

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, perkembangan dunia semakin cepat dan pesat. Tidak terkecuali masalah gizi yang terjadi di masyarakat. Masalah gizi bukan lagi terpaku pada gizi kurang dan penyakit menular tetapi sudah beralih pada gizi lebih dan penyakit tidak menular atau sering disebut beban gizi ganda. Hal ini terjadi karena adanya perubahan pola makan di masyarakat yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi informasi dan globalisasi, dipercepat dengan masuknya budaya makanan asing (Almatsier, 2010). Menurut penelitian Mulyani, *et al.*, (2014) ; Limpeleh, (2014) anak usia pra-sekolah memiliki masalah gizi seimbang akibat aktifitas fisik yang tinggi tetapi pola makan tidak teratur, pola makan salah dan tidak aman.

Menurut data Riskesdas 2013, prevalensi gizi buruk dan kurang pada balita di Indonesia sebesar 19,6%, mengalami peningkatan 1,7% dibanding dengan tahun 2010. Sedangkan, prevalensi *stunting* secara nasional sebesar 37,2%, mengalami peningkatan dari tahun 2010 sebesar 1,6%. Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2010, masalah kesehatan masyarakat dianggap berat bila prevalensi pendek sebesar 30-39% dan serius bila prevalensi pendek  $\geq 40\%$ . Sebanyak 14 provinsi di Indonesia masuk kedalam kategori masalah kesehatan masyarakat yang berat dan 15 provinsi memiliki masalah kesehatan yang serius. Sedangkan masalah kegemukan pada anak usia 5-12 tahun masih tinggi yaitu 18,8% (gemuk 10,8% dan sangat gemuk 8,8%).

Dari data tersebut dapat diperkirakan bahwa kualitas hidup orang Indonesia masih kurang. Kurangnya kualitas hidup dipengaruhi oleh tingkat pengetahuan. Dalam beberapa penelitian, pengetahuan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap status gizi, tumbuh kembang, tingkat kematian dan kesakitan (Mufidah, 2014 ; Lestari, 2016 ; Rianti, 2016). Hubungan antara prinsip hidup sehat dengan perilaku sehat dapat berubah lebih atraktif atau kurang atraktif sesuai terminologi konsep Lewin (Conner, 1992 dalam Ayni, 2016). *Health Belief Model* (HBM) sebagai salah satu teori tentang

pembentukan perilaku sehat secara preventif digunakan untuk mencegah risiko kesehatan. Salah satu aplikasi HBM dalam pencegahan risiko kesehatan adalah dengan melakukan edukasi gizi seimbang sedini mungkin. Menurut Soekima (2000) dalam Rianti (2014) Program peningkatan pengetahuan gizi dengan edukasi gizi seimbang dapat memberikan pengaruh terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku.

Gizi seimbang merupakan susunan pelbagai jenis makanan sehari-hari yang mengandung zat gizi dalam jenis dan jumlah yang telah disesuaikan dengan kebutuhan tubuh. Gizi seimbang memiliki prinsip keanekaragaman makanan, aktifitas fisik, kebersihan, dan pengontrolan berat badan secara teratur (Irianto, 2014).

Pola makan sesuai dengan gizi seimbang sudah diperkenalkan pemerintah sejak tahun 1952 dengan slogan “empat sehat lima sempurna” yang kemudian pada tahun 1955 digantikan menjadi Pesan Gizi Seimbang (PGS) karena slogan “empat sehat lima sempurna” dianggap sudah tidak relevan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam bidang ilmu gizi. Pada tahun 1990-an Indonesia sudah memiliki Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) yang berisikan 13 pesan dasar kepada masyarakat luas sebagai pedoman praktis dalam mengatur makan sehari-hari. Konsep dasar gizi seimbang dalam PUGS adalah menjamin keseimbangan zat gizi yang dikonsumsi dengan mengelompokkan bahan makanan kedalam tiga fungsi utama zat gizi, yaitu sebagai sumber tenaga, sumber pembangun dan sumber pengatur yang berasal dari perubahan pedoman *Basic Four* ke *Nutrition Guide For Balance Diet* yang diputuskan oleh *Food and Agriculture Organization of the United Nation* (FAO) pada konferensi pangan sedunia tahun 1992 di Roma dan Genewa (Irianto, 2014).

Meski sudah lebih dari 15 tahun Pesan Gizi Seimbang (PGS) dikenalkan dan disosialisasikan kepada masyarakat, namun masih banyak terdapat kendala dan masalah yang terjadi. Pola makan di masyarakat masih belum sesuai pedoman gizi seimbang baik kualitas dan kuantitasnya. Selain itu kehidupan bersih dan sehat belum memadai sehingga pada tahun 2014 dikeluarkan kembali PGS yang baru dengan 10 pesan dasar gizi seimbang.

Menurut para ahli psikologi, usia dini (0-8 tahun) adalah masa yang paling menentukan bagi anak untuk dapat mengembangkan potensinya secara maksimal atau sering disebut 'Usia Emas' (*The Golden Age*). Berdasarkan hasil penelitian Keith Osborn, *et al.*, (1993) dalam Mutiah (2010), mengemukakan bahwa perkembangan intelektual anak sangat pesat pada awal kehidupannya. Sekitar 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada rentang usia 0-4 tahun. Mengalami peningkatan 30% pada usia berikutnya sampai 8 tahun, dan sisanya pada usia diatas 8 tahun sampai pada masa pertengahan.

Menurut tahap pra-operasional dalam teori Piaget anak usia 2-7 tahun mulai mengenal dunia lebih luas melalui kata-kata, gambar dan citra. Mereka mulai membuat konsep berpikir yang disesuaikan dengan penalarannya dan pada saat yang bersamaan dunia kognitifnya mulai didominasi dengan egosentris dan keyakinan pada hal magis (Santrock, 2011). Sedangkan, menurut Asosiasi Dietisien Indonesia (2016), anak usia pra-sekolah (4-6 tahun) menunjukkan perkembangan sosial dan intelektual emosional yang cepat. Pada anak pra-sekolah pola makan lebih mengikuti kebiasaan keluarga dan menyukai *simplicity* dalam makanan, misalnya menyukai potongan sayur yang mudah digenggam oleh tangannya atau minum kuah sup dengan cangkir. Pada usia ini, makan bukan hanya dikaitkan dengan makan saja tetapi bisa juga karena adanya *reward* sebab melakukan suatu hal yang baik, seperti makan coklat hasil hadiah. Selain itu, kesukaan makan pada anak usia pra-sekolah sangat dipengaruhi oleh orangtua, teman, dan televisi.

Beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan media animasi, buku leaflet, games puzzle dan video games menyatakan bahwa ada pengaruh positif media tersebut terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Selain itu, media kartun angka bergambar memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pendidikan usia dini (PAUD) (Wulan, 2012 ; Yutiastini *et al.*, 2014 ; Demitri *et al.*, 2015 ; Lingga, 2015 ; Pratiwi, 2017).

Menyesuaikan dengan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2013 Tentang Gerakan Nasional Percepatan Perbaikan Gizi dengan sasaran prioritaskan perbaikan gizi untuk seribu hari pertama kehidupan, maka

perlu adanya gerakan yang nyata dari masyarakat untuk ikut serta mewujudkan tujuan tersebut untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang sehat, cerdas, dan produktif.

Perubahan pengetahuan dan sikap terhadap gizi seimbang merupakan hal yang penting untuk mewujudkan pola hidup sehat bagi masyarakat Indonesia. Ilmu pengetahuan menjadi hal penting untuk memulai pola hidup sehat, karena dengan pengetahuan masyarakat akan memulai dan menerapkan pola hidup sehat dengan hasil yang maksimal dalam jangka waktu lama. Dari uraian tersebut, menurut peneliti edukasi gizi kepada anak pra-sekolah menjadi hal yang sangat penting dan harus dilakukan, karena sesuai dengan target pemerintah menuju Indonesia Emas dan adanya bonus demografi yang akan diterima oleh Indonesia pada tahun 2030 (BPS, 2014).

Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan uji coba terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang dengan menggunakan media animasi dalam bentuk kartun pada anak-anak pra-sekolah. Alasan lain dari penelitian ini karena masih sedikitnya penelitian yang dilakukan terhadap perubahan dan sikap gizi seimbang pada anak pra-sekolah.

## **B. Perumusan Masalah**

Dalam upaya mewujudkan pola hidup sehat dengan gizi seimbang untuk menciptakan masyarakat yang sehat, cerdas, dan produktif diperlukan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan.

Sosialisasi tentang gizi seimbang harus dilakukan secara dini pada anak pra-sekolah untuk menghindarkan mereka dari beban ganda masalah gizi di Indonesia. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan media animasi dalam bentuk kartun karena anak usia pra-sekolah daya berpikirnya masih sederhana dan lebih menyukai sesuatu yang kreatif dan menarik seperti gambar dan warna.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh pemberian media animasi berupa kartun terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa TK Islam Nur Habib Kecamatan Karawaci Kota Tangerang.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur
- b. Mengetahui skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang responden sebelum dan sesudah edukasi
- c. Menganalisis perbedaan pengetahuan gizi seimbang pada responden sebelum dan sesudah edukasi
- d. Menganalisis perbedaan sikap gizi seimbang pada responden sebelum dan sesudah edukasi

### **D. Hipotesis Penelitian**

$H_0$  : Tidak ada perbedaan pengetahuan dan sikap gizi seimbang setelah pemberian media animasi kartun pada siswa TK Islam Nur Habib Kecamatan Karawaci Kota Tangerang

$H_a$  : Ada perbedaan pengetahuan dan sikap gizi seimbang setelah pemberian media animasi kartun pada siswa TK Islam Nur Habib Kecamatan Karawaci Kota Tangerang

### **E. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti, dapat mengetahui efektifitas pengaruh pemberian media animasi berupa kartun terhadap perubahan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak-anak serta dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah.
2. Bagi pihak sekolah, dapat mempromosikan pola hidup sehat dengan gizi seimbang menggunakan media kartun tersebut.
3. Bagi FIKES UEU, dapat memberikan satu referensi penelitian terbaru dibidang ilmu gizi terhadap anak pra-sekolah

## F. Keterbaruan Penelitian

Nama	Judul Jurnal	Media Yang Digunakan	Hasil Penelitian	Tahun Penelitian
Nurul Lolona Lingga	Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas VI SDN Tanjung Duren Utara 01 Pagi	Animasi	Media animasi berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan ( $p = 0,003$ ) dan sikap gizi seimbang ( $p = 0,000$ )	2015
Athira Demitri, Ernawati Nasution, Evawany Aritonang	Pengaruh Pendidikan Gizi Tentang Pola Makan Seimbang Melalui Game Puzzle Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SDN 067690 Kota Medan	Game Puzzle	Game Puzzle berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan tentang pola makan seimbang dengan nilai $p = 0,000$	2015

Nama	Judul Jurnal	Media Yang Digunakan	Hasil Penelitian	Tahun Penelitian
Anita Indah Hesdhitiana	Manfaat Edukasi Gizi Dengan Media Kartun Terhadap Pengetahuan Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) Pada Siswa Sekolah Dasar Di SD Muhammadiyah 16 Surakarta	Kartun	Ada perbedaan pengetahuan tentang PUGS sebelum dan sesudah diberi edukasi gizi dengan media kartun ( $p = 0,002$ )	2014
Mega Ayu Pintari Wulan	Perubahan Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Sesudah Diberi Penyuluhan Dengan Metode Ceramah Melalui Media Leaflet Pada Anak SD Di SDN 1 Klego	Leaflet	Terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan dengan metode ceramah melalui leaflet dengan nilai $p = 0,000$	2012

Dari beberapa penelitian tersebut terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu sasaran (responden) dan media animasi yang digunakan. Peneliti memilih responden

anak Taman Kanak-kanak (TK) sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan responden anak Sekolah Dasar (SD) dan media animasi yang digunakan peneliti adalah animasi kartun.

#### **G. Pembatasan Masalah**

Agar objek penelitian tidak terlalu meluas, maka peneliti membatasi penelitian ini hanya untuk melihat perubahan pengetahuan dan sikap terhadap gizi seimbang pada anak usia pra-sekolah dan hanya mengidentifikasi responden berdasarkan umur dan jenis kelamin.