BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Makanan berperan penting dalam perkembangan anak. Makanan bergizi dapat diperoleh dari makanan utama dan makanan ringan. Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) tersebar luas di lingkungan sekolah dan banyak dikonsumsi oleh anak usia sekolah karena harganya yang murah, proporsi yang besar, serta rasanya yang menggugah selera dan warnanya yang menarik. Jajanan adalah makanan yang diperjual belikan oleh pedagang kaki lima yang mana beberapa jajanan mengandung bahan tambahan makanan yang kurang baik untuk tubuh (Rahmadani, 2018).

Laporan tahunan BPOM RI 2018 mencatat 56 laporan Kejadian Luar Biasa Keracunan Pangan (KLB KP), KLB KP di lembaga pendidikan tertinggi terjadi di sekolah sebanyak 16 kejadian (28,57%). PJAS masih banyak yang kurang aman karena mengandung bahaya keamanan pangan seperti cemaran biologi, kimia, dan fisik yang dapat membahayakan kesehatan anak sekolah. Mengonsumsi pangan yang tidak aman akan menimbulkan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan ini berupa gejala ringan seperti pusing dan mual, atau yang serius seperti mual-muntah, keram perut, keram otot, lumpuh otot, diare, cacat dan meninggal dunia (Ditjen Bina Gizi dan KIA, 2011).

Salah satu faktor yang mempengaruhi pemilihan makanan jajanan anak sekolah adalah pengetahuan dan perilaku. Menurut Notoatmodjo (2007), pengetahuan merupakan hasil “tahu” dan ini terjadi setelah orang mengadakan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan gizi anak ini sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan (Notoatmodjo, 2005). Pengetahuan gizi pada anak sekolah sangatlah penting untuk dipelajari. Pengetahuan ini akan mempengaruhi anak sekolah dalam mengkonsumsi makanan jajanan.

Sikap seorang anak adalah komponen penting yang berpengaruh dalam memilih makanan jajanan. Sikap positif anak terhadap kesehatan kemungkinan tidak berdampak langsung pada perilaku anak menjadi positif, tetapi sikap yang negatif terhadap kesehatan hampir pasti berdampak pada perilakunya (Notoatmodjo, 2010).

Pengetahuan dan sikap mengenai gizi dapat meningkat dengan adanya penyuluhan gizi. Salah satu media yang menarik bagi anak – anak dan mampu meningkatkan pengetahuan secara signifikan yang kini telah banyak digunakan sebagai media edukasi adalah komik. Penelitian yang dilakukan oleh Herdara (2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh pemberian edukasi gizi menggunakan media komik terhadap pengetahuan siswa sekolah menengah pertama.

Komik adalah salah satu alat media yang menyenangkan untuk anak belajar. Edukasi melalui media komik ini diharapkan mampu membentuk pola pikir yang tepat agar anak mampu memilih jajanan yang sehat dan aman untuk

dikonsumsi. Media edukasi elektronik komik ini memiliki kemudahan dalam penggunaan karena komik dapat dibuka kapan saja dan dimana saja. Media berbasis elektronik ini juga memiliki keunggulan yaitu dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan, lebih praktis untuk dibawa dan lebih awet dibandingkan dengan media komik yang dicetak.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan melalui observasi SMP Pamungkas Mlati bahwa sekitar sekolah dijumpai banyak penjual jajanan makanan, berupa makanan jajanan ringan maupun makanan berat. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah menyatakan bahwa siswa banyak yang membeli jajanan diluar kantin pada saat jam istirahat yang membeli berbagai jenis jajanan.

Berdasarkan latar belakang di atas penyuluhan gizi tidak terlepas dari peran media sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Pemberian Media Edukasi E-Komik Terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Makanan Jajanan Sehat Pada Anak Menengah Pertama".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti, yaitu "Bagaimana pengaruh media E-Komik tentang makanan jajanan bagi anak sekolah menengah pertama tentang pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh media E-Komik tentang makanan jajanan sehat sebagai media edukasi bagi anak sekolah menengah pertama tentang pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat.

2. Tujuan Khusus
   a. Diketahuinya tentang pengetahuan konsumsi makanan jajanan sehat anak SMP sebelum dan sesudah edukasi dengan media E-Komik tentang makanan jajanan sehat.
   b. Diketahuinya tentang sikap konsumsi makanan jajanan sehat anak SMP setelah edukasi dengan media E-Komik tentang makanan jajanan.
   c. Diketahuinya pengaruh media E-Komik tentang makanan jajanan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
   a. Bagi jurusan gizi

      Menambah media pembelajaran berupa media E-Komik tentang makanan jajanan sehat tentang pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat untuk anak sekolah menengah pertama.
   b. Bagi penulis

      Penulis mengetahui media E-Komik tentang pengaruhnya dalam memberikan edukasi bagi anak sekolah menengah pertama tentang pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat.

2. Manfaat Praktis

   Bagi sekolah dapat menambah media alternatif berupa E-Komik edukasi bagi anak sekolah dasar terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi makanan jajanan sehat.

F. Keaslian Penelitian

Berdasarkan hasil penelusuran, ada beberapa penelitian terkait yang serupa dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian Paramesthi (2018), yang berjudul "Penggunaan Media Lembar Balik Tentang Makanan Jajanan (Lembaja) Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Pemilihan Makanan Jajanan". Jenis dan desain penelitian ini adalah penelitian *quasy eksperiment* dan *pre posttest with control group design*. Variabel yang diteliti adalah pengetahuan pada kelompok ceramah dan kelompok lembar balik berdasarkan nilai pre-test dan post-test dengan analisis data uji wilcoxon dan Mann Whitney. Persamaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah subjek yang digunakan anak sekolah dasar dan variabel pengetahuan. Perbedaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan yaitu media edukasi E-Komik, sedangkan penelitian yang sudah dilakukan menggunakan media lembar balik.
2. Penelitian dari Asmarudin Pakhri (2018), yang berjudul Edukasi Gizi Terhadap Pengetahuan Dan Kebiasaan Jajan Pada Siswa Smp Negeri 35 Makassar". Jenis studi pra eksperimen dengan rancangan one group pre-test and post-test design. Variabel yang diteliti adalah pengetahuan dan

kebiasaan jajan. Persamaan dari penelitian ini adalah jenis dan desain yang digunakan dan variabel pengetahuan. Perbedaan dari penelitian ini yaitu media yang digunakan yaitu leaflet dan lembar balik sedangkan penelitian yang akan saya lakukan dengan media E-Komik.

3. Penelitian dari Almira Sitasari dan Andika Trisurini (2018), yang berjudul "Media Edukasi Komik Tentang Label Makanan dengan Tokoh Cerita Rakyat Untuk Anak". Penelitian ini merupakan penelitian mixed method (kualitatif dan kuantitatif) dengan rancangan penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan adalah model Four D Models (Define, Design, Develop, Disseminate). Persamaan dari penelitian ini adalah media yang digunakan, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah jenis dan desain penelitian yang digunakan.
4. Penelitian dari Rizqi Maulidia A (2016), yang berjudul "Pengaruh Media Elektronik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SD Negeri Kaliabang Tengah VIII Kota Bekasi". Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain control grup pretest and posttest. Persamaan dari penelitian ini adalah metode penelitian dan subyek yang digunakan adalah anak SD kelas IV. Perbedaan dari penelitian ini yaitu peneliti meneliti pengaruh media E-Komik tentang jajanan makanan.

G. Spesfifikasi Produk

1. Nama Produk : E-Komik (Jajan Sehat Generasi Hebat)

2. Fungsi Media : E-Komik bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk anak SMP tentang Jajanan Sehat
3. Jenis Media : Media elektronik bergambar (komik)
4. Akses Media : Melalui aplikasi webtoon
5. Sasaran Edukasi : Anak sekolah menengah pertama kelas VIII
6. Rincian Produk
   a. Terdiri dari dua episode dengan judul bagian *first* dan *last*
   b. E-Komik dapat dibaca dengan durasi ± 5-8 menit