

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan anak pada usia 6 – 12 tahun yang memiliki perkembangan motorik sangat cepat, tetapi belum seimbang dengan perkembangan intelektualnya. Anak usia sekolah belum bisa memprediksi tingkat bahaya, termasuk tingkat bahaya suatu makanan, sehingga menyebabkan anak usia sekolah sering mengalami berbagai macam ancaman penyakit yang disebabkan oleh kurangnya keamanan makanan, karena bahan makanan mengandung zat berbahaya dan asupan gizi yang kurang dari kebutuhan (Siburian, 2012). Asupan gizi anak usia sekolah harus diperhatikan karena asupan gizi tersebut akan mendukung aktivitas mereka. Asupan gizi yang didapatkan bukan hanya dari makanan di rumah, tetapi juga makanan yang ada di luar rumah seperti jajanan anak (Sarman, 2015). Hal penting yang menjadi perhatian serius saat ini adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) (BPOM RI., 2011).

Menurut data pengawasan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang dilakukan oleh BPOM RI Direktorat Inspeksi dan Sertifikasi Pangan bersama 26 Balai Besar/Balai POM di seluruh Indonesia tahun 2007, sebesar 45% PJAS tidak memenuhi persyaratan karena mengandung bahan kimia yang berbahaya seperti boraks, formalin, dan Bahan Tambahan Pangan (BTP) seperti benzoat dan siklamat yang penggunaannya melebihi batas aman, seperti cemaran mikrobiologi (BPOM RI., 2009). Pada tahun 2008 – 2010 dinyatakan bahwa sebesar 40 – 44% PJAS juga tidak memenuhi persyaratan (BPOM RI., 2011). Berdasarkan pusat data dan informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tentang situasi pangan jajanan anak sekolah (PJAS) di Indonesia tahun 2014 terdapat penurunan, akan tetapi penurunan persentase kualitas pangan jajanan anak sekolah (PJAS) yang memenuhi persyaratan sekitar 76,82% sedangkan target pencapaian 90% sehingga belum terjadi penurunan secara maksimal (Infodatin RI., 2014).

Jajanan anak sekolah tidak selamanya baik untuk dikonsumsi karena banyak kasus keracunan makanan jajanan di lingkungan sekolah dasar yang lebih tinggi

dibanding kasus keracunan makanan jajanan di jenjang pendidikan yang lain. 60% kasus keracunan makanan jajanan disebabkan oleh mikroba, BTP (formalin, rhodamin B), dan benda asing yang disebabkan dari kotoran yang masuk ke dalam makanan. Dampak buruk yang disebabkan dari mengkonsumsi jajanan yang salah yaitu diare, pusing, muntah, demam, dll (PDPERSI., 2013).

Pemerintah telah melakukan berbagai cara untuk melindungi masyarakat dari masalah pangan yang tidak memenuhi standar syarat keamanan, kualitas mutu, dan gizi. Program yang telah dilakukan pada tahun 2011 yaitu BPOM melakukan Aksi Nasional Gerakan Menuju Pangan Jajanan Anak Sekolah yang Aman, Bermutu, dan Bergizi (Aksi Nasional PJAS). Aksi Nasional PJAS ini meliputi promosi keamanan pangan melalui komunikasi, penyebaran informasi dan edukasi untuk sekolah, termasuk guru, murid, orang tua murid, pengelola kantin, dan penjual PJAS. Sekolah yang memenuhi persyaratan untuk jajanan sehat sebanyak 16.993 sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah di Seluruh Indonesia. Program yang dilakukan ini masih jauh dari harapan pemerintah karena belum mencapai 10% dari jumlah keseluruhan sekolah yaitu sebanyak 180 ribu (Republika Penerbit, 2014).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Patokan Situbondo pada 9 Mei 2018, sekolah ini memiliki dua kantin yang menyediakan berbagai pilihan jajanan dan dapat dibeli oleh seluruh siswa ketika jam istirahat berlangsung. Pada saat jam pulang sekolah, di luar halaman terdapat banyak penjual makanan dan minuman jajanan anak yang bervariasi, namun penjual kurang menjaga kebersihan dan keamanan makanan. Makanan jajanan tersebut dikonsumsi oleh siswa – siswi saat menunggu jemputan orang tua dan menghabiskan sisa uang saku.

Berdasarkan uraian sebelumnya tentang jenis promosi keamanan pangan, dan dilihat dari kondisi siswa – siswi yang masih banyak mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat, promosi keamanan pangan yang digunakan yaitu melalui edukasi. Penyampaian edukasi dapat menggunakan berbagai media. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan penyampaian pesan untuk

siswa. Salah satu media edukasi alternatif yaitu dengan game ular tangga untuk mengatasi permasalahan yang terjadi (Ratnaningsih, 2014).

Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media edukasi yang efektif untuk anak sekolah dasar, karena sifat dari permainan ini yaitu sederhana dan mengasyikkan sehingga membuat siswa antusias dalam bermain (M. Husna A, 2009). Dalam proses pemberian edukasi agar tercipta suasana nyaman yang tidak membosankan, membuat siswa siswi tertarik dan menumbuhkan motivasi serta dapat memahaminya, maka diciptakan suasana belajar sambil bermain yaitu dengan media edukasi ular tangga. Konsep permainan ini yaitu membantu anak dalam memilih jajanan yang sehat dan baik serta olahraga yang menyenangkan. Media edukasi game ular tangga merupakan media edukasi siswa untuk dapat belajar mandiri dan dapat menemukan sebuah solusi dari kesulitan yang dihadapi dalam permainan ular tangga (Purnandya, 2013). Berdasarkan alasan tersebut maka pemberian edukasi kepada para siswa mengenai pemilihan jajanan sehat melalui pembuatan *game* ular tangga. Metode edukasi ini dapat menunjang promosi keamanan pangan, sehingga siswa dapat termotivasi dalam memilih jajanan yang sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar sehingga layak dan terima oleh siswa.

1.3 Tujuan Peneliti

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk melakukan pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah

- a. Melakukan perancangan tahapan pembuatan *game* ular tangga meliputi (warna, gambar, dan ukuran media) sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.
- b. Melakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media tentang pembuatan media edukasi *game* ular tangga sebagai edukasi gizi dalam pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.
- c. Melakukan uji daya terima media kepada anak sekolah dasar di SDN 3 Patokan Kabupaten Situbondo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah mengenai pentingnya pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat secara praktis

Diharapkan dapat digunakan sebagai masukan bagi dinas pendidikan dan dinas kesehatan di Kabupaten Situbondo dalam pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.