

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini, dibahas (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) ruang lingkup, (e) manfaat penelitian, (f) keaslian penelitian sebelumnya.

A. Latar Belakang

Menurut ahli gizi dalam Setiono, L (2021) dikatakan bahwa sebagian besar (60%) anak kurang menyukai buah-buahan dan sayur-mayur. Anak-anak rentang usia 4-12 pada saat ini lebih cenderung mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat dan tidak memiliki kandungan gizi sehingga rentan dapat meningkatkan resiko kegemukan dikarenakan gizi yang tidak seimbang.

Hasil Riskesdas, menunjukkan bahwa penyakit kardiovaskuler, diabetes mellitus, kanker, stroke dan penyakit paru obstruktif kronik adalah salah satu faktor resiko dari kurang mengkonsumsi buah dan sayur (Wardhani & Budiono, 2018). WHO dan Food and Agriculture Organization (FAO) mengatakan kurang makan buah dan sayur dapat mengakibatkan kanker saluran cerna (14%) , risiko kematian akibat penyakit jantung koroner (11%), dan kematian akibat stroke (9%) (Putri, Fatmawati & Rozalina, 2022).

World Health Organization (WHO), dan Food and Agriculture Organization (FAO) mengatakan, minat konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur pada anak-anak di kawasan Asia dan Indonesia, berada pada posisi paling bawah. Prevalensinya hanya 198 gram untuk laki-laki, dan 183 gram untuk anak perempuan.

Pusat Penelitian dan Pengembangan Upaya Kesehatan Masyarakat pada tahun 2018 menunjukkan bahwa tingkat mengkonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur di Indonesia hampir seluruhnya rendah (95,5%), dan mayoritas anak di usia 10-14 tahun masih mengonsumsi kurang dari yang disarankan. (Data Hasil Utama Riskesdas dalam bulletin Tahun 2018).

Organisasi Kesehatan Dunia atau WHO menetapkan standar mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur per hari paling sedikit 400-600 gram, sedangkan Kementerian Kesehatan RI menganjurkan anak usia sekolah mengonsumsi buah dan sayuran paling sedikit 300-400 gram per hari. Di Indonesia tingkat mengonsumsi buah dan sayuran pada anak-anak usia sekolah masih berada di bawah anjuran WHO.

Minimnya makan-makanan buah-buahan dan sayur-mayur pada anak usia sekolah di Indonesia selalu menjadi isu hangat menarik untuk dibahas apalagi dari tahun ke tahun minat masyarakat mengonsumsi pangan yang mengandung berbagai vitamin ini, cenderung menurun. Hal ini sejalan dengan target makan buah dan sayuran pada tahun 2022 adalah 286,9 gram per kapita per hari. Namun, konsumsi buah dan sayuran di Indonesia hanya 237,5 gram per kapita per hari pada tahun 2022 (Badan Pangan Nasional, 2023). Angka ini jauh lebih kecil dibandingkan dengan Angka Kecukupan Gizi (AKG) yang disarankan, yaitu 400 per kapita per hari (Pertanian, K. 2017).

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Nasional tahun 2018 berdasarkan data yang mereka terima melaporkan, proporsi konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur per hari dengan rentang waktu satu minggu pada penduduk usia 10-14 tahun keatas untuk kategori, tidak mengonsumsi buah dan sayur sangat sedikit (5,2%), 1-2 porsi sebagian besar (63,6%), 3-4 porsi sebagian kecil (25,8%) dan 5 porsi sangat sedikit (5,3%) (Setiono, 2021).

Riskesdas tahun 2018 mencatat, Jawa Timur termasuk ke dalam posisi yang kurang memenuhi konsumsi buah dan sayur yang telah direkomendasikan. Tingkat mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur hanya 173 gram, dan prevalensi penduduk usia 10 tahun ke atas berdasarkan kecenderungan proporsi kurang makan buah dan sayur (kurang dari 5 porsi per hari dalam 1 minggu) menurut kabupaten/kota, Provinsi Jawa Timur hampir seluruhnya mencapai 95,4%. Angka ini menunjukkan kenaikan dibanding prevalensi tahun sebelumnya sebesar 93,4% (Data: Dinkes Kediri Hasil Utama Riskesdas 2018 Provinsi Jawa Timur).

Dengan menggunakan penilaian IMT/U, indikator status gizi anak kelas V SDN 2 Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang dinilai dengan menggunakan data baseline. Ditemukan bahwa (6,5%) adalah sangat kurus, (10,9%) adalah kurus,

(67,4%) adalah normal, (8,7%) adalah gemuk, dan (6,5%) adalah obesitas. Sebagian kecil (40%) makan sayur kadang-kadang dan (65%) makan buah kadang-kadang dalam setiap harinya.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan dan penuturan para guru yang dilaksanakan pada 10 Agustus 2023, ternyata masih dijumpai di SDN 2 Sidorahayu bahwa makanan, bekal maupun jajan yang dibawa dan dibeli anak-anak hampir seluruhnya (80%) bukan sayur dan buah, melainkan jajanan tidak sehat lainnya sehingga edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur, terutama menyangkut manfaat dari masing-masing buah dan sayur, sangat diperlukan bagi anak di SDN 2 Sidorahayu.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama 9 anak kelas V SDN 2 Sidorahayu pada tanggal 5 Februari 2024, dijumpai sebagian besar (70%) anak masih memiliki tingkat pengetahuan yang kurang terkait buah-buahan dan sayur-mayur dibuktikan dengan beberapa item pertanyaan dan pernyataan yang diberikan oleh peneliti terkait buah-buahan dan sayur-mayur yang masih sulit dijawab oleh anak dan sebagian besar anak tersebut juga masih keliru terkait pemahaman mengenai buah dan sayur. Selain itu, dari penuturan 9 anak tersebut, hanya sangat sedikit (20%) anak yang suka buah dan sayur.

Berkaca pada masalah tersebut, diperlukan upaya edukasi buah-buahan dan sayur-mayur sejak usia dini pada anak sekolah guna mempengaruhi pengetahuan dan sikap anak terhadap buah-buahan dan sayur-mayur. Seperti yang kita ketahui, anak-anak pada usia tersebut anak mulai lepas dari pengawasan orang tua sehingga mereka menjadi pemilih dalam makanan (*picky eaters*) dan hanya makan apa yang mereka suka, sehingga jarang mengonsumsi buah dan sayur (Yuliargie, 2019).

Edukasi kesehatan tentang makan buah dan sayur merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan karena perubahan pengetahuan dan sikap seseorang dapat dimulai dengan penyampaian informasi. Seperti yang dijelaskan oleh Notoatmodjo (2015), media harus mendukung kegiatan edukasi. Sehubungan dengan sasaran yang dituju karena media sangat berpengaruh terhadap penyuluhan karena membantu untuk penyampaian materi dan membantu dalam menyampaikan apa yang ingin disampaikan oleh penyuluh.

Edukasi promosi kesehatan ini melalui media permainan ular tangga raksasa, karena melalui media permainan ini anak dapat lebih mudah memahami materi. Peneliti berpendapat metode permainan ini dapat menjadi alternatif yang efektif dan atraktif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak, sebab cenderung menghasilkan minat, sikap dan mengaktifkan aspek emosi dan kognitif dalam pembelajaran, sehingga dapat merangsang pengembangan daya pikir serta daya cipta pada anak, bahasa dan tindakan dalam pengambilan keputusan yang baik.

Agar pemahamannya tentang suatu materi pokok menjadi lebih cermat dan kuat. Permainan ini dilakukan oleh 5 atau 6 orang dengan menggunakan 3 papan ular tangga raksasa dan membutuhkan waktu selama 30 menit. Pemain dalam permainan ular tangga raksasa ini dibagi menjadi 6 kelompok.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini yaitu kelas V karena pada dasarnya anak tersebut lebih komunikatif dalam berinteraksi, sudah mulai mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab terhadap diri sendiri dan dapat menunjukkan sikap yang kritis dan rasional dibandingkan dengan anak yang duduk di kelas yang lebih rendah serta dapat mengisi dan memahami kuesioner dengan baik (Eka, F, 2012).

Sejalan dengan wawancara dan pengamatan di SDN 2 Sidorahayu pada 10 Agustus 2023, terungkap bahwa media permainan ular tangga raksasa belum pernah digunakan sebagai media edukasi dalam penunjang setiap proses penyuluhan dan edukasi, baik oleh guru, petugas kesehatan, maupun mahasiswa praktik. Sehingga permainan ular tangga raksasa ini dapat menjadi media yang menarik bagi anak sekolah dalam mempengaruhi pengetahuan dan sikap terhadap mengkonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur, karena anak – anak pada usia sekolah cenderung lebih menyukai permainan edukatif dan atraktif, yang berbentuk gambar dan berwarna.

Pendapat peneliti ini diperkuat dan didukung dengan beberapa hasil temuan-temuan penelitian sebelumnya mengenai penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran.

Berdasarkan penelitian Rahmawati & Nurbaeti (2022) yang berjudul “Metode Permainan Ular Tangga *fruit and vegetables* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Zat Gizi pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu” menunjukkan bahwa ada pengaruh media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap anak, dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan hampir seluruhnya (91,3 %) setelah

diberikan intervensi dengan hasil yang diperoleh sebelum intervensi sebagian besar (69%) . Data sikap menunjukkan perolehan hampir seluruhnya (93%) sesudah diberikan intervensi dibanding sebelum diberikan intervensi sebagian besar (70%).

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan permainan ular tangga raksasa mampu menyampaikan isi pesan yang ingin disampaikan secara konsisten, serta memberi kesempatan kepada sasaran agar lebih mudah meningkatkan pemahaman, oleh sebab itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian ini serta penelitian ini akan berfokus pada “Pengaruh Edukasi Permainan Ular Tangga Raksasa “UTANG SASA” terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Anak Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang”.

B. Perumusan Masalah

Bagaimana pengaruh edukasi permainan ular tangga raksasa “UTANG SASA” terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur anak SDN 2 Sidorahayu Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh edukasi permainan ular tangga raksasa “UTANG SASA” terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur anak SDN 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak SDN 2 Sidorahayu berdasarkan usia, jenis kelamin, informasi dan sumber informasi buah dan sayur.
- b. Mengidentifikasi pengetahuan anak terhadap konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan melalui media permainan ular tangga raksasa pada anak SDN 2 Sidorahayu, Wagir.
- c. Mengidentifikasi sikap anak terhadap konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan melalui media permainan ular tangga raksasa pada anak SDN 2 Sidorahayu, Wagir.

- d. Menganalisis pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur pada anak SDN 2 Sidorahayu, Wagir

D. Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, penulis mengambil objek penelitian di SDN 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang. Berkaitan dengan penelitian dalam bidang promosi kesehatan dalam ruang lingkup KIE (Komunikasi, Informasi, Edukasi) sebagai upaya promotif, yaitu edukasi dengan media permainan ular tangga raksasa tentang konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur pada anak sekolah dasar yang dilaksanakan di SDN 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Bagi peneliti, dapat menambah wawasan ilmu tentang pentingnya upaya promotif dan preventif konsumsi buah dan sayur, dengan media permainan ular tangga raksasa. Kemudian, menjadi pengalaman serta bahan belajar bagi peneliti untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait masalah gizi dan PHBS.

2. Praktis

- a. Bagi Institusi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang membantu pihak bagian pelayanan kesehatan tentang pengaruh permainan ular tangga raksasa dalam meningkatkan dan menambah wawasan pengetahuan dan sikap anak terhadap konsumsi buah dan sayur, serta sebagai bahan pertimbangan bagi edukasi PHBS ke depan.

- b. Bagi Institusi SDN 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan ilmu pengetahuan terhadap konsumsi buah dan sayur, sehingga dapat meningkatkan kesadaran peserta didik untuk membiasakan diri dalam konsumsi buah dan sayur melalui edukatif dan atraktif permainan ular tangga raksasa.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu peneliti dalam memberikan edukasi yang efektif dan atraktif melalui permainan ular tangga raksasa, sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan dan sikap anak terhadap konsumsi buah dan sayur dalam memperbaiki kualitas gizi, dan meningkatkan komponen gizi pada anak. Selain itu, diharapkan dapat memberikan wawasan bagi peneliti dalam menyusun karya tulis ilmiah. Hasil penelitian ini juga bermanfaat sebagai bahan masukan, bahan pertimbangan atau sumber bahan penelitian selanjutnya.

F. Keaslian Penelitian Sebelumnya

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian Sebelumnya

Nama	Judul	Variabel	Metode Analisis	Hasil Analisis
Putri, A. N. D., & Karjatin, A. (2023)	“Pengaruh Media Edukasi Ular Tangga “Seru” Terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur Pada Anak Pra Sekolah di PAUD Kota Cimahi”	Pengetahuan, konsumsi buah dan sayur, ular tangga, anak prasekolah	Desain kuantitatif	Didapatkan nilai probabilitas (p) 0.000 <0.05 menunjukkan H1 diterima berarti ada pengaruh media ular tangga “seru” terhadap pengetahuan konsumsi buah dan sayur pada anak pra sekolah di PAUD Kota Cimahi.
Swamilaksita, P. D., Sari, I. P., & Ronitawati, P. (2021).	“Media ular tangga meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah”	Ular tangga, keamanan pangan, pengetahuan, sikap	Desain kuantitatif	Didapatkan nilai pengetahuan dan sikap (p) 0,000 <0,05 menunjukkan H1 diterima yang berarti ada pengaruh media ular tangga dalam pengetahuan dan sikap tentang keamanan jajanan anak sekolah.
Rahmawati, A., & Nurbaeti, T. S. (2022)	“Metode Permainan Ular Tangga” fruit and vegetables” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Zat Gizi pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu Snakes and Ladders Game Method “Fruit and Vegetables” on Knowledge and Attitudes Regarding Nutrition in Elementary School Students In Indramayu”	Buah dan sayur, media permainan ular tangga, pengetahuan dan sikap	Desain kuantitatif	Adanya perbedaan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah edukasi melalui media permainan ular tangga dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan hampir seluruhnya 91,3 % setelah diberikan intervensi dengan hasil yang diperoleh sebelum intervensi sebagian besar 69%. Data sikap menunjukkan perolehan hampir seluruhnya 93% sesudah diberikan intervensi dibanding sebelum diberikan intervensi sebagian besar 70%.
Prasetyanti, D. K., & Yanuaringsih, G. P. (2019)	“Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Sekolah Dasar”	PHBS, perilaku, permainan ular tangga	Desain kuantitatif	Didapatkan nilai probabilitas (p) 0,002 <0.05 menunjukkan H1 diterima berarti ada pengaruh permainan ular tangga terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak sekolah dasar.

Perbedaan pada penelitian yang dilakukan ini adalah rentang waktu, lokasi, populasi, dan sampel yang digunakan dalam penelitian, serta hasil pada penelitian. Karakteristik responden yang terdapat dalam penelitian ini meliputi usia, jenis kelamin, informasi buah dan sayur serta sumber informasi terkait buah dan sayur.

Penelitian ini menggunakan media permainan ular tangga raksasa “UTANG SASA” dalam mengukur pengetahuan dan sikap Konsumsi buah dan sayur pada anak SDN 2 Sidorahayu, Kecamatan Wagir, Kabupaten Malang.