

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak sekolah merupakan populasi kelompok komunitas yang memiliki risiko mengalami masalah kesehatan. Salah satunya permasalahan kesehatan yaitu gizi. Permasalahan gizi pada anak mengakibatkan dampak negatif terhadap anak maupun potensi pertumbuhan ekonomi suatu negara. Gizi yang tidak cukup pada anak dapat berpengaruh dalam perkembangan fisik, mental, dan intelektual. Selain itu, ditambah tingginya penyakit infeksi, banyak faktor dan cukup kompleks sebagai penyebab terjadinya gizi buruk. (Rahmy et al., 2020)

Anak sekolah memiliki usia antara 6-12 tahun merupakan masa intelektual karena anak telah siap untuk mendapatkan pendidikan di sekolah dan tuntutan yang timbul dari orang lain (Anggeriyane & et al., 2022). Pada jenjang pendidikan sekolah dasar memiliki menjadi dua fase, yaitu masa kelas rendah (kelas 1-3) dan tinggi (kelas 4-6). Pada masa kelas tinggi memiliki karakteristik reaksi cepat, koordinasi sempurna gemar bergerak dan bermain. Karakteristik kecerdasan mempunyai kemampuan pemusatan perhatian dan kemampuan berpikir lebih banyak. Karakteristik sosial tidak suka pada hal yang bersifat drama, gemar pada lingkungan sosial, senang pada cerita lingkungan sosial, dan memiliki sifat pemberani tetapi menggunakan logika. Dalam kegiatan gerak anak memiliki kemampuan

mengekspresikan kegiatan yang dilakukan dan artikulasi yang mudah dipahami oleh orang lain (Sabani, 2019).

Pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar dipengaruhi secara positif oleh berbagai faktor, salah satunya adalah nutrisi. Permasalahan nutrisi yang akan timbul, yaitu malnutrisi yang dapat merugikan proses pertumbuhan dan perkembangan, *defisiensi trace* mineral yang dapat mempengaruhi perkembangan psikomotor, serta kenaikan berat badan yang cepat pada anak dapat mempengaruhi kesehatan di bagian akhir kehidupan. Menurut Khulafa'ur Rosidah dan Harsiwi tahun 2019 sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sangat ditentukan oleh kualitas pembinaan terhadap anak. Nutrisi merupakan kunci pokok menentukan proses tumbuh kembang anak. Berbagai nutrisi yang diperlukan oleh tubuh, seperti karbohidrat, lemak, protein, serta vitamin dan mineral. Peran orang tua juga berpengaruh dalam kemampuan menyediakan kebutuhan bahan pangan. Penghasilan rendah akan cenderung memiliki status gizi yang buruk, namun sebaliknya semakin tinggi penghasilan akan berpengaruh ketersediaan bahan pangan (Anggeriyane & et al., 2022).

Riskedas tahun 2018 status gizi Indonesia pada anak umur 5-12 tahun dengan IMT/umur adalah 9,3%, terbagi menjadi 2,5% sangat kurus dan 6,8% kurus. Permasalahan gemuk di Indonesia masih tinggi prevalensi anak yang gemuk 20,6%, terdiri dari 11,1% gemuk dan obesitas 9,5%. Prevalensi pendek, yaitu 23,6% terdiri dari 6,7% sangat pendek dan 16,9% pendek (Hasrul et al., 2020). Indonesia pada status gizi usia 0,5-12,9 tahun daerah

perkotaan sangat terhambat sebesar 3,9%, kerdil 20,5% di desa sangat terhambat 9,5% dan kerdil 28,8%. Persentase stunting anak laki-laki dan perempuan sedikit berbeda dan lebih tinggi pada anak di pedesaan daripada di perkotaan. Penyakit yang paling sering dilaporkan dengan anak stunting, yaitu pernafasan (ispa, radang paru-paru, asma, tbc), pencernaan (tifus, diare, masalah mulut), menular (campak, malaria, DBD, hepatitis) (Soekatri et al., 2020).

Prevalensi anak Kurang Energi Protein (Gizi Buruk dan Kurang) di DIY tahun 2021 meningkat menjadi 8,50% Kondisi paling tinggi prevalensi anak KEP adalah Kota Yogyakarta dan Kabupaten Kulon Progo sebesar 10,50% dan terendah di Sleman 7,00%. Pada kasus pendek terbesar adalah Kabupaten Gunungkidul 15,75% dan terendah Kabupaten Sleman 6,92%. Kasus gizi lebih pada anak tahun 2021 naik menjadi 3,39% (Dinas Kesehatan DIY, 2021). Hasil penjarangan status gizi anak sekolah tahun 2018 pada Kabupaten Sleman, prevalensi tingkat SD status gizi sangat kurus 0,77%, kurus 4,25%, gemuk 7,38% dan obesitas 0,95% (Dinkes Sleman, 2019).

Pembelajaran tentang gizi dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada anak. Hal ini memungkinkan anak memahami dan menerapkan pentingnya memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh untuk meminimalkan risiko masalah kesehatan. Materi pembelajaran yang diajarkan kepada anak hendaknya disajikan semenarik mungkin, dalam suasana menyenangkan dan menggunakan media pembelajaran yang mudah dipelajari (Nurmaningtyas & et al., 2019). Pembelajaran tentang gizi termasuk ke dalam transformasi

kesehatan Indonesia pada pilar pertama yaitu layanan primer, dimana dalam penerapannya memiliki fokus memperkuat aktivitas promotif dan preventif untuk menciptakan masyarakat yang sehat (Kemenkes, 2023).

Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan angka dan gambar ular yang bermakna turun atau tangga yang bermakna naik. Permainan ini dapat dimainkan 2-4 orang secara bergiliran sambil melempar dadu untuk melangkah sesuai jumlah titik yang tertera pada dadu hingga garis *finish*. Manfaat permainan ular tangga, yaitu menumbuhkan perkembangan bahasa anak, melatih kemampuan sosial emosional, melatih kemampuan berpikir, menambah kemampuan mengenal angka, bentuk, dan warna (Disdikpora, 2018).

Dari hasil penelitian efektifitas permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi gizi seimbang memiliki hasil nilai signifikansi sebesar 0,00 dan t hitung sebesar 15,245. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penyuluhan gizi seimbang menggunakan permainan ular tangga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan gizi seimbang siswa (Adiba & et al., 2020). Selain itu, permainan ini dengan modifikasi fruit and vegetables dalam hasil Uji Wilcoxon Rank Test menunjukkan p-value pengetahuan  $(0,000) < 0.05$  dan Uji Wilcoxon Rank Test dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) atau p-value pada tingkat sikap  $(0,000) < 0.05$ . (Rahmawati & Tayong Siti Nurbaeti, 2022)

Desa Sendangadi, Mlati, Sleman merupakan wilayah yang menempati peringkat kedua yang memiliki populasi penduduk 20.167 jiwa dengan laju

pertumbuhan penduduk rendah sebesar 1,36. Kepadatan penduduk di wilayah ini sebesar 20,06% dengan 3.762,50 (per Km<sup>2</sup>)<sup>4</sup>. Jumlah penduduk kelompok usia 0-14 dengan jenis kelamin laki-laki 8.887 anak dan perempuan 9.133 anak. Jenis bahan bakar yang digunakan LPG, sumber air yang digunakan sumur, buang air besar dengan jamban sendiri. Jumlah bangunan sekolah sebanyak 1 SLB, 10 TK, 6 SD negeri, dan 1 SD swasta. Sarana kesehatan sangat mudah dijangkau yaitu rumah sakit dan mudah dilayanan puskesmas. Sarana dan Prasarana ekonomi sebanyak 14 swalayan, 322 toko/warung kelontong, 6 restoran/rumah makan, dan 97 kedai makanan. (Badan Pusat Statistik, 2021)

Berdasarkan studi pendahuluan bulan November 2023 melalui wawancara, observasi, dan studi dokumen didapatkan hasil penjarangan status gizi anak sekolah dasar di Puskesmas Mlati 1 tahun 2022 status gizi kurus sebanyak 10,17%, normal 73,38%, gemuk 16,32%, dan obesitas 0,11%. Pada komunitas anak SD N Mlati 1 pada kelas 4, 5, dan 6 dalam rentang usia 8-12 tahun terdapat populasi berjumlah 87 anak, laki-laki berjumlah 47 anak dan perempuan berjumlah 40. Dari hasil penjarangan terdapat status gizi sangat kurus 36 anak, kurus 18 anak, normal 25 anak, gemuk 3 anak, dan obesitas 4 anak. Populasi tersebut belum mengetahui tentang nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang sebanyak 52,32% dan mengetahui gambaran umum sebanyak 47,67%.

Data frekuensi makan anak SD N Mlati 1, yaitu 2x/hari sebanyak 20,93%, 2-3x/hari sebanyak 18,60%, 3x/hari sebanyak 37,20%, dan >3x/hari

sebanyak 23,25%. Frekuensi sarapan sebelum sekolah anak yang sarapan sebanyak 52,32%, tidak sarapan 26,74%, dan kadang-kadang sarapan sebanyak 20,93%. Populasi jarang memakan sayur dan buah. Selain itu, memiliki kebiasaan membawa bekal dan jajan dikantin maupun jajanan luar pagar sekolah. Dalam sehari anak minum air putih <1 liter/sehari sebanyak 2,32% dan >1liter/sehari sebanyak 97%. Pernah mengalami sakit (diare, pusing, mual, muntah, demam, batuk, pilek) setelah mengkonsumsi jajanan yang dibeli sebanyak 55,81% dan tidak pernah sakit sebanyak 44,18%.

Wali kelas 4, 5, 6 SD N Mlati 1 menyampaikan bahwa kognitif anak sekolah 85,1% sangat baik, 14,2% cukup, dan konsentrasi anak cenderung aktif kecuali saat sakit. Selain itu, belum ada pendidikan kesehatan terkait gizi seimbang pada anak sekolah baik dari guru, puskesmas, atau narasumber lain. Wali kelas hanya menyisipkan sedikit pada saat pembelajaran IPA. Setiap tahun SD N Mlati 1 melakukan cek kesehatan (pemeriksaan status gizi, kesehatan gigi, mental, dan anemia) dan imunisasi di bawah kelolaan Puskesmas Mlati 1. Dari data tersebut peneliti mengembangkan permainan ular tangga menjadi permainan "*fly and bee*" yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang gizi dan kesehatan pada anak usia sekolah.

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang yang diuraikan, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana pengaruh media permainan *fly and bee* untuk meningkatkan pengetahuan nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang agregat anak SD N Mlati 1.

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh media permainan *fly and bee* untuk meningkatkan pengetahuan nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang agregat anak SD N Mlati 1.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik populasi anak sekolah di SD N Mlati 1
- b. Mengetahui tingkat pengetahuan anak sekolah di SD N Mlati 1 tentang nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang agregat anak sebelum dan setelah dilakukan intervensi permainan "*fly and bee*"
- c. Mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pemberian intervensi permainan "*fly and bee*"

### **D. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian ini mencakup bidang keperawatan komunitas yang terfokus untuk mengetahui tingkat pengetahuan nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang agregat anak sekolah dasar kelas 4, 5, 6 di SD N Mlati 1.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Pemberian permainan *fly and bee* mampu meningkatkan pengetahuan tentang nutrisi dalam penunjang tumbuh kembang sebagai upaya peningkatan transformasi kesehatan Indonesia sesuai pilar pertama berupa promosi kesehatan dan preventif melalui media yang menarik.

## 2. Manfaat secara praktis

### a. Bagi institusi pendidikan SD N Mlati 1

Sebagai bahan masukan untuk mempergunakan kombinasi permainan yang mendukung guru dalam pembelajaran sehingga adanya peningkatan motivasi belajar, salah satunya pada pengetahuan anak sekolah tentang gizi seimbang. Anak yang sehat dan kecukupan gizi terpenuhi dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

### b. Bagi Institusi pendidikan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Sebagai bahan masukan dalam proses belajar mengajar dan tambahan referensi ilmiah di perpustakaan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta.

### c. Bagi Profesi Keperawatan

Sebagai pengembangan ilmu keperawatan komunitas dalam upaya promotif dan preventif melalui media yang menarik.

## F. Keaslian Penelitian

1. Adiba & et al., (2020), meneliti tentang “*Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa Di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang*”

Hasil penelitian didapatkan sampel sejumlah 35 anak sekolah dasar kelas 3 SD dengan permainan ular tangga tentang gizi seimbang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil pengetahuan siswa antara sebelum dengan sesudah penyuluhan dengan nilai

signifikansi sebesar 0,00 dan  $t$  hitung sebesar 15,245. Persamaan penelitian ini adalah variabel independent (permainan ular tangga) dan variabel dependent (tingkat pengetahuan). Perbedaan penelitian ini adalah metode eksperimen berupa One Group Pretest Posttest, sedangkan peneliti menggunakan *quasi experimental* dengan pendekatan *one-group pretest – posttest design*, dan sasaran responden anak sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6.

2. Rahmawati & Tayong Siti Nurbaeti, (2022), meneliti tentang “Metode Permainan Ular Tangga ”fruit and vegetables” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Zat Gizi pada Siswa Sekolah Dasar di Indramayu”

Hasil penelitian didapatkan sampel sejumlah 57 anak sekolah dasar kelas 4 dengan permainan ular tangga tentang buah dan sayur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil pengetahuan dan sikap siswa antara sebelum dengan sesudah penyuluhan dengan nilai hasil uji wilcoxon *rank test p-value* pengetahuan  $(0,000) < 0.05$  dan uji wilcoxon *rank test* dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) atau *p-value* pada tingkat sikap  $(0,000) < 0.05$ . Persamaan penelitian ini adalah variabel independent (permainan ular tangga) dan metode penelitian berupa *quasi experimental* dengan pendekatan *one-group pretest – posttest design*. Perbedaan penelitian ini adalah sasaran responden anak sekolah dasar kelas 4, 5, dan 6 dan variabel dependent hanya pengetahuan saja.

3. Sivasubramanian et al., (2022), meneliti tentang “Boosting awareness on healthy habits among school children in north Gujarat, India”

Hasil penelitian didapatkan sampel sejumlah 60 anak sekolah dasar dengan permainan ular tangga tentang kebiasaan hidup sehat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh hasil kesadaran anak sekolah antara sebelum dengan sesudah penyuluhan dengan analisis data rata-rata nilai pre-test adalah 13,83 dan rata-rata nilai post-test adalah 18,63. Perbedaan rata-ratanya adalah 4,8. Standar deviasi skor stres pre-test sebesar 01,07 dan skor stres post-test sebesar 01,60. Nilai t hitung sebesar 21,24 lebih besar dari nilai tabel (1,67). Persamaan penelitian ini adalah variabel independent (permainan ular tangga), dan metode penelitian berupa *quasi experimental* dengan pendekatan *one-group pretest – posttest design*. Perbedaan penelitian ini adalah data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial seperti mean, standar deviasi dan uji chi square, Intervensi ini diterapkan pada anak-anak selama 10 hari selama 30 menit setiap hari, sedangkan penulis dengan uji t-paired dan intervensi diterapkan 2 hari selama 30 menit.

4. Swamilaksita et al., (2021), meneliti tentang “Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah”

Hasil penelitian didapatkan sampel sejumlah 60 anak sekolah dasar, yaitu 30 sampel perlakuan dan 30 sampel kontrol dengan permainan ular tangga tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil pengetahuan sebesar 22,9% dan sikap sebesar 20% pada anak sekolah antara sebelum dengan sesudah penyuluhan dengan hasil uji statistik menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test diperoleh hasil pengetahuan dan sikap  $p=0,000$  sehingga  $p<0,05$ . Persamaan penelitian ini adalah variabel independent (permainan ular tangga), metode penelitian berupa *quasi experimental* dengan pendekatan *one-group pretest – posttest design*, dan Intervensi ini diterapkan pada anak sekolah selama 2 hari. Perbedaan penelitian ini adalah data dianalisis dengan menggunakan statistik *wilcoxon signed rank test*, sedangkan penulis dengan uji *t-paired*, dan variabel dependent terdapat hanya pengetahuan., sedangkan penulis dengan uji *t-paired*.