

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia sekolah merupakan generasi penerus yang akan menentukan kualitas bangsa di masa depan. Untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal, diperlukan perhatian khusus terhadap asupan nutrisi anak. Salah satu makanan yang sering dikonsumsi oleh anak usia sekolah adalah makanan jajanan. Adriani dan Wirjatmadi (2012) menyatakan bahwa makanan jajanan adalah makanan yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan tempat umum lain, serta dapat langsung dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Warna makanan jajanan yang seringkali beraneka ragam membuat anak tertarik untuk mengonsumsinya. Selain itu, makanan jajanan memiliki cita rasa yang sesuai dengan selera anak sekolah dan harga yang murah. Konsumsi makanan jajanan pada anak sekolah telah menjadi suatu kebiasaan yang sulit untuk dihilangkan.

Data *Food and Agriculture Organization* (FAO, 2013) menunjukkan bahwa konsumen makanan jajanan terbesar adalah anak usia 6 sampai 11 tahun. Kebiasaan mengonsumsi makanan jajanan mengalami peningkatan dari tahun 2012 sampai 2013, yaitu 74% menjadi 95%. Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia (BPOM RI, 2013) menyatakan bahwa sebanyak 80% anak sekolah membeli jajanan di kantin sekolah ataupun dari pedagang di sekitar sekolah. Penelitian yang dilakukan Iklima (2017) menunjukkan bahwa sebanyak 42% siswa sekolah dasar di Jember memilih jajanan yang sehat dan 58% lainnya memilih jajanan yang tidak sehat.

Kebiasaan konsumsi makanan jajanan anak sekolah perlu mendapatkan perhatian khusus karena anak sekolah merupakan kelompok yang rentan tertular penyakit melalui bakteri dan virus yang banyak tersebar dalam makanan jajanan yang tidak sehat. Hasil pengawasan Profil Jajanan Anak Sekolah (PJAS) oleh Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM, 2013) menunjukkan bahwa dalam kurun waktu 2008 – 2010 terdapat 40 – 44% makanan jajanan yang tidak memenuhi syarat.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghindari risiko konsumsi makanan jajanan yang tidak sehat oleh anak sekolah adalah dengan meningkatkan pengetahuan anak sekolah mengenai makanan jajanan sehat. Upaya peningkatan pengetahuan dapat dilakukan dengan pemberian pendidikan gizi mengenai makanan jajanan. Upaya peningkatan pengetahuan ini diharapkan mampu untuk mengurangi kebiasaan anak sekolah untuk memilih jajanan yang tidak sehat. Namun, untuk menghasilkan perubahan perilaku seperti yang diharapkan tidaklah mudah. Selain cara penyampaian materi yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Dunia pendidikan telah mengembangkan berbagai media pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan proses penyampaian dan penerimaan pesan. Media pembelajaran memiliki manfaat yang besar untuk menunjang proses pembelajaran, sehingga anak sekolah dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan (Arsyad, 2006).

Arsyad (2006) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa untuk menemukan dan mengelola pengetahuan yang diperoleh secara mandiri. Pengetahuan yang diperoleh siswa pun akan lebih bermakna dan tahan lama. Salah satu media pendidikan yang dapat digunakan dalam penyampaian pesan gizi kepada anak sekolah adalah media visual berupa kartu kuartet. Media kartu kuartet dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat dikembangkan sesuai dengan materi yang ingin disampaikan, menyajikan materi dalam bentuk gambar yang disertai dengan keterangan sehingga dapat menarik minat anak sekolah untuk mempelajarinya, dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, dan bersifat praktis sehingga mudah dibawa kemana-mana.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Jember Lor 3 Kabupaten Jember. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lokasi tersebut, masih terdapat banyak siswa yang membeli makanan jajanan pada pedagang yang berjualan di pinggir jalan saat

pulang sekolah. Contoh makanan jajanan yang sering dibeli oleh siswa adalah cilok, telur gulung, dan minuman dengan berbagai rasa. Selain itu, beberapa staf pengajar juga mengatakan bahwa siswa lebih menyukai membeli makanan jajanan di pinggir jalan daripada membeli makanan jajanan di kantin sekolah. Hal ini dikarenakan makanan jajanan yang dijual di pinggir jalan lebih menarik, memiliki harga yang lebih murah, dan memiliki rasa yang lebih disukai oleh siswa. Siswa juga senang bermain pada waktu istirahat ataupun pada waktu pergantian jam pelajaran. Handayani (2016) menyatakan bahwa anak usia sekolah menyukai kegiatan yang menyenangkan dan penuh keceriaan. Media pembelajaran dengan konsep belajar sambil bermain dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kartu kuartet mengenai makanan jajanan agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana proses pengembangan kartu kuartet mengenai makanan jajanan sehat sebagai media pembelajaran di SDN Jember Lor 3 ?

## **1.3 Tujuan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Mengembangkan kartu kuartet mengenai makanan jajanan sehat sebagai media pembelajaran di SDN Jember Lor 3 Kabupaten Jember.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- a. Mengembangkan kartu kuartet mengenai makanan jajanan sehat sebagai media pembelajaran di SDN Jember Lor 3.
- b. Mengetahui kelayakan kartu kuartet mengenai makanan jajanan sehat sebagai media pembelajaran di SDN Jember Lor 3.

## **1.4 Manfaat**

### **1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Dapat digunakan sebagai bahan belajar untuk memperoleh informasi dan menambah wawasan, khususnya mengenai pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran mengenai makanan jajanan sehat untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

### **1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti Lain**

Dapat digunakan sebagai bahan dasar atau referensi untuk dapat melakukan penelitian tentang pengembangan media kartu kuartet dengan isi materi yang lainnya.

### **1.4.3 Manfaat Bagi Siswa di SDN Jember Lor 3**

Sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menambah pengetahuan siswa mengenai makanan jajanan sehat.

### **1.4.4 Manfaat Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini dapat menambah ketersediaan media pembelajaran mengenai makanan jajanan sehat.

### **1.4.5 Manfaat Bagi Politeknik Negeri Jember**

Dapat digunakan sebagai referensi kepustakaan mengenai pengembangan media dan makanan jajanan untuk peneliti selanjutnya, khususnya mahasiswa program studi gizi klinik, Politeknik Negeri Jember.