

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas sumber daya manusia dilihat dari perkembangan seseorang pada masa kanak-kanaknya. Anak-anak merupakan aset bangsa sebagai agen perubahan di masa mendatang. Anak Usia Sekolah mulai serius untuk mengekspresikan ide menjadi lebih objektif dan mulai menerima hal-hal baru yang dilihat dan didengar (Amrah, 2013), sehingga dalam memberikan pembinaan SDM untuk dapat memiliki kualitas yang baik, dapat diberikan pada anak usia sekolah. Untuk dapat membantu dalam meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, gizi merupakan salah satu hal yang memiliki peranan penting. Gizi dan kesehatan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang sehat, cerdas, dan produktif.

Anak Usia Sekolah (AUS) di Indonesia berada pada masalah gizi yang kompleks. Masalah tersebut mencakup anak dengan tingkat gizi yang sangat kurus, kurus, gemuk, dan juga obesitas. Hal tersebut juga dapat dilihat pada data yang ada di Jawa Barat, khususnya di Kota Depok. Menurut Riskesdas tahun 2019, berdasarkan IMT/U pada anak usia sekolah di range umur 5-12 tahun, menunjukkan prevalensi status gizi anak sangat kurus 3,34%, kurus 7,12%, normal 68,63%, gemuk 19,01%, dan obesitas 20,34% (Riskesdas Jawa Barat, 2019). Dari data tersebut, dapat dilihat bahwa masalah gizi pada anak usia sekolah di Jawa Barat, khususnya di Kota Depok masih dikategorikan tinggi, yang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk salah satunya adalah tingkat pengetahuan gizinya.

Pendidikan dan juga intervensi gizi yang tepat diperlukan sekali untuk peningkatan pengetahuan gizi pada anak usia sekolah agar dapat membantu dalam pengetahuan sikap dan juga perilaku gizinya (Choi et al., 2008). Pengetahuan gizi seseorang berpengaruh terhadap sikap dan perilaku dalam

memilih makanan dan selanjutnya akan berpengaruh pada keadaan gizi individu bersangkutan (Maharibe, 2014). Kurangnya pengetahuan gizi dikalangan masyarakat akan membuat masalah yang sangat besar dan berdampak pada penurunan kualitas kesehatan (Setiawan & Prihandono, 2019). Pemberian edukasi mengenai Pedoman Gizi Seimbang merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki gizi masyarakat.

Penelitian ini, akan berfokus pada pemberian edukasi gizi menggunakan media *flashcard virtual* berbasis *web* yang memiliki nama NutriFlash. Dalam pemberian edukasi gizi ini akan diberikan menggunakan media NutriFlash, yang diharapkan dapat mempermudah kelompok umur sasaran mendapatkan dan memahami pesan yang ingin disampaikan. Pada penelitian (Maslakah & Setiyaningrum, 2017) dilihat hasil pada kelompok perlakuan respondennya mengalami perubahan setelah diberikan *pretest* dan *posttest*. Pengetahuan responden meningkat sebanyak 7 kali lipat dari *pre test* yaitu dari 12,9% menjadi 90,3% setelah diberikan edukasi gizi menggunakan *flashcard*. Sehingga, dengan itu, ketertarikan peneliti terhadap penelitian ini meningkat, dengan memberikan hal baru terhadap media yang akan digunakan pada intervensi mengenai pedoman gizi seimbang pada siswa sekolah dasar. Kekurangan dari beberapa penelitian yang sudah dilakukan, ada pada media yang digunakannya. Media yang digunakan peneliti terdahulu, masih ada kurangnya interaksi antar pengguna dengan media yang digunakannya. Hal tersebut menjadi salah satu dasar untuk melakukan penelitian ini, untuk dapat membuat inovasi dalam pemberian edukasi tentang pedoman gizi seimbang pada anak usia sekolah.

Menggunakan media edukasi gizi yang dipilih tersebut, memiliki banyak manfaat yang akan diterima yaitu antara lain adalah anak dapat memiliki konsep yang benar terhadap apa itu gizi yang sehat dan seimbang. Penggunaan media *Flashcard* akan mempermudah proses penerimaan pengetahuan, karena media kartu bergambar ini secara langsung akan menampilkan gambar-gambar asli, praktis, menarik dan mudah diingat (Satriana, 2013). Hal tersebut juga

akan lebih mudah diterima oleh anak-anak karena akan dapat mengasah keterampilannya dan mengarah daya ingatnya karena penggunaan media *flashcard* tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dan juga hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada 15 siswa kelas 5 yang dipilih secara acak di SDIT Nurul Fikri, dilihat adanya kesamaan dalam karakteristik kurikulum dan juga lingkungan, menunjukkan bahwa 12 dari 15 anak yang diikutkan dalam sesi wawancara, tidak mengetahui apa yang dimaksud dengan gizi seimbang. Selain itu, pada studi pendahuluan juga melibatkan setiap wali kelas, di mana ternyata didapatkan bahwa belum adanya kurikulum tetap mengenai edukasi gizi pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas V SD.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk dapat memberikan edukasi mengenai pedoman gizi seimbang dengan menggunakan media *flashcard virtual* berbasis *web* pada anak-anak sekolah dasar khususnya kelas 5 untuk dapat mengetahui perubahan pengetahuan dan juga sikap terhadap gizi seimbang saat setelah diberikan edukasi agar lebih mudah dimengerti.

1.2 Identifikasi Masalah

Ada beberapa hal yang mempengaruhi pengetahuan dan juga sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah, salah satunya adalah kurangnya informasi terkait hal tersebut. Melihat hal tersebut, dapat diketahui, bahwa pemberian edukasi mengenai gizi seimbang merupakan langkah yang baik untuk dapat memberikan pengetahuan mengenai gizi seimbang, khususnya pada anak usia sekolah.

Pada pemberian edukasi tersebut, harus juga diperhatikan media yang digunakannya. Menarik dan mudah dipahami menjadi sebuah hal yang harus diperhatikan. Upaya yang diberikan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi seimbang tersebut adalah dengan cara memberikan edukasi dengan menggunakan media *flashcard* berbasis *website* atau disebut juga dengan NutriFlash. Hal tersebut diharapkan dapat

memberikan hasil yang maksimal pada perubahan pengetahuan dan sikap mengenai gizi seimbang setelah diberikan edukasi menggunakan media NutriFlash.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, agar tidak terjadi hal yang bias atau perluasan pada masalah, dikarenakan terdapatnya keterbatasan waktu dan tenaga, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian yang dilakukan adalah, pengetahuan dan sikap tentang pedoman gizi seimbang, peneliti membatasi hanya membahas tentang pentingnya mengimplementasikan prinsip pedoman gizi seimbang melalui media NutriFlash.

1.4 Rumusan Masalah

Agar permasalahan tersebut dapat dipahami secara jelas, maka penelitian ini perlu dirumuskan masalah sebagai berikut:

“Apakah media permainan NutriFlash dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pedoman gizi seimbang pada siswa/i kelas V di SDIT Nurul Fikri”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan juga rumusan masalah yang telah dituliskan di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

a. Tujuan Umum

Tujuan penelitian secara umum adalah untuk dapat mengetahui pengaruh pemberian media NutriFlash terhadap pengetahuan dan sikap pada siswa/i di SDIT Nurul Fikri tahun 2022.

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi karakteristik subjek berdasarkan usia dan jenis kelamin pada murid di SDIT Nurul Fikri, Depok.

2. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah pemberian edukasi menggunakan media NutriFlash pada murid SDIT Nurul Fikri, Depok.
3. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada kelompok kontrol tanpa pemberian intervensi menggunakan media NutriFlash pada murid SDIT Nurul Fikri, Depok.
4. Menganalisis perbedaan tingkat pengetahuan dan sikap gizi seimbang sebelum dan sesudah pemberian media NutriFlash pada murid SDIT Nurul Fikri, Depok.
5. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap gizi seimbang antara kelompok intervensi dan juga kelompok kontrol.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara teoritis dan praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk anak-anak dan juga orangtua, maupun juga untuk penelitian selanjutnya. Secara rinci manfaat tersebut adalah:

1. Secara teoritis:

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk dapat memberikan pengetahuan tentang pedoman gizi seimbang, yang meliputi beberapa hal seperti adanya aktivitas fisik, pemantauan berat badan, penerapan PHBS, dan juga makan dengan “isi piringku”. Selain itu juga dapat memberikan wawasan tambahan untuk para pembaca serta sebagai referensi dalam melakukan penelitian lebih lanjut lagi tentang efektifitas pemberian edukasi gizi menggunakan media NutriFlash terhadap sikap anak dan juga pengetahuannya mengenai pedoman gizi seimbang.

2. Secara praktis:

- a. Bagi anak

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan juga sikap dalam kesehariannya untuk dapat melakukan prinsip dari pedoman gizi seimbang.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan upaya sekolah dalam pemberian edukasi.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengalaman, dan juga pengetahuan tentang efektifitas pemberian edukasi gizi terhadap pengetahuan dan penerapan pedoman gizi seimbang pada kelompok anak usia sekolah.

d. Bagi Prodi Gizi Universitas Esa Unggul

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat untuk seluruh mahasiswa Prodi Ilmu Gizi, sebagai sumber pengetahuan dan informasi

1.7 Keaslian Penelitian

Penelitian ini sebelumnya belum pernah dilakukan dan terdapat beberapa penelitian yang hampir sama yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan gizi seimbang dan pemberian edukasi yang telah dilakukan sebelumnya. Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No.	Penulis	Judul	Rancangan Penelitian	Analisis Data	Hasil
1.	Nisaul Maslakah dan Zulia Setiyaningrum / 2017	Pengaruh Pendidikan Media <i>Flashcard</i> Terhadap Pengetahuan Anak Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang Di SD Muhammadiyah 21 Baluwarti Surakarta	Desain penelitian menggunakan <i>quasi experimental design</i> (eksperimen semu) dengan rancangan <i>Non Randomized Control Group Pretest-posttest</i> . Variabel bebas: Pengaruh pendidikan gizi dengan media <i>flashcard</i> Variabel terikat: Pengetahuan, pedoman gizi seimbang	Analisis data menggunakan analisis uji <i>Independent Sampel T test</i> .	Adanya pengaruh sebelum dan sesudah diberikan pendidikan dengan media <i>flashcard</i> terhadap pengetahuan anak tentang pedoman umum gizi seimbang.
2.	Nur Intania Sofiantia, Eflita Meiyetriani, Filia Ayu Arini / 2018	Intervensi Pendidikan Gizi Seimbang terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Praktik Anak-Anak Sekolah	Desain penelitian menggunakan <i>quasi experimental design</i> (eksperimen semu) dengan rancangan <i>Non Randomized Control design</i> .	Analisis data dalam penelitian ini menggunakan <i>paired t test</i>	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada pengetahuan, sikap, dan juga perilaku pada Anak-Anak Sekolah Dasar

			<p>Variabel bebas: Pengaruh pendidikan gizi seimbang</p> <p>Variabel terikat: Pengetahuan, Sikap, dan juga praktik Gizi Seimbang</p>		tentang Gizi Seimbang.
3.	Farida Rahman, Astidio Noviardhi, Setyo Prihatin, Cahyo Hunandar, Ana Yuliah Rahmawati / 2019	<p>Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Kuartet Terhadap Kebiasaan Sarapan, Asupan Energi Dan Protein Sarapan, Dan Pengetahuan Gizi Tentang Sarapan Di SDN Pedurangan Kidul 01 Dan 02 Kota Semarang</p>	<p>Desain penelitian ini menggunakan metode <i>quasy experiment</i> dengan rancangan penelitian <i>pre-test post-test</i> dengan <i>control group design</i>. Subjek diambil secara acak.</p> <p>Variabel bebas: Pendidikan gizi dengan media kartu kuartet</p> <p>Variabel terikat: Kebiasaan sarapan, asupan energi, dan protein sarapan, dan pengetahuan gizi tentang sarapan</p>	<p>Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji <i>Paired T-test</i> uji <i>Wilcoxon</i>, dan uji <i>Mann Whitney</i>.</p>	<p>Adanya pengaruh peningkatan kebiasaan sarapan, peningkatan jumlah asupan energi, dan protein sarapan, dan juga pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan dan terjadi penurunan kebiasaan sarapan, sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi melalui media kartu kuartet.</p>

4.	Nur Aulia Dewi / 2019	Pendidikan Gizi Menggunakan Media Permainan Kwartet Terhadap Pengetahuan dan Praktik Gizi Seimbang Sekolah Dasar	Desain penelitian ini menggunakan metode <i>quasi experimental study</i> dengan <i>one group pre-test post-test design</i> dan subjek diambil menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> . Variabel bebas: Media gizi dengan kartu kwartet. Variabel terikat: Pengetahuan dan sikap gizi seimbang.	Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji <i>Paired T- Test</i> , uji <i>Wilcoxon</i> , dan uji korelasi <i>spearman dan pearson</i> .	Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kwartet yang digunakan sebagai media edukasi gizi, dapat meningkatkan pengetahuan dan juga praktik gizi seimbang pada subjek penelitian, tetapi penggunaan media kartu kwartet ini belum dapat terlihat untuk meningkatkan konsumsi subjek pada makanan yang dikonsumsinya.
----	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari data penelitian terdahulu, dapat dilihat bahwa beberapa dari penelitian tersebut menggunakan media yang beragam dengan hasil yang juga beragam untuk mengetahui pengetahuan dan juga sikap terhadap gizi seimbang. Sehingga, yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah media yang digunakan dan juga tempat peneliti mengambil sampel penelitiannya.



Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa

Universitas
Esa Unggul

Univers
Esa