angka kejadian diare pada anak adalah 3,5%, kejadian Hepatitis A meningkat menjadi 2,7% dari sebelumnya yaitu 2,1%, dan prevalensi ISPA stabil pada angka 25%, dan yang perlu diperhatikan adalah konsumsi makanan anak yang berisiko, yaitu konsumsi penyedap (77%) dengan 1 dari 10 anak mengkonsumsi mie instant lebih dari sehari sekali (Depkes, 2013).

Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di MI Plus Miftahul Anwar pada tanggal 10 Oktober 2022, didapatkan hasil observasi bahwa di depan pintu gerbang sekolah maupun kantin ada penjual makanan jajanan seperti *papeda* dengan bumbu serbuk yang berwarna, mie instant yang dibungkus plastik, berbagai macam *Snack* dengan bumbu berwarna merah menyala, serta minuman kemasan lainnya. Meskipun kondisi jajanan yang demikian, banyak siswa yang masih membeli jajanan tersebut, termasuk siswa kelas 4. Hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas 4 mengatakan telah mengetahui bahaya jajanan tidak sehat dapat menyebabkan diare, muntah-muntah dan sakit tenggorokan. Alasan

mereka tetap membeli jajanan tersebut karna rasanya enak. Kepala sekolah menyatakan bahwa sekolah telah melakukan beberapa upaya untuk mengimplementasikan program Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di sekolah terutama dalam hal jajanan sehat. Beberapa upaya yang akan dilakukan adalah memaksimalkan program UKS, akan dibentuknya kantin sehat, hingga penyediaan fasilitas untuk cuci tangan.

Pemberian materi edukasi kesehatan pada anak usia Sekolah Dasar lebih mudah tersampaikan jika menggunakan metode pembelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan strategi *Fun Learning* sehingga dapat menggali potensi siswa. *Fun Learning* dinyatakan efektif dari strategi lainnya karena dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan nyaman (Layyinah, 2017). Edukasi kesehatan dengan menggunakan media permainan edukatif dinilai lebih menyenangkan dibanding dengan metode ceramah, sehingga diharapkan dengan mudah dimengerti serta mampu diingat pesan kesehatan yang disampaikan (Perwiratama, 2020).

Salah satu permainan edukatif yang menyenangkan dapat digunakan sebagai media pendidikan diataranya adalah kartu *Truth Or Dare* (TOD). Media permainan tersebut memang telah beberapa kali dicoba untuk diteliti dan dinilai dapat membantu mempermudah penyampaian materi khususnya bagi anak usia sekolah dasar. Simulasi permainan dalam suatu pendidikan memungkinkan pengalaman belajar yang transformatif atau berarti menghasilkan perubahan mendasar pada siswa (Sidabutar, 2010).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Efektivitas Media Permainan *Truth Or Dare* (TOD) Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas 4 Tentang Jajanan Sehat Di MI Plus Miftahul Anwar” dengan harapan hasil penelitian ini bermanfaat khususnya dalam rangka upaya promotif dan preventif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Efektivitas Media Permainan TOD (*Truth Or Dare*) Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat di MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan”

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengetahui efektivitas media permainan TOD (*Truth Or Dare*) terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat di MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengidentifikasi pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum diberikan intervensi
- b. Mengidentifikasi pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sesudah diberikan intervensi

- c. Menganalisis efektivitas permainan TOD terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.

#### **1.4 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup ini dibatasi pada pengaruh edukasi kesehatan menggunakan media permainan kartu TOD terhadap pengetahuan siswa kelas 4 yang mana masih termasuk kelompok pra remaja, dengan pembahasan jajanan sehat di MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan. Karakteristik yang diteliti adalah edukasi kesehatan tentang jajanan sehat sebagai variabel independen dan pengetahuan sebagai variabel dependen.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat digunakan sebagai sumber referensi peneliti lain yang mengangkat penelitian terkait edukasi jajanan sehat menggunakan permainan edukatif.

##### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi Guru dan Kepala Sekolah MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan  
Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi tentang peningkatan pengetahuan jajanan sehat.

b. Bagi Peserta Didik MI Plus Miftahul Anwar Kab. Pasuruan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi yang benar dan tepat kepada siswa sehingga meningkatkan pengetahuan akan jajan sehat.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan penulis dalam penerapan ilmu metodologi penelitian, serta meningkatkan pemahaman penulis tentang pengaruh media permainan edukatif terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang jajan sehat.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan rekomendasi untuk mengembangkan penelitian dengan membandingkan efektivitas penggunaan media lain.