

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelitian

##### 4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SD Islam Terpadu Al-khair merupakan sekolah swasta yang beralamatkan di Jl. H.Z. Abbas Dusun 02 Tani Asli Desa Tanjung Gusta, Kab. Deli Serdang dengan luas tanah  $1.200m^2$ . SDIT Al-Khair terakreditasi dengan peringkat C dengan NPSN 69925752. Saat ini SDIT Al-Khair dipimpin oleh Bappak Khalik Khair, S.Ag.MA. Jumlah siswa yang belajar di SDIT Al-Khair berjumlah 247 orang yang terdiri dari 6 tingkatan yaitu kelas 1 sampai dengan kelas 6. SDIT Al-Khair memiliki 10 ruang kelas, ruang guru, ruang ibadah dan tempat bermain/olahraga. SDIT Al-Khair memiliki 8 orang guru yang terbagi 1 guru laki-laki dan 7 guru perempuan.

##### 4.1.2 Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui jenis kelamin dan umur responden di SDIT Al-Khair dapat dilihat berdasarkan tabel berikut :

**Tabel 4.1. Distribusi frekuensi Jenis Kelamin Responden**

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	39	47,6
Perempuan	43	52,4
Total	<b>82</b>	<b>100</b>

*Sumber : Data Primer, 2024*

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden pada 2 kelompok intervensi tersebut adalah perempuan sebanyak 43 orang (52,4%) dan laki-laki dengan jumlah 39 orang (47,6%).

**Tabel 4.2. distribusi Frekuensi Usia Responden**

Usia	Frekuensi	Persentase
9	1	1,2
10	34	41,5
11	36	43,9
12	11	13,4
Total	<b>82</b>	<b>100</b>

*Sumber : Data Primer, 2024*

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa jumlah responden pada umur 9 tahun sebanyak 1 orang yaitu berada pada kelas IV (1,2%), 10 tahun sebanyak 34 orang (41,5%), 11 tahun sebanyak 36 orang (43,9%) dan 12 tahun sebanyak 11 orang (13,4%).

### 4.1.3 Analisis Univariat

#### A. Distribusi Pengetahuan dan Sikap Responden Pada Kelompok Media

##### Kartu Bergambar Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan

Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan dan sikap responden dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4.3. Tingkat Pengetahuan Pre-test dan Post-test pada Kelompok Media Kartu Bergambar**

Pengetahuan	Kartu Bergambar			
	Pre Test	%	Post Test	%
Baik	4	9,8	13	31,7
Sedang	17	41,5	20	48,8
Kurang	20	48,8	8	19,5
Total	41	100	41	100

*Sumber : Data Primer, 2024*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi menggunakan Kartu Bergambar, tingkat pengetahuan pada kelompok perlakuan terbagi menjadi kategori baik sebanyak 4 orang (9,8%), kategori sedang sebanyak 17 orang (41,5%), dan kategori kurang sebanyak 20 orang (48,8%). Setelah intervensi dengan media Kartu Bergambar, tingkat pengetahuan dalam kategori baik meningkat menjadi 13 orang (31,7%), kategori sedang menjadi 20 orang (48,8%), dan kategori kurang menurun menjadi 8 orang (19,5%).

**Tabel 4.4. Tingkat Sikap Pre-test dan Post-test pada Kelompok Media Kartu Bergambar**

Sikap	Kartu Bergambar			
	Pre Test	%	Post Test	%
Baik	41	100	41	100
Tidak Baik	0	0	0	0
Total	41	100	41	100

*Sumber : Data Primer, 2024*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelompok yang menerima intervensi dengan Kartu Bergambar, tingkat sikap sebelum dan setelah intervensi adalah 41 orang (100%) berada dalam kategori baik, dan tidak ada individu yang berada dalam kategori tidak baik.

#### **B. Distribusi Pengetahuan dan Sikap Responden Pada Kelompok Media Ceramah Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan**

**Tabel 4.5. Tingkat Pengetahuan Pre-test dan Post-test pada Kelompok Media Ceramah**

Pengetahuan	Ceramah			
	Pre Test	%	Post Test	%
Baik	1	2,4	12	29,3
Sedang	10	24,4	29	70,7
Kurang	30	73,2	0	0
Total	41	100	41	100

*Sumber : Data Primer, 2024*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok yang menggunakan metode Ceramah, tingkat pengetahuan sebelum intervensi terdiri dari kategori baik sebanyak 1 orang (2,4%), kategori sedang sebanyak 10 orang (24,4%), dan kategori kurang sebanyak 30 orang (73,2%). Setelah dilakukan intervensi dengan media Kartu Bergambar, tingkat pengetahuan dalam kategori baik meningkat menjadi 12 orang (29,3%), kategori sedang menjadi 29 orang (70,3%), dan tidak ada individu yang berada dalam kategori kurang.

**Tabel 4.6. Tingkat Sikap Pre-test dan Post-test pada Kelompok Media Ceramah**

Sikap	Ceramah			
	Pre Test	%	Post Test	%
Baik	40	97,6	41	100
Tidak Baik	1	2,4	0	0
Total	41	100	41	100

*Sumber : Data Primer, 2024*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi dengan metode ceramah, tingkat sikap sebelum intervensi metode ceramah adalah 40 orang (97,6%) dan hanya 1 orang (2,4%) dalam kategori tidak baik. Setelah intervensi metode ceramah, sebanyak 41 orang (100%) berada dalam kategori baik dan tidak ada tingkat sikap dalam kategori tidak baik.

#### 4.1.4 Uji Bivariat

Dalam penelitian ini, analisis bivariat bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan sikap dan pengetahuan yang disebabkan oleh intervensi. Uji

*Wilcoxon* digunakan dalam uji non parametrik untuk data yang dipasang dengan pengukuran model sebelum dan sesudah. (*one group before and after design*).

**Tabel 4.7. Hasil Analisis *Wilcoxon* Untuk Melihat Peningkatan Skor Pengetahuan dan Sikap Responden Pada Kelompok Media Kartu Bergambar**

Variabel	Rerata Nilai Siswa		P	Z
	Sebelum	Sesudah		
Pengetahuan Media Kartu Bergambar	Sebelum	4,56	0,000	-4,995
	Sesudah	6,41		
Sikap Media Kartu Bergambar	Sebelum	44,29	0,000	-3,701
	Sesudah	47,39		

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Wilcoxon*, tabel 4.7 menunjukkan bahwa pengetahuan sebelum intervensi dengan media Kartu Bergambar memiliki nilai rata-rata sebesar 4,56 dan naik menjadi 6,41 setelah intervensi, dengan 34 responden mengalami peningkatan dan 2 mengalami penurunan. Karena tingkat kebenaran yang digunakan adalah sebesar  $(p) < 0,05$ , Kartu Bergambar berdampak pada pemahaman anak sekolah di SDIT tentang konsumsi makanan sehat, dengan nilai probabilitas  $(p) 0,000$ .

Selain itu, dalam analisis hasil sikap responden sebelum dan sesudah intervensi Kartu Bergambar, nilai rata-rata responden adalah 44,29 sebelum intervensi dan menjadi 47,39 setelah intervensi, dengan 28 responden mengalami peningkatan, 8 mengalami penurunan, dan 5 responden memiliki sikap yang sama baik sebelum

maupun sesudah intervensi. Karena tingkat kebenaran yang digunakan adalah 95% =  $(p) < 0,05$ , nilai probabilitas  $(p)$  0,000 menunjukkan bahwa media Kartu Bergambar berdampak pada persepsi anak sekolah di SDIT terhadap konsumsi makanan sehat.

**Tabel 4.8. Hasil Analisis *Wilcoxon* Untuk Melihat Peningkatan Skor Pengetahuan dan Sikap Responden Pada Kelompok Media Ceramah**

Variabel		Rerata Nilai Siswa	P	Z
Pengetahuan	Sebelum	3,51	0,000	-5,603
	Sesudah	7,02		
Sikap	Sebelum	44,78	0,032	-2,149
	Sesudah	47,32		

*Sumber : Data Primer, 2024*

Berdasarkan hasil analisis yang terdapat pada tabel 4.8 dengan menggunakan uji Wilcoxon, pengetahuan sebelum intervensi Ceramah memiliki nilai rata-rata 3,51, sedangkan setelah intervensi nilai rata-ratanya meningkat menjadi 7,02, menunjukkan adanya peningkatan pada semua responden. Dengan tingkat signifikansi  $(p) < 0,05$ , intervensi Ceramah terbukti berpengaruh pada peningkatan pengetahuan siswa SDIT tentang konsumsi makanan sehat, dengan nilai probabilitas  $(p)$  0,000.

Selain itu, hasil analisis sikap sebelum intervensi Ceramah menunjukkan nilai rata-rata responden sebesar 44,78, sedangkan setelah intervensi dengan Kartu Bergambar, nilai rata-rata menjadi 47,32. Dari 38 responden, 27 mengalami peningkatan dan 11 mengalami penurunan. Dengan tingkat signifikansi 95%  $(p) <$

0,05 dan nilai probabilitas ( $p$ ) 0,032, menunjukkan bahwa media ceramah berdampak pada sikap siswa SDIT terhadap konsumsi makanan sehat.

## **4.2 Pembahasan**

Setelah dilakukan analisa data dan mengkaji hasil penelitian menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*, ditemukan bahwa siswa memiliki pengetahuan dan pendapat yang berbeda tentang jajanan sehat. Selain itu, ditemukan bahwa permainan kartu bergambar dan metode ceramah mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa. Oleh karena itu, penting untuk membahas masalah ini.

### **4.2.1 Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Edukasi Ceramah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah di SDIT Tentang Konsumsi Jajanan Sehat**

Salah satu faktor yang mempengaruhi tindakan dalam mengonsumsi jajanan sehat adalah pengetahuan. Pengetahuan gizi mengenai jajanan sehat juga sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku mereka dalam memilih jajanan, terutama saat memilih makanan atau jajanan yang tepat, sehat dan bergizi. Edukasi dengan permainan kartu bergambar dan ceramah di lingkungan anak 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. Karena anak sekolah juga sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, jadi lebih mudah untuk mengajarkan mereka kebiasaan yang baik, seperti konsumsi dan makan jajanan sehat.



Berdasarkan tabel 4.7 Hasil uji statistik Wilcoxon Signed Rank Test pada kelompok intervensi permainan Kartu Bergambar menunjukkan peningkatan pengetahuan anak sekolah di SDIT Al-Khair pada kelas 4 dan 6, dengan nilai rata-rata sebelum intervensi kartu bergambar sebesar 4,56 dan nilai rata-rata setelah intervensi sebesar 6,41. Selanjutnya dengan nilai probabilitas  $95\% = <0,05$  dan hasil (p) 0,000 maka hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kategori pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi. Hal ini didukung oleh rincian hasil penelitian pada kelompok perlakuan: sebelum siswa kelas 4 dan 6 diberi permainan kartu bergambar, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang pengetahuan. Setelah diberikan permainan kartu bergambar yang berkaitan dengan mengonsumsi makanan sehat tiga kali permainan, hasil post-test pada kelompok intervensi ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yaitu 13 responden memiliki pengetahuan baik.

Pada kelompok intervensi ceramah, hasil pre-test menunjukkan bahwa banyak siswa memiliki pengetahuan kurang sebanyak 30 orang (73,2%). Namun, setelah dilakukan post-test pada kelompok intervensi ceramah, terdapat peningkatan yaitu sejumlah 12 orang memiliki pengetahuan baik, 29 orang memiliki pengetahuan sedang dan tidak ada siswa yang berpengetahuan kurang. Hasil analisis menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok ceramah menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum intervensi ceramah adalah 3,51, sementara setelah intervensi meningkat menjadi 7,02. Nilai probabilitas yang digunakan adalah  $95\% < 0,05$ , dengan hasil yang

diperoleh sebesar ( $p$ ) 0,000. Maka hipotesis diterima dan dapat diartikan bahwa ada perbedaan kategori skor pengetahuan yang signifikan dan intervensi ceramah berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan pada anak kelas 4 dan 6 di SDIT Al-Khair

Penelitian ini sejalan dengan Septiana dan Suaebah (2018) yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan diberikan edukasi gizi, dimana sebelum diberikan edukasi gizi didapatkan nilai 89,6 terjadi peningkatan 97,4 sesudah diberikan edukasi. Dengan  $p$  value yang didapat yaitu 0,000, maka ada pengaruh dari diberikannya edukasi gizi dengan menggunakan kartu bergambar begitupun pada kelompok kontrol.

Penelitian lain oleh Marianthi, Ismail, T.Alamsyah dan Wirda (2020) yang menunjukkan bahwa terjadi perbedaan pengetahuan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan nilai  $p = 0,001$ . Maka ada pengaruh dari diberikannya pendidikan kesehatan dengan teknik permainan dalam meningkatkan perilaku jajanan sehat.

Selain itu, penelitian lain juga oleh yang menunjukkan bahwa didapatkan nilai  $p = 0,000$ . Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai pre test dan post test pengetahuan anak setelah diberikan intervensi. Pengaruh pendidikan tentang jajanan sehat terhadap peningkatan pengetahuan anak menunjukkan bahwa salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan anak, khususnya tentang masalah kesehatan, adalah dengan memberikan pendidikan kesehatan.

#### **4.2.2 Pengaruh Permainan Kartu Bergambar dan Edukasi Ceramah Terhadap Peningkatan Sikap Anak Sekolah di SDIT Tentang Konsumsi Jajanan Sehat**

Berdasarkan tabel 4.8 pada hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok intervensi permainan Kartu Bergambar dapat diketahui bahwa pada peningkatan sikap anak sekolah di SDIT Al-Khair pada kelas 4 dan 6 dengan nilai rata-rata sebesar 44,29 sebelum diberikan intervensi kartu bergambar dan 47,39 setelah intervensi dilakukan. Teori perubahan perilaku mengatakan bahwa perubahan sikap dipengaruhi oleh pengetahuan dan keyakinan yang didasarkan pada kebutuhan dan manfaat yang dirasakan. Pengetahuan ini diperoleh melalui pendidikan atau proses belajar yang menarik dan mudah dipahami, seperti permainan kartu bergambar. Selain itu, nilai probabilitas yang digunakan adalah  $95\% = <0,05$ , dan hasil yang diperoleh adalah  $(p) 0,000$  maka hipotesis diterima yang artinya ada perbedaan kategori sikap yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi.

Hasil analisis uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* pada kelompok ceramah menunjukkan nilai rata-rata sebelum diberikan intervensi ceramah sebesar 44,78 dan sesudah sebesar 47,32. Kemudian untuk nilai probabilitas yang digunakan adalah  $95\% < 0,05$  dan hasil diperoleh sebesar  $(p) 0,032$  maka hipotesis diterima, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kategori skor pengetahuan yang signifikan dan intervensi ceramah berpengaruh dalam meningkatkan sikap pada anak kelas 4 dan 6 SDIT Al-Khair.

Sikap seseorang sangat dipengaruhi oleh kepercayaan dan pengetahuan yang mereka miliki. Oleh karena itu, jika anak sekolah memiliki pengetahuan tentang jajanan sehat, mereka cenderung akan menunjukkan sikap yang positif dan akan mampu mengubah sikap anak tersebut dalam memilih dan mengkonsumsi jajanan sehat. Sedangkan sebaliknya anak sekolah tidak tahu banyak tentang jajanan sehat akan memiliki sikap yang buruk sehingga anak tidak akan tahu jajanan apa saja yang baik untuk dikonsumsi.

Penelitian ini sejalan dengan Astasari, Ramlan dan Fitriani (2020) yang menunjukkan bahwa sikap responden meningkat dan berubah baik sebelum maupun sesudah diberikan permainan kartu bergambar yang berkaitan dengan jajanan sehat. Ada kemungkinan bahwa ada pengaruh dari permainan kartu bergambar tersebut, karena hasil uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan bahwa nilai  $p < 0,000$  dan bahwa nilai  $p < 0,05$ .

Penelitian lain oleh Fernaliza Rizona dan Yulianan (2018) menunjukkan bahwa nilai sikap siswa rata-rata 10,63 sebelum intervensi dan meningkat menjadi 12,53 setelah intervensi, dengan nilai  $p$  sebesar 0,000. Menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai sebelum dan sesudah intervensi, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh dari diberikannya pendidikan kesehatan.

#### **4.2.3 Efektivitas Permainan Kartu Bergambar dan Edukasi Ceramah terhadap Pengetahuan dan Sikap**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, bahwa didapatkan hasil untuk tingkat pengetahuan setelah diberikan intervensi kartu bergambar lebih sedikit dibandingkan dengan sikap yang lebih tinggi hasilnya. Ada beberapa

alasan yang memungkinkan tingkat pengetahuan anak tampak kurang daripada tingkat sikap, seperti pengetahuan mengacu pada pemahaman anak tentang informasi dan fakta, sedangkan sikap berkaitan dengan perilaku dan respon mereka terhadap informasi tersebut. Anak sekolah dapat menunjukkan sikap yang positif atau responsif terhadap materi, namun belum tentu sepenuhnya memahami konsep yang diajarkan. Kemudian, anak-anak terutama yang masih sangat muda, memiliki keterbatasan dalam kapasitas kognitif mereka untuk memahami dan mengingat informasi kompleks. Kartu bergambar bisa membantu, tetapi pemahaman mereka bisa terhambat oleh tahap perkembangan kognitif mereka.

Pengetahuan juga berhubungan dengan pemahaman fakta dan konsep, sedangkan sikap berhubungan dengan perasaan dan respons terhadap materi yang diberikan. Kartu bergambar dapat mempengaruhi sikap anak, seperti membuat mereka senang dan tertarik. Namun, penguasaan pengetahuan memerlukan pemahaman yang lebih mendalam yang mungkin tidak langsung didapatkan dari penggunaan kartu bergambar saja. (Wang & Zhang, 2023)

Sedangkan pada edukasi ceramah tingkat pengetahuan siswa/i lebih tinggi dibandingkan dengan tingkat sikap. Faktor yang menyebabkan ini terjadi adalah edukasi ceramah dapat memberikan informasi yang terstruktur dengan jelas dan mendalam, yang berkontribusi pada peningkatan pengetahuan anak. Sedangkan untuk tingkat sikap yang rendah dikarenakan, kurangnya interaktif dan tidak selalu mengakomodasi berbagai gaya belajar anak. Keterlibatan emosional dan motivasi anak-anak dapat kurang berkembang karena ceramah

bersifat satu arah atau kurang melibatkan partisipasi aktif. (Anderson & Kumar, 2024).

Meskipun ceramah efektif untuk meningkatkan pengetahuan, metode edukasi yang melibatkan diskusi, kegiatan praktis, dan eksplorasi sering kali lebih berhasil dalam meningkatkan sikap siswa contohnya kartu bergambar. Metode ini memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan keterlibatan emosional. Dengan menggabungkan ceramah dengan intervensi kartu bergambar dapat membantu meningkatkan tidak hanya pengetahuan tetapi juga sikap siswa terhadap konsumsi jajanan sehat.

Kemudian, tidak ada sebenarnya metode mana yang secara mutlak lebih baik dari yang lain, karena efektivitas metode tergantung pada bagaimana siswa/i dalam menerima segala informasi yang didapat. Namun dalam penelitian ini metode kartu bergambar yang didapatkan bahwa lebih efektif dalam meningkatkan sikap karena dapat merangsang respons emosional dan meningkatkan keterlibatan aktif, sedangkan pada metode ceramah yang didapatkan hasil bahwa lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan karena memungkinkan penyampaian informasi yang sistematis dan komprehensif kepada kelompok besar.

#### **4.2.4 Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Jajanan Sehat Menurut Pandangan Islam**

Dalam konteks Islam, aspek kesehatan dan pemilihan makanan yang baik sangat diperhatikan. Permainan kartu bergambar bisa menjadi metode yang

efektif untuk memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip Islam terkait konsumsi jajanan sehat kepada siswa. Meningkatkan pengetahuan dan sikap terkait jajanan sehat penting dalam mendukung gaya hidup sehat sesuai dengan ajaran Islam dan membantu siswa memahami betapa pentingnya memilih jajanan sehat sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Islam menekankan pentingnya ilmu sebagai landasan untuk pengembangan pribadi dan masyarakat serta pentingnya ilmu dan pendidikan dalam Islam. Permainan kartu bergambar yang dirancang dengan baik dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap terutama dalam mengkonsumsi dan memilih jajanan sehat dengan cara yang baik. Dengan menggunakan gambar dan fakta tentang konsumsi jajanan sehat, permainan ini membantu siswa/i memahami informasi gizi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Dalam hadis Riwayat Al-Bukhari dan Muslim juga dijelaskan

"عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ  
فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَأَضَعُ الْعِلْمَ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَلَّدِ الْخَنَازِيرِ  
الْجَوْهَرَ وَاللُّؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ"

“Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”

Hadis ini mengajarkan bahwa mencari ilmu adalah kewajiban dan dapat dilakukan dengan berbagai cara, termasuk melalui metode inovatif seperti permainan kartu bergambar ini. Selain itu, Islam juga mengajarkan dalam

mengonsumsi makanan untuk menjaga kesehatan dan keseimbangan tubuh. Seperti yang dijelaskan oleh Hadis Riwayat Tarmidzi, Ibnu Majah dan Ahmad:

"عن المِقْدَامِ بْنِ مَعْدِي كَرِبَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «مَا مَلَأَ آدَمِيٌّ وَعَاءً شَرًّا مِنْ بَطْنٍ، بِحَسْبِ ابْنِ آدَمَ أَكْلَاتٍ يُقَمِّنَ صُلْبَهُ، فَإِنْ كَانَ لَا مَحَالَةَ، فَثُلُثٌ لَطْعَامِهِ، وَثُلُثٌ لَشْرَابِهِ، وَثُلُثٌ لِنَفْسِهِ.

[صحيح] - [رواه الترمذي وابن ماجه وأحمد]

Artinya : “Tidaklah seorang anak Adam mengisi bejana yang lebih buruk dari perutnya. Cukuplah bagi anak Adam beberapa suapan yang dapat menegakkan tubuhnya. Jika dia tidak bisa menahan diri, maka sepertiga perutnya untuk makan, sepertiga untuk minum, dan sepertiga untuk udara”.

Hadis ini mengajarkan prinsip yang sangat penting dalam konteks konsumsi jajanan, dimana kartu bergambar yang mengedukasi tentang pemilihan jajanan sehat dan cara memilih jajanan sehat dapat mendukung kebiasaan makan yang sehat pula.

Dalam hukum Islam, istilah “maqashid asy-syariah” mengacu pada konsep yang baku yang berarti mempertahankan sesuatu yang penting dalam kehidupan seseorang. Tujuan hukum Allah adalah untuk mencegah keburukan dan menciptakan kemaslahatan. Di dalam Al-Qur'an, Allah SWT menyampaikan perintah untuk mengonsumsi makanan yang halal dan baik.



Di dalamnya dijelaskan bahwa sudah adalah perintah yang jelas dari Allah untuk mengkonsumsi makanan yang halal dan baik. Dalam Al-Qur'an Allah SWT berfirman :

"يَسْأَلُونَكَ مَاذَا أَحَلَّ لَهُمْ قُلْ أَحَلَّ لَكُمْ الطَّيِّبَاتُ وَمَا عَلَّمْتُم مِّنَ الْجَوَارِحِ  
مُكَلِّبِينَ تَعْلَمُونَهُنَّ مِمَّا عَلَّمَكُمُ اللَّهُ فَكُلُوا مِمَّا أَمْسَكَنَّ عَلَيْكُمْ وَاذْكُرُوا اسْمَ  
اللَّهِ عَلَيْهِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ سَرِيعُ الْحِسَابِ" ﴿٤﴾

Artinya : “Mereka bertanya kepadamu (Muhammad) : apakah yang dihalalkan bagi mereka? Katakanlah yang dihalalkan bagimu makanan yang baik-baik..” (Q.S Al-Maidah (5):4).

Dalam konsep maqashid syariah, Islam adalah agama yang sangat memperhatikan segala sesuatu yang dilakukan oleh umatnya dan segala sesuatu yang menyangkut kehidupan manusia diatur sedemikian rupa. Semua aspek kehidupan dinilai berdasarkan manfaat dan bahayanya. Islam telah menunjukkan bahwa hukumnya mengizinkan segala sesuatu yang menguntungkan, tetapi melarang sesuatu yang hanya membawa keburukan. Salah satunya adalah makanan untuk menjaga keselamatan tubuh, jiwa, dan akal.

Seperti yang dikatakan oleh Dr. Zaidul Akbar bahwa tidak semua makanan yang halal dapat dikatakan sehat, apabila memakanannya secara berlebihan. Dr. Zaidul Akbar juga mengatakan bahwa makanan yang sehat dapat

membuat anak berkarakter baik, contoh jenis makanan yang baik yaitu tidak diolah, alami dan tidak terkontaminasi.

Pernyataan di atas sama halnya dengan apa yang dikatakan oleh Muhammad Quraish Shihab, bahwa makanan yang dianggap halal adalah makanan yang diizinkan oleh Allah SWT untuk dikonsumsi, cara perolehannya juga diizinkan Allah SWT dan cara penggunaannya juga diizinkan Allah SWT. Jangan makan-makanan yang tidak diizinkan Allah SWT dan makan sesuatu bukan hanya yang halal tetapi juga yang baik dan proposional sesuai dengan yang tubuh kita butuhkan.

