

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fase kanak-kanak di tingkat sekolah dasar ditandai dengan akselerasi pertumbuhan dan perkembangan biologis yang signifikan. Guna memastikan proses pertumbuhan tersebut berjalan secara optimal, pemenuhan kebutuhan nutrisi baik dari dimensi mutu maupun kecukupan kuantitatif menjadi faktor yang mutlak dipenuhi. Kendati demikian, realitas kecukupan gizi pada kelompok usia ini kerap kali mengalami hambatan dan tidak selalu berjalan ideal akibat pengaruh berbagai faktor di lingkungannya (Pramono et al., 2014).

Edukasi untuk meningkatkan pengetahuan gizi menjadi salah satu upaya penting dalam mencegah masalah kesehatan pada anak sekolah. Dalam pelaksanaannya, edukasi ini bisa diberikan lewat metode penyuluhan yang dibantu oleh media tertentu. Contoh media yang dinilai sangat pas untuk menyalurkan informasi kepada anak-anak adalah media permainan (Salsabila & Werdiharini, 2024).

Menurut Qomariyah & Khotimah (2019) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan antusias anak sekolah dasar, khususnya media cetak yang dapat menumbuhkan minat dan perhatian anak sekolah sehingga membantu memperkuat pemahaman materi selama proses belajar. Pada dasarnya, media cetak dimanfaatkan dengan tujuan utama untuk membantu dan mempermudah siswa dalam mengikuti seluruh rangkaian proses belajar di kelas.

Pengetahuan anak sekolah dasar mengenai gizi dan pemilihan menu makanan yang tepat dapat ditingkatkan melalui edukasi panduan "Isi Piringku" yang berbasis pada 4 pilar gizi seimbang. Langkah sosialisasi ini dinilai menjadi salah satu tindakan nyata yang efektif dalam melindungi anak-anak dari risiko gangguan pemenuhan gizi (Pratiwi et al., 2022).

Pada 31 Oktober 2025, peneliti menggali data awal di SDN 2 Pameungpeuk lewat wawancara bersama kepala sekolah, guru, dan murid kelas IV. Agenda

ini bertujuan memotret situasi edukasi gizi di sekolah, mengukur pemahaman awal siswa tentang "Isi Piringku", serta memetakan jenis media belajar yang mereka minati. Dari sana terungkap bahwa sosialisasi mengenai "Isi Piringku" ternyata belum pernah diadakan di sekolah tersebut. Pihak guru dan kepala sekolah menilai bahwa alat bantu berbasis gim sangat bagus untuk mendongkrak keaktifan siswa sekaligus mempermudah penyerapan materi. Sejalan dengan itu, para siswa kelas IV mengakui lebih menyukai format permainan karena terasa seru, tidak membosankan, dan gampang dimengerti (Wati, 2021). Temuan awal inilah yang melandasi dirancangnya game ular tangga "Isi Piringku" sebagai sarana edukasi kesehatan anak. Pilihan ini juga diperkuat oleh riset Afandi (2015) yang membuktikan bahwa pemanfaatan media ular tangga mampu mendongkrak capaian belajar siswa sekolah dasar hingga 45%, yang menegaskan bahwa media tersebut punya dampak nyata pada tingkat pemahaman anak.

B. Rumusan Masalah

Masalah utama dalam penelitian ini berakar dari rendahnya pemahaman siswa di SDN 2 Pameungpeuk mengenai pola gizi seimbang, sehingga diperlukan sebuah metode edukasi yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan. Berdasarkan kondisi tersebut, pertanyaan yang ingin dijawab melalui riset ini adalah “bagaimana cara merancang dan mengembangkan *prototype* permainan ular tangga "Isi Piringku" sebagai sarana edukasi gizi bagi murid di SDN 2 Pameungpeuk?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menghasilkan sebuah *prototype* media belajar berbentuk game ular tangga "Isi Piringku" yang valid sebagai instrumen penyuluhan gizi anak di SDN 2 Pameungpeuk, Kabupaten Garut, merupakan target utama dari kajian ini.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan serta karakteristik

- yang ideal dalam merancang prototype permainan ular tangga "Isi Piringku" untuk edukasi gizi siswa sekolah dasar.
- b. Menguji tingkat validitas dan kelayakan produk dari sudut pandang pakar materi, ahli media, serta ahli bahasa terhadap prototype ular tangga "Isi Piringku" yang dikembangkan untuk SDN 2 Pameungpeuk, Kabupaten Garut.
 - c. Mengevaluasi respon serta penilaian kelayakan dari sisi pengguna (siswa) pada skala kecil setelah mengimplementasikan media edukasi gizi tersebut di SDN 2 Pameungpeuk, Kabupaten Garut.

3. Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Bagi penulis pribadi, penelitian ini menjadi sarana strategis untuk mengaplikasikan ilmu perkuliahan ke dalam praktik lapangan nyata. Fokus utamanya terletak pada pengembangan media inovatif berupa permainan ular tangga berbasis panduan "Isi Piringku" demi memperbanyak khazanah keilmuan dan pengalaman dalam mengedukasi gizi siswa sekolah dasar.

b. Bagi Institusi

Penyediaan materi edukasi "Isi Piringku" bagi murid SDN 2 Pameungpeuk menjadi salah satu luaran praktis yang disasar dalam riset ini. Di samping itu, kontribusi teoretis dari laporan ini diarahkan untuk memperbanyak sumber rujukan ilmiah serta memberikan stimulasi ide bagi peneliti lain yang ingin mendalami topik serupa.

c. Bagi Siswa

Upaya mendukung tercapainya status gizi yang optimal pada anak menjadi target utama dari diperkenalkannya media ular tangga "Isi Piringku" ini kepada siswa. Melalui pendekatan tersebut, anak-anak bisa memperoleh wawasan kesehatan dengan cara yang lebih menyenangkan mengenai pentingnya pola makan seimbang.