

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan generasi penerus bangsa di masa depan, yang akan menjadi landasan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, mendorong pembangunan yang ditentukan oleh cara pengembangan sumber daya manusia saat ini, termasuk anak usia sekolah dimana anak bersekolah sangat membutuhkan gizi yang cukup pada masa pertumbuhan dan perkembangannya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015). Jajanan siswa merupakan salah satu hal yang mendapat perhatian khusus dari masyarakat khususnya orang tua, pendidik, dan pengelola sekolah. Jajanan tersebut adalah makanan dan minuman yang disiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di pinggir jalan atau tempat umum untuk dimakan atau dikonsumsi langsung (Iklima, 2017). Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2004 mendefinisikan makanan dan/atau minuman yang diolah dan siap disajikan langsung di tempat usaha atau di luar tempat usaha berdasarkan permintaan. Jajanan ini seringkali tidak memperhatikan kualitas gizi, kebersihan dan keamanan pangan.

Proporsi makanan jajanan yang tidak sehat seperti mie instant, minuman soft drink dan konsumsi bumbu penyedap menurut Riskesdas 2018 Provinsi Jawa Barat. Kebiasaan mengkonsumsi makanan yang tidak sehat seperti mie instant dengan kelompok umur 10 – 14 tahun ≥ 3 kali perbulan 11,93% dari 6.276 jiwa, kebiasaan mengkonsumsi minuman soft drink dengan kelompok umur 10 –14 tahun ≥ 3 kali perbulan didapatkan hasil sebesar 79,64% dari 6.276 jiwa dan kebiasaan mengkonsumsi bumbu penyedap dengan kelompok umur 10 – 14 tahun didapatkan hasil sebesar ≥ 3 kali perbulan didapatkan hasil sebesar 3,62% dari 6.276 jiwa (Riskesdas 2018).

Berdasarkan Laporan Akhir Hasil Monitoring Dan Verifikasi Profil Keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) Nasional tahun 2008, menunjukkan bahwa 98,9% anak jajan di sekolah dan hanya 1% yang tidak pernah jajan. (Pedoman PJAS, 2013). Makanan jajanan anak sekolah memang perlu diperhatikan, karena berbagai faktor yang bisa menyebabkan penyakit bagi anak. Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2014, sekitar 40-44% makanan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat. Faktor-faktor yang menyebabkannya adalah kondisi makanan yang tidak *hygiene*, alat yang digunakan untuk mengelola, penjamah makanan jajanan yang tidak sehat, makanan yang terkontaminasi bakteri, hingga penggunaan zat berbahaya seperti boraks, formalin, rhodamin B, dan methanil yellow (Febriyanto, 2016).

Dampak mengkonsumsi jajanan yang tidak aman yang kurang terjamin kesehatan dan keamannya dapat berpotensi menyebabkan penyakit yang dapat mengganggu kesehatan, baik jangka pendek, maupun jangka panjang. Zat berbahaya yang terkandung dalam jajanan sekolah dapat menimbulkan reaksi pada tubuh seperti batuk, diare, alergi, kesulitan buang air besar, atau bahkan bisa menimbulkan keracunan. Dalam jangka panjang zat berbahaya ini akan terakumulasi dan mengancam kesehatan serta tumbuh kembang anak (Anthony & Gebby, 2010). Makanan jajanan

yang kurang memenuhi syarat kesehatan dan gizi akan mengancam kesehatan anak. Nafsu anak berkurang dan jika berlangsung lama akan berpengaruh pada status gizi (Susanto, 2003).

Kebiasaan makan merupakan cara-cara individu atau kelompok masyarakat dalam memilih, mengkonsumsi dan menggunakan makanan yang tersedia, yang didasari pada latar belakang sosial budaya tempat mereka hidup. Anak usia sekolah mempunyai kebiasaan makan makanan jajanan. Kebiasaan jajan cenderung menjadi bagian budaya dalam satu keluarga. (Santi, 2022)

Hasil Penelitian Julinar (2021) di SDN 55 Kota Banda Aceh menunjukkan bahwa 29 responden yang perilaku kebiasaan jajan baik sebanyak 20 responden (69%) diantaranya dengan status gizi siswa SD baik. Sedangkan dari 38 responden yang perilaku kebiasaan jajan kurang baik sebanyak 29 responden (76,3%) diantaranya dengan status gizi siswa SD kurang baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya tingkat pengetahuan dan kepatuhan dalam PJAS (Pemilihan Jajanan Anak Sekolah) dilakukan dengan cara memberikan pengetahuan atau edukasi kepada anak sekolah mengenai pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah. Pemberian edukasi dapat dilakukan dengan menggunakan media pendidikan yang menarik. Media sebagai alat bantu diperlukan dalam proses edukasi sehingga diperoleh hasil yang efektif. Media memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran sehingga media yang dipilih harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran. (Nurul, 2016).

Video animasi pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan pada tujuan pembelajaran yaitu memiliki unsur gerak dan animasi sehingga mampu menarik perhatian siswa lebih lama. Selain itu juga hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan media video animasi ini yaitu dilihat dari respondennya siswa Sekolah Dasar yang notabennya lebih menyukai

hal-hal yang bersifat menarik dan lucu yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar. Jadi, media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang dijelaskan dapat dimengerti. (Ridwan, M, et al., 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Meylenia & Ridwan (2023) menunjukkan bahwa video animasi berupa pembelajaran berbasis animasi sangat cocok untuk siswa sekolah dasar (SD) karena karakteristik belajar anak SD adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun. Pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai oleh anak SD, dunia anak-anak merupakan dunia yang penuh dengan permainan, anak-anak akan belajar sambil bermain. Penggunaan video animasi juga disukai karena memiliki beberapa kelebihan dari media lain, yaitu memiliki lebih dari satu media seperti menggabungkan unsur audio dan visual, menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya, bersifat interaktif, dan mandiri (Johari, et al., 2014).

Penelitian yang dilakukan oleh Lutfiyah (2021) menyatakan bahwa jika tingkat pengetahuan siswa berpengaruh terhadap sikap dalam memilih makanan jajanan yang dikonsumsi, dengan pengetahuan dan sikap yang baik, diharapkan siswa memilih makanan sehat dan bergizi seimbang sehingga dapat menuju status gizi lebih baik dan hasil penelitian tersebut dihasilkan pengetahuan sebelum intervensi 74,11 % dan sesudah intervensi 91,64% yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian video animasi terhadap tingkat pengetahuan siswa. Oleh karena itu, media animasi ini dipilih sebagai media edukasi mengenai pemilihan jajanan sehat pada anak sekolah dasar.

Topik ini dipilih dikarenakan pentingnya pemilihan jajanan pada anak sekolah dasar, khususnya jajanan yang setiap hari dikonsumsi dan rentan terhadap penyakit seperti diare sehingga perlu diketahui keamanan pangan dan kebersihan dari jajanan itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi

didapatkan bahwa di lokasi SDN Kordon 02 Kab Bandung penjual makanan jajanan disekitar sekolah tersebut masih rendah akan keamanan pangan dan kebersihannya seperti penggunaan minyak yang dipakai berulang sehingga berwarna hitam, rebusan air yang dipakai untuk mie sudah tidak layak hingga berwarna kuning, dan kontaminan yang ada di tanah/ debu akan sampai pada makanan jajanan yang tidak tertutup. Kebiasaan siswa yang cenderung selalu jajan di sekolah menyebabkan di setiap sekolah selalu banyak terdapat penjual makanan jajanan. Penjual makanan jajanan tersebut ada yang permanen berbentuk warung/toko dan ada pula yang tidak permanen seperti menggunakan sepeda, sepeda motor, gerobak dorong atau gerobak pikul. Para penjual makanan jajanan selalu ramai oleh siswa baik itu di depan atau di belakang sekolah. Waktu efektif anak - anak sekolah membeli jajanan yaitu pada pagi hari, jam istirahat dan pulang sekolah.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran daya terima video edukasi berupa video animasi Pemilihan jajanan Sehat yang dilakukan di SDN Kordon 02 Kab Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Kelas VI SD?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SD.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan rancangan video animasi pemilihan jajanan sehat sebagai media edukasi pada anak sekolah dasar.
- b. Mengetahui uji kelayakan video animasi pemilihan jajanan sehat kepada ahli media dan materi.

- c. Mengetahui daya terima video animasi pemilihan jajanan sehat sebagai media edukasi pada anak sekolah dasar.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah membahas daya terima video animasi Pemilihan Jajanan Sehat sebagai media edukasi pada siswa/i di SDN Kordon 02 Kab Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan mengenai Gambaran Daya Terima Video Animasi Edukasi Pemilihan Jajanan Sehat Pada Anak Sekolah Kelas VI SD. Selain itu penelitian ini yang merupakan penerapan dari mata Kuliah Metodologi Penelitian, yang diharapkan bisa memberikan pengalaman dan pelajaran sehingga dapat melakukan perbaikan untuk penelitian pada masa yang akan datang.

1.5.2 Bagi Sasaran

Penelitian ini mampu memberikan sumber informasi dan bahan pembelajaran kepada siswa/i dalam media yang dikembangkan mengenai Pemilihan Jajanan Sehat. Sehingga dapat menghasilkan dampak yang baik bagi kesehatan karena telah memperhatikan pangan yang aman dan bersih, maka dari itu dapat mencegah terjadinya penyakit.

1.5.3 Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Bandung untuk perkembangan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan produk media pada penelitian kesehatan bidang gizi masyarakat. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan referensi baru di perpustakaan dan dapat menjadi ide atau gagasan penelitian lebih lanjut.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidak memiliki keterbatasan yang dapat mempengaruhi penelitian, namun penelitian ini memiliki kendala jika pada saat pengambilan data. Kendala tersebut adalah penggunaan *google form* yang tidak semua siswa dapat mengakses, dikarenakan beberapa sampel tidak memiliki *smartphone*. Maka untuk mengatasi hal tersebut, pada saat pengambilan data peneliti menyiapkan *hardfile* kuisisioner yang sudah di print.