

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Pasal 1, Ayat 1 anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan. Anak adalah aset bangsa dan generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa yang akan menentukan masa depan bangsa dan negara. Oleh karena itu perhatian dan harapan yang besar perlu diberikan kepada anak (Kesehatan, 2014). Salah satu yang dapat diperhatikan yaitu pada anak usia sekolah.

Anak usia sekolah merupakan investasi bangsa karena mereka adalah generasi penerus yang akan menentukan kualitas bangsa di masa yang akan datang. Usia anak sekolah dapat digambarkan yaitu pada saat umur 4-6 tahun dikatakan sebagai usia pra sekolah atau Taman Kanak-Kanak (TK), dan usia 6-12 tahun sebagai usia sekolah (Sinaga, 2017). Anak sekolah dasar akan lebih banyak bersosialisasi dengan teman sebayanya dan bermain merupakan kebutuhan mereka (Wahyuningsih et al., 2015). Pada usia anak sekolah sangat membutuhkan zat gizi untuk pertumbuhan dan perkembangan (Ibda, 2015)

Sumber daya anak yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh asupan zat gizi. Gizi menjadi bagian sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan. Gizi didalamnya memiliki keterkaitan erat dengan kesehatan dan kecerdasan. Status gizi yang baik pada anak-anak perlu mendapat perhatian lebih karena ketika status gizi anak kurang dapat menghambat pertumbuhan fisik, mental maupun kemampuan berpikir dan akan menurunkan produktivitas pada saat dewasa (Hikmawati et al., 2016). Gizi dibutuhkan anak sekolah untuk pertumbuhan dan perkembangan, energi, berpikir, beraktivitas fisik, dan daya tahan tubuh. Gizi yang berkualitas sangat penting karena pada usia tersebut anak mengalami tumbuh kembang yang pesat (Maleke et al., 2015).

Menurut World Bank (2015), 8.4 juta anak Indonesia mengalami stunting dan malnutrisi kronis. Stunting bisa mengurangi produktivitas seseorang dan meningkatkan risiko penyakit tidak menular. Permasalahan gizi di Indonesia tidak hanya masalah kurang gizi tetapi gizi lebih pun telah menjadi masalah kesehatan di masyarakat. Hasil Riskesdas 2013 menunjukkan, secara nasional prevalensi pendek pada anak umur 5-12 tahun adalah 30.7% terdiri dari 12.3% sangat pendek dan 18.4% pendek, prevalensi kurus (menurut IMT/U) adalah 11.2% terdiri dari 4.0% sangat kurus dan 7.2% kurus serta, gemuk masih tinggi yaitu 18.8% terdiri dari gemuk 10.8% dan obesitas 8%. Salah satu penyebabnya ialah kurangnya edukasi mengenai gizi atau kemampuan informasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Setyawati & Herlambang, 2015).

Menurut Nuryanto et al., (2014) pendidikan gizi akan meningkatkan pengetahuan gizi anak dan sikap gizi anak yang akan mempengaruhi kebiasaan anak dalam memilih makanan dan jajanan yang menyehatkan untuk tubuhnya. Selain itu pendidikan gizi adalah pendekatan edukatif untuk menghasilkan perilaku individu yang diperlukan untuk meningkatkan perbaikan pangan dan status gizi (Riswanti, 2016). Drummond (2010) juga menyebutkan edukasi gizi merupakan kurikulum penting dalam sekolah.

Edukasi gizi di lingkungan sekolah dapat memberikan sikap positif, pengetahuan dan tindakan yang akan dilakukan anak-anak. Salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan gizi adalah metode dan media yang digunakan (Kostanjevec et al., 2011). Penggunaan media dalam dunia pendidikan sangat penting karena menurut pengalaman segitiga Edgar Dale mengingat dengan membaca 10%, mendengar 20%, melihat 30%, dan dengan cara melihat serta mendengar dapat mengingat 50% (Khoirun, 2017). Menurut Aulia Fitritamami et al., (2018) bahwa membaca dapat memberikan penguasaan materi 10%, mendengarkan 20%, dan melihatnya secara langsung memberikan kontribusi sebanyak 30%. Pada penelitian yang dilakukan oleh Adittia, (2017) terdapat peningkatan

sebesar 15.37% setelah menggunakan media Audio Visual. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *AR Book*.

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda tersebut secara *realtime* (Kaufmann, 2012). *Augmented Reality* merupakan inovasi dari *computer graphics* yang dapat menyajikan visualisasi dan animasi dari sebuah model objek. Para peneliti memanfaatkan bidang ini sebagai salah satu cara baru untuk meningkatkan pembelajaran dan menambah pengetahuan. Berbagai potensi dan keuntungan dari penerapan *Augmented Reality* untuk pendidikan, antara lain salah satunya yaitu memiliki kekuatan untuk menarik siswa dengan cara yang sebelumnya tidak memungkinkan dan memberikan kebebasan bagi siswa dalam melakukan proses penemuan dengan cara mereka sendiri. Informasi atau materi yang diperoleh biasanya dalam bentuk buku, disajikan dengan cara yang berbeda, yaitu menggabungkan konten digital dan dunia nyata secara *realtime*. Hal ini bertujuan untuk agar menumbuhkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar (Fenty et al., 2014).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2015) yaitu penerapan teknologi *Augmented Reality* sebagai model media edukasi kesehatan gigi bagi anak. Bahwa terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan media, 7,60 (*pre test*) dan meningkatn menjadi 17,17 (*post test*).

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang telah dilakukan pada bulan Juni 2019 bahwa kedua sekolah tersebut terletak didaerah yang berbeda untuk SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan terletak didaerah perkotaan sedangkan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor terletak dipedesaan. Dari penguraian latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk mengukur pengetahuan dan sikap gizi seimbang dengan menggunakan media yaitu *AR Book* pada anak-anak sekolah dasar agar lebih mudah untuk dipahami mengenai gizi seimbang.

B. Identifikasi Masalah

Pesan gizi seimbang dikalangan anak sekolah masih banyak masalah yang harus diselesaikan, salah satu masalahnya ialah masih banyaknya anak yang menderita gizi kurang atau lebih pada usia 6-12 tahun, yang seharusnya pada usia tersebut anak mendapatkan gizi yang cukup untuk memenuhi kebutuhan sehari-harinya serta untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya pendidikan atau edukasi tentang pesan gizi seimbang.

Pendidikan gizi adalah pendekatan edukatif untuk menghasilkan perilaku individu atau masyarakat yang diperlukan dalam meningkatkan status gizi. Pendidikan gizi di lingkungan sekolah dapat memberikan sikap positif, pengetahuan dan tindakan yang dilakukan anak-anak. Salah satu pendidikan yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media *AR Book*. Dengan harapan penggunaan media *AR Book* dapat memberikan pelajaran yang lebih efektif sehingga bermanfaat untuk kehidupannya.

C. Pembatasan Masalah

Agar tidak meluasnya objek dalam penelitian maka peneliti hanya membatasi masalah penelitian dengan meneliti pengaruh pemberian media *AR Book* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas V di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah penelitian adalah apakah ada pengaruh pemberian media *AR Book* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas V di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian media *AR Book* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa kelas V di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dan umur pada anak sekolah dasar di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.
- b. Mengidentifikasi skor pengetahuan dan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah diberikan media *AR Book* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.
- c. Mengidentifikasi daya terima media *AR Book* pada anak sekolah dasar di kelompok intervensi.
- d. Menganalisis perbedaan pengetahuan gizi seimbang sebelum dan sesudah diberikan media *AR Book* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.
- e. Menganalisis perbedaan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah diberikan media *AR Book* pada anak sekolah dasar di SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor.
- f. Menganalisis perbedaan pengetahuan gizi seimbang antara SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan (kelompok intervensi) dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor (kelompok kontrol).
- g. Menganalisis perbedaan sikap gizi seimbang antara SD Negeri Bukit Duri 09 Pagi Jakarta Selatan (kelompok intervensi) dan SD Negeri Ragajaya Bojong Gede Bogor (kelompok kontrol).

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam penelitian penggunaan media terhadap anak kelas V SD.

2. Bagi anak usia sekolah

Hasil dari penelitian yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, wawasan serta informasi kepada anak usia sekolah sehingga dapat mengetahui dan memahami tentang gizi seimbang.

3. Bagi Universitas Esa Unggul

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan tambahan bacaan bagi mahasiswa Universitas Esa Unggul.

4. Bagi Prodi Gizi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber informasi dan tambahan bacaan bagi mahasiswa prodi ilmu gizi.

5. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada sekolah dalam upaya peningkatan dalam memberikan edukasi terhadap anak didiknya.

G. Keterbaruan Penelitian

Tabel 1. 1 Keterbaruan Penelitian

Penulis	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
Syifa Nurul Faridah, Laras Sitoayu, Rachmanida Nuzrina 2019	Efektivitas <i>Veggie-Fruit Dart Game</i> Terhadap Konsumsi Sayur dan Buah Pada Siswa SDN Duri Kepa 05 Pagi	<i>Quasy Eksperimental Design (Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design).</i>	Uji <i>Wilcoxon</i> dan <i>Independent Sample T-test</i>	Adanya pengaruh media <i>Veggie-Fruit Dart Game</i> terhadap konsumsi sayur dan buah.

Penulis	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
Nadya Anggraeni, Sintha Fransiske S 2018	Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Komik Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Anak Kelas 5 Sekolah Dasar di SDN Ciriun 02 Cibinong	<i>Quasy Eksperimental Design</i>	Uji <i>Paired Sample T-test</i>	Ada peningkatan nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media komik.
Meilia Wulandari, Galuh Nita Prameswari 2017	Media Komik Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Gizi Pada Anak yang Gemuk dan Obesitas	<i>Quasy Eksperimental Design (One Group Pretest and Posttest Design).</i>	Uji <i>Wilcoxon</i> dan <i>Paired Sample T-test</i>	Ada pengaruh pemberian informasi gizi melalui media komik terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap pada siswa.
Fachruddin Perdana, Siti Madaniyah, Ikeu Ekayanti 2017	Pengembangan Media Edukasi Gizi Berbasis <i>Android</i> dan <i>Website</i> Serta Pengaruhnya Terhadap Perilaku Tentang Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar	<i>Quasy Experimental design (pre-post intervention study)</i>	Uji <i>Wilcoxon</i> dan <i>Kruskal-Wallis</i>	Ada pengaruh pemberian media edukasi gizi berbasis <i>android</i> dan <i>website</i> kepada siswa sekolah dasar.

Penulis	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
Syarifah Nur Laili Siyam, Arlina Nurhapsari, Benni Benyamin 2015	Pengaruh Stimulasi Permainan Ular Tangga Tentang Gingivitis Terhadap Pengetahuan Anak Usia 8-11 Tahun	Analisis Deskriptif (<i>Pre and Post-test design</i>)	Uji <i>Wilcoxon</i>	Media ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan tentang gingivitis di kalangan anak sekolah.
Cynthia Herdiana Safitri, Catur Saptaning Wilujeng, dan Dian Handayani 2014	Perbedaan Metode <i>Team Game Tournament</i> Dan Ceramah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat	<i>Quasy experimental design (pretest-posstest design)</i> .	Uji <i>Paired Sample T-test</i>	Peningkatan rata-rata nilai kelompok TGT lebih tinggi 2,93% dibandingkan kelompok ceramah. TGT dapat direkomendasikan sebagai metode pendidikan yang lebih sesuai untuk sasaran anak usia sekolah.
Khairuna Hamida, Siti Zulaekah, Mutalazimah 2012	Penyuluhan Gizi Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kamanan Makanan Jajanan	<i>Quasy eksperimental (pretest dan post test dengan kelompok kontrol)</i> .	<i>Wilcoxon</i> dan <i>Mann Whitney</i>	Ada perbedaan antar kelompok, di mana kelompok dengan media komik memiliki peningkatan pengetahuan yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok tanpa media komik.

Penulis	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
Siti Zulaekah 2012	Pendidikan Gizi Dengan Media Booklet Terhadap Pengetahuan Gizi	<i>Quasy experiment design (pretest post-test control group).</i>	Uji Paired Sample T-test	Pendidikan gizi menggunakan media booklet efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi.
Desy Eliana, Solikhah 2012	Pengaruh Buku Saku Gizi Terhadap Tingkat Pengetahuan Gizi Pada Anak Kelas 5 Muhammadiyah Ddadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta	<i>Quasy Eksperimen Design (pre test dan post test one group design).</i>	Uji Paired Sample T-test	Ada pengaruh buku saku gizi terhadap tingkat pengetahuan gizi pada anak kelas 5 SD Muhammadiyah Dadapan Desa Wonokerto Kecamatan Turi Kabupaten Sleman Yogyakarta.

Dari beberapa penelitian diatas terdapat hasil penelitian yang beraneka ragam terkait penggunaan media untuk edukasi. Yang membedakan dari penelitian ini adalah media yang digunakan serta tempat pelaksanaan penelitian.