

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Berdasarkan Data Southeast Asian Food and Agriculture Science and Technology (SEAFAST) Center Institut Pertanian Bogor (IPB) pada tahun 2018 menyatakan bahwa data konsumsi sayuran dan buah – buahan masyarakat Indonesia masih kurang, bahkan berada di bawah standar Organisasi Kesehatan Dunia (WHO). Menurut Data Riskesdas tahun 2018, menyatakan sebanyak 95,5% penduduk usia di atas 5 tahun masih kurang mengonsumsi sayur dan buah. Pada penduduk umur lebih dari 10 tahun yang mengonsumsi sayur dan buah kurang dari 5 porsi buah dan sayur dalam sehari sebesar 93,5%, sedangkan proporsi mengonsumsi lebih dari 5 buah dan sayur tiap harinya masih terbilang rendah yaitu sebesar 3,3%. Padahal menurut WHO dan FAO, jumlah konsumsi sayur dan buah yang dianjurkan untuk dikonsumsi setiap harinya adalah sebanyak 400gram/hari, yang terdiri dari 250 gram sayur atau setara dengan 2 gelas sayur yang telah ditiriskan serta 150 gram buah atau setara dengan 3 buah jeruk atau satu potong pepaya ukuran sedang atau tiga buah pisang. Dan pada anak balita atau anak usia sekolah, Menurut Pedoman Gizi Seimbang 2014, bagi anak balita dan anak usia sekolah dianjurkan untuk mengonsumsi sayuran sebanyak 300-400 gram yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 3-5 porsi atau 2,5 gelas sayur setelah dimasak dan ditiriskan).

Sayangnya, dikalangan anak – anak, buah dan sayur merupakan makanan yang kurang digemari. Anak – anak cenderung menyukai makanan yang memiliki banyak cita rasa seperti makanan yang asin, gurih, manis, jajanan mengandung MSG, fast food, junk food. Kebanyakan anak – anak lebih menyukai mengkonsumsi makanan dengan kandungan lemak jenuh serta energi yang tinggi lebih dari yang telah direkomendasikan, dan tinggi dalam mengkonsumsi makanan minuman dengan pemanis buatan, namun rendah dalam mengkonsumsi buah dan sayur. (Brug, 2008;Witt,2012 dalam Safira, 2018). Kurangnya mengkonsumsi serat, makan sayuran dan buah – buahan dapat menyebabkan kekurangan vitamin, mineral pada usia dini.

Buah dan sayur merupakan makanan yang penting dan harus selalu dikonsumsi setiap kali makan. Konsumsi sayur dan buah sangat penting untuk dikonsumsi anak – anak sejak usia dini, karena pada usia tersebut merupakan masa emas untuk pertumbuhan dan perkembangan bagi anak – anak (Santoso dan Ranti 2009 dalam Safira, 2018). Masa anak – anak merupakan masa dimana seluruh potensi anak tumbuh dan berkembang secara pesat. Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda satu sama lain tergantung pada pola asuh dan pemenuhan nutrisi anak dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal (Elen, 2018). Diperkirakan sebanyak 80% anak-anak di dunia ini yang tidak menyukai sayur-mayur, padahal sayur-mayur merupakan penyumbang utama untuk nutrisi dan diet seimbang pada anak-anak (Maryam, 2012). Asupan sayur dan buah merupakan salah satu yang dapat menjembatani gambaran status gizi pada Anak. Faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi buah dan sayur

diantaranya pengetahuan dan tingkat ekonomi keluarga. Pengetahuan sangat berpengaruh secara signifikan, terhadap perilaku konsumsi buah dan sayur, dimana pengetahuan gizi dapat meningkatkan 22% konsumsi buah dan sayur (Van dalam Elen 2018).

Kurangnya pengetahuan dapat ditingkatkan dengan adanya pemberian edukasi, Anak akan cenderung mudah mengikuti pembelajaran jika pembelajaran berada dalam suasana yang menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran yang menyenangkan dan bebas dari tekanan, anak akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan penelitian De porter dalam Fatchul Arifin (2015:2), manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, dan 70% dari apa yang dikerjakan. Sehingga dibutuhkan media pendukung dengan isi materi yang menarik sehingga membuat suasana yang menyenangkan serta dapat dilihat dan didengar, salah satu media yang dapat digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual juga terlihat lebih efektif digunakan untuk menarik minat dan perhatian anak – anak yang kurang berminat saat mengikuti kegiatan pemberian edukasi. Edukasi adalah pemberian informasi yang digunakan agar anak usia sekolah mendapatkan mengubah perilaku konsumsi buah dan sayur menjadi lebih baik, serta dapat meningkatkan pengetahuan gizi pada anak usia sekolah dasar, karena mampu membentuk sikap positif terhadap makanan bergizi sehingga membentuk kebiasaan makan yang baik (Krolner *et al.*, 2011). Pemberian edukasi ini diberikan dengan

menggunakan media audiovisual yang digunakan adalah berupa animasi yang bertujuan untuk mengajak anak-anak membiasakan diri mengonsumsi sayur dan buah. Penggunaan video animasi lebih menarik minat anak usia sekolah dasar sehingga diharapkan mampu mempengaruhi anak-anak dalam meningkatkan pengetahuannya serta merubah perilaku

Penelitian ini adalah merupakan alternatif pemecahan masalah kurangnya konsumsi sayur dan buah terutama pada anak usia sekolah dasar. Dengan diadakannya pemberian edukasi dengan menggunakan media audiovisual diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan serta mengajak anak untuk lebih gemar atau giat dalam mengonsumsi sayur dan buah.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Edukasi dengan Media Audiovisual terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar tentang Konsumsi Buah dan Sayur di SDN Kedak 1 Kabupaten Kediri”.

## B. Rumusan Masalah

Bagaimana Pengaruh Edukasi dengan Media Audiovisual (*Animasi*) terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar tentang Konsumsi Buah dan Sayur di SDN Kedak 1 Kabupaten Kediri ?

### C. Tujuan Penelitian

#### 1. Tujuan Umum

Menganalisis Pengaruh Edukasi dengan Media Audiovisual (*Animasi*) terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar tentang Konsumsi Buah dan Sayur di SDN Kedak 1 Kabupaten Kediri

#### 2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar sebelum diberikan edukasi menggunakan media audiovisual (*Animasi*)
- b. Mengidentifikasi pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar sesudah diberikan edukasi menggunakan media audiovisual (*Animasi*)
- c. Menganalisa pengaruh penggunaan media Audiovisual (*Animasi*) terhadap peningkatan pengetahuan

### D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini meliputi tempat, waktu dan materi yang digunakan sebagai berikut :

#### 1. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kedak 1 Kabupaten Kediri

#### 2. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini di mulai pada bulan september tahun 2020 hingga mei tahun 2021

### 3. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini membahas tentang pengaruh penggunaan media audiovisual (*Animasi*) terhadap Anak Usia Sekolah Dasar tentang Konsumsi Buah dan Sayur di SDN Kedak 1 Kabupaten Kediri dan Penelitian ini termasuk dalam lingkup Promosi Kesehatan khususnya pada Konsep Promosi Kesehatan.

## E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari Penelitian ini adalah :

1. Bagi Responden
  - a. Meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya buah dan sayur
  - b. Meningkatkan status kesehatan dan pola hidup sehat bagi anak usia sekolah dasar
2. Bagi Masyarakat
  - a. Sebagai bahan referensi atau informasi kepada orangtua atau guru untuk membiasakan anak – anak atau anak didiknya mengkonsumsi sayur dan buah sejak usia sekolah dasar
  - b. Sebagai upaya dalam menentukan asupan konsumsi sayur dan buah pada anak sekolah dasar
  - c. Untuk menemukan solusi atau kemungkinan terbaik dalam memecahkan masalah atau untuk mendapatkan gambaran sebab-akibat suatu fenomena, kebijakan dan perubahan sosial

### 3. Bagi Institusi

#### a. Sekolah Dasar Negeri Kedak 1 Kabupaten Kediri

- 1) Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan kesehatan bagi anak SD
- 2) Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran bagi sekolah
- 3) Menumbuhkan minat dan mendorong siswa agar lebih termotivasi untuk mengkonsumsi sayur dan buah

#### b. Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

- 1) Terlaksananya salah satu upaya mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu akademik, penelitian dan pengabdian masyarakat.
- 2) Sebagai tambahan referensi karya tulis penelitian yang berguna bagi masyarakat luas di bidang kesehatan khususnya promosi kesehatan yang terkait dengan konsumsi sayur dan buah pada anak usia sekolah dasar.

### 4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengetahui pengaruh edukasi dengan media audiovisual terhadap pengetahuan Anak Usia Sekolah Dasar tentang Konsumsi Buah dan Sayur
- b. Dapat menambah wawasan terkait konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah dasar serta sebagai media pengembangan kompetensi diri sesuai dengan keilmuan yang diperoleh selama perkuliahan.

- c. Sebagai pengalaman dan pembelajaran bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya terkait masalah yang berkaitan dengan gizi maupun promosi kesehatan
- d. Terlaksananya salah satu upaya mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu akademik, penelitian dan pengabdian masyarakat.

#### F. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai karakteristik yang relatif sama dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam hal tentang judul penelitian, tahun penelitian dan tempat penelitian, rancangan penelitian, variabel yang diteliti dan hasil penelitian.

**Tabel 1.1 Tabel Keaslian Penelitian**

<b>No</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Nama Peneliti, Tahun dan Tempat Penelitian</b>	<b>Rancangan Penelitian</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Analisa Penelitian</b>
<b>1.</b>	Pengaruh Edukasi Gizi melalui Media Buku Cerita	Annisa Fitryadi, Alfi Fairuz Asna dan Noerfitri Tahun 2019,	<i>Quasi experiment design dengan non randomized</i>	Variabel bebas : edukasi gizi	Hasil analisis statistic dengan uji <i>Wilcoxon</i>

	terhadap Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Konsumsi Sayur dan Buah pada Anak Kelas 5 SDIT Thariq Bin Ziyad	Jawa Barat	<i>One Group Pretest-Posttest</i>	Variabel Terikat : pengetahuan, sikap dan perilaku terhadap konsumsi sayur dan buah	<i>Rank Test</i> dan Analisa <i>Univariat</i>
2.	Pengaruh Pemberian Media Animasi terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV	Nurul Lolona Lingga Tahun 2015, Jakarta Barat	<i>Quasi experiment</i> dengan menggunakan rancangan <i>one group pretest-posttest</i>	Variabel Bebas : Media Animasi Variabel Terikat : Pengetahuan dan Sikap	Analisis data menggunakan <i>paired t-test</i>

	Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat				
<b>3.</b>	Pengaruh Metode Ceramah terhadap Tingka Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur Siswa SD Negeri 060841 Medan	Abdul Wahab, Rizuan  Tahun 2020, Medan	<i>Quasi experiment dengan menggunakan rancangan one group pretest- posttest</i>	Variabel bebas : Metode Ceramah Variabel terikat : Tingkat Pengetahu an	Hasil uji <i>Wilcoxon signed Rank test</i>
<b>4.</b>	Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Menggunaka	Nadya Anggraeni, Sintha Fransiske	<i>Quasi experiment dengan rancangan</i>	Variabel bebas : Media Komik	Analisis Statistik data mengguna

	n Media Komik terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Anak Kelas 5 Sekolah Dasar di SDN Ciriung 02 Cibinong Tahun 2017	Tahun 2017, Jawa Barat	desain seri waktu	Variabel Terikat : Pengetahu an	kan <i>Uji t- dependen</i>
5.	Pengaruh Media Permainan Lintasan Arus terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap tentang Konsumsi	Yuliargie Debbi Harfiyanto  Tahun 2019, Jawa Timur	<i>Quasi Experiment One group pretest - posttest</i>	Variabel bebas : Permainan Lintas Arus Variabel Terikat: Pengetahu an dan Sikap	Analisis data dengan <i>uji Wilcoxon</i>

Buah dan Sayur pada Siswa di SDN 01 Tawangrejo Madiun					
---	--	--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas, dengan adanya penelitian sebelumnya baik berkaitan dengan pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang konsumsi buah dan sayur, namun tetap berbeda dengan penelitian yang peneliti sebelumnya lakukan. Yang membedakan dengan peneliti sebelumnya adalah terletak pada tempat, waktu, dan media yang digunakan. Dengan demikian, maka topik peneltian yang peneliti lakukan ini benar – benar asli.