

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengetahuan gizi dan kesehatan sangat penting diberikan pada anak sejak usia dini untuk meningkatkan pengetahuan dalam pemilihan makanan jajanan yang baik, menyehatkan dan bergizi tinggi. Penanaman pengetahuan gizi dan kesehatan yang dilakukan terhadap anak sekolah dasar, diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang cara memilih jajanan sehat untuk melindungi anak dari berbagai macam ancaman penyakit dan akan bermanfaat seiring dengan tumbuh kembang anak sehingga anak dapat lebih selektif dalam memilih makanan, khususnya makanan jajanan (Vera, 2020).

Makanan jajanan merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak sekolah dasar. Anak-anak seringkali membeli makanan di luar dan tidak memperhatikan kebersihan serta kandungan yang ada pada makanan tersebut. Survei yang dilakukan oleh Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), menyebutkan bahwa lebih dari 99% anak mengonsumsi jajanan saat berada di sekolah untuk memenuhi kebutuhannya. Tingginya persentase anak yang mengonsumsi jajanan memungkinkan risiko terjadinya masalah kesehatan pada anak menjadi lebih besar (Sumarni *et al.*, 2020)

Anak sekolah merupakan kelompok usia rentan yang sering mengalami keracunan makanan, hal tersebut menyebabkan angka kejadian penyakit akibat jajanan sekolah cukup tinggi di Indonesia. Data penelitian

Arisanti *et al.*, (2018) dalam Nur'aini, (2019) pada tahun 2000- 2015, menunjukkan bahwa jumlah keracunan makanan di sekolah mencapai angka 13,7%. Kasus tersebut masih terus ada hingga saat ini. Tahun 2016, sekitar 13 murid SD Negeri 9 Kuraopagang, Kota Padang, terpaksa dirawat di rumah sakit karena diduga mengalami sakit usai menyantap jajanan yang dijual di depan sekolah (Akbar, 2016 dalam Nur'aini, 2019). Tahun yang sama terdapat sebanyak 12 murid SD Negeri 53 Kota Lubuklinggau mengalami sakit usai memakan jajanan jelly yang dibeli dari kantin sekolah (Wedya, 2016 dalam Nur'aini, 2019). Setelah mengkonsumsi jajanan tersebut, para murid tiba-tiba mengalami sakit perut dan mual. Tahun 2017, sebanyak 33 anak 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 dalam Nur'aini, 2019).

Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia pada tahun 2014 sekitar 40%-44% pangan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat kesehatan. Pangan jajanan anak sekolah yang tidak memenuhi syarat tersebut disebabkan beberapa faktor diantaranya adalah kondisi makanan yang tidak higienis, alat yang digunakan untuk mengolah makanan tidak bersih, orang yang menjual atau membuatnya tidak sehat, makanan yang terkontaminasi bakteri, hingga penggunaan bahan-bahan berbahaya seperti boraks, formalin, rhodamin B, dan methanil yellow (BPOM, 2014 dalam Sumarni *et al.*, 2020). Anak-anak seringkali menjadi korban dari makanan atau jajanan sekolah karena mereka belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang bagaimana mengenali jajanan yang aman (BIN RI, 2012 dalam Triasari, 2015).

Pengetahuan gizi dan kesehatan anak sekolah dasar yang masih kurang menjadi salah satu penyebab anak tetap mengonsumsi jajanan tidak sehat, padahal jajanan tersebut mengandung zat-zat aditif yang dapat bersifat karsinogenik bagi tubuh (Nasution 2015 dalam Sumarni, *et al.*, 2020). Kurangnya pengetahuan tersebut juga akan mengurangi kemampuan anak dalam menerapkan informasi gizi dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian Suprihatin (2016) menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman anak tentang nilai gizi, keamanan, kebersihan penyajian dan pengolahan jajanan menyebabkan anak tidak mengetahui apakah jajanan yang dikonsumsinya sehat. Ketidaktahuan tentang makanan sehat dapat menyebabkan masalah makanan masyarakat memilih jajanan yang salah, terutama anak sekolah dasar perlu mendapatkan pengetahuan tentang makanan (Syarifuddin and Muh, 2022)

Hasil penelitian Syarifuddin and Muh (2022) mengenai Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah tentang Pemilihan Makanan Jajanan Sehat di SDI Tamamaung 1 menunjukkan bahwa responden memiliki pengetahuan kurang sebanyak (63,5%), dan yang memiliki pengetahuan baik sebanyak (36.5%). Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan responden kurang karena minimnya pemahaman mengenai makanan jajanan sehat seperti mereka tidak mengetahui jenis-jenis bahan makanan yang berbahaya, jenis makanan yang mengandung formalin, rhodamin B, dan pemanis buatan. Selain itu, kurangnya pengetahuan responden disebabkan karena responden belum pernah mendapatkan penyuluhan kesehatan mengenai makanan jajanan sehat di SDI Tamamaung 1.

Pengetahuan merupakan faktor intern yang mempengaruhi pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan ini khususnya meliputi pengetahuan gizi, kecerdasan, persepsi, emosi, dan motivasi dari luar. Faktor yang mempengaruhi pemilihan makanan dibagi menjadi tiga kelompok yaitu faktor terkait makanan (seperti gizi makanan dan sifat fisik atau kimia), faktor personal berkaitan dengan pengambilan keputusan pemilihan makanan (seperti rasa, aroma, tekstur), dan faktor sosial ekonomi (seperti harga, merk, ketersediaan, dan lingkungan) (Amira and Setyaningtyas, 2021). Pendidikan dan pengetahuan merupakan faktor tidak langsung yang mempengaruhi perilaku seseorang. Pengetahuan yang diperoleh seseorang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan. Pengetahuan gizi yang ditunjang dengan pendidikan yang memadai, akan menanamkan kebiasaan dan penggunaan bahan makanan yang baik (Notoatmodjo S, 2017 dalam Heriyanto, 2019).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang memilih jajanan yang sehat bagi anak sekolah dasar adalah dengan memberikan pendidikan kesehatan. Penyampaian materi pendidikan kesehatan lebih mudah dipahami apabila informasi yang disampaikan melalui media yang menarik perhatian dan informasi yang disampaikan melalui metode yang tepat serta penggunaan alat peraga yang tepat sasaran, informasi yang disampaikan akan mudah diterima, dicerna dan diserap oleh sasaran. Pendidikan kesehatan dengan permainan edukatif dinilai lebih menarik dibandingkan dengan metode pengajaran di kelas, sehingga diharapkan akan dengan mudah memahami dan mampu mengingat pesan-pesan kesehatan yang disampaikan (Sutriyanto, *et al.*, 2017)

Permainan merupakan cara belajar yang paling efektif bagi anak usia sekolah dasar. Kegiatan bermain, baik dalam rangka pembelajaran di kelas maupun dalam waktu istirahatnya, memungkinkan anak usia sekolah dapat mengasah dan menyerap banyak hal. Anak-anak masa sekolah ini mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan, sebab mereka sudah dapat memahami dan menaati aturan-aturan suatu permainan (Nur'aini, 2019). Penambahan permainan dalam pembelajaran memiliki dua aspek positif yakni aspek kemenarikan dan aspek mendidik. Penambahan permainan dalam pembelajaran akan melatih anak untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran (Siregar, 2020).

Permasalahan diatas, peneliti memiliki solusi berupa media pembelajaran *spinning wheel game* agar pembelajaran yang dilakukan lebih variatif dan menyenangkan. Media pembelajaran *spinning wheel game* atau bisa disebut roda putar yaitu permainan yang dikemas untuk meningkatkan ketertarikan dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Pengembangan media *spinning wheel game* ini dipilih agar peserta didik lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Siregar, 2020).

Media *spinning wheel game* merupakan suatu objek berbentuk gambar yang diputar bergerak berdasarkan porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar, setelah itu dibagikan kartu (kartu materi/kartu pertanyaan) yang sesuai dengan hasil putaran. Media *spinning wheel game* dapat melatih keaktifan menjawab serta melatih pola pikir peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal praktis. Ketika dimainkan secara berkelompok, *spinning wheel game* dapat mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama serta menjadikan peserta

didik berpartisipasi dalam kelompok, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan pemahaman peserta didik, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis mereka untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari materi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi interaktif peserta didik (Hasanah, 2022) .

Hasil penelitian Darmawan (2020) menyatakan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel Game* berpengaruh terhadap pengetahuan tentang kesehatan gigi pada siswa/i Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu. Hasil analisis tersebut menunjukkan rata-rata pengetahuan sebelum diberikan media *Spinning Wheel Game* sebesar 34,2 dan pengetahuan sesudah diberikan intervensi dengan media *Spinning Wheel Game* menjadi sebesar 91,2. Perbedaan selisih rata-rata pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan intervensi adalah 6.

Penelitian menggunakan media roda berputar juga pernah dilakukan oleh Simanjuntak, G.G., and Lita (2022) mengenai Efektivitas Permainan Roda Putar terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Mengenai COVID-19 di SD Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum dilakukan permainan roda putar, tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori pengetahuan baik, sebanyak (86,7%) termasuk dalam kategori pengetahuan sedang dan sebanyak (13,3%) termasuk dalam kategori pengetahuan kurang lalu meningkat pada saat post-test sebanyak (100%) dengan kategori pengetahuan baik.

Hasil penelitian terkait media pembelajaran *spinning wheel game* menarik peneliti untuk melakukan penelitian yang akan diterapkan pada pembelajaran gizi dan kesehatan di sekolah dasar. Judul penelitian yang akan diteliti adalah “Penggunaan Media *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* untuk Peningkatan Pengetahuan Memilih Jajanan Sehat pada Anak Kelas V di SD Negeri Kebon Baru 4 Cirebon”. Harapan peneliti dengan menggunakan media pembelajaran tersebut dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan pengetahuan gizi dan kesehatan pada anak sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Pengetahuan anak sekolah dasar tentang gizi pada umumnya dan memilih jajanan sehat pada khususnya masih kurang dibuktikan oleh hasil penelitian Syarifuddin and Muh (2022) mengenai Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah tentang Pemilihan Makanan Jajanan Sehat di SDI Tamamaung 1 menunjukkan bahwa responden memiliki pengetahuan kurang sebanyak (63,5%), dan yang memiliki pengetahuan baik sebanyak (36.5%). Informasi dan edukasi melalui media perlu diberikan pada anak sekolah agar dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang makanan jajanan yang sehat dan aman. Media pembelajaran di sekolah sangat mempengaruhi hasil belajar anak. Proses pembelajaran di SD Negeri Kebon Baru 4 Cirebon masih menggunakan metode konvensional dan media yang digunakan masih kurang menjadikan anak cepat bosan dan jenuh dalam menerima materi pembelajaran, sehingga kurang efektif diterapkan dalam jangka waktu yang cukup lama. Media pembelajaran *Spinning Wheel Game* merupakan sebuah media game yang

terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada beberapa mata pelajaran di sekolah. Apakah media *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang pemilihan jajanan sehat.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* terhadap peningkatan pengetahuan memilih Jajanan Sehat pada anak kelas V di SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik anak kelas V SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media *Spinning Wheel Game* dan media *powerpoint*.
- c. Mengetahui perbandingan perubahan tingkat pengetahuan anak tentang memilih jajanan sehat antara menggunakan media *spinning wheel game* dan media *powerpoint* dengan menggunakan media *powerpoint* saja.
- d. Mengetahui perbandingan kesan anak terhadap media *spinning wheel game* dan media *powerpoint* yang diberikan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi :

1. Bagi Prodi D III Gizi Cirebon

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media promosi kesehatan serta digunakan menjadi bahan referensi dan literatur perpustakaan di Program Studi D III Gizi Cirebon khususnya tentang pengaruh Pendidikan kesehatan dengan media permainan *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* terhadap peningkatan pengetahuan mengenai jajanan sehat pada anak kelas V di SD Negeri Kebon Baru 4 Kota Cirebon.

2. Bagi Institusi sekolah

- a. Memperoleh informasi baru terkait penerapan media pembelajaran *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint* dalam proses pembelajaran.
- b. Menjadi bahan pertimbangan guru dalam proses belajar mengajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
- c. Mengetahui kesan anak terhadap media pembelajaran *Spinning Wheel Game* dan *Powerpoint*
- d. Menjadi referensi media pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada anak akan pentingnya pengetahuan mengenai jajanan sehat anak sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dibangku perkuliahan, meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman dalam bidang gizi yang dapat diimplementasikan di lingkungan masyarakat.