

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anemia merupakan salah satu masalah gizi yang masih sering dijumpai di masyarakat Indonesia. Tidak hanya pada orang dewasa, masalah ini juga banyak diderita oleh anak-anak usia sekolah. Berdasarkan Survei Kesehatan Rumah Tangga (SKRT) 2001, prevalensi anemia pada anak usia sekolah dan remaja adalah 26,5 %, dan berdasarkan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2013 menunjukkan bahwa anemia gizi besi masih merupakan masalah kesehatan masyarakat Indonesia dengan prevalensi pada anak usia 5 – 12 tahun sebesar 29% dan angka kejadian anemia di Jawa Tengah pada tahun 2013 mencapai 57,1%(Dinkes Prov. Jateng, 2014). Dalam penelitian yang dilakukan Sandy dkk pada tahun 2015 untuk mengetahui kejadian anemia pada remaja di Boyolali, diketahui sebanyak 53,5% siswi mengalami anemia.

Penyebab kejadian anemia pada anak sekolah di antaranya adalah, kebutuhan akan zat besi yang meningkat karena pertumbuhan, rendahnya asupan zat besi pada makanan yang dikonsumsi, dan karena infeksi oleh parasit, virus HIV dan kecacingan (Zulaekah, 2009). Selain itu masalah lain seperti tingkat pengetahuan, tingkat pendapatan, sosial budaya, jenis kelamin, umur dan pola hidup yang tidak sehat juga dapat menjadi faktor lain penyebab anemia (Permaesih dan Herman, 2005)

Dampak anemia jika terjadi pada anak adalah meningkatnya angka kesakitan dan kematian, terhambatnya pertumbuhan fisik dan otak,

terhambatnya perkembangan motorik, mental dan kecerdasan. Hal-hal tersebut menyebabkan anak yang menderita anemia akan lebih cenderung pendiam, terlihat lebih penakut dan lambat dalam memberikan respon terhadap stimulus (Arifin, 2013).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya anemia pada anak usia sekolah adalah memberikan pendidikan dan penyuluhan sejak dini tentang anemia. Pendidikan gizi merupakan pendekatan edukatif yang digunakan dengan tujuan dapat merubah perilaku individu atau masyarakat yang diperlukan dalam meningkatkan perbaikan pangan dan status gizi (Zulaekah, 2012). Pendidikan mengenai anemia diharapkan akan memberikan gambaran pada masyarakat tentang definisi anemia, penyebab anemia, dampak anemia bagi kehidupan dan bagaimana cara mencegah dan menanggulangnya.

Media pembelajaran sebagai metode penunjang dalam bentuk apapun dapat digunakan untuk menyampaikan pendidikan gizi. Salah satunya adalah game edukasi. Game edukasi merupakan permainan yang disertai dengan pembelajaran dalam pengaplikasiannya sehingga diharapkan akan dapat meningkatkan pemahaman anak dalam proses belajar (Novaliendry, 2013), karena pada usia sekolah, anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dengan warna-warni cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dengan begitu anak akan lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan.

Game edukasi memiliki kelebihan diantaranya dapat melatih kemampuan motorik anak, meningkatkan konsentrasi dan

mengembangkan kemampuan untuk *Problem Solving* karena dengan game anak dilatih dalam menyelesaikan masalah lewat tantangan-tantangan yang ada dalam game (Riva, 2012).

Penelitian Vitianingsih (2016) didapatkan bahwa penggunaan game edukasi dapat membantu guru dan siswa dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi sehingga memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. Dalam penelitian Arifin dkk (2014) yang menyusun game edukasi sebagai media sains diperoleh 85% siswa mencapai standar kriteria ketuntasan minimal sehingga dapat dikatakan media sains berbasis game edukasi terbukti menarik, mudah dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penggunaan media game edukasi menjadi fokus utama dalam penelitian ini, untuk melihat seberapa besar pengaruhnya dalam membentuk pemahaman siswa dalam menerima materi berkenaan dengan anemia. Wibowo (2005) menyebutkan bahwa media perlu digunakan dan dikembangkan dalam proses belajar sesuai dengan isi, penjelasan pesan yang ingin disampaikan dan karakteristik siswa. Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berupa game edukasi yang dapat mempermudah proses pemahaman siswa mengenai anemia.

Survey pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas VI SDIT Al Falaah Sambu Boyolali didapatkan 22,2% siswa yang memiliki tingkat pengetahuan anemia kurang. Pemberian pendidikan gizi dengan media game edukasi diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai masalah gizi anemia. Oleh karena itu penulis ingin meneliti

“Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia pada Siswa SDIT Al Falaah Sambu Boyolali”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut, yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap peningkatan pengetahuan anemia pada siswa SDIT Al Falah Sambu?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media game edukasi terhadap peningkatan pengetahuan anemia pada siswa SDIT Al Falah Sambu.

2. Tujuan khusus

- a. Mendiskripsikan pengetahuan anemia sebelum dilakukan penyuluhan gizi dengan media game edukasi.
- b. Mendiskripsikan pengetahuan anemia setelah dilakukan penyuluhan gizi dengan media game edukasi.
- c. Menganalisis pengaruh penggunaan game edukasi terhadap peningkatan pengetahuan anemia siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti tentang metode dan media pendidikan gizi yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan gizi pada siswa Sekolah Dasar.

2. Bagi siswa

Siswa mendapat media pembelajaran yang baru yang diharapkan dapat lebih membantu dalam proses belajar.

3. Bagi peneliti lain

Membantu penelitian mengenai penggunaan game edukasi sebagai media pendidikan gizi yang akan datang lebih sempurna dan baik, serta menambah khasanah pengetahuan dan referensi di dunia kepastakaan.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup materi dalam penelitian ini dibatasi pada pembahasan mengenai perbedaan pengetahuan anemia siswa SDIT Al Falaah Sambu setelah diberi pendidikan gizi dengan metode penyuluhan dengan media game edukasi. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari hingga Oktober 2018.