

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pangan merupakan kebutuhan dasar manusia yang pemenuhannya bagian dari hak asasi setiap rakyat Indonesia. Penyelenggaraan pangan sebagai kebutuhan dasar secara jelas dinyatakan bertujuan untuk menyediakan pangan beraneka ragam yang memenuhi keamanan, mutu dan gizi bagi konsumsi masyarakat (UU No. 18/2012 tentang pangan Bab II, pasal 4, butir b). Berdasarkan undang-undang tersebut, maka keamanan dan mutu merupakan aspek penting dari pangan, bahkan dapat dikatakan sebagai prasyarat dasar bagi pangan, di Indonesia. Keamanan dan mutu pangan menjadi aspek penting karena berkaitan dengan kesehatan dan sumber daya manusia.

Sumber Daya Manusia (SDM) dimulai sejak masa anak-anak yaitu sejak masa sekolah akan mempengaruhi kualitas mencapai masa dewasa. (BPOM, 2011). Anak-anak adalah golongan yang memerlukan perhatian dalam konsumsi makanan dan zat gizi. Tumbuh dan berkembangnya anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian nutrisi dari makanan dengan kualitas dan kuantitas yang baik dan benar.

Makanan yang bernutrisi merupakan hak dasar manusia. Saat ini ratusan jiwa manusia dilaporkan menderita penyakit akibat keracunan pangan, (Hamida, 2012). Salah satu kelompok masyarakat yang sering mengalami masalah akibat

keracunan makanan adalah anak sekolah. Jajanan anak sekolah beresiko terhadap cemaran biologis dan kimiawi yang mengganggu kesehatan, baik jangka pendek maupun jangka panjang. Jajanan anak sekolah yang kurang terjamin kesehatannya dapat berpotensi menyebabkan keracunan, gangguan pencernaan dan status gizi buruk.

Menurut hasil survei Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia (BPOM RI, 2013) 80% anak sekolah mengkonsumsi makanan jajanan dilingkungan sekolah baik dari penjaja maupun disekitar kantin sekolah. Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Novitasari (2005) di SDN Anyelir 1 Depok dari 210 siswa terdapat 165 siswa (79%) memiliki kebiasaan mengkonsumsi jajanan di kantin sekolah. Menurut data Dinas Kesehatan Provinsi Bali tahun 2013, anak usia sekolah mengalami peningkatan pengkonsumsian makanan jajanan di kantin sekolah dari 70% menjadi 83%. Data Dinas Kesehatan Karangasem Tahun 2012, didapatkan data bahwa anak dari tahun 2011 menuju 2012 terjadi kenaikan pengkonsumsian makanan jajanan pada anak sekolah di kantin dari 68% menjadi 78%.

Kebiasaan jajanan pada anak sekolah dapat berdampak negative pada status kesehatan gizi anak. Mengkonsumsi makanan jajanan yang tidak aman dapat menimbulkan penyakit yang dapat disebut *foodborne disease* atau penyakit bawaan makanan yang dapat menimbulkan masalah gangguan pencernaan. Menurut data *World Health Organization* (WHO, 2013) menyatakan bahwa di negara maju seperti Amerika 3.000 orang meninggal setiap tahunnya akibat

foodborne disease. Menurut data *Center for Science in Public Interest* (2012) di Asia khususnya negara maju seperti Cina, diperoleh bahwa lebih dari 250 anak sakit dan 40 anak meninggal per tahun akibat terkontaminasi makanan jajanan yang tidak sehat.

Berdasarkan Kejadian Luar Biasa (KLB, 2013) mengenai makanan jajanan anak sekolah di Indonesia, diperoleh bahwa kelompok siswa SD merupakan kelompok yang paling sering mengalami keracunan makanan (BPOM, 2013). Tahun 2012 terjadi sebanyak 24 kali kejadian keracunan makanan yang berasal dari jajanan dengan kejadian luar biasa tertinggi terjadi pada anak SD yaitu 21 kali kejadian keracunan makanan dimana 30 kejadian luar biasa keracunan makanan terjadi dilingkungan sekolah. Penyebab kejadian luar biasa keracunan pangan dilingkungan anak SD sebesar 29,35% berasal dari makanan yang terkontaminasi bakteri (BPOM, 2013).

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang mengandung materi intruksional yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pembelajaran, sehingga peserta didik terangsang untuk belajar serta mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Menurut Kustandi dan Sutjipto (2011), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menjelaskan makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Menurut Daryanto, komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang

begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik. Berdasarkan penelitian Handarini (2015) yang berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Pemahaman Siswa Dari Aspek Kognitif Pada Konsep Reaksi Redoks” didapatkan hasil terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap pemahaman siswa dari aspek kognitif pada konsep reaksi redoks. Kemudian Mulyani (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Kimia Dengan Problem Solving Menggunakan Media *E-Learning* dan Komik Dari Kemampuan Berpikir Abstrak dan Kreativitas Siswa” didapatkan hasil ada pengaruh pembelajaran kimia dengan problem solving menggunakan media *e-learning* dan komik terhadap prestasi belajar siswa.

Oleh karena itu perlu inovasi media yang mampu membelajarkan siswa Sekolah Dasar tentang makanan yang sehat. Media pembelajaran yang memungkinkan adalah komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Materi Makanan Sehat Berbasis *Chemistry* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” hal tersebut mengingat makanan adalah sumber energi anak dan perkembangan otak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media Komik tentang Makanan Sehat berbasis *Chemistry* belum ada di Sekolah Dasar;
2. Komik yang digunakan sebagai media untuk mengenalkan makanan sehat belum ada yang berbasis *Chemistry*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media komik tentang makanan sehat berbasis *Chemistry* untuk siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan komik sebagai inovasi media tentang makanan sehat berbasis *Chemistry* untuk siswa Sekolah Dasar?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan Komik materi Makanan Sehat berbasis *Chemistry* untuk siswa Sekolah Dasar;
2. Mengetahui kelayakan Komik materi Makanan Sehat berbasis *Chemistry* untuk siswa Sekolah Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan adanya pengembangan ini dibedakan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, berikut ini penjelasan manfaat penelitian yang dilakukan:

1.5.1 Manfaat teoritis dan pengembangan media ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjut yang relevan serta referensi baru terkait dengan pengembangan komik sebagai media pembelajaran berbasis *chemistry* tentang makanan jajanan siswa Sekolah Dasar.

1.5.2 Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.2.1 Bagi Siswa

- a. Membantu siswa dalam memahami jenis-jenis makanan/jajanan yang sehat untuk dikonsumsi baik di sekolah maupun di luar sekolah;
- b. Mengedukasi siswa untuk lebih berhati-hati dalam memilih jenis makanan yang sehat untuk dikonsumsi.

1.5.2.2 Bagi Guru

- a. Menambah wawasan terkait jenis makanan/jajanan yang sehat saat berada di sekolah maupun di luar sekolah;
- b. Memberikan edukasi dalam memahami jenis makanan/jajanan sehat untuk dikonsumsi;

1.5.2.3 Bagi Sekolah

- a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru-guru di Sekolah Dasar tentang jenis makanan/jajanan yang sehat bagi siswa;
- b. Memberikan kontribusi yang lebih baik terhadap perbaikan pembelajaran dalam bidang kesehatan di Sekolah dasar.

1.5.2.4 Bagi Peneliti

- a. Sarana mengembangkan keilmuan baru di bidang pendidikan;
- b. Menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik berbasis chemistry tentang makanan sehat bagi siswa Sekolah Dasar.

