

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan telah mengamanatkan upaya perbaikan gizi untuk meningkatkan mutu gizi perorangan dan masyarakat, antara lain melalui perbaikan pola konsumsi makanan perbaikan perilaku sadar gizi, aktivitas fisik, dan kesehatan; serta peningkatan akses dan mutu pelayanan gizi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Disamping itu berdasarkan Undang-undang No. 18 Tahun 2012 tentang Pangan dinyatakan bahwa penyelenggaraan pangan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat tentang pangan yang aman, bermutu, dan bergizi bagi konsumsi masyarakat. (Pedoman PJAS, 2015).

Kualitas SDM yang menjadi penggerak pembangunan di masa yang akan datang ditentukan oleh Badan Pengembangan SDM saat ini, termasuk pada usia sekolah. Pembentukan kualitas SDM sejak masa sekolah mempengaruhi kualitasnya pada saat mereka mencapai usia produktif (Andarwulan, et.al. 2009).

WHO memperkirakan ada sekitar 2 juta korban terutama anak-anak, meninggal dunia setiap tahunnya akibat makanan yang tidak aman. Makanan dapat mengandung bakteri, virus, parasit, atau bahan kimia yang berbahaya yang bertanggung jawab atas lebih dari 200 jenis penyakit mulai dari diare hingga kanker. (WHO, 2015).

Penyebab Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) dari tahun 2009-2014 yang paling tinggi disebabkan oleh pencemaran mikroba, Bahan Tambahan Pangan (BTP) berlebih, dan penggunaan bahan berbahaya. (BPOM, 2014).

Untuk memenuhi kebutuhan energi dan protein anak sekolah, Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) dibutuhkan bagi anak yang tidak atau kurang sarapan dan tidak membawa bekal. Kontribusi zat gizi PJAS terhadap pemenuhan kecukupan gizi harian sebaiknya berkisar antara 15-20% (Tanzihah, dkk, 2012).

Asupan zat gizi anak sekolah dapat diperoleh dari pangan yang disediakan di rumah dan dari jajanan yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu diperlukan panduan bagi orang tua, guru, dan pengelola kantin agar dapat

memahami informasi dan edukasi kepada anak sekolah, agar mereka dapat memilih jajanan yang sesuai. (Pedoman PJAS, 2015).

Sekolah adalah pengaturan ideal untuk program dan layanan gizi, karena nutrisi dan pendidikan terkait erat, dan karena kebiasaan makan, higienis dan olahraga yang mempengaruhi status gizi terbentuk pada usia sekolah (WHO / FAO, 1998).

Perilaku dan kebiasaan berkembang pada anak usia dini diperolehnya dari pengetahuan dasar dan pengalaman yang mempengaruhi gaya hidup mereka saat masa dewasa nanti. Dengan mempromosikan perilaku sehat sejak dini dan melalui pengaturan sekolah, dapat meningkatkan kehidupan anggota keluarga, masyarakat dan lainnya. Sekolah juga bisa langsung menjangkau anggota keluarga dan masyarakat. (WHO, 2017).

Tatanan sekolah merupakan salah satu ruang lingkup promosi kesehatan. Promosi kesehatan di lingkungan sekolah sangat efektif karena anak sekolah merupakan sasaran yang mudah dijangkau sebab terorganisasi dengan baik serta merupakan kelompok umur yang peka dan mudah menerima perubahan. Anak sekolah juga berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan sehingga mudah untuk dibimbing, diarahkan, dan di tanamkan kebiasaan – kebiasaan baik (Lucie, 2005 dalam Lubis, dkk, 2013).

Salah satu stimulus yang dapat digunakan dalam pemberian pendidikan kesehatan anak adalah metode permainan simulasi. Metode permainan dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan (Rusli dan Gondhoyoewono, 2012).

Melalui permainan siswa lebih terbuka dan berani mengungkapkan gagasan karena tidak takut salah, permainan dapat membangkitkan diskusi secara spontan dan lebih bersifat membantu menggali ide dan pendapat anak. (Suhardjo, 1996).

Salah satu cara belajar efektif yaitu membuat permainan misalnya permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan. Apabila pemain tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut maka harus kembali ke garis awal. Permainan ular tangga memenuhi beberapa syarat sebagai alat permainan edukatif diantaranya awet, tidak membahayakan anak, mendorong anak untuk bermain bersama, jika memungkinkan juga dapat menggunakan alat – alat yang terbuat dari bahan yang murah dan mudah didapat (Rinaldi, 2009).

Berdasarkan data hasil baseline di SDN Candirenggo 3 diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang memilih jajanan yang sehat yaitu sebesar 87% masih dalam kategori kurang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap “ Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Permainan (ular tangga) terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Anak Sekolah Siswa Kelas 4 & 5 SDN Candirenggo 3 kecamatan Singosari Kabupaten Malang”.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Penyuluhan dengan menggunakan Metode Permainan Ular Tangga terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Anak Sekolah Siswa Kelas 4 & 5 di SDN Candirenggo 3.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penyuluhan dengan Metode Permainan (ular tangga) terhadap Tingkat Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Anak Sekolah Siswa Kelas 4 & 5 SDN Candirenggo 3 kecamatan Singosari Kabupaten Malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa diberikan sebelum diberikan penyuluhan dengan metode permainan (ular tangga)
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa sesudah diberikan penyuluhan metode permainan (ular tangga)
- c. Mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan siswa pada sebelum dan sesudah diberikan metode permainan (ular tangga)

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bidang gizi khususnya tentang pemilihan metode yang sesuai digunakan pada saat penyuluhan kepada kelompok anak usia sekolah dasar

2. Manfaat praktis bagi sekolah

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran penyampaian informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat dengan metode permainan (ular tangga) pada kelompok anak usia sekolah dasar