

## BAB 1 : PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anak merupakan aset sumber daya manusia (SDM) yang menjadi penentu keberlangsungan bangsa di masa mendatang. Kualitas SDM di masa sekolah akan mempengaruhi kualitasnya ketika mencapai usia produktif. Zat gizi memiliki peranan yang sangat penting dalam masa pertumbuhan anak dan keamanan makanan yang dikonsumsi anak juga sangatlah penting diperhatikan.<sup>(1)</sup> Anak usia sekolah ialah anak dengan rentang usia 6-12 tahun.<sup>(2)</sup> Pada masa ini, anak menghabiskan sebagian waktunya berada di sekolah, yaitu 3 sampai 6 jam dalam sehari. Selama berada di sekolah, anak memerlukan makanan yang berguna sebagai sumber energi serta memelihara ketahanan belajar.<sup>(3)</sup> Usia 6-12 tahun memerlukan energi sebesar 1.500-2.000 kkal per hari. Kebutuhan energi ini dapat diperoleh dari makanan yang berasal dari rumah dan dari jajanan yang dikonsumsi selama berada di sekolah.<sup>(4)</sup>

Pangan jajanan memenuhi kebutuhan harian anak usia sekolah setidaknya sekitar 10-20%.<sup>(5,6)</sup> Akan tetapi, pangan jajanan belum sepenuhnya terjamin keamanannya. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) tahun 2014 terhadap 10.429 sampel pangan jajanan anak sekolah (PJAS) dari seluruh Indonesia, masih terdapat 23,82% sampel yang tidak memenuhi syarat. Hal ini dikarenakan adanya cemaran mikroba (74,9%), penggunaan Bahan Tambahan Pangan (BTP) melebihi batas maksimal (15,7%), dan penggunaan bahan berbahaya (9%).<sup>(7)</sup> Selain itu, rendahnya kualitas pangan jajanan dapat diketahui dari analisis yang dilakukan terhadap 49 sampel jajanan, yangmana terdapat kontaminasi

*E.coli* pada 3 sampel minuman es batu (6,12%), *S.aureus* pada 1 sampel jajanan kering (2,04%), dan bakteri lainnya (91,82%).<sup>(8)</sup>

Konsumsi jajanan yang tidak tepat dapat menyebabkan munculnya berbagai masalah seperti keracunan pangan. Kejadian Luar Biasa Keracunan Pangan (KLB KP) yang terdata tidak menunjukkan semua insiden di lapangan. WHO menyatakan hanya satu kasus dari 100 kasus yang berkaitan dengan KLB KP di negara berkembang yang dilaporkan, sehingga tidak terdata oleh Dinas Kesehatan setempat. Di Indonesia pada tahun 2020, penyebab KLB KP terbanyak adalah mikrobiologi (dugaan) sebanyak 24 kejadian dengan 1 kejadian yang terkonfirmasi, diikuti zat kimia sebanyak 7 kejadian dengan 2 kejadian terkonfirmasi. Sisanya tidak diketahui penyebabnya, yaitu sebanyak 11 kejadian. Berdasarkan data KLB KP pada tahun 2020 dalam Laporan Tahunan BPOM, diketahui dari 7 kasus KLB KP di SD/MI, 6 diantaranya terjadi pada saat kegiatan jajan anak di sekolah berlangsung.<sup>(9)</sup>

Di Sumatera Barat, KLB KP terjadi sebanyak 2 kali sepanjang tahun 2020. Angka ini menurun dibandingkan dengan tahun 2019 yaitu 16 kali KLB. Hal ini terjadi salah satunya dikarenakan kondisi pandemi yang membuat banyak korban tidak melapor dan berusaha memulihkan diri secara mandiri.<sup>(10)</sup>

Awal tahun 2022, kejadian keracunan makanan terjadi di salah satu SD di Kota Padang. Sebanyak 31 orang siswa mengalami keracunan akibat mengonsumsi bakso bakar yang dijual di depan gerbang sekolah. Hasil uji laboratorium oleh Balai POM Padang menunjukkan adanya kontaminasi *S.aureus* dan *E.coli* yang berasal dari proses pengolahan yang tidak bersih dan air yang digunakan pedagang.<sup>(11-13)</sup>

Dampak yang ditimbulkan jika mengonsumsi jajanan yang tidak aman dapat dialami secara langsung maupun jangka panjang. Efek langsung yang ditimbulkan seperti mual, muntah, kejang di bagian perut, diare, dan lemas.<sup>(14)</sup> Adanya kontaminasi

telur cacing akan menyebabkan anak terinfeksi cacingan sehingga dapat mengganggu proses penyerapan zat gizi.<sup>(15)</sup> Selain itu, konsumsi terus menerus dapat menimbulkan efek jangka panjang berupa penyakit tumor/kanker, berdampak signifikan terhadap penurunan daya ingat, mudah mengantuk, masalah tumbuh kembang, dan dapat menyebabkan anak sulit berkonsentrasi saat belajar.<sup>(15,16)</sup>

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Padang tahun 2021, Kecamatan Pauh menjadi lokasi terbanyak ketiga ditemukan kejadian diare yaitu sebanyak 1.930 kejadian. Selain itu, Kecamatan Pauh memiliki persentase Tempat Pengelolaan Makanan (TPM) paling rendah yang memenuhi syarat yaitu hanya 39% secara keseluruhan dan 40,6% pada kelompok makanan jajanan/kantin. TPM yang memiliki kualitas sanitasi dan higiene yang buruk dapat menjadi penyebab keracunan pangan.<sup>(17)</sup>

Kebiasaan jajan anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kurangnya arahan orang tua serta karakteristik anak yang aktif dalam menentukan makanan yang disukai menyebabkan anak cenderung tidak memilih makanan berdasarkan keamanannya. Anak yang tidak terbiasa sarapan, tidak membawa bekal ke sekolah, dan mendapat uang saku dari orang tuanya, maka frekuensi jajannya akan meningkat. Selain itu, kebiasaan jajan pada teman sebaya juga dapat mempengaruhi kebiasaan jajan anak dikarenakan mereka sering melihat dan tidak dapat menolak ajakan temannya.<sup>(18)</sup> Akses yang mudah, bentuk yang menarik, serta harga yang cenderung murah membuat anak menjadi rentan mengonsumsi makanan yang tidak aman. Buruknya sanitasi serta banyaknya pedagang yang hanya mencari keuntungan tanpa memperhatikan keselamatan konsumen akan memberikan dampak buruk jika konsumen tidak berhati-hati.<sup>(19)</sup>

Pemilihan pangan jajanan salah satunya dipengaruhi oleh faktor pengetahuan. Pengetahuan didapat secara internal, yaitu bersumber dari diri sendiri (pengalaman

hidup) dan secara eksternal, yang diperoleh dari orang lain. Sikap merupakan respon tertutup terhadap stimulasi yang merupakan bentuk kesiapan dan kesediaan untuk bertindak.<sup>(20)</sup> Berdasarkan penelitian yang ada, terdapat hubungan signifikan antara pengetahuan siswa tentang jajanan sehat ( $p = 0,043$ ) dan sikap siswa dalam memilih jajanan ( $p = 0,028$ ) dengan perilaku jajan anak di sekolah.<sup>(21)</sup> Penelitian lain juga menyatakan bahwa pengetahuan yang kurang mengenai pangan jajanan dapat membuat sikap siswa cenderung negatif, sehingga respon atau reaksi mereka pun menjadi kurang baik terhadap perilaku konsumsi makanan jajanan.<sup>(18)</sup>

Peningkatan pengetahuan mengenai jajanan dapat dilakukan dengan pemberian edukasi gizi. Edukasi yang disampaikan dengan cara yang menarik bagi anak akan memudahkan mereka dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan.<sup>(22)</sup> Metode edukasi yang menarik bagi anak usia sekolah yaitu berupa permainan. Kelompok yang mendapat edukasi dengan permainan kartu mempunyai nilai efektifitas yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang mendapat edukasi dengan media *leaflet*.<sup>(23)</sup>

Salah satu permainan yang berpengaruh pada peningkatan pengetahuan anak ialah *board game*. *Board game* merupakan jenis permainan yang terdiri dari seperangkat alat dan aturan, mengharuskan adanya interaksi antar pemain, dapat mengasah berbagai kemampuan, dan menambah pengetahuan.<sup>(24,25)</sup> Anak yang mendapat intervensi permainan *board game* mengalami peningkatan pengetahuan yang signifikan.<sup>(26)</sup> Peningkatan pengetahuan dapat terjadi karena adanya stimulasi secara visual, suara, tulisan, dan interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung. Metode ini dianggap menyenangkan bagi siswa karena interaktif dan juga menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi anak dan mencegah kebosanan selama proses edukasi.<sup>(26)</sup>

Berdasarkan survei awal yang telah dilakukan di SDN No. 03 Binuang Kampung Dalam Kecamatan Pauh Kota Padang, sejak pandemi belum ada penyuluhan oleh tenaga kesehatan setempat. Jajanan yang diujakan di kantin sekolah belum sepenuhnya memenuhi standar kesehatan. Lokasi sekolah yang dekat dengan pasar memudahkan siswa mengakses jajanan yang dijual di sekitar pasar pada saat pulang sekolah. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap sejumlah siswa yang dipilih secara acak, biasanya mereka melakukan aktivitas jajan 2 hingga 4 kali dalam sehari. Saat diajukan pertanyaan, sebagian siswa tidak mengetahui syarat jajanan sehat, contoh jajanan tidak sehat, akibat mengonsumsi jajanan tidak sehat, dan apa saja yang perlu diperhatikan ketika membeli jajanan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa di SDN 03 Binuang Kampung Dalam, Kota Padang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan siswa di SDN 03 Binuang Kampung Dalam pada tahun 2022.

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum Penelitian

Mengetahui pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa di SDN 03 Binuang Kampung Dalam tahun 2022.

### 1.3.2 Tujuan Khusus Penelitian

1. Diketahui rerata skor pengetahuan siswa terkait pangan jajanan sebelum dan sesudah diberi edukasi gizi menggunakan media *board game*.
2. Diketahui rerata skor sikap siswa dalam memilih pangan jajanan sebelum dan sesudah diberi edukasi gizi menggunakan media *board game*.
3. Diketahui rerata skor praktik pemilihan jajanan pada siswa sebelum dan sesudah diberi edukasi gizi menggunakan media *board game*.
4. Diketahui pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan media edukasi yang diberikan menarik dan disenangi oleh siswa. Diharapkan dengan menggunakan media ini dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, sehingga lebih mengenali jajanan yang dikonsumsi dan berhati-hati saat memilih jajanan.

### 1.4.2 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi momen bagi peneliti untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama proses pendidikan dan menambah wawasan mengenai pengaruh edukasi gizi berbasis *game* terhadap pemilihan jajanan pada anak sekolah.

### 1.4.3 Manfaat Bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat

Memberikan informasi serta menambah referensi bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat mengenai pengaruh edukasi gizi dengan media *game* terhadap pemilihan jajanan pada anak sekolah.

## 1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa di SDN 03 Binuang Kampung Dalam tahun 2022. Penelitian dilaksanakan di SDN 03 Binuang Kampung Dalam dari bulan Juli – November 2022. Variabel independen pada penelitian ini adalah edukasi gizi dengan media *board game*, sedangkan variabel dependen adalah pengetahuan, sikap, dan praktik siswa dalam memilih jajanan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *pre-eksperimental one group pretest posttest*. Sampel diambil secara *propotionate random sampling*.

