BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengeluarkan kebijakan tentang Pedoman Gizi Seimbang sebagai upaya perbaikan gizi masyarakat dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Anak sekolah merupakan salah satu kelompok rentan gizi. Kelebihan gizi dan kekurangan gizi pada anak-anak akan berdampak negatif (Octaviani, Izhar and Amir, 2018). Anak yang kekurangan makanan bergizi akan mengalami pertumbuhan fisik, mental, dan intelektual yang terhambat.

Masalah gizi anak sekolah di Indonesia masih tergolong tinggi. Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 menunjukkan prevalensi status gizi anak usia 5 sampai 12 tahun secara nasional yaitu pendek 18,7% (4,6% sangat pendek dan 14,1% pendek), gemuk 19,7% (7,8% obesitas dan 11,9% gemuk), kurus 11% (3,5% sangat kurus dan 7,5% kurus). Sedangkan untuk wilayah Jawa Barat yaitu pendek 17,2% (3,7% sangat pendek dan 13,5% pendek), gemuk 18,4% (7,5% obesitas dan 10,9% gemuk), kurus 9,8% (2,6% sangat kurus dan 7,2% kurus).

Untuk mempertahankan hidup dan meningkatkan kualitasnya, setiap individu membutuhkan lima kelompok zat gizi utama, yaitu karbohidrat, protein, lemak, vitamin, air, dan mineral dalam jumlah yang memadai. Dalam ilmu gizi, bahan makanan yang diklasifikasikan berdasarkan fungsi utama zat gizinya dikenal dengan istilah triguna makanan, yaitu kelompok

zat yang berperan sebagai sumber energi, pembangun, dan pengatur (Wahyudi, Podungge and Z., 2023).

Faktor yang secara langsung menyebabkan terjadinya gizi kurang adalah asupan makanan yang kurang dan penyakit infeksi (Rahmawati, Immawati and Dewi, 2024). Faktor lain yang mempengaruhi status gizi kurang antara lain status sosial ekonomi, tempat tinggal, sanitasi, dan rendahnya tingkat pengetahuan. Faktor yang mempengaruhi status gizi lebih antara lain faktor genetik, demografi, sosial ekonomi, rendahnya tingkat pengetahuan, lokasi tempat tinggal, gaya hidup, dan kebiasaan makan (Novianti and Utami, 2021).

Kurangnya pengetahuan gizi dapat menjadi faktor tidak langsung yang menyebabkan siswa sekolah dasar menderita malnutrisi. Hasil penelitian (Mustikaningsih *et al.*, 2019) menunjukkan bahwa sebanyak 66,7% siswa memiliki pengetahuan tentang gizi seimbang dengan kategori kurang pada kelompok kontrol dan perlakuan. Hasil penelitian (Pawenrusi *et al.*, 2024) menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan baik tentang gizi seimbang hanya 8 siswa (53,3%) dan terdapat 7 siswa (46,7%) yang memiliki pengetahuan kurang tentang gizi seimbang. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan tentang gizi pada anak masih tergolong rendah.

Masalah gizi dapat dicegah dengan cara meningkatkan pengetahuan melalui pendidikan gizi sebagai upaya untuk mengubah sikap dan perilaku dalam pemenuhan gizi. Pengetahuan tentang gizi dan makanan dapat

diperoleh dari kegiatan pembelajaran. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pendidikan gizi antara lain yaitu sasaran, cara penyampaian, materi, dan pemilihan media yang digunakan. Penggunaan media adalah kunci untuk menyampaikan pesan kepada audiens (Damayanti, Sukaesih and Inriyana, 2024)

Game edukasi merupakan salah satu jenis media permainan yang memuat seperangkat materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengajar dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Winarni, Naimah and Widiyawati, 2020). Salah satu media *game* edukasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan gizi yaitu media interaktif berbasis *wordwall*.

Penelitian (Akbar and Hadi, 2023) dan (Masyur, 2021) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall* memberikan pengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dengan presentase 79,4% dan menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah dilakukan intervensi menggunakan media *wordwall* yaitu dari 0% dengan rata-rata nilai 40,32 meningkat menjadi 68,4% dengan rata-rata nilai 79,47 setelah dilakukan intervensi. Model pembelajaran menggunakan media edukasi *wordwall* terbukti dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Teori Edgar Dale's menyebutkan bahwa pembelajaran menggunakan simulasi seperti permainan mampu meningkatkan daya ingat hingga 90% dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya melibatkan aktivitas mendengarkan dan memperhatikan.

Hasil survey yang telah dilakukan pada sekolah dasar di wilayah Kabupaten Cirebon yaitu di SDN 1 Dompok Wetan didapatkan informasi bahwa sekolah tersebut belum pernah mendapatkan edukasi atau pembelajaran tentang gizi. Selain itu, metode pembelajaran di SDN 1 Dompok Wetan belum bervariasi dalam menggunakan alat bantu pembelajaran seperti penggunaan media untuk mempermudah dalam kegiatan belajar dan mengajar.

Penulis tertarik melakukan penelitian ini karena masalah gizi pada penduduk Indonesia masih tinggi, terutama pada anak usia sekolah, dan kurangnya pengetahuan tentang gizi merupakan salah satu faktor penyebabnya. Selain karena *game* edukasi *wordwall* belum banyak dilakukan oleh peneliti lain sebagai media edukasi tentang triguna makanan, model pembelajaran *wordwall* berupa permainan juga merupakan bentuk pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian menggunakan media *game* edukasi *wordwall* untuk meningkatkan pengetahuan tentang triguna makanan pada siswa kelas V SDN 1 Dompok Wetan.

B. Rumusan Masalah

Data Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 menunjukkan masih banyak anak sekolah yang mengalami malnutrisi. Salah satu faktor penyebab malnutrisi yaitu pengetahuan tentang gizi pada siswa Sekolah Dasar yang masih rendah. Edukasi dengan menggunakan media *game wordwall* sudah terbukti dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Pertanyaan penelitian ini adalah

apakah media *game* edukasi *wordwall* dapat meningkatkan pengetahuan tentang triguna makanan pada siswa kelas V SDN 1 Dompjong Wetan?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui peningkatan pengetahuan triguna makanan menggunakan media *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas V SDN 1 Dompjong Wetan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui Gambaran umum SDN 1 Dompjong Wetan.
- b. Mengetahui karakteristik responden siswa kelas V SDN 1 Dompjong Wetan.
- c. Mengetahui tingkat pengetahuan siswa tentang triguna makanan sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan media berbasis *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas V di SDN 1 Dompjong Wetan.
- d. Mengetahui perubahan pengetahuan siswa tentang triguna makanan sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan media berbasis *game* edukasi *wordwall* pada siswa kelas V di SDN 1 Dompjong Wetan.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan, meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman dalam bidang gizi yang dapat diimplementasikan di lingkungan masyarakat.

2. Bagi Siswa

Meningkatkan pengetahuan gizi khususnya tentang triguna makanan sehingga diharapkan dapat mengubah perilaku kebiasaan makan.

3. Bagi Institusi Sekolah

- a. Memperoleh informasi baru terkait penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *wordwall* dalam proses pembelajaran
- b. Menjadi bahan pertimbangan guru dalam proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan
- c. Menjadi referensi media pembelajaran yang menyenangkan

4. Bagi Prodi D III Gizi Cirebon

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan pengembangan media promosi kesehatan serta digunakan menjadi bahan referensi dan literatur perpustakaan di Program Studi D III Gizi Cirebon.