

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media telah menjadi suatu kebutuhan hampir pada seluruh masyarakat, dari berbagai tingkat umur, jenis kelamin, pendidikan, tempat tinggal dan sebagainya. Media ada dimana-mana disekitar kita. Hidup satu hari saja tanpa media ini adalah hal yang mustahil bagi kebanyakan orang. Hampir pada setiap aspek kegiatan manusia, baik yang dilakukan secara pribadi maupun bersama-sama selalu mempunyai hubungan dengan aktivitas komunikasi. Media juga sebagai sarana penunjang bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan manusia akan informasi maupun hiburan. Media setidaknya memiliki empat fungsi utama, yaitu menginformasikan (*to inform*), mendidik (*to educate*), membentuk opini atau pendapat (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*). Karena media telah menjadi kebutuhan dalam tiap aspek kehidupan, media memiliki peran penting dalam proses pembentukan masyarakat yang lebih dewasa dan modern. Unsur lain yang tidak kalah pentingnya adalah seberapa besar media mempengaruhi masyarakat sebagai penyimak. Beberapa ahli percaya, bahwa media memberikan pengaruh yang besar bagi para penontonnya. Pentingnya media, membuat peranannya begitu kuat dan hebat dalam mempengaruhi manusia. Manusia begitu tergantung pada media, hingga sampai ke urusan hidup sehari-hari. Media seakan telah menjadi faktor penentu kehidupan manusia. Efek yang ditimbulkan oleh media itu sangat nyata

dan jelas. Besarnya pengaruh media menimbulkan efek kepada kehidupan manusia.

Televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pengertian media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai oleh manusia untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien (Agung, 2011).

Ada banyak media berbasis software, salah satu diantaranya yaitu *Media Animasi Flash* yang didalamnya terdapat bentuk media visual seperti video dan gambar. Prinsip belajar menurut *Tony Stockwell* dalam *The Learning Of Revolution* bahwa untuk mempelajari sesuatu dengan cepat dan efektif, harus melihat, mendengar, dan merasakannya, untuk itu diperlukan media yang interaktif agar dapat merasakan hal tersebut. .

Dalam upaya meningkatkan konsumsi sayur dan buah, media yang diterapkan adalah media yang menarik dan inovatif, sehingga dapat membuat penonton lebih tertarik dan aktif. Salah satunya adalah media Animasi Flash berbasis Macromedia Flash. Dengan menerapkan *Animasi Flash* ini sebagai media maka diharapkan konsumsi sayur dan buah pada siswa dapat meningkat. Media audio visual merupakan media yang paling efektif untuk menyampaikan pesan baik secara langsung maupun terselubung terhadap para penontonya. Dengan

adanya gambar yang bergerak dan juga suara serta ditambah dengan efek-efek digital, membuat para penonton seperti tersihir dan menerima begitu saja apa yang disampaikan. Penelitian ini terfokus kepada golongan anak usia 13-14 tahun atau usia SMP dimana usia ini tergolong sebagai usia peralihan antara masa anak-anak menuju remaja yang memiliki kecenderungan bergantung kepada media dan salah satunya adalah media audio visual. .

Visi Indonesia sehat 2010 bertujuan untuk pembangunan kesehatan yang pada dasarnya lebih mengutamakan peningkatan dan pemeliharaan kesehatan tanpa mengabaikan pelayanan dan penyembuhan dan rehabilitas serta meningkatkan pemberdayaan sumber daya kesehatan dalam menentukan kualitas hidup dan produktivitas kerja yang berakibat langsung dan tidak langsung dari kekurangan gizi (Hamurwono, 2001). Rata-rata konsumsi sayur dan buah pada anak usia 5-14 tahun di seluruh dunia adalah 265 gram per anak per hari (Lock, et al, 2005), padahal WHO merekomendasikan konsumsi sayur dan buah adalah 400 gram (5 porsi) per hari untuk semua kelompok usia (WHO/ FAO, 2003). Di Asia, terutama Asia Tenggara rata-rata konsumsi sayur dan buah pada anak usia 5-14 tahun juga masih sangat rendah yaitu sebesar 182 gram per anak per hari (Lock, et al, 2005).

Sayangnya, konsumsi sayur dan buah di Indonesia masih rendah sekali, hanya 6,4% anak Indonesia usia 10-14 tahun yang mengkonsumsi sayur dan buah 5 porsi per hari selama 7 hari dalam seminggu (Riskesdas 2007). Menurut Ali (2012) secara nasional konsumsi sayur dan buah penduduk Indonesia pada tahun 2007 sekitar 79% dari anjuran. Dalam laporan RISKESDAS tahun 2007,

prevalensi penduduk Indonesia yang kurang mengonsumsi buah dan sayur sebesar 93,6 %. Di Indonesia pada tahun 2005-2007 konsumsi buah hanya 173 gr/ hari dan konsumsi sayuran 101 gr/ hari (FAO, 2010). Secara kuantitas konsumsi sayur dan buah masih sangat kurang. Angka konsumsi sayur di Indonesia masih belum memenuhi standar rekomendasi yang ditetapkan WHO dan FAO yang untuk individu dewasa sebesar 400 gr/ hari/ individu atau lima porsi sajian sayur dan buah setiap hari (WHO, 2013) dan untuk anak-anak dua sampai empat porsi buah dan tiga sampai lima porsi sayuran per hari (Walker, 2005).

Berbagai penelitian dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi sayur dan buah pada remaja. Story (2002) mengatakan konsumsi buah dan sayur pada remaja dapat dipengaruhi 4 faktor. Pertama, individu seperti pengetahuan, alasan mengonsumsi sayur dan buah. Kedua, lingkungan sosial. Ketiga lingkungan fisik dan keempat sistem makro

Berdasarkan hasil pengamatan berupa wawancara yang dilakukan dilakukan pada siswa siswi kelas VII⁴ SMP Negeri 8 Medan tahun pelajaran 2014-2015 maka diperoleh informasi bahwa pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa adalah kurang. Setelah diberikan tes data yang diperoleh menunjukkan 35% dari siswa siswi tersebut memiliki pengetahuan yang cukup. Sementara 75% lainnya memiliki pengetahuan yang rendah tentang konsumsi sayur dan buah. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Erida Fridiarty hal ini disebabkan oleh dimana kondisi kelas yang masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan.

Berdasarkan informasi di atas penulis terdorong untuk melakukan penelitian terhadap anak-anak usia 13-14 tahun (usia SMP) untuk melihat peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah melalui media audio visual animasi. Peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Jl. Bahrum Jamil, SH No.96 Medan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media audio visual animasi terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah pada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengertian media audio visual animasi.
2. Pengertian pengetahuan konsumsi sayur dan buah.
3. Seberapa besar pengetahuan siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah.
4. Seberapa besar pengaruh media audio visual animasi tentang “pentingnya mengkonsumsi sayur dan buah” terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, agar penelitian ini dapat lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan maka perlu melakukan pembatasan masalah pada:

1. Pengetahuan siswa tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah.

2. Merancang Media Audio Visual Animasi tentang konsumsi sayur dan buah.
3. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana identifikasi pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan?
2. Bagaimana rancangan dan uji coba media audio visual animasi terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan?
3. Bagaimana pengaruh media audio visual animasi terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan.
2. Merancang dan uji coba media audio visual animasi untuk dapat meningkatkan pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan.

3. Untuk mengetahui pengaruh media audio visual animasi terhadap peningkatan pengetahuan konsumsi sayur dan buah siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai setelah penelitian ini dilaksanakan adalah:

1. Bagi siswa, melalui penggunaan media animasi ini dapat meningkatkan pengetahuan konsumsi sayur dan buah.
2. Sebagai bahan masukan bagi guru-guru di sekolah dan pihak sekolah tempat penelitian dalam menyampaikan informasi mengenai “Pentingnya Konsumsi Sayur dan Buah” melalui media audio visual animasi.
3. Menambah pengetahuan dan sebagai pengalaman bagi peneliti tentang penggunaan media audio visual animasi.
4. Sebagai bahan penelitian yang relevan untuk penelitian selanjutnya.