BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan gizi pada Anak Usia Sekolah (AUS) biasanya diawali dengan asupan makanan dibawah dari kebutuhan angka kecukupan gizi (AKG). Kebutuhan gizi Anak Usia Sekolah (AUS) berbeda beda, menurut Kemenkes No 28 (2019) kebutuhan anak usia 7-9 tahun membutuhkan energi total sebesar 1.650 kkal sedangkan untuk anak usia 10-12 tahun memiliki kebutuhan energi sekitar 1.900 kkal dan 2.000 kkal perharinya. Seharusnya asupan makanan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak perharinya karena asupan makanan yang dikonsumsi berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Kebutuhan zat gizi dan kebiasaan makan merupakan aspek penting untuk membantu tumbuh kembang anak (Hendarti Permono, 2013; Uce, 2018). Orang tua harus memperhatikan asupan anak setiap hari untuk memastikan apakah anak mendapatkan zat gizi yang cukup. Masalah mengenai pola makan yang terjadi pada anak berbeda-beda seperti pemilih dalam makan, pembatasan asupan makanan, makanan yang berlebihan hingga gangguan makan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak.

Keluhan tentang nafsu makan anak sering diungkapkan oleh orang tua. Keluhan ini hampir merata beberapa masalah makan yang sering terjadi antara lain: pilih-pilih, muntah, terlalu pilih-pilih, fobia makan, makan lambat, dan penolakan makan (Bernard Bonnin, 2006; Rikandi & Sari, 2018). *Picky eater* biasanya ditunjukkan dengan keengganan mencoba makanan baru (neofobia), melakukan pembatasan jenis makanan tertentu (terutama buah dan sayur), nafsu makan fluktuatif; dan dalam kondisi ekstrim tidak tertarik terhadap makanan apapun (Anggraini, shelly Dwi., Rohmah, Nikmatur., Permatasari, 2016; F. Utami, 2016).

Pada penelitian Xue et al (2015) dengan metode Multi-stage cluster sampling di dapatkan dari 9 kota dan pedesaan di cina dengan total responden 793 dengan usia 7-12 tahun menunjukan bahwa terdapat (59,3 %)

dilaporkan oleh orang tua mengalami *picky eating*. Di Indonesia tahun 2016 prevalensi terjadinya *picky eaters* sebesar 20%, dari anak *picky eater* 44,5% mengalami malnutrisi ringan sampai sedang 79,2% dari subjek penelitian yang mengalami *picky eater* (F. Utami, 2016). Untuk prevalensi tahun 2019 di wilayah bandar lampung dengan total 160 responden didapatkan sebanyak 100 respondent (62,5%) yang mengalami *picky eaters* (Angraini et al., 2022). Berdasarkan penjelasan di atas dan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti pada anak usia sekolah kelas IV SDN Suradita dan IV SDN Rahayu yang memiliki perilaku pemilih dalam makan sebesar 59,8% dan menunjukkan sikap keengganan mencoba makanan baru 60,3%.

Penelitian ini memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap anak usia sekolah karena pada penelitian Sumarni et al (2020), menyatakan bahwa masih kurangnya pengetahuan anak usia sekolah dengan kategori kelas 1-6 memiliki pengetahuan yang kurang terhadap penyuluhan kesehatan mengenai jajanan sehat sebesar 42%.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan edukasi mengenai *picky eater* dilakukan dengan media edukasi. Pendidikan gizi dapat didukung dengan media yang memenuhi tujuan yang diharapkan. Penggunaan media diharapkan dapat menarik minat anak sehingga anak menjadi aktif sehingga daya ingatnya meningkat. Ketika anak sudah memiliki minat untuk belajar maka anak dapat berkonsentrasi sehingga anak mampu memahami materi yang diberikan (Khomsoh & Gregorius, 2013; Nurrita, 2018). Harapan penggunaan media dapat mempermudah fasilitator dalam menyampaikan materi sehingga mudah diterima oleh penerima materi (Tafonao, 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan Nabila et al (2021) dilihat dari peningkatan pengetahuan dan sikap dengan menggunakan Germas Game berupa *board game*. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa nilai pengetahuan berpengaruh signifikan terhadap media yang di gunakan dengan nilai p-Value <0.0001, dan begitu pula dengan nilai sikap menunjukkan hasil yang signifikan terhadap media yang digunakan dengan

hasil p-Value sebesar 0.0001. Maka dari itu saya berinovasi untuk membuat media berupa *game board* yang dimodifikasi dengan ToD dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap anak usida sekolah terkait *picky eater*.

Penelitian ini menggunakan media cetak sebagai alat bantu berupa permainan yaitu *nutrihocky board game*. *Nutrihocky board game* merupakan suatu permainan yang berasal dari modifikasi dan kombinasi permainan *ping-pong challenge* yang dimodifikasi menjadi permainan *board challenge* dengan tambahan kartu, yang dilengkapi dengan informasi- informasi terkait *picky eater*. Permainan ini dimainkan secara berkelompok. Karakteristik Anak Usia Sekolah (AUS) awal yaitu senang bermain, senang bekerja dalam kelompok, senang bergerak, dan senang melakukan sesuatu secara langsung. Perancangan *nutrihocky board game* bertujuan untuk menyampaikan materi mengenai *picky eater* kepada anak-anak secara menyenangkan, sehingga informasi tersebut dapat dengan mudah diterima. Adapun penelitian Harfiyanto (2019), berupa pemberian media memiliki peran terhadap pengetahuan dan sikap pada anak *picky eater*. Oleh karena itu *nutrihocky board game* diharapkan dapat menjadi media yang menarik, sederhana, serta mudah dibuat dalam melakukan program pendidikan gizi tentang *picky eater* anak sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun diatas didapatkan hasil prevalensi di Indonesia di daerah bandar lampung didapatkan sebesar 62,5%, dan untuk prevalensi 2 sekolah tempat dilaksanakan intervensi menyatakan pemilih dalam makan (59,8%) dan keenggangan mencoba makanan baru (60,3%). Maka dari itu peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh pemberian media edukasi *nutrihocky board game* terhadap pengetahuan dan sikap mengenai *picky eater* pada anak usia sekolah di SDN Suradita dan di SDN Rahayu.

C. Pembatasan Masalah

Keenggangan mencoba makanan baru dan kurangnya konsumsi makanan yang kurang beragam pada anak sekolah, maka pada penelitian ini

dibatasi hanya pada pengaruh pemberian media intervensi melalui media *nutrihocky board game* dan perubahan pengetahuan dan sikap terhadap perilaku *picky eater* pada siswa/i kelas IV SDN Negeri Suradita & SDN Rahayu. Penelitian ini membatasi variabel dependen adalah pengetahuan dan sikap dan sebagai variabel independen adalah edukasi pemberian media *nutrihocky board game* tentang *picky eater* pada siswa/i kelas IV SDN Suradita dan SDN Rahayu untuk meminimalisir agar tidak bertambah banyaknya anak yang mengalami *picky eater*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas dapat disimpulkan dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka penelitian ini dilakukan untuk melihat “Adakah pengaruh pemberian media intervensi *nutrihocky board game* terhadap perubahan pengetahuan dan sikap *picky eater* pada siswa/i kelas IV SDN Suradita & SDN Rahayu?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian media intervensi *nutrihocky board game* terhadap perubahan pengetahuan dan sikap *picky eater* pada siswa/i kelas IV SDN Suradita & SDN Rahayu.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi jenis kelamin dan usia.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan dan sikap *picky eater* sebelum dan setelah diberikan *nutrihocky board game* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol
- c. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap *picky eater* pada kelompok intervensi antara pre-test dan post-test.
- d. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap *picky eater* pada kelompok kontrol antara pre-test dan post-test.
- e. Menganalisis perbedaan pengetahuan dan sikap *picky eater* antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah diberikan media *nutrihocky board game*.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah dan memperbarui wawasan mengenai pengaruh pemberian media edukasi *nutrihocky board game* terhadap pengetahuan dan sikap mengenai *picky eater* pada anak usia sekolah. Serta peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah didapatnya selama proses perkuliahan dan menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman dalam bidang penelitian.

2. Bagi Responden

Pada anak usia sekolah diharapkan setelah diberikan media intervensi *nutrihocky board game* ini anak dapat pengetahuan yang cukup untuk para responden. Sehingga responden diharapkan dapat menerapkan pengetahuan dari penelitian mendapatkan pengaruh dari pemberian media edukasi *nutrihocky board game* terhadap pengetahuan dan sikap mengenai *picky eater* pada anak usia sekolah di SDN Suradita dan di SDN Rahayu.

3. Bagi Institusi

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan informasi untuk kepentingan pendidikan dan sebagai tambahan kepustakaan bagi mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

G. Keaslian/Keterbaruan Penelitian

Table 1.1 Keaslian atau Keterbaruan Penelitian

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Metode	Hasil
1.	Annisa Fitriyadi	2020	Pengaruh edukasi gizi melalui media buku cerita terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada anak kelas 5 SDIT Thariq bin Ziyad tahun 2019	Menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain kuasi eksperimen dalam bentuk rancangan <i>One grup Desain group pretest-posttest design</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh edukasi melalui media buku cerita tentang buah dan sayur terhadap pengetahuan siswa dengan <i>p value</i> = 0,002. Terdapat pengaruh edukasi melalui media buku cerita tentang buah dan sayur terhadap sikap siswa dengan <i>p value</i> = 0,000. Untuk perilaku konsumsi sayur dan buah siswa juga terdapat pengaruh setelah diberikan edukasi melalui media buku cerita tentang buah dan sayur dengan <i>p value</i> = 0,000.
2.	Dife Nur Tiara, Osman Syarief, Gurid Pramintarto, Mira Mutiyani, Sofi Siti Selviyanti	2019	Pendidikan gizi menggunakan cerita bergambar terhadap pengetahuan dan frekuensi konsumsi Sayur dan Buah pada siswa	Desain penelitian yang digunakan adalah <i>quasi-eksperimental</i> dengan menggunakan rancangan <i>control group pre and post test design</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat pengaruh antara Pendidikan gizi terhadap pengetahuan menggunakan cerita bergambar pada siswa sekolah dengan <i>p value</i> = 0,013. Sedangkan dengan Pendidikan gizi terhadap frekuensi konsumsi sayur dan buah menggunakan cerita bergambar tidak terdapat pengaruh dengan <i>p value</i> = 0,073.
3.	Yuliargie Debbi Harfianto	2019	Pengaruh Media permainan lintas arus terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi Buah dan Sayur pada siswa di SDN	Menggunakan metode penelitian <i>Quasi-eksperiment</i> dengan rancangan <i>one group pretest- posttest</i>	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan antara sebelum penyuluhan dengan sesudah penyuluhan dengan <i>p value</i> = 0,000. Sedangkan perbedaan sikap juga terdapat perubahan antara sebelum penyuluhan dan sesudah penyuluhan dengan

			01 Tawangrejo Madiun		$p\ value = 0,000.$
4.	Suci Justickari n	2018	Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Nutriboard Game terhadap Pengetahuan Dan Sikap Gizi seimbang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Sukasari 6 Tangerang	Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Experintal dengan non randomized control group pretest-postest desain	Berdasarkan hasil uji statistic independent T-Test diketahui nilai $p\ value$ sebesar 0,003, menandakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kenaikan skor pengetahuan antara kelompok intervensi dan kelompok control. Berdasarkan hasil uji statistic Mann Whitney diketahui nilai $p\ value$ adalah 0,190, menandakan bahwa tidak ada perbedaan antara peningkatan skor sikap gizi seimbang pada kelompok intervensi dan kelompok control.
5.	Rifka Triasari	2015	Hubungan antara pengetahuan dan sikap mengenai jajanan aman dengan prilaku memilih jajanan pada siswa kelas V SD Negeri Cipayung 2 Kota Depok.	Menggunakan metode penelitian analitik dengan rancangan penelitian cross sectional	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan bermakna antara pengetahuan mengenai jajanan aman dengan prilaku $p\ value = 0,000$ dan ada hubungan bermakna namun berkekuatan lemah antara sikap mengenai jajanan aman dengan prilaku dengan $p\ value = 0,015$

Pada penelitian ini hal-hal yang membedakan dari penelitian sebelumnya yaitu, pada penelitian ini media yang digunakannya adalah media intervensi Nutrihocky Board Game. Selain media yang membedakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengintervensi anak usia sekolah yang mengalami picky eater, sasaran intervensi pada penelitian ini sendiri anak usia sekolah yang berada pada kelas IV SDN Suradita.