

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) ruang lingkup, dan (e) manfaat penelitian.

A. Latar Belakang

Konsumsi jajanan sehat merupakan bagian penting dalam membantu proses pertumbuhan dan perkembangan serta dapat menjadi dasar mempertahankan status kesehatan yang baik bagi anak sekolah. Anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa yang akan menentukan bagaimana kualitas bangsa nantinya di masa depan. Sehubungan dengan hal tersebut maka diperlukan upaya-upaya peningkatan kualitas dari segi sumber daya manusia sejak dini, sistematis dan dilakukan secara konsisten. Pengoptimalan tumbuh kembang anak usia sekolah tentunya dipengaruhi oleh pemberian gizi dengan memperhatikan kuantitas dan kualitas yang baik serta benar.

Jajanan sehat yang diberikan pada anak saat di sekolah menjadi salah satu aspek penting dalam pemenuhan gizi yang optimal bagi anak sekolah. Namun, seringkali anak-anak membeli makanan di luar dan tidak memperhatikan bagaimana kualitas kebersihan atau kandungan apa saja yang ada di dalam makanan tersebut. Berdasarkan temuan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), masih terdapat 99% lebih anak-anak yang memilih konsumsi jajanan ketika di sekolah (Sumarni dkk., 2020). Didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Badan Pengawas Obat dan Makanan Jawa Timur dalam terhadap kebiasaan makanan

jajanan anak sekolah di berbagai daerah di Malang, Jawa Timur, ditemukan bahwa sebanyak 80% makanan jajanan memiliki potensi yang dapat berdampak negatif pada kesehatan (Judarwanto, 2013 dalam (Maemunah dkk., 2023)).

Beberapa masalah kesehatan dapat muncul ketika terbiasa dalam mengonsumsi makanan kurang sehat yang sering terjadi pada anak yaitu diare, demam, pusing, keracunan dan penyakit infeksi lainnya akibat imunitas yang menurun (Martony dkk., 2020). Menurut data Kementerian Kesehatan RI tahun 2018 diare merupakan penyebab kematian nomor empat (12,3%) di Indonesia yang terjadi pada semua kalangan. Kejadian diare di Provinsi Jawa Timur tahun 2022 sebanyak 183.338 kasus dan di Kota Malang sebanyak 1.032 kasus (BPS Provinsi Jawa Timur, 2022). Menurut data dari Dinas Kesehatan Kota Malang sebanyak 10.393 kasus diare dan untuk anak SD umur 6-14 tahun sebanyak 1,639 (DINKES, 2018). Berdasarkan data Puskesmas Dinoyo Malang, angka kejadian penyakit diare pada periode Maret 2022 - Agustus 2022 yaitu 14,3% kejadian (Firasy dkk., 2023).

Hasil dari pengawasan Badan POM menunjukkan jajanan untuk anak sekolah yang tidak memenuhi syarat keamanan pangan yaitu sekitar 40% - 44% karena terdapat penggunaan bahan berbahaya seperti boraks, zat pewarna rhodamin B, methanyl yellow dan formalin (Sumarni dkk., 2020). Hal ini tersebut dapat membahayakan kesehatan dan tentunya tidak bisa memenuhi gizi yang baik untuk anak sekolah. Menurut survei Badan

Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) sebanyak 48% jajanan anak yang mengandung bahan-bahan kimia berbahaya serta tercemar mikrobiologi sehingga tidak dapat memenuhi syarat keamanan pangan bagi anak dan dapat memicu timbulnya risiko permasalahan kesehatan pada anak (Martony dkk., 2020).

Salah satu alasan mengapa anak sekolah masih tetap mengonsumsi jajanan tidak sehat ialah karena kurangnya pengetahuan terkait bahaya atau kandungan di dalam jajanan tidak sehat (Siska, 2022). Menurut penelitian terdahulu oleh Triwijayati, dkk (2020), menjelaskan bahwa konsumsi jajanan tidak sehat masih terjadi karena belum adanya materi pembelajaran mengenai jajanan sehat pada kurikulum serta belum terbentuk program penyuluhan yang dapat menarik sekaligus interaktif bagi anak sekolah. Hal ini tentunya menjadi permasalahan serius sehingga memerlukan perhatian dari semua pihak dalam mengatasinya. Terlebih lagi pengetahuan dan sikap anak juga sangat berpengaruh terhadap keterampilan memilih jajanan yang akan dikonsumsi. Menanggapi hal tersebut, promosi kesehatan berupaya meningkatkan keterampilan memilih jajanan sehat pada anak sekolah kelas IV, V, dan VI melalui pemberian edukasi dengan media permainan *puzzle card* mengenai ciri-ciri jajanan sehat dan tata cara konsumsi yang aman dengan menggunakan media yang interaktif sekaligus dapat menarik minat belajar anak sekolah.

Melalui edukasi ini, diharapkan anak sekolah memiliki pengetahuan dimana dapat mempengaruhi keterampilan dalam memilih jajanan sehat.

Sehingga anak sekolah merasa senang dengan adanya pembelajaran interaktif dan menyenangkan karena menggunakan media *puzzle card*. Media tersebut merupakan kombinasi antara media *flash card* dengan *puzzle*. Edukasi yang dikemas dengan permainan tersebut diharapkan dapat menambah pengetahuan sehingga anak sekolah juga akan memiliki keterampilan memilih jajanan sehat dan terhindar dari makanan yang berbahaya bagi tubuh tentunya dengan menggunakan permainan *puzzle card* sebagai metode pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan ini, anak sekolah akan lebih tertarik, fokus, dan berimajinasi dalam mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 13 Oktober 2023 di SDN Merjosari 2 Kota Malang pada guru pemegang program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS). Hasil wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti, yaitu diketahui penyakit yang sering dikeluhkan atau dialami anak sekolah adalah pusing, demam, batuk, pilek, dan sakit perut atau diare meskipun tidak sering. Di sisi lain, anak sekolah ternyata belum pernah mendapatkan edukasi dengan media permainan *puzzle card* mengenai jajanan sehat, akan tetapi dari guru kelas sudah berupaya memberikan himbauan bahwa tidak boleh mengonsumsi jajanan yang berada di luar sekolah ataupun makanan yang bersaos.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Edukasi dengan Media *Puzzle*

Card Terhadap Keterampilan Memilih Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah di SDN Merjosari 2 Kota Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh edukasi dengan media *puzzle card* terhadap keterampilan memilih jajanan sehat pada anak Sekolah di SDN Merjosari 2 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan media *puzzle card* terhadap keterampilan memilih jajanan sehat pada anak sekolah di SDN Merjosari 2 Kota Malang

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi keterampilan anak sekolah dalam memilih jajanan sehat sebelum diberikan edukasi dengan media *puzzle card*
- b. Mengidentifikasi keterampilan anak sekolah dalam memilih jajanan sehat sesudah diberikan edukasi dengan media *puzzle card*
- c. Menganalisis pengaruh edukasi dengan media *puzzle card* terhadap keterampilan memilih jajanan sehat pada anak sekolah

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah promosi kesehatan lebih memfokuskan untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan media *puzzle*

card terhadap keterampilan memilih jajanan sehat pada anak sekolah SDN Merjosari 2 Kota Malang

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian edukasi dengan media *puzzle card* dapat memberikan manfaat dalam menambah wawasan anak sekolah mengenai jajanan sehat di sekolah, karena dengan menggunakan *media puzzle card* dapat membuat anak sekolah lebih tertarik, fokus, dan berimajinasi dalam mempelajari materi tersebut.

2. Praktis

- a. Bagi guru dapat dijadikan referensi tambahan dalam pembuatan media yang interaktif dan inovatif saat ingin memberikan edukasi kepada anak sekolah dimana dapat digunakan untuk meningkatkan dan keterampilan anak sekolah dalam memilih jajanan sehat.
- b. Bagi siswa dapat meningkatkan fokus dan ketertarikan dalam mempelajari sesuatu. Selain itu, juga dapat menggali kreatifitas dan keterampilan siswa saat mendapatkan materi mengenai jajanan sehat melalui media *puzzle card*.
- c. Bagi peneliti mendapatkan pengalaman dan dapat mengaplikasikan media *puzzle card* terhadap keterampilan anak sekolah dalam memilih jajanan sehat.

- d. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan informasi dan memberikan gambaran terkait cara penerapan media *puzzle card* dalam pembelajaran.