

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Usia sekolah dasar adalah satu masa anak sedang mengalami proses tumbuh kembang yang cepat, bermacam zat gizi yang baik dilihat dari segi kualitas dan kuantitas makanan sangat diperlukan dalam tumbuh kembang yang nantinya anak bisa menghasilkan perkembangan optimal (1). Menurut Arisman (2008:66) masalah gizi anak usia sekolah secara garis besar yaitu ketidakseimbangan antara asupan dengan zat gizi yang dikeluarkan (nutritional imbalance), akibatnya terjadi ketidakseimbangan yang nantinya mengakibatkan masalah gizi diantaranya kondisi dimana anak mengalami kekurangan atau kelebihan zat gizi. Permasalahan kesehatan ini yang dapat mempengaruhi prestasi pada bangku sekolah. Masalah gizi pada anak usia sekolah adalah masalah kesehatan yang berpengaruh terhadap masa depan dan kecerdasan anak. Hal tersebut memerlukan perhatian yang lebih serius. Anak usia sekolah rentang usia 6 sampai 12 tahun pada umumnya mempunyai kondisi gizi yang lebih baik daripada balita. Meskipun demikian, masih terdapat berbagai kondisi gizi anak sekolah yang masih kurang baik, hal ini disebabkan oleh kondisi berasal dari dalam diri individu, antara lain usia, jenis kelamin, dan penyakit infeksi (2)

Faktor yang menyebabkan malnutrisi ini bukan hanya dipengaruhi

oleh status ekonomi yang kurang, tapi juga kurangnya pendidikan dan informasi tentang zat gizi dan pola makan untuk memenuhi kebutuhan zat gizi sesuai anjuran. Saat ini Indonesia mempunyai tiga beban masalah gizi (triple burden) yaitu stunting, wasting dan obesitas serta kekurangan zat gizi mikro seperti anemia. didapatkan status gizi anak 5-12 tahun menurut indeks massa tubuh/umur di Indonesia, yaitu prevalensi kurus 9,3% terdiri dari 2,5% sangat kurus dan 6,8% kurus. Masalah gemuk pada anak juga masih tinggi, prevalensi 20,6%, terdiri dari gemuk 11,1% dan sangat gemuk (obesitas) 9,5%. Sedangkan prevalensi pendek 23,6% terdiri dari 6,7 sangat pendek dan 16,9% pendek (3)

Indonesia sebelumnya merupakan negara dengan tiga beban malnutrisi, jauh sebelum pandemi COVID-19. Indonesia memiliki 7 juta anak yang mengalami stunting. Kondisi ini menjadikan Indonesia sebagai negara kelima di dunia dengan balita dan anak stunting terbanyak. Lebih dari 2 juta anak kurus (berat badan yang tidak sebanding dengan tinggi badan) serta 2 juta anak lainnya mengalami kelebihan berat badan atau obesitas. Risiko kematian pada anak dengan kondisi gizi buruk nyaris 12 kali lipat lebih tinggi daripada risiko kematian pada anak dengan gizi baik. Anak-anak yang pulih dari gizi buruk mungkin bisa terus mengalami masalah perkembangan dan pertumbuhan selama hidupnya. Lebih jauh, berbagai upaya untuk menekan infeksi COVID-19 dapat mempersulit identifikasi dan pemberian perawatan serta layanan penting bagi anak-anak yang mengalami gizi buruk (4)

Menurut data nasional proporsi kasus konfirmasi positif COVID-19 pada anak usia 0-18 tahun adalah 12,5 %. Artinya 1 dari 8 kasus konfirmasi positif adalah anak. *Case Fatality Rate* (angka kematian) 3-5 % terbanyak di dunia (5)

Berdasarkan BASRA (Berita Anak Surabaya) kasus prevalensi stunting di Jatim pada saat pandemi COVID-19 sebesar 26,9%, sekitar 12% anak laki-laki dan 23 % anak perempuan di Indonesia mengalami anemia, yang sebagian besar diakibatkan kekurangan zat besi (6)

Selain kasus *stunting*, kasus obesitas juga meningkat di Indonesia. Peningkatan obesitas selama pandemi COVID-19 disebabkan karena kurangnya aktivitas fisik selama pandemi dan keadaan klinis yang meningkatkan risiko peningkatan berat badan. Menurut penelitian Radityo A.W (2021:246) Masalah sosial ekonomi orang tua menjadi salah satu penyebab pengaruh kesehatan gizi pada anak, namun tak hanya masalah sosial ekonomi, terdapat hubungan yang signifikan antara status gizi dengan aktifitas fisik anak selama masa pandemi COVID-19, situasi dan kondisi saat ini sedikit banyak berpengaruh terhadap gaya hidup anak usia SD, seperti aktifitas gerak anak berkurang, pembelajaran hanya melalui daring, anak menjadi bosan dan jadi sedikit pemalas, lebih sering menghabiskan waktu dan memilih bermain gadget, efek perilaku inilah yang bisa terjadi adanya perubahan pemenuhan asupan anak di masa pandemi COVID- 19 (7).

Dari peneliti Radityo A.W, fenomena ini juga terjadi di lingkungan SDN Mojoranu II, tidak hanya factor ekonomi yang mempengaruhi gizi anak, namun perilaku dan kebiasaan anak SD juga sangat mempengaruhi. Dimasa sekarang ini, anak SD lebih suka dan lebih sering bermain dengan gawai, karena pembelajaran draing ruang gerak anak menjadi terbatas sehingga anak juga menghabiskan waktu bermainnya menggunakan gawai. Akibatnya anak sering lalai dan cuek dengan kesehatannya seperti, melewati waktu makan, sulit diberikan makanan, tidak mau makan atau kurang nafsu makan dan menjadi lebih suka makanan instan atau snack yang dirasa lebih praktis (7).

Hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa pernah dilakukan penyuluhan kesehatan terkait kesehatan gizi seperti jajanan sehat serta makan buah dan sayur oleh UKS dan pihak terkait di SDN Mojoranu II namun belum maksimal dan belum efektif, karena terdapat beberapa kendala seperti terbatasnya sarana dan prasarana, pencatatan dan pelaporan dan masalah sumber daya manusia, serta disaat pandemic Covid-19 siswa diliburkan dan tidak ada penyuluhan. Selain itu tidak adanya mata pelajaran yang membahas secara jelas tentang makanan sehat, sehingga membuat siswa kurang mengerti karena tidak adanya informasi yang jelas tentang konsumsi makanan-makanan yang sehat. Keterbatasan pengetahuan dan pemahaman ini dapat membawa ke arah perilaku beresiko kurangnya konsumsi makanan bergizi.

Mengatasi masalah kesehatan ini masih menjadi sebuah tantangan serius. Kini setidaknya masih ada tiga masalah kesehatan penting terkait pemberantasan penyakit kesehatan gizi. Melihat masalah tersebut maka perlu dilakukan upaya untuk menanggulangi kurangnya pengetahuan konsumsi buah dan sayur serta makan sehat pada anak-anak atau siswa sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sesuai dengan arah kebijakan yang tercantum dalam promosi dan edukasi kesehatan yang komprehensif 2020-2024, yaitu tujuh kampanye prioritas dengan fokus pada pencegahan salah satunya adalah gizi seimbang, dengan cara pemberian informasi melalui intervensi promosi kesehatan gizi dengan strategi kegiatan penyuluhan atau kampanye (8).

Perubahan pola hidup masyarakat yang semakin modern menjadi salah satu dasar GERMAS atau Gerakan Masyarakat Hidup Sehat dicanangkan. GERMAS adalah sebuah gerakan yang bertujuan untuk memasyarakatkan budaya hidup sehat serta meninggalkan kebiasaan dan perilaku masyarakat yang kurang sehat. Aksi GERMAS ini juga diikuti dengan hidup bersih dan sehat (PHBS) dan dukungan untuk program infrastruktur dengan basis masyarakat. Masalah kesehatan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan aksi pemberdayaan di lingkungan sekolah dengan mengedukasi siswa melalui penyuluhan menggunakan media interaktif salah satunya dengan media permainan ular tangga modifikasi. Penyuluhan dengan media edukasi ular tangga yang dimodifikasi sedemikian rupa dan berfokus pada materi GERMAS, yaitu

makan buah dan sayur serta PHBS sekolah, yaitu mengkonsumsi jajanan sehat dan berfokus pada materi pedoman prinsip gizi seimbang.

Menurut Mcclarty yang dikutip oleh Irma handayani (2017) bahwa game edukatif dapat membantu anak dalam mengembangkan akhlak, intelektual, motivasi, keahlian dan kecakapan. Media permainan ular tangga dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga bisa dikembangkan sebagai alat bantu edukasi untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek perkembangan motorik. Anak SD senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, serta senang melakukan sesuatu secara langsung, maka dari itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus dapat memberikan kesempatan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga media yang cocok menurut peneliti adalah ular tangga, selain itu media ular tangga mudah dimainkan tidak hanya kalangan anak-anak namun orang dewasa pun bisa memainkan (9).

Bertitik tolak pada uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan dan sikap budaya makan sehat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh edukasi permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan dan sikap budaya makan sehat pada anak SD kelas 4-5 di SDN Mojaranu II Kec. Dander, Kab. Bojonegoro ?”

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan dan sikap budaya makan sehat pada anak SD kelas 4-5

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Identifikasi perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi, menggunakan media permainan ular tangga modifikasi terhadap kesehatan gizi pada anak
- b. Identifikasi perbedaan sikap sebelum dan sesudah dilakukan intervensi, menggunakan media permainan ular tangga modifikasi terhadap kesehatan gizi pada anak
- c. Menganalisis hasil pengetahuan dan sikap sebelum intervensi dan sesudah dilakukan intervensi, menggunakan media permainan ular tangga modifikasi terhadap kesehatan gizi pada anak

### **D. Ruang Lingkup Penelitian**

Berdasarkan fenomena yang ada penelitian ini dibuat untuk meneliti lebih lanjut apakah media penyuluhan permainan ular tangga berpengaruh menambah pengetahuan dan sikap budaya makan sehat pada anak. Jenis penelitian kuantitatif rancangan penelitian pra-eksperimen menggunakan rancangan one group *pre-test – posttest design*, subyek penelitian adalah populasi siswa SD, kelas 4-5 di SDN Mojoranu II Perumnas Mojoranu Kecamatan Dander Kabupaten Bojonegoro. Variabel (1) intervensi

Permainan ular tangga modifikasi, variabel (2) Hasil perbandingan *pre-test* dan *posttest* (pengetahuan dan sikap sesudah diberi intervensi).

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Bagi Peneliti

Memahami pengaruh edukasi dengan media permainan ular tangga modifikasi terhadap pengetahuan dan sikap budaya makan sehat anak di SDN Mojoranu II

##### 2. Bagi Instansi Penelitian

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pustaka untuk perkembangan dalam bidang pendidikan sebagai referensi bagi mahasiswa Poltekkes ataupun bagi civitas akademik Poltekkes khususnya prodi D-4 Promosi Kesehatan serta dapat memberikan media edukasi interaktif yang menyenangkan bagi responden sehingga dapat melakukan pemberdayaan terhadap stimulasi pengetahuan dan sikap budaya makan sehat pada anak di salah satu SD di daerah tertentu.

##### 3. Bagi anak SD dan Sekolah

responden mengetahui informasi mengenai makanan sehat termasuk Germas (makan buah dan sayur), PHBS Sekolah (jajanan sehat) dan prinsip kesehatan gizi. Bagi sekolah, dapat menjadi bahan pendidikan baru di sekolah mengenai kesehatan makanan dan gizi

## F. Keaslian Penelitian

**Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian**

No	Penelitian	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	(10)	Pengaruh Permainan Ular Tangga Gizi Seimbang Terhadap Perubahan Pengetahuan, Dan Perubahan Sikap Pada Anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Kecamatan Tanjung Morawa Tahun 2018	jenis desain <i>pre experiment design</i> bentuk rancangan <i>one group pretest posttest.</i> Teknik yang digunakan adalah <i>purposive sampling</i>	Terdapat pengaruh pendidikan permainan ular tangga gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada anak sekolah dasar Muhammadiyah Kecamatan Tanjung Morawa Tahun 2018	Perbedaan penelitian terdapat pada judul, tempat penelitian, responden yang diambil, dan tahun penelitian
2	(11)	Efektivitas	Jenis desain	Penelitian ini	Perbedaan

		Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang	<i>Pre- experiment dengan rancangan One Group Pretest Posttest Design Teknik yang digunakan purposive sampling</i>	menunjukkan adanya Pengaruh penyuluhan gizi seimbang menggunakan permainan ular tangga secara signifikan terhadap pengetahuan siswa di SDN Landungsari 1 Kab. Malang	penelitian terdapat pada judul, tempat penelitian, responden yang diambil, tahun penelitian
--	--	---	--	--	--