

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penentu keberlangsungan hidup bangsa Indonesia tentunya tak lepas dari faktor kesehatan anak-anak ketika memasuki usia balita hingga dewasa kelak. Keadaan anak yang sehat, kuat dan cerdas tentu tidak lepas dari keadaan gizi seseorang tersebut. Pola makan dengan asupan gizi seimbang merupakan akses dasar agar tidak mudah tertular penyakit gizi dan menjaga tubuh agar tetap sehat dan kuat (Kementrian Kesehatan RI,2014).

Ketimpangan asupan gizi selama masa pertumbuhan memberi dampak masalah gizi khususnya anak usia sekolah. Masalah gizi yang sering dijumpai pada anak usia sekolah antara lain: Anemia gizi besi, gizi kurang (KEP), kurang vitamin A (KVA), Gangguan akibat kekurangan Yodium (GAKY), kegemukan atau gizi lebih (Sulistiyowati dan Kuspriyanto 2016). Laporan *Global Nutrition* tahun 2018 menyatakan prevalensi status gizi anak secara global 7.3% atau 49.5 juta anak didunia menderita *wasting*, 5.9% atau 40.1 juta anak mengalami masalah gizi kegemukan hingga obesitas. Hasil RISKESDAS 2018, secara nasional rerata prevalensi status gizi (IMT/U) pada anak umur 5- 12 tahun dengan status gizi sangat kurus sebesar 2,4%, rerata kurus sebesar 6.8%, rerata gemuk 10,8% dan rerata obesitas 9.2%.

Masalah gizi pada anak usia sekolah pada hakikatnya berpangkal pada keadaan ekonomi, status ekonomi keluarga serta rendahnya tingkat pengetahuan tentang gizi (Irianto, 2007). Kurangnya pengetahuan dapat menurunkan kemampuan seseorang dalam menerapkan informasi gizi

dikehidupan sehari-harinya (Machfoedz, dan Suryani, 2007). Pengetahuan gizi individu mempengaruhi sikap dan kebiasaan dalam memilih makanan yang dapat berimbang pada keadaan gizi seseorang tersebut (Maharibe, Kawengian dan Bolang, 2014). Banyaknya kasus angka kegemukan dan kurus terhadap anak sekolah dasar disebabkan masih melekatnya konsep 4 sehat 5 sempurna yang masih melekat dari pada konsep gizi seimbang (Khomsan, Baliwati dan Dwiriani, 2010).

Optimalisasi penyampaian pesan Gizi Seimbang diperlukan komunikasi, informasi dan edukasi yang tepat (Kemenkes RI, 2014). Upaya mencegah masalah gizi dapat diatasi melalui penyuluhan kesehatan dengan media visual (Machfoedz dan Suryani, 2007). Azwar (1983) dalam Machfoedz dan Suryani (2007) mengemukakan penyuluhan kesehatan merupakan pendidikan kesehatan dengan cara menyalurkan pesan, menumbuhkan keyakinan, sehingga merubah perilaku seorang atau kelompok tidak hanya secara sadar, tahu dan paham melainkan juga rasa ingin dan melakukan dorongan yang berkaitan dengan kesehatan. Manfaat penyuluhan mengenai pesan gizi seimbang bagi anak sekolah memotivasi tercipta media baru yang inovatif, efektif dan efisien untuk meningkatkan minat anak secara dalam mengenai gizi seimbang (Firdausyah, 2019).

Pendidikan gizi tentang Pedoman Gizi Seimbang (PGS) melalui media permainan dinilai merupakan langkah strategis dan efektif bagi anak usia sekolah untuk mendapat pengetahuan dan pemahaman tentang gizi seimbang sedini mungkin (Dewi, 2018). Melalui media pendidikan materi pembelajaran diharapkan dapat disampaikan kepada sasaran dengan sederhana dan mudah untuk ditangkap (Tuzzahroh, 2015). Media permainan dapat digunakan sebagai

alat edukasi yang melibatkan indra lebih banyak, semakin banyak indra yang digunakan maka akan semakin meningkatkan daya ingat lebih lama dibanding penggunaan alat indra yg sedikit (Mawaddatin, 2015).

Permainan yang bersifat edukatif dapat menjadi bagian integral dari program pendidikan dengan pembelajaran terstruktur yang mengacu secara efektif, permanen, bermakna dan menyenangkan (Hoffman *et al*, tanpa tahun: 42). Beberapa penelitian sebelumnya terkait media permainan gizi yang digunakan untuk pendidikan gizi dengan media edukasi permainan seperti *puzzle* gizi, teka-teki silang, ular tangga, *flash card edutainment card*, kartu kuartet / kartu PGS (Pedoman Gizi Seimbang) serta game mobile android yang berbasis menggunakan media elektronik.

Hikmawati (2016) dalam penelitiannya terdapat pengaruh penyuluhan dengan media permainan *puzzle* gizi terhadap pengetahuan, sikap, dan tindakan kepada anak sekolah dasar. Adiba (2020) penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga juga menunjukkan ada pengaruh signifikan pengetahuan gizi seimbang siswa sebelum dengan sesudah penyuluhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Hannah, dkk (2019) dengan media aplikasi *mobile game "Foodbot Factory"* di Ontario, Kanada menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan aplikasi *Foodbot Factory* memiliki peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan gizi secara keseluruhan baik dari pengetahuan sayur dan buah, makanan protein dan makanan gandum dibanding kelompok kontrol. Peneliti lain dari Afra (2018) dengan permainan kartu bergambar menunjukkan ada perubahan pengetahuan dan sikap setelah intervensi media kartu bergambar.

Adanya pendidikan gizi melalui permainan berbasis edukasi gizi seimbang agar siswa mendapatkan pengetahuan yang baik mengenai pedoman gizi seimbang sejak usia dini dan perilaku gizi yang sehat untuk dapat diterapkan sejak usia sekolah. Berdasarkan hasil uraian diatas penulis ingin mengangkat sebuah *literature review* yang berjudul “**Literature Review Pengaruh Pendidikan Gizi Menggunakan Media Permainan Terhadap Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar**”. *Literature review* ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan media edukasi gizi seimbang terhadap tingkat pengetahuan gizi pada anak sekolah dasar yang dilakukan setelah intervensi menggunakan media permainan dari jurnal yang telah di ekstrasi oleh peneliti.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah adalah menguraikan apakah pendidikan gizi menggunakan media permainan mempengaruhi tingkat pengetahuan tentang gizi seimbang pada anak sekolah dasar berdasarkan kajian *literature review*.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengkaji atau merivew pengaruh pendidikan gizi menggunakan media permainan terhadap pengetahuan tentang gizi seimbang pada anak sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang telah di urai, dapat di jabarkan tujuan sebagai berikut :

1. Mengkaji serta mengidentifikasi karakteristik jurnal meliputi : tujuan penelitian, subjek penelitian, jenis intervensi, desain penelitian, dosis/durasi penelitian, kelompok intervensi, *main outcome* dan *other relevan effect & complications*.
2. Mendeskripsikan instrument media permainan yang digunakan oleh peneliti.
3. Mendeskripsikan rerata tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi dengan media permainan terhadap tingkat pengetahuan gizi seimbang terhadap anak sekolah.
4. Menganalisis pengaruh dan efektivitas edukasi gizi terhadap pendidikan media permainan pada tingkat pengetahuan anak sekolah tentang pesan gizi seimbang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Sebagai salah satu sumber informasi terkait masalah gizi pada anak usia sekolah dasar dan upaya dalam mencegah masalah gizi menggunakan media untuk meningkatkan pengetahuan gizi seimbang serta menciptakan inovasi media baru dalam upaya mengatasi pengetahuan gizi seimbang yang rendah.

2. Secara Praktis

Review artikel yang dilakukan diharapkan dapat untuk menambah referensi / literature mengenai pendidikan gizi dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak tentang gizi seimbang pada anak usia sekolah dasar.