

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil penelitian Riskesdas 2018 menyatakan gambaran konsumsi pangan masyarakat Indonesia yang belum sesuai dengan pesan gizi seimbang sebagai berikut. Pertama, konsumsi sayuran dan buah-buahan kurang dari 3 porsi pada penduduk lebih dari 5 tahun masih tinggi, yaitu masing-masing sebesar 95,5%. Kedua, kualitas protein yang dikonsumsi rata-rata perorang perhari masih rendah karena sebagian besar berasal dari protein nabati seperti sereal dan kacang-kacangan. Ketiga, konsumsi makanan dan minuman berkadar gula tinggi, garam tinggi dan lemak tinggi, baik pada masyarakat perkotaan maupun pedesaan, masih cukup tinggi. Keempat, konsumsi cairan pada remaja masih rendah. Kelima, cakupan pemberian Air Susu Ibu Eksklusif (ASI Eksklusif) pada bayi 0-23 bulan pada tahun 2017 masih rendah (35,7%).

Anak sebagai asset Sumber Daya Manusia (SDM) dan generasi penerus perlu diperhatikan kehidupannya. Kecukupan gizi dan pangan merupakan salah satu faktor terpenting dalam pengembangan kualitas SDM. Kecukupan gizi sangat mempengaruhi terhadap kesehatan dan produktivitas kerja manusia. Banyak aspek yang berpengaruh terhadap status gizi antara lain aspek pola pangan, sosial budaya dan pengaruh konsumsi pangan (Maryani, 2008).

Berdasarkan Hasil Pemantauan Status Gizi (PSG) tahun 2017 terkait dengan masalah status gizi pada anak sekolah dan remaja, menunjukkan bahwa persentase anak sekolah dan remaja pendek umur 5-12 tahun berdasarkan indeks TB/U cukup tinggi yaitu sebesar 19,4%. Sedangkan presentase anak sekolah dan remaja pendek umur 13-15 tahun berdasarkan indeks TB/U lebih tinggi daripada kategori umur sebelumnya yaitu sebesar 24,5%. Tinggi badan merupakan gambaran kondisi gizi yang bersifat kronis, artinya saat anak-anak dinyatakan pendek menurut umur, artinya anak tersebut telah mengalami kurang gizi dalam rentang masa sebelumnya. Prevalensi siswa yang pendek semakin meningkat dengan bertambahnya umur, dan kondisi ini terjadi pada anak laki-laki dan perempuan secara bersamaan (Depkes RI, 2004).

Menurut Profil Kesehatan Tahun 2019 Kota Yogyakarta (Data Tahun 2018), dalam penjarangan sekolah dasar sederajat yang dilakukan pada 175 sekolah, ditemukan status gizi dengan obesitas mengalami kenaikan pada tahun 2018 sebanyak 345 anak atau 7,18% dari jumlah siswa dan terdapat anak dengan stunting sebanyak 211 pada tahun 2018.

Pada umur ini anak lebih banyak aktivitasnya, baik di sekolah maupun di luar sekolah, sehingga anak perlu energi lebih banyak. Pertumbuhan anak lambat tetapi pasti, sesuai dengan banyaknya makanan yang dikonsumsi anak. Sebaiknya anak diberikan makanan pagi sebelum ke sekolah, agar anak dapat berkonsentrasi pada pelajaran dengan baik dan berprestasi (Soetjningsih, 2012). Fakta di lapangan pada saat ini kualitas sarapan anak usia sekolah masih rendah. Di Indonesia, sekitar 26,1% anak sekolah hanya sarapan dengan air

minum dan 44,6% memperoleh asupan energi per hari. Sebesar 90,2% anak usia sekolah mengonsumsi sarapan dengan mutu gizi yang rendah. Beberapa alasan anak-anak sering meninggalkan sarapan adalah tidak sempat, malas atau tidak disediakan oleh keluarga. Selain hal tersebut, rendahnya pengetahuan gizi dan kesehatan menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas konsumsi pangan khususnya pada anak sekolah dasar (Hardinsyah, 2012).

Anak-anak Indonesia pada umumnya sulit dalam memilih menu yang beraneka ragam. Anak-anak memiliki kecenderungan memilih dan menuntut makanan tertentu dan menolak atau menghindari makanan yang bergizi seperti sayur-sayuran dan buah-buahan. Makanan yang baik dan bergizi pada anak-anak dapat memberikan keuntungan yang berlanjut hingga usia remaja dan dewasa. Hal tersebut didapatkan dari menu makanan yang bergizi seimbang. Dengan makanan yang bergizi seimbang, anak akan mendapatkan zat gizi yang penting sebagai pendukung pertumbuhan tubuhnya. Hal ini merupakan awal yang baik untuk memaksimalkan pertumbuhan mereka, baik fisik maupun mental (Sisi, 2019).

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan sikap siswa sebagai bekal untuk meningkatkan taraf hidup dan kehidupan di kemudian hari. Pada pendidikan dasar, penanaman pengetahuan, kemampuan dan sikap ini merupakan fondasi untuk membentuk kepribadian anak yang bermuara pada pembentukan kepribadian masyarakat di masa mendatang. Penanaman

kepribadian tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk pendidikan perilaku hidup sehat, baik kesehatan fisik, psikis, dan sosial.

Anak sekolah merupakan kelompok yang sangat potensial untuk menerima perubahan atau pembaruan. Pada taraf ini, anak dalam kondisi peka terhadap stimulasi sehingga mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan-kebiasaan hidup sehat (Hermien dkk, 2018).

Salah satu cara untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah mengenai gizi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran di sekolah dasar tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Pembelajaran dengan media audio-visual dapat menyampaikan informasi secara menyeluruh kepada seluruh siswa. Media audio-visual melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses pembelajaran (Asyhar, 2011: 45).

Berkenaan dengan media pembelajaran diantaranya: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain sebagainya (Sudjanan, 2005). Dengan minat belajar yang tinggi dapat mengakibatkan hasil belajar yang baik,

yakni dengan adanya dorongan motivasi dalam diri sendiri peserta didik sendiri (Nurhasanah, 2016).

Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang dapat menambah kemampuan dalam mengingat pesan lebih. Dalam penelitian Sovocom Company dari Amerika menjelaskan hubungan antara jenis media dan daya ingat manusia dengan daya ingat media audio 10%, visual 40% dan audiovisual 50%. Jenis media dengan kemampuan otak dalam mengingat pesan misalnya tingkat kemampuan penyimpanan pesan berdasarkan media audio kurang dari tiga hari adalah 70% setelah lebih dari tiga hari menjadi 10%, media visual kurang dari tiga hari adalah 72% setelah lebih dari tiga hari menjadi 20%, dan media audiovisual kurang dari tiga hari 85% setelah lebih dari tiga hari menjadi 65% (Warsita, 2008).

Penelitian Sri Rahayu Sukma (2018) membuktikan bahwa hasil belajar siswa kelas XI SMAS Babul Maghfirah terhadap penggunaan video animasi pada materi laju reaksi mengalami peningkatan sebesar 15,6%. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi pada materi pembelajaran sangat positif dan mayoritas siswa sangat menyukai proses pembelajaran tersebut. Hasil penelitian lain yang sejalan adalah penelitian yang dilakukan oleh Siwi (2014) yang menunjukkan peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi jajanan sehat sebesar 0,317 untuk pengetahuan dan 0,180 untuk sikap setelah diberikan intervensi menggunakan media animasi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan meneliti penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mengenai gizi seimbang kepada siswa

sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran mengenai gizi seimbang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi para siswa maupun bagi sekolah.

B. Rumusan Masalah

- a. Apakah ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada siswa sekolah dasar?
- b. Apakah ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap sikap gizi seimbang pada siswa sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menyaksikan video animasi gizi seimbang.
- b. Mengetahui perbedaan sikap siswa sebelum dan sesudah menyaksikan video animasi gizi seimbang.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup dibidang gizi masyarakat dalam melakukan edukasi mengenai gizi seimbang melalui media video animasi untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap pada siswa sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan atau referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti mengenai topik yang sama.

b. Bagi sekolah.

Video edukasi gizi seimbang ini diharapkan dapat dijadikan referensi bahan ajar bagi sekolah.

2. Manfaat Praktis

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan terjadi perubahan pengetahuan dan sikap para siswa mengenai gizi seimbang.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang pengaruh penggunaan video animasi telah banyak dilakukan sebelumnya, namun penelitian yang akan dilakukan oleh penulis berbeda dari penelitian-penelitian sebelumnya.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya antara lain:

1. Liza, (2017) yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darusaalam”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan *Post test only Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah nilai rata-rata di kelas eksperimen lebih besar daripada kelas control.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukakan:

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan rancangan penelitian *one Group Pre test-Post test Design*, sedangkan penelitian diatas menggunakan rancangan penelitian *Post test only Control Group Design*.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan:

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan media video animasi sebagai bahan ajar.

2. Annisa, (2019) yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *quasi experimental design* dengan desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan dan pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas V.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukakan:

Penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tanpa menggunakan kelompok kontrol, sedangkan

penelitian diatas menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan:

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan populasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

3. M. Chusnul Al Fasyi (2015) yang meneliti tentang “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SDN Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen jenis *quasi experimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil post test kelas eksperimen yang menggunakan media video pembelajaran dengan kelas kontrol yang menggunakan ceramah dan media power point.

Perbedaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan:

Penelitian yang akan dilakukan hanya menggunakan media video animasi dalam perlakuan kepada responden, sedangkan penelitian diatas membandingkan penggunaan media video pembelajaran dengan metode pembelajaran ceramah dan media power point.

Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang akan dilakukan:

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan populasi peserta didik sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa video animasi sebagai media pembelajaran gizi seimbang di SD Negeri Puren. Video animasi tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Video sebagai media pembelajaran disajikan dalam bentuk *softfile* dengan format mp4. Penyajian video animasi tersebut dapat menggunakan proyektor yang ada di dalam kelas dengan bantuan computer atau laptop.
2. Komponen pendukung yang digunakan untuk membuat video animasi tersebut adalah *animaker* dan *kinemaster*.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi mengenai gizi seimbang, pilar pedoman gizi seimbang, dan 10 pesan gizi seimbang.
4. Media pembelajaran telah memenuhi kriteria penilaian berupa kejelasan materi, ketepatan pemilihan materi, kemenarikan materi, kejelasan urutan materi, dan kemudahan pemahaman materi.