

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Food and Agricultural Organization (FAO) menyatakan makanan dalam bentuk jajanan adalah segala jenis makanan yang disiapkan oleh penjual yang kemudian akan dijual, biasanya di tempat yang dinilai ramai seperti tempat umum ataupun dipinggir jalan. Jajanan atau sering disebut *fast food, junk food* atau *street food*, hal tersebut disebabkan karena penamaan tersebut adalah bagian dari jajanan (Iklima, 2017).

Jajanan merupakan jenis makanan yang secara garis besar juga ikut serta dalam pemenuhan gizi pada anak. Hal tersebut didukung dengan gerakan pemerintah yang diluncurkan pada tahun 2011, program tersebut adalah “gerakan jajanan sekolah yang aman dan berkualitas”, pada gerakan tersebut pemerintah bekerja dengan *Stakeholder*. Namun, meskipun dengan demikian, munculnya jajanan pasar juga menimbulkan beberapa masalah pada kesehatan, yaitu dapat menyebabkan keracunan, kanker serta menyebabkan penyakit lain (Azizah, 2018).

Keracunan merupakan masalah yang sering ditemukan di Indonesia, salah satunya adalah Provinsi Jawa Tengah yang menempati peringkat kedua setelah Jawa Barat. Terdapat 17 kejadian keracunan pada makanan pada tahun 2017 yang setidaknya ada kasus kesakitan sebanyak 893 jiwa dan kematian 8 jiwa. Kasus keracunan pernah muncul pada bulan maret tahun 2019 kasus keracunan telah terjadi lonjakan atau

peningkatan. Kasus keracunan telah terjadi di Wonosobo, tepatnya di desa Parikesit bertepatan pada hari senin tanggal 25 Maret 2019 salah satu perangkat desa datang ke puskesmas membawa laporan bahwa ada 21 warga yang tercatat mengalami keracunan dengan keluhan pusing, mual, demam dan diare. Keluhan tersebut diduga muncul setelah warga mengkonsumsi makanan yang disediakan pada acara hari kartini. Nugrahaeni menyatakan pada penelitiannya seseorang yang mengalami keracunan akan muncul tanda serta gejala seperti mual dan muntah, demam dan pusing serta nyeri pada perut hingga diare (Nugrahaeni & Pertiwi, 2020). Azizah menyatakan pada jurnal penelitiannya bahwa kasus Diare pada anak memiliki persentase 3,5%, kasus Hepatitis A mengalami kenaikan dari 2,1% menjadi menjadi 2,7%, sedangkan tidak ada lonjakan kasus pada penyakit ISPA yakni tetap 25%. Makanan serta minuman yang dikonsumsi anak tentunya menjadi perhatian bagi kita semua, karena hal tersebut dapat menimbulkan resiko yang lebih besar seperti terlalu banyak konsumsi makanan yang banyak mengandung penyedap (77%) dan terlalu banyak mengkonsumsi mie instan lebih dari 1 kali dalam sehari (Azizah, 2018).

Keracunan merupakan salah satu jenis kejadian luar biasa yang dihimpun oleh BPOM RI dan Balai POM. Data pada tahun 2008-2010 setidaknya ada 17,26%-25,15% telah terjadi keracunan di sekolah dengan korban tertinggi yaitu siswa di sekolah dasar. Data yang dikeluarkan oleh BBPOM Semarang tahun 2014 telah dilakukan uji sampel pada jajanan

anak sekolah yang terdapat di seluruh SD yang berada di Jawa Tengah sebanyak 109 sekolah, dihasilkan data bahwa jajanan tersebut belum memenuhi syarat yang ditentukan, 15% dari jenis jajanan tersebut mengandung terlalu banyak pemanis, formalin serta boraks serta terdapat bakteri dan kuman didalamnya (Mavidayanti, 2016).

Pengawasan pada jajanan ataupun makanan merupakan tindakan untuk mengatasi masalah konsumsi makanan pada anak sekolah di seluruh Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena kasus keracunan sering dijumpai pada anak usia sekolah serta jajanan sering ditemukan di lingkungan sekolah. Pengawasan yang kurang efektif dapat memberikan efek yang buruk pada kesehatan anak sehingga mempengaruhi pertumbuhan pada anak (Iklima, 2017).

Menurut Santoso et al (2018), usia anak sekolah berkisar 7 tahun-13 tahun sudah mengetahui peraturan dan kewajiban, memiliki kemampuan untuk menemukan masalah, dan haus akan pengetahuan baru. Usia anak sekolah ditandai dengan anak yang akan mengalihkan perhatiannya, sikapnya terhadap ikatan pada keluarga, berkontribusi dan bersosialisasi dengan sesama temannya, serta pekerjaan dan belajar.

Menurut (Iklima, 2017) menjelaskan bahwa pada usia tersebut anak sudah memiliki kemampuan untuk memilih sendiri makanan yang dikonsumsi, anak sudah mengerti mana makanan yang ia sukai dan tidak. Anak akan labil pada pilihan makanannya dan terkadang anak akan mengalami kesalahan terhadap pemilihan makanan. Sehingga

pendampingan orang tua sangat berpengaruh. Anak juga cenderung lebih suka bermain diluar rumah sehingga anak akan dengan gampang mengakses makanan yang ada di sekeliling sekolah, taman atau makanan yang diberikan oleh teman sepermainannya. Anak usia tersebut biasanya memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, sehingga menyebabkan anak akan mencoba konsumsi makanan yang baru saja dilihatnya. Pemilihan jajanan yang baik untuk dikonsumsi terdapat cara agar kita terhindar dari jajanan yang berbahaya yaitu, 1) Hindari makanan yang tidak dikemas dengan baik atau bahkan tidak dikemas, 2) Pilihlah jajanan yang dijual pada tempat yang bersih dan tidak tercemar, 3) Hindari makanan yang dikemas menggunakan koran ataupun kertas bekas yang lain, 4) Belilah makanan yang dikemas dengan kemasan yang layak dan bersih, 5) Pilihlah makanan atau jajanan yang tidak mengandung bahan sintesis berbahaya dan berlebihan.

Defisiensi pengetahuan juga berpengaruh pada perilaku kesehatan pada individu, sehingga mampu mengakibatkan kasus ataupun penyakit menjadi lebih tinggi. Santoso mengatakan pemberian edukasi kesehatan dengan sasaran anak sekolah maka pengetahuan akan meningkat secara signifikan (Santoso et al., 2018). Upaya peningkatan pengetahuan pada anak usia sekolah maka akan dilakukan sebuah metode pemberian permainan edukatif yaitu permainan kartu bergambar. Permainan ini sangat mudah dilakukan dan membantu anak dalam mengembangkan pengetahuan dan minat mereka terhadap makanan jajanan.

Jannah et al (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran diartikan alat pendukung dalam bentuk fisik maupun nonfisik yang dengan sengaja dimanfaatkan guna mudah dipahami dan berjalan efektif. Kartu merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan pada permainan edukatif. Penggunaan kartu untuk dijadikan media edukasi telah dilakukan oleh beberapa individu dalam melakukan studi kasus serta dianggap memudahkan peneliti saat menyampaikan materi pada anak usia sekolah.

Azhima menyatakan bahwa *flashcard* adalah salah satu media kartu yang didalamnya terdapat kata-kata ataupun kalimat disertai gambar yang menarik (Azhima et al., 2021). Ketika anak-anak belajar untuk mengekspresikan pikiran mereka dengan percaya diri, mereka dapat mengembangkan keterampilan bercerita mereka. Oleh karena itu, media kartu bergambar dengan demikian mengantarkan bahwa apa yang disampaikan dengan berkualitas baik, memiliki tujuan yang relevan, jelas, dan mengandung kebenaran (Ramadanti, 2021).

Namun terdapat kekurangan dari kartu bergambar ini adalah *flash card* menuntut siswa untuk menghafal dengan cepat dan permainan ini menuntut siswanya untuk benar-benar mamahami topik yang mereka miliki. Azizah menyatakan dalam jurnal penelitiannya bahwa menggunakan media kartu bergambar dinilai efektif saat materi disampaikan (Azizah, 2018).

Data yang didapatkan saat Studi Pendahuluan hasil wawancara bersama Kepala Sekolah di SDN 02 Sokaraja Kulon kelas 3 dari 54 siswa yang terkena penyakit diare akibat sembarangan dalam memilih jajanan yang tidak sehat berjumlah 22 siswa. Hasil yang didapatkan setelah observasi yaitu terdapat beberapa penjual jajanan seperti *cilor*, *maklor*, *papeda*, *sempol* yang menggunakan bubuk AIDA yang memiliki warna terang dengan saus merah, *mie instant* dimasak hanya setengah matang dan ditempatkan di styrofoam, berbagai macam es yang tidak diketahui air dan esnya bersih atau tidak dan minuman kemasan lainnya serta berbagai macam *snack*. Terlihat tempat yang digunakan untuk bejualan terlihat kotor dan merupakan akses utama dengan kondisi sampah yang banyak berserakan di pinggir. Dengan uraian di latar belakang diatas sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Permainan Kartu Bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) terhadap Tingkat Pengetahuan pada Anak Usia Sekolah”.

B. Perumusan Masalah

Masalah yang didapati adalah kurangnya pengetahuan bagaimana cara memilih makanan atau jajanan yang sehat serta meningkatkan minat belajar anak terhadap permasalahan tersebut agar tidak mudah merasa bosan. Sesuai dengan uraian diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah Permainan Kartu Bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) efektif terhadap Tingkat Pengetahuan pada Anak Usia Sekolah”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui efektivitas dari pemberian edukasi jajanan sehat dengan media kartu bergambar terhadap tingkat pengetahuan pada anak usia sekolah.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik anak usia sekolah berdasarkan jenis kelamin, usia, jumlah uang jajan, dan kebiasaan membawa bekal.
- b. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi edukasi kesehatan mengenai jajanan sehat.
- c. Untuk mengetahui pengaruh permainan kartu bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) terhadap tingkat pengetahuan pada anak usia sekolah.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Institut pendidikan

Peneliti berharap hasil pada penelitian ini mampu memberikan informasi yang dapat digunakan agar kesehatan anak usia sekolah di SDN 02 Sokaraja Kulon dapat dipertahankan dan terus diupayakan.

2. Bagi Responden

Peneliti berharap hasil pada penelitian ini mampu memberikan informasi menambah wawasan dan manfaat terkait pengaruh

permainan kartu bergambar *EJASE* (Edukasi Jajanan Sehat) terhadap tingkat pengetahuan pada anak usia sekolah.

3. Bagi Peneliti

Peneliti berharap dengan dilakukan penelitian ini mampu menambah wawasan serta pengetahuan khususnya mengenai keperawatan anak.

4. Bagi ilmu keperawatan

Peneliti berharap dengan dilakukan penelitian ini mampu menambah wawasan serta mengupgrade pengetahuan kepada rekan sejawat khususnya mengenai keperawatan anak.

