

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia sekolah (AUS) merupakan masa ketika anak - anak mulai dianggap bisa bertanggung jawab atas tingkah lakunya dalam berhubungan dengan orang tua, teman sebaya dan orang lain. Pada usia tersebut anak mulai memperoleh dasar - dasar ilmu pengetahuan untuk bekal penyesuaian diri dan keterampilan tertentu dimasa depannya (Handayani, 2021).

Rendahnya pengetahuan gizi terhadap buah dan sayur dapat mempengaruhi konsumsi sayur dan buah pada anak. Padahal sayur dan buah sangat penting dalam menu makanan Seimbang karena Merupakan sumber vitamin dan mineral. Menurut (Pradini, dkk 2021), meskipun kebutuhannya relative kecil, namun fungsi vitamin dan mineral hampir tidak Dapat digantikan, sehingga terpenuhinya kebutuhan konsumsi Zat tersebut menjadi esensial. Karena vitamin tidak Dapat dibentuk oleh tubuh, maka harus mendapatkan suplai dari luar tubuh terutama dalam bentuk sayuran dan buah.

Ada beberapa dampak yang diakibatkan oleh kurangnya konsumsi sayur dan buah. Menurut (Sagita, dkk 2020), apabila kurang mengkonsumsi sayur dan buah akan menyebabkan tubuh kekurangan nutrisi seperti vitamin, mineral, serat dan tidak seimbangnya asam basa tubuh, sehingga dapat Mengakibatkan timbulnya berbagai penyakit. Selain itu juga Dapat menurunkan imunitas/kekebalan tubuh seperti mudah terkena flu, mudah mengalami stress atau depresi, tekanan darah tinggi, sembelit, gusi berdarah, sariawan

gangguan mata, kulit keriput, arthritis, osteoporosis, jerawat, kelebihan kolesterol darah dan kanker. Kurangnya konsumsi buah dan sayur dapat juga menyebabkan overweight dan obesitas pada anak usia sekolah sehingga apabila dibiarkan terus menerus akan meningkatkan risiko penyakit kardiovaskuler pada saat dewasa.

Sayur dan buah-buahan merupakan sumber vitamin serta mineral. Sayuran dan buah-buahan pada tubuh berfungsi untuk mendukung proses metabolisme, sementara antioksidan digunakan sebagai penangkal senyawa-senyawa hasil oksidasi, radikal bebas, yang mana dapat menurunkan kondisi kesehatan tubuh seseorang (Kemenkes, 2018).

Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan upaya untuk menanggulangi kurangnya pengetahuan konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan memberikan pendidikan gizi karena perubahan pengetahuan seseorang dapat dimulai dengan pemberian informasi.

Dalam kegiatan pemberian informasi melalui pendidikan gizi terdapat suatu system, yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metoda, (4) alat/media dan, (5) evaluasi.

Adapun guru atau tenaga kependidikan yang belum cakap dalam memanfaatkan media akan mengakibatkan aktivitas belajar bersifat verbal. Karena siswa hanya menerima materi dari informasi yang dilambangkan dengan kata-kata oleh

ceramah guru sebagai sumber belajar tunggal. Sejalan dengan itu (Munisah, 2020) mengatakan akan terjadi verbalisme ketika guru hanya memberikan materi dengan ceramah artinya siswa dapat menyebutkan kata-kata, tetapi tidak mengerti arti/maksud kata tersebut. Hal ini sering terbukti setelah guru memberikan penjelasan melalui ceramah kemudian mengajukan pertanyaan, ternyata sebagian besar siswa tidak dapat menjawab pertanyaan guru dengan memuaskan. Hambatan komunikasi tersebut akan berpengaruh pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Media yang merupakan salah satu komponen dalam proses kegiatan belajar, dimana media tersebut berfungsi sebagai saran komunikasi non-verbal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Tiarawati, 2020), mengatakan Pada anak sekolah dasar media yang digunakan haruslah inovatif dan kreatif. Dimana anak-anak pada masa perkembangannya identik dengan aktifitas bermain. Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial.

Melihat signifikannya pengaruh bermain terhadap anak, upaya promosi kesehatan yang dapat dilakukan pada anak adalah melalui penerapan metode permainan simulasi. Permainan simulasi yang dilakukan menggunakan media ular tangga yang bersifat edukatif dan menarik bagi anak. Ular tangga dipilih karena sesuai dengan tumbuh kembang anak sekolah, menurut (Adawiyah, Rizona, & ..., 2020) berdasarkan tahap perkembangan bermainnya, anak pada usia 8-11 tahun lebih banyak terlibat dalam kegiatan *social play games with rules*.

Ular tangga dapat diberikan kepada anak sekolah dasar karena mudah dimainkan, anak belajar untuk bekerja sama dan berkompetisi yang sehat (fairplay), bersosialisasi dengan teman sebaya, serta bermain sambil belajar sehingga sangat efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pengetahuan (Adawiyah et al., 2020).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah SDN 104196 yaitu Bapak Supriandi S.Pd bahwa guru sekolah dasar kelas 4,5,6 belum pernah membuat media pendidikan gizi terkait manfaat buah dan sayur, guru tersebut hanya mengenalkan jenis buah dan sayur saja, tidak menjelaskan tentang manfaat buah dan sayur tersebut, padahal pengetahuan terkait buah dan sayur untuk anak Sekolah dasar sangat penting.

Penelitian ini akan dilakukan di SDN 104196 tepatnya di jln inpres pasar 4 cina, Kecamatan Hampan Perak. Peneliti memilih lokasi tersebut karena berdasarkan observasi pada bulan September yang dilakukan kepada 25 orang anak sekolah dasar kelas V SD, diketahui bahwa dari 25 orang anak sebanyak 22 orang (88 %) tidak mengetahui tentang manfaat buah dan sayur. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas 5 SD, hasil wawancara didapatkan bahwa anak sekolah dasar di SDN 104196 belum pernah mendapatkan pendidikan gizi berupa manfaat buah dan sayur secara spesifik, yaitu hanya mengetahui 4 sehat 5 sempurna dalam pelajaran IPA.

Melihat permasalahan tersebut maka perlu dilakukan upaya untuk menanggulangi kurangnya pengetahuan tentang konsumsi sayur dan buah pada anak sekolah dasar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah

dengan membuat suatu media pendidikan gizi untuk meningkatkan pengetahuan gizi terkait buah dan sayur untuk anak sekolah dasar. Sesuai dengan karakteristik siswa SD yang suka bermain, maka media yang akan digunakan adalah media permainan.

Media pendidikan ular tangga sendiri mempunyai bentuk dan model yang berbeda-beda tergantung dari keinginan yang membuatnya. Ada yang terbuat dari papan, karton, dan ada juga yang terbuat dari bahan kain. Namun dengan seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, media ular tangga yang awalnya berbentuk karton akan peneliti kembangkan menjadi lebih inovatif yang mengandung unsur teknologi didalamnya. Media pendidikan gizi ular tangga ini akan dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6* yang memiliki beragam fitur animasi didalamnya sehingga media akan lebih menarik dari segi visualnya.

Pengembangan media yang akan dilakukan bertujuan untuk membuat pendidikan gizi berupa permainan ular tangga lebih menarik, agar anak-anak bisa memahami maksud yang ditunjukkan oleh peneliti, sehingga prosesnya bisa dilakukan dengan cara belajar sambil bermain. Hal ini dapat dilihat dari penelitian (Sari, Murtono, & Utomo, 2021) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPS Berbasis Problem Based Learning dan Ular Tangga.

Penelitian ini menggunakan pengembangan *Borg and Gall* dengan hasil validasi persentase rata-rata 85,17%. Media pembelajaran interaktif ini cocok digunakan dipelajaran sosial kelas empat.

1.2. Identifikasi Masalah

identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pendidikan Gizi yang kurang menarik
2. Anak-anak Sekolah dasar kurang mendapatkan pendidikan Gizi baik disekolah maupun dirumah
3. Kurangnya pengetahuan gizi anak sekolah dasar tentang buah dan sayur.
4. Penyampaian pendidikan gizi terhadap anak usia sekolah 10-12 tahun yang kurang menarik.

1.3. Pembatasan Masalah

Batasan Masalah dalam Penelitian ini, Sebagai Berikut :

1. Media yang dikembangkan dibatasi pada Permainan ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6*
2. Materi dalam permainan ular tangga dibatasi pada manfaat dan kandungan pada buah dan sayur.
3. Subjek penelitian dibatasi pada ahli materi dan ahli media dan pengguna.

1.4. Perumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pendidikan Gizi Ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* untuk anak sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media pendidikan gizi ular tangga buah dan sayur berbasis *adobe flash CS6* untuk anak sekolah dasar?

1.5. Tujuan Penelitian:

1. Untuk menghasilkan media pendidikan Gizi Ular tangga berbasis *Adobe Flash CS6* untuk meningkatkan pengetahuan gizi tentang buah dan sayur pada anak sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pendidikan gizi ular tangga buah dan sayur berbasis *adobe flash CS6* untuk anak sekolah dasar terhadap ahli media, ahli materi dan pengguna.

1.6. Manfaat Penelitian

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan kepada sekolah untuk menyampaikan informasi tentang pengetahuan buah dan sayur melalui permainan ular tangga. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi belajar serta sebagai media pembelajaran untuk memahami manfaat serta kandungan dalam buah dan sayur bagi anak sekolah dasar. Serta diharapkan bermanfaat bagi guru sebagai bahan media pembelajaran tentang buah dan sayur untuk anak sekolah dasar.

1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini merupakan permainan ular tangga buah dan sayur yang berukuran kecil sebesar 49 MB, bisa didaftarkan dalam program *windows* dan *android* sehingga permainan ini tidak memerlukan penyimpanan yang besar dalam HP. Permainan ini juga tidak memerlukan aplikasi khusus untuk memainkannya, permainan ini bisa dimainkan untuk 1-4 orang.

Permainan ini nantinya akan didominasi oleh warna terang sehingga anak-anak akan suka dan tertarik dalam memainkan permainan tersebut.

1.8. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pendidikan Gizi ular tangga tentang buah dan sayur perlu dilakukan, karena konsumsi buah dan sayur pada anak-anak di Sumatera Utara adalah sebesar 4,2 %. Kurangnya konsumsi buah dan sayur pada anak-anak akan menghambat pertumbuhan yang optimal, padahal dimasa kanak-kanak merupakan masa emas untuk mendapatkan gizi yang optimal untuk menuju kefase Remaja. Dengan mengembangkan ular tangga, menjadi media pendidikan Gizi tentang buah dan sayur, diharapkan akan menambah pengetahuan anak-anak tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur, dan diharapkan pola konsumsi terhadap buah dan sayur akan meningkat.

1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Media pendidikan gizi ular tangga buah dan sayur berbasis *Adobe Flash CS6* dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih aktif dan efektif dalam penyampaian materi kepada anak sekolah dasar
2. Media pendidikan gizi ular tangga berbasis *adobe flash CS6* lebih menarik perhatian dan minat anak sekolah dasar dalam mempelajari manfaat dan

kandungan gizi pada buah dan sayur

Pengembangan ini mempunyai batasan-batasan dalam implementasinya yaitu diantaranya:

1. Keterbatasan waktu yang tersedia menyebabkan pengembangan media pendidikan gizi ular tangga berbasis *adobe Flash CS6* yang digunakan hanya untuk materi manfaat dan kandungan buah dan sayur.
2. Media pendidikan gizi ular tangga berbasis *adobe Flash CS6* ini hanya bisa digunakan oleh anak-anak Sekolah dasar karena informasi gizi yang disampaikan sangat ringan, agar mudah dimengerti.

UNIVERSITAS NEGERI
SEMARANG
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY