

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan suatu kelompok generasi penerus bangsa yang mempunyai potensi dalam memajukan pembangunan dimasa yang akan datang. Pembentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di mulai sejak pada masa sekolah sangat berpengaruh terhadap kualitas saat mencapai usia yang produktif. Mengingat anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa, salah satu hal penting yang menjadi perhatian serius saat ini adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). (BPOM RI,2014)

Berdasarkan survei Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), lebih dari 99 persen anak mengonsumsi jajanan saat di sekolah. Berbagai macam jajanan yang ditawarkan memiliki daya tarik bagi anak-anak, seperti dari warna yang mencolok, baunya yang kuat, pilihan rasa yang bermacam-macam dan harganya yang murah. Anak usia sekolah tidak dapat terlepas dari pangan jajanan, karena di setiap lingkungan sekolah pasti ada saja jajanan yang ditawarkan oleh para pedagang dan membuat anak tertarik untuk membeli. Anak usia sekolah pada umumnya masih belum bisa memilih jajanan yang sehat dan tidak sehat, mereka memilih sesuai kesukaan mereka tanpa tau kandungan yang ada dalam makanan tersebut. Hal tersebut dapat membahayakan kesehatannya sendiri. (BPOM,2014)

Makanan-makanan yang dijual terkadang dalam kondisi tidak bersih atau makanan yang dijual dengan kondisi terbuka sangat mungkin sekali menjadi penyebab terjadinya diare, kolera atau bahkan keracunan. Tidak hanya kemasan yang terbuka saja terkadang makanan yang dijual mengandung bahan-bahan kimia yang bisa saja mengganggu kesehatan anak-anak. Sesuai data BPOM pada tahun 2016 telah dilakukan pengawasan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) terhadap 4 sampel jenis pangan paling bermasalah yaitu es, minuman beraroma dan sirup, jeli/ agar dan bakso. Hasil pengujian menunjukkan dari sebanyak 627 sampel yang diuji, 245 (39,07%) sampel tidak memenuhi syarat (TMS). Secara umum, terlihat bahwa saat ini permasalahan terbesar tetap didominasi oleh produk minuman berwarna dan sirup serta es. Dalam produk minuman tersebut terkandung bahan kimia yang salah satunya ada Siklamat, benzoate, sakarin, zat pewarna dan lain lain.

Kesakitan akibat pangan sering dikenal sebagai keracunan pangan. Menurut PERMENKES No.2 2013, keracunan pangan didefinisikan sebagai kesakitan yang dialami oleh seseorang dengan gejala dan tanda keracunan seperti mual, muntah, sakit tenggorokan dan pernafasan, kejang perut, diare, gangguan penglihatan, perasaan melayang, paralysis, demam, menggigil, rasa tidak enak, letih, pembengkakan kelenjar limfe, wajah memerah dan gatal-gatal, akibat mengkonsumsi pangan yang diduga mengandung cemaran biologis atau kimia.

Berdasarkan data penelitian Arisanti et al., (2018) pada tahun 2000-2015, jumlah keracunan makanan di sekolah mencapai angka 13,7%. Kasus

tersebut masih terus ada hingga saat ini. Pada tahun 2016, sekitar 13 murid SD Negeri 9 Kuroo Pagang, Kota Padang, terpaksa dirawat di rumah sakit karena diduga mengalami sakit usai menyantap jajanan yang dijual di depan sekolah (Akbar, 2016). Di tahun yang sama ada sebanyak 12 murid SD Negeri 53 Kota Lubuk linggau mengalami sakit usai memakan jajanan jelly yang dibeli dari kantin sekolah(Wedya, 2016). Setelah mengkonsumsi jajanan tersebut, para murid tiba-tiba mengalami sakit perut dan mual. Pada tahun 2017, sebanyak 33 siswa SD Negeri 1 Muara Kabupaten Cirebon mengalami mual dan sakit kepala setelah menyantap jajanan crepes di depan sekolah. Bahkan 4 diantaranya mengalami sesak napas sehingga harus dirawat di rumah sakit (Handayani, 2017).

Kebiasaan jajan ini dipengaruhi oleh faktor terkait makanan, karakteristik personal (pengetahuan tentang jajanan, kecerdasan, persepsi, dan emosi) dan faktor lingkungan. Pengetahuan gizi adalah kemampuan memilih makanan jajanan yang sehat. Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan. Jajan merupakan salah satu makanan siap saji yang ditemui di lingkungan sekolah dan secara rutin dikonsumsi oleh sebagian besar anak sekolah(Notoatmodjo,2010).

Penelitian yang dilakukan (Purtiantini, 2012) menyatakan bahwa 56,9% siswa tidak baik dalam memilih jajan. Kebiasaan jajan tersebut sangat sulit untuk dihilangkan. Data nasional menyebutkan 87% anak lebih suka mengkonsumsi jajan di lingkungan sekolah (Promkes, 2013). Di dukung Hasil penelitian Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia (YLKI)

menyebutkan bahwa 98,7% anak sekolah dasar (SD) senang mengkonsumsi jajanan di sekolah. Anak menyukai jajanan tersebut karena harganya yang murah. Selain itu anak juga menyukai makanan dengan warna yang menarik, penampilan, tekstur, aroma dan rasa yang enak.(Febriani, Candrawati and Putri, 2018)

Melihat masalah tersebut maka perlu dilakukan upaya untuk menanggulangi kurangnya pengetahuan memilih jajanan pada siswa sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pemberian informasi melalui kegiatan penyuluhan pemilihan jajanan, karena perubahan pengetahuan seseorang dapat dimulai dengan pemberian informasi.

Pendidikan kesehatan ialah suatu upaya atau kegiatan untuk menciptakan perilaku masyarakat yang kondusif untuk kesehatan. Artinya, pendidikan kesehatan berupaya agar masyarakat menyadari atau mengetahui bagaimana cara memelihara kesehatan mereka, bagaimana menghindari atau mencegah hal-hal yang merugikan kesehatan mereka dan kesehatan orang lain, kemana seharusnya mencari pengobatan bilamana sakit, dan sebagainya. Kesadaran masyarakat tentang kesehatan disebut “melek kesehatan” (*health literacy*). Lebih dari itu, pendidikan kesehatan pada akhirnya bukan hanya mencapai “melek kesehatan” pada masyarakat saja, namun yang lebih penting ialah mencapai perilaku kesehatan (*healthy behavior*). Kesehatan bukan hanya diketahui atau disadari (*knowledge*) dan disikapi (*attitude*), melainkan harus dikerjakan/dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari (*practice*). Hal ini berarti bahwa tujuan akhir dari pendidikan kesehatan adalah agar masyarakat

dapat mempraktikkan hidup sehat bagi dirinya sendiri dan bagi masyarakat, atau masyarakat dapat berperilaku hidup sehat (*healthy life style*) (Notoatmodjo, 2012).

Dalam memilih metode pendidikan kelompok, harus diingat besarnya kelompok sasaran serta tingkat pendidikan formal dan sasaran. Salah satu metode pendidikan kesehatan yaitu permainan simulasi (*Simulation game*). Metode ini merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), selain papan main. Beberapa orang menjadi pemain, dan sebagian lagi berperan sebagai narasumber. (Notoatmojo, 2010)

Masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan (Susanto, 2016).

Anak usia sekolah bermain adalah cara yang paling efektif untuk belajar. Dengan kegiatan bermain, baik dalam kerangka belajar di kelas maupun dalam waktu istirahatnya, anak usia sekolah dapat mengasah dan menyerap banyak hal : keterampilan motorik, kemampuan bersosialisasi dan

komunikasi. Untuk memperhalus keterampilan-keterampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini dilakukan dalam bentuk permainan yang kadang-kadang bersifat informal. Anak-anak masa sekolah ini mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan, sebab mereka sudah dapat memahami dan menaati aturan-aturan suatu permainan (Desmita,2010).

Permainan ludo pernah digunakan dalam penelitian dengan nama Ludo Word Game (LWG) untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris pada anak SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media LWG efektif meningkatkan kosakata bahasa Inggris pada anak SD. (Hapsari II, Suminar DR. 2003)

Pada penelitian milik Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatmo pada tahun 2018 tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA Media permainan Ludo salah satu permainan yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi fisika. Permainan Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu. Dalam penelitian tersebut media pembelajaran permainan Ludo pada materi usaha dan energi dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik.

Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh para siswa-siswi anak usia sekolah. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat para siswa-siswi anak usia sekolah. Karena dalam permainan ini seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pendidikan kesehatan. Diharapkan dengan metode ini responden dapat akan tertarik dan memperhatikan materi yang akan diberikan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 12 November 2018 diperoleh data dari SDN 01 Candirejo Ungaran Barat jumlah murid keseluruhan yaitu 191 anak. Peneliti mengobservasi lingkungan di sekitar sekolah, didapatkan ada beberapa penjual makanan yang berjualan di luar lingkungan sekolah. Peneliti juga mewawancarai salah satu guru dan 8 orang anak. Guru tersebut mengatakan bahwa anak-anak di sekolah SDN 01 Candirejo masih banyak yang jajan diluar ketika jam istirahat. Sedangkan 8 anak tersebut, 5 anak mengatakan bahwa sering jajan diluar dan tidak mengetahui cara memilih jajan yang baik sedangkan 3 anak mengatakan sering jajan di kantin sekolah dibandingkan jajan diluar sekolah.

Berdasarkan mini riset yang telah dilakukan oleh peneliti dengan memberikan permainan game ludo yang telah dimodifikasi dan diberikan *pre-test* serta *post-test* yang dilakukan selama 2 kali pertemuan terhadap 8 siswa sekolah dasar, setelah dilakukan permainan game ludo yang telah di modifikasi dengan beberapa pertanyaan mengenai jajan sehat didapatkan hasil terdapat 4 orang siswa mengalami peningkatan pengetahuan tentang

pemilihan jajanan sehat, lalu 3 orang siswa masih belum bisa membedakan cara memilih jajanan sehat dan 1 orang siswa tampak bingung dalam memilih jajanan sehat setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode permainan ludo tentang jajanan sehat. Hal tersebut menunjukkan pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo dapat meningkatkan tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat untuk anak usia sekolah dasar di Desa Candirejo Ungaran Barat, walaupun tidak semua responden mengalami peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang, “Pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan anak tentang jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat”.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang jajanan sehat sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat.
- b. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan anak usia sekolah tentang jajanan sehat sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat.
- c. Menganalisa pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo dengan peningkatan pengetahuan jajanan sehat pada anak usia sekolah di Desa Candirejo Ungaran Barat.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat

Dari penelitian ini diharapkan masyarakat khususnya para anak usia sekolah mengetahui dan memahami pentingnya memilih jajanan sehat

2. Bagi instansi pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan tambahan kepustakaan dalam pengembangan ilmu keperawatan, khususnya mengenai jajanan sehat anak sekolah.

3. Bagi Perawat yang ada di komunitas

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan derajat kesehatan di komunitas anak usia sekolah terkait dengan upaya peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat