

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Salah satu kompetensi seorang Ahli Madya Gizi adalah menggunakan teknologi terbaru dalam kegiatan informasi dan komunikasi (gizi.poltekkesdepkes-sby.ac.id). Kompetensi tersebut dapat ditunjang dengan pengembangan media dengan isi pesan yang edukatif dan menarik, serta mengikuti perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi di era yang modern ini menjadi semakin pesat. Penyebaran informasi dari berbagai dunia yang tanpa batas adalah melalui televisi. Televisi sudah tidak lagi dianggap sebagai barang yang mewah. Hampir disetiap rumah dapat dipastikan memiliki televisi. Pada awal munculnya televisi di Indonesia, hanya ada satu stasiun televisi, yaitu TVRI. Pada tahun 1990-an mulai bermunculan beberapa stasiun televisi swasta yang baru (Noviana, 2007).

Pada saat ini, acara atau program televisi sudah banyak menarik minat penonton untuk disaksikan setiap hari. Bagi anak sekalipun menonton televisi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, bahkan acara menonton televisi sudah menjadi agenda wajib bagi sebagian besar anak-anak jaman sekarang (Ridwan, 2015).

Acara atau program televisi sekarang semakin banyak. Jumlah acara televisi untuk anak usia pra sekolah dan sekolah dasar dalam 1 minggu terdapat sekitar 80 judul yang ditayangkan dalam 300 kali penayangan selama 170 jam (Ridwan, 2015).

Rata-rata anak Indonesia menghabiskan waktu untuk menonton televisi selama 5 jam dalam satu hari. Indonesia menempati urutan teratas untuk lamanya waktu anak menonton televisi diantara negara-negara ASEAN lainnya yang hanya menonton televisi 2-3 jam dalam satu hari. (KPI, 2012).

Menurut data BPS (2006), orang-orang pada jaman sekarang lebih suka mendapatkan suatu informasi melalui televisi sebesar 85,9%, dan atau mendengarkan radio sebesar 40,3%, dan jumlah yang membaca koran sejumlah 23,5% (Sastika dkk, 2013).

Televisi merupakan salah satu media audio visual yang sangat bermanfaat dalam proses penyampaian pesan. Media audio visual dapat memberikan stimulan indera penglihatan dan pendengaran. Melalui audio, anak dapat mendengar mengenai alur cerita, tokoh, latar, bahasa atau tutur kata, dan tujuan yang ingin diceritakan. Sedangkan melalui visual, anak dapat mengenal warna, sosok yang digambarkan, kecerahan, dan gerak dalam suatu tayangan ([viva.co.id](http://viva.co.id)).

Penggunaan media audio visual lebih efektif bila dibandingkan dengan media audio maupun media visual. Dengan semakin banyak indera yang terlibat, maka anak akan lebih mudah untuk memahami ataupun

mengingat suatu materi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh perusahaan Sovocom Company dari Amerika menunjukkan bahwa kemampuan manusia dalam menyimpan pesan secara verbal atau tulisan sebanyak 20%, audio 10%, visual 20%, dan audio visual sebanyak 50%. Tingkat menyimpan pesan dengan media audio 70% selama kurang dari 3 hari, dan 10% dalam waktu lebih dari 3 hari. Untuk media verbal atau tulisan serta media visual, tingkat kemampuan menyimpan pesan 72% selama 3 hari, dan 20% setelah lebih dari 3 hari. Sedangkan dengan media audio visual, kemampuan menyimpan pesan sebesar 85% selama 3 hari, dan 65% setelah lebih dari 3 hari (Raharjo, 2014).

Dengan berkembangnya teknologi dan semakin mahirnya orang-orang dalam menggunakan komputer atau *gadget* dapat membuat seseorang menjadi lebih kreatif. Seseorang dapat dengan mudah membuat media audio visual seperti video yang memuat pesan-pesan yang bersifat edukatif.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka peneliti tertarik untuk membuat video dengan mengambil judul “Video Gizi Seimbang Untuk Anak Sekolah Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah video gizi seimbang sesuai untuk anak sekolah dasar?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Menghasilkan media pembelajaran berupa video gizi seimbang yang sesuai untuk anak sekolah dasar.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketuainya isi pesan yang baik dalam membuat video gizi seimbang yang sesuai untuk anak sekolah dasar.
- b. Diketuainya durasi yang baik dalam membuat video gizi seimbang yang sesuai untuk anak sekolah dasar.
- c. Diketuainya penilaian guru pengampu mata pelajaran IPA tentang kesesuaian video gizi seimbang untuk anak sekolah dasar.

### **D. Ruang Lingkup**

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup gizi masyarakat.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

##### a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan dan keterampilan dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan terutama dalam pembuatan media video.

b. Bagi Peneliti lain

Menambah informasi maupun referensi untuk penelitian berikutnya.

**F. Keaslian penelitian**

Penelitian tentang Video Gizi Seimbang Untuk Anak Sekolah Dasar belum pernah dilakukan sebelumnya. Namun terdapat beberapa penelitian yang menyerupai, yaitu:

1. Cristianti, dkk (2010) dengan judul Pengaruh Media Video Tentang Gizi Terhadap Pengetahuan Gizi Siswa SMP Negeri 15 Yogyakarta. Persamaan dalam penelitian ini adalah terletak pada media yang digunakan, yaitu video. Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada jenis penelitian menggunakan eksperimental semu serta terdapat subyek yang diberi perlakuan atau intervensi, yaitu siswa SMP dengan pengambilan sampel menggunakan teknik acak sistematis.
2. Yuwanita, dkk (2016) dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada media (video). Perbedaan dalam penelitian ini adalah jenis metode yang digunakan adalah eksperimental semu dengan rancangan *one group pre-test post-test design*, serta subyek yang diberi perlakuan adalah siswa SMK.