

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Usia sekolah adalah masa emas tumbuh kembang anak. Salah satu yang memegang peranan penting dalam tumbuh kembang anak adalah makanan. Anak usia sekolah dasar membutuhkan nutrisi yang cukup mulai dari karbohidrat, protein, lemak, vitamin dan mineral. Namun, anak usia 6-12 tahun juga sudah dapat memilih makanan apa yang diinginkan, termasuk makanan jajanan. Makanan jajanan adalah makanan yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau konsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut (Wirjatmadi, 2012). Apalagi di masa awal usia sekolah, anak mulai mengenal lebih banyak jenis jajanan. Selama ini jajanan sekolah yang kurang terjamin kesehatannya masih banyak beredar dan berpotensi menyebabkan keracunan. Pada faktanya, jajanan justru menempati posisi kedua penyebab terjadinya kejadian keracunan di Indonesia tahun 2017 yaitu 24,53% kejadian dan lembaga pendidikan menjadi tempat terbanyak terjadinya kasus keracunan di Indonesia tahun 2017 yaitu 28,30% kejadian dan kasus ini paling banyak terjadi di SD/MI (BPOM RI, 2017). Sedangkan, menurut data Balai Besar POM, tahun 2015-2016 di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta kasus keracunan pangan menurun yaitu dari 5 frekuensi menjadi 4 frekuensi dalam setahunnya. Pada

tahun 2018 kasus kejadian keracunan pangan meningkat menjadi 19 fekuensi dalam setahun.

Kebiasaan jajan cenderung menjadi bagian budaya dalam suatu keluarga. Makanan jajanan yang kurang memenuhi syarat kesehatan dan gizi akan mengancam kesehatan anak. Nafsu makan anak berkurang dan jika berlangsung lama akan berpengaruh pada status gizi (Susanto, 2003). Sejalan dengan penelitian Yusnira (2018) yang menyatakan ada faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan makanan jajanan meliputi faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* mencakup pengetahuan gizi, kecerdasan, persepsi, emosi dan motivasi dari luar. Pengetahuan gizi adalah kepandaian memilih makanan yang merupakan sumber zat-zat gizi dan kepandaian dalam memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan (Notoatmodjo, 2005). Oleh karena itu, anak sekolah menjadi kelompok yang paling rentan karena masih rendahnya pengetahuan mereka tentang keamanan pangan (Nam, 2010).

Pengetahuan bagi anak tentang makanan dan kesehatan sangat penting untuk dipelajari karena pengetahuan tentang makanan dan kesehatan adalah faktor internal yang mempengaruhi konsumsi makanan jajanan. Pengetahuan tentang makanan dan kesehatan adalah penguasaan anak SD tentang makanan bergizi seimbang, kebersihan dan kesehatan makanan serta penggunaan bahan tambahan makanan dalam makanan jajanan.

Upaya membentengi siswa-siswi SD dari pangan jajanan anak sekolah yang tidak aman ini dapat dilakukan dengan edukasi. Banyak cara untuk menerapkan edukasi, tetapi dalam memberikan edukasi khususnya pada anak hendaknya tidak melupakan aspek kegiatan bermain anak supaya mereka tidak akan kehilangan masa-masa bermainnya. Dalam permainan, terdapat unsur kesenangan, tanpa ada beban atau paksaan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan dilakukan dengan penuh perhatian. Menurut Tina Dahlan (2010:1), makna bermain pada anak pada dasarnya sama dengan belajar pada anak-anak. Melalui bermain, anak dapat mempelajari dirinya dan dunia sekitarnya.

Permainan identik dengan menggunakan media atau alat bantu. Khairunnisak (2015) menyatakan bahwa proses penyampaian materi dengan metode bermain menggunakan media dinilai lebih efektif, karena siswa lebih aktif dalam proses penyerapan informasi karena siswa dapat melihat media, memegang media, membaca, mendengarkan, menyimpulkan materi dan juga lebih aktif dalam tanya jawab. Kuhu (2011) yang menyatakan bahwa pengetahuan siswa lebih meningkat dalam kegiatan promosi kesehatan dengan menggunakan media kartu bergambar.

Selain media kartu bergambar, perkembangan media promosi kesehatan juga mengikuti arus perkembangan teknologi. Pada saat ini, teknologi komputer telah berkembang secara pesat termasuk software pendukung kegiatan promosi kesehatan. *Powerpoint* merupakan salah satu software produk *Microsoft* sebagai pendukung untuk proses

pembelajaran/penyuluhan. Penyampaian informasi menggunakan *powerpoint* menjadikan materi lebih menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun gambar maupun foto. Pesan informasi secara visual mudah dipahami *audiens*, selain itu materi juga dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, diperbaiki secara berulang dan dapat disimpan dalam bentuk file. Namun kelemahan *powerpoint* sebagai media penyuluhan yaitu adanya perangkat pendukung tambahan seperti laptop, proyektor, dan perlu perisapan yang matang untuk menyampaikan informasinya

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dalam rangka memberikan edukasi untuk membentengi siswa dari pangan jajan yang tidak aman, peneliti bermaksud untuk melakukan edukasi dengan kedua media promosi kesehatan tersebut tentang bahan tambahan pangan, serta peneliti juga ingin membandingkan antara kedua media promosi kesehatan tersebut manakah media yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah media kartu bergambar lebih efektif dibandingkan media *powerpoint* untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Membandingkan efektivitas media kartu bergambar dan media *powerpoint* untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan sebelum dan sesudah diberikan kartu bergambar.
- b. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan sebelum dan sesudah diberikan media *powerpoint*.
- c. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang bahan tambahan pangan setelah diberikan media kartu bergambar dan media *powerpoint*.
- d. Mengetahui efektivitas media kartu bergambar dan media *powerpoint* untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar.

### **D. Ruang Lingkup**

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup di bidang gizi dengan cakupan penelitian gizi masyarakat khususnya tentang media dalam kegiatan komunikasi, informasi dan edukasi gizi.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Meningkatkan pengetahuan siswa tentang bahan tambahan pangan melalui media kartu bergambar.

#### 2. Manfaat Praktis

- 1) Menjadi alat permainan yang edukatif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.
- 2) Menjadi alat peraga bagi guru dalam proses pemberian edukasi mengenai bahan tambahan pangan kepada siswa sekolah dasar.

### **F. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini diambil berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik relatif sama dalam hal temma kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian atau metode analisis yang digunakan. Beberapa penelitian sebelumnya diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Kuhu (2011) yang berjudul Prngaruh Penggunaan Kartu Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan di Sekolah terhadap Peningkatan Pengetahuan Bahaya Merokok pada Siswa SD Negeri Karangmangu Kabupaten Banyumas. Media yang dipakai adalah kartu bergambar dengan topik pengetahuan tentang bahan tambahan pangan.

Subjek yang diteliti adalah anak sekolah dasar. Adapun perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah topik yang diambil adalah pengetahuan bahaya merokok.

2. Penelitian Harono, dkk (2015) yang berjudul Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik. Jenis penelitian eksperimen semu dengan *pre-test* dan *post-test* desain. Subjek penelitian adalah anak Sekolah Dasar. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah metode ceramah dan metode komik dengan topik yang diambil adalah pengetahuan pemilihan jajanan sehat.
3. Penelitian Marnida Yusfiani dkk, (2016) yang berjudul Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Pekerja Perikanan Terhadap Bahan Tambahan Pangan (BTP) Berbahaya. Penelitian ini mengambil topik Bahan Tambahan Pangan untuk melihat pengetahuan subjek. Subjek yang diteliti berbeda yaitu pada jurnal ini pekerja perikanan sebagai subjek.
4. Penelitian Ana Sidik Fatimah (2018) dengan judul metode ceramah dan metode komik dengan topik yang diambil adalah pengetahuan pemilihan jajanan sehat. Subjek penelitian adalah anak sekolah dasar. Jenis penelitian eksperimen semu dengan *pre-test* dan *post-test* desain. Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penggunaan media yang berbeda