

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak dan jajanan adalah dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Anak-anak pada umumnya akan membeli aneka jajan terutama saat mereka sedang istirahat di sekolah. Hal tersebut terutama terjadi karena jarang orang tua memberi bekal jajan atau makanan dari rumah dan lebih memilih memberikan uang saku pada anak dengan menyerahkan sepenuhnya pada anak untuk memilih dan membeli makanan yang mereka sukai. Mereka tidak mempedulikan bahaya makanan jajanan bagi kesehatan karena tidak jarang ditemukan adanya bahan pengawet makanan seperti formalin dan boraks yang dapat mengancam jiwa mereka (Hidayat dan Muharrami, 2014). Anak sekolah dasar belum mengerti bagaimana memilih jajanan yang sehat sehingga dapat berakibat buruk pada kesehatannya. Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatannya berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan, dan jika berlangsung dalam waktu yang lama akan menyebabkan status gizi yang buruk.

Jajanan yang tahan lama sangat menguntungkan bagi penjual karena apabila jajanan tidak habis laku terjual maka jajanan masih awet dan bisa dijual esok harinya. Selain itu rasa atau tekstur jajanan yang menjadi lebih kenyal membuat para pembeli terutama anak-anak sekolah lebih menyukai sehingga tertarik untuk membelinya. Para penjual jajanan pada dasarnya hanya memikirkan bagaimana caranya agar jajanan mereka laku dan mereka tidak

mengalami kerugian. Para penjual tidak memikirkan bagaimana dampak bahan-bahan kimia tersebut bagi para pembeli. Ironisnya para penjual jajanan tersebut bahkan ada yang tidak mengetahui bahwa bahan kimia yang mereka gunakan berbahaya bagi kesehatan. Para penjual menggunakan bahan-bahan kimia tersebut terutama formalin berdasarkan pengalaman dari sesama penjual saja dan melihat bahwa hal tersebut menguntungkan (Hidayat dan Muharrami, 2014).

Pada laporan kinerja direktorat surveilan dan penyuluhan keamanan pangan BPOM tahun 2017, sebanyak 24,53% penyebab terjadinya KLB keracunan pangan berasal dari jenis pangan jajanan. Jenis pangan jajanan merupakan penyebab terbesar kedua setelah masakan rumah tangga. Selain itu, tempat terjadinya KLB keracunan pangan terbanyak kedua adalah lembaga pendidikan dengan 15 kejadian yaitu 28,30%. KLB keracunan pangan di lembaga pendidikan tertinggi di sekolah dasar (SD) sebanyak 9 kejadian. Disebutkan dalam laporan tersebut bahwa faktor risiko KLB keracunan pangan di SD diduga karena pangan jajanan yang terkontaminasi bakteri pathogen, suhu penyimpanan yang tidak tepat dan selang waktu antara pengolahan dengan penyajian yang relatif lama. Kemudian jenis kegiatan saat korban terpapar yang menjadi penyebab KLB keracunan pangan terbanyak adalah kegiatan jajan dan makan rutin yaitu sebanyak 32,08%. Sehingga pangan jajanan yang dijual di lembaga pendidikan perlu menjadi perhatian karena masih ditemukan menjadi penyebab KLB keracunan pangan (BPOM, 2017).

Dalam kurun waktu 2011 hingga 2014, BPOM terus melakukan *sampling* dan pengujian laboratorium terhadap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang dilakukan di 18.000 SD yang tersebar di seluruh propinsi di Indonesia. Pada tahun 2014 sampel PJAS yang memenuhi syarat (MS) sebanyak 7.945 dari 10.429 sampel (76,18%). Terjadi penurunan PJAS yang memenuhi syarat dibandingkan tahun 2013 (80,79%). Hal ini karena tingginya cemaran mikrobiologi pada produk PJAS. Berdasarkan analisis hasil *sampling* dan pengujian tahun 2014, jenis pangan yang menyumbang angka terbesar sampel tidak memenuhi syarat berturut-turut adalah es, minuman berwarna dan sirup, jelly atau agar-agar, dan bakso (BPOM, 2014). Salah satu penanggulangan yang dilakukan oleh BPOM adalah meningkatkan pengetahuan untuk keamanan jajanan pangan pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian Rizki Dwi Latifah pada tahun 2012 menunjukkan bahwa sebanyak 14,5% murid di SD Inpres Bertingkat Kelapa Tiga Makassar, yang memiliki pengetahuan yang cukup tentang pemilihan jajanan juga memiliki perilaku yang kurang baik terhadap perilaku jajan yang sehat. Selanjutnya sebanyak 67,7% siswa memiliki sikap yang cukup dan sebanyak 68,5% siswa memiliki tindakan yang kurang baik terhadap pemilihan jajanan. Selain itu perilaku jajan siswa sebesar 50% berperilaku kurang baik dan sebanyak 42,7% berperilaku cukup. Hal ini juga ditemukan pada penelitian Ulfah Nur Aisyah pada tahun 2015 yang dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Karangasem menunjukkan hampir separuh murid yang mengikuti penelitian,

yaitu sebesar 41,8%, memiliki sikap yang tidak mendukung jajan sehat dan sebesar 43,6% murid memiliki perilaku jajan yang tidak baik.

Pemberian pengetahuan pada anak sekolah dasar membutuhkan media yang menarik dan mudah dimengerti oleh anak sekolah dasar. Salah satu contoh media menarik untuk pembelajaran adalah kartu *make a match*. Suyatno dalam Rosmala (2015) mengungkapkan bahwa model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Model pembelajaran *make a match* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif.

Kartu *make a match* selain memberikan informasi, juga mengajak anak-anak untuk bermain bersama. Siswa menjadi lebih aktif untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Jika dibandingkan dengan media lainnya, kartu *make a match* mempunyai beberapa keunggulan seperti dapat dimainkan ulang oleh siswa saat istirahat atau waktu luang. Selain itu informasi dalam kartu *make a match* pasti dibaca oleh siswa saat bermain, berbeda dengan leaflet atau brosur, siswa belum tentu membaca isi dari media tersebut dan lebih memilih bermain bersama teman-temannya. Sehingga diharapkan model pembelajaran kartu *make a match* menarik minat dan mengurangi rasa bosan anak sekolah dasar dalam mempelajari jajanan sehat.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jatisawit yang masih banyak tersedia jajanan dari luar sekolah yang dikerumuni oleh siswa di sekolah tersebut. Pedagang yang menjual dagangannya di depan sekolah atau jalan

terbuka dengan penyajian yang memiliki kontak langsung dengan udara terbuka sehingga besar kemungkinan terdapat debu yang menempel pada makanan atau minuman. Selain itu, berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, sebagian besar penjual mengambil atau memegang makanan jajanan dengan tangan langsung tanpa bantuan alat lainnya. Beberapa penjual jajanan di depan SD juga tidak tergabung dalam suatu paguyuban penjual jajanan yang dikontrol oleh BPOM, terdapat juga penjual yang tidak lolos tes dari BPOM, dan sebagainya. Contoh jajanan tersebut seperti, cilok, es goreng dan es sirup yang warnanya mencolok, es perasa yang berasal dari minuman serbuk yang disuntik dengan air dan dibekukan, dan sebagainya. Jajanan tersebut dapat dilihat bahwa kebersihannya dan kualitasnya yang kurang baik, sehingga perlu diadakan peningkatan pengetahuan dan sikap bagi siswa di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada perbedaan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar sesudah penyuluhan antara kelompok kartu *make a match* dengan kelompok *slide powerpoint*?
2. Apakah ada perbedaan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media kartu *make a match* dan *slide powerpoint*?
3. Apakah penyuluhan menggunakan media kartu *make a match* lebih efektif dari media *slide powerpoint* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui efektivitas penyuluhan dengan media kartu *make a match* dan *slide powerpoint* tentang jajan sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar setelah penyuluhan antara kelompok media kartu *make a match* dan *slide powerpoint*.
- b. Mengetahui perbedaan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media kartu *make a match* dan *slide powerpoint*.
- c. Mengetahui efektivitas penyuluhan dengan media kartu *make a match* dan *slide powerpoint* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap jajan sehat siswa sekolah dasar.

D. Ruang Lingkup

Ditinjau dari segi keilmuan gizi, penelitian ini termasuk dalam bidang Ilmu Masyarakat, yaitu penggunaan media *make a match* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap “jajan sehat” pada siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam membuat inovasi media pembelajaran

b. Bagi Institusi Terkait

Institusi terkait yaitu Poltekkes Kemenkes Yogyakarta yang akan digunakan sebagai bahan referensi untuk memberikan informasi tentang inovasi media pembelajaran kartu *make a match*.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian sekaligus perbandingan terhadap penelitian dengan topik yang sama

2. Manfaat praktis

a. Bagi Masyarakat

Memberikan informasi kepada masyarakat tentang inovasi media pembelajaran yang baru dengan menggunakan kartu *make a match*.

F. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini diambil berdasarkan penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal kriteria subjek, posisi variabel penelitian dan metode yang digunakan. Beberapa penelitian sebelumnya diantaranya:

1. Andini Santoso, dkk (2016) dalam penelitiannya “Peningkatan Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat Menggunakan Media

Minicard”. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *pre-experiment* untuk mengukur seberapa efektif perlakuan yang sudah diberikan, sedangkan model penelitian yang digunakan adalah *one group pretest posttest*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas berupa penyuluhan gizi menggunakan media *minicard* dan variabel terikat berupa pengetahuan mengenai jajan sehat. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN 02 Mulyoagung yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Analisis data yang digunakan adalah uji statistik *Two Related Sampel (Wilcoxon)*.

2. Paramesthi Manik Pamengku (2018) dalam penelitiannya “Penggunaan Media Lembar Balik Tentang Makanan Jajanan (LEMBAJA) sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Pemilihan Makanan Jajanan”. Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan intervensi yang diberikan adalah penyuluhan tentang pemilihan makanan jajanan pada anak SD. Desain penelitian ini adalah *pre post test with control group design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok intervensi yang diberikan penyuluhan dengan menggunakan media lembar balik tentang pemilihan makanan jajanan dan kelompok control yang diberikan penyuluhan dengan metode ceramah tentang pemilihan makanan jajanan. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *total random*

sampling adalah siswa kelas empat tahun ajaran 2017/2018 di Madrasah Ibtidaiyah Gandekan sebanyak 40 anak menggunakan media lembar balik tentang makanan jajanan dan Sekolah Dasar Negeri 1 Iroyudan sebanyak 30 anak dengan ceramah.