

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah kesehatan pada anak sekolah dasar seperti malnutrisi, obesitas dan *stunting* masih banyak terjadi di Indonesia (Azizah et al, 2024). Kondisi ini memiliki kesamaan dalam faktor penyebabnya antara lain yaitu kekurangan dan kelebihan gizi atau disebut sebagai masalah gizi. Masalah gizi dapat mengganggu pertumbuhan fisik juga berdampak pada kecerdasan anak mengenai perkembangan kemampuan berpikir, belajar dan memahami lingkungan sekitar. Salah satu faktor yang mempengaruhi kekurangan dan kelebihan gizi yang didapatkan oleh anak ialah pengetahuan gizi yang masih rendah. Maka berdampak pada kemampuan anak dalam mendapatkan pengetahuan gizi dan memahami pentingnya asupan nutrisi yang cukup dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab dari pengetahuan anak mengenai gizi masih rendah karena kurangnya pendidikan gizi yang memenuhi informasi gizi seimbang. Sehingga dalam meningkatkan pengetahuan gizi bagi anak perlu dilakukannya pendidikan gizi pada lingkungan anak sekolah dasar. Kegiatan edukasi gizi, sekolah menjadi tempat yang efektif untuk memberikan pengetahuan tentang nutrisi yang tepat. Peran guru akan sangat membantu dalam mengedukasi siswanya tentang gizi seimbang dan menyediakan ruang diskusi tentang gizi seimbang.

Pada dasarnya pengetahuan anak mengenai gizi masih rendah (Yuningsih & Kurniasari, 2022), maka edukasi gizi tidak hanya dilakukan di sekolah. Pihak guru juga harus mengajak orang tua untuk bekerja sama dalam memberikan edukasi pada anak mereka di rumah mengenai gizi. Untuk membentuk upaya dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang gizi, maka edukasi gizi dilaksanakan secara seimbang antara peran orang tua dan guru di sekolah. Kegiatan ini tidak hanya membantu anak dalam peningkatan pengetahuan, melainkan membantu perilaku pola makan dan mencegah masalah gizi.

Kegiatan edukasi gizi sudah dilakukan pada tingkat sekolah dasar. Media yang biasa digunakan edukasi gizi di antaranya adalah melalui poster atau penyuluhan secara langsung, dan lain-lain. Sementara itu masih banyak sekolah dasar yang memiliki keterbatasan media yang efektif dalam mendukung kegiatan pendidikan gizi, salah satunya adalah Sekolah Dasar Negeri Sukabirus. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Iis Wartini S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Sukabirus dalam memberi pendidikan gizi untuk siswanya masih menggunakan program dasar seperti siswa yang diberi arahan untuk membawa bekal makanan dari rumah yang ditentukan menuanya oleh guru sekolah. Namun menurut Ibu Iis, pendidikan gizi dengan metode ini masih kurang efektif dalam meningkatkan kesadaran anak mengenai gizi seimbang, karena belum ada media yang efektif dalam membantu meningkatkan pengetahuan gizi bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Sukabirus.

Media edukasi efektif yang interaktif dan menyenangkan dapat mendukung kegiatan edukasi untuk anak sekolah dasar dalam upaya meningkatkan pengetahuan gizi terkait makanan bernutrisi. Terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap anak yang signifikan setelah pembelajaran mengenai gizi menggunakan media berbasis *card game* (Azizah, et al, 2024). Permainan merupakan hal yang anak sukai dan sering mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari (Yuningsih & Kurniasari, 2022), maka menggunakan media edukasi yang menyenangkan dapat diterima informasinya lebih mudah oleh anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang permainan sebagai alat edukasi dalam upaya meningkatkan pengetahuan gizi terkait makanan bernutrisi. Perancangan ini diperlukan untuk mengajarkan anak-anak mengenai gizi seimbang. Menurut Kementerian Kesehatan yang dilansir dalam web (2024) mengatakan bahwa “Isi Piringku” merupakan panduan kebutuhan gizi mencakup konsumsi berbagai jenis makanan pokok dan lauk pauk, serta makan buah dan sayuran. Permainan dengan menggambarkan makanan bernutrisi dapat menjadi alat edukasi yang efektif bagi pendidikan gizi untuk anak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berikut daftar masalah yang ditemui dalam pembahasan latar belakang.

1. Masalah gizi kekurangan dan kelebihan masih terjadi pada anak sekolah dasar di Indonesia.
2. Anak sekolah dasar kurang memahami pentingnya asupan gizi yang seimbang dalam kehidupan sehari-hari.
3. Keterlibatan orang tua dan guru di sekolah dalam memberikan pendidikan gizi kepada anak sekolah dasar masih kurang.
4. Keterbatasan media yang efektif untuk edukasi gizi dengan menggabungkan pembelajaran dan permainan dalam membantu proses pembelajaran mengenai gizi yang seimbang untuk anak sekolah dasar.

1.3 Rumusan Masalah

Pengetahuan gizi pada anak Sekolah Dasar masih rendah serta kurangnya edukasi terhadap anak mengenai asupan nutrisi yang cukup, maka perlu dilakukan edukasi gizi melalui media perancangan permainan capit sebagai sarana yang efektif dalam membantu proses pembelajaran gizi anak terkait makanan bernutrisi.

1.4 Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang media pembelajaran berupa permainan terkait makanan bernutrisi sebagai alat edukasi gizi yang seimbang bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Sukabirus?

1.5 Tujuan Perancangan

Menghasilkan perancangan media pembelajaran berupa permainan terkait makanan bernutrisi sebagai alat edukasi gizi yang seimbang bagi siswa Sekolah Dasar Negeri Sukabirus.

1.6 Batasan Perancangan

Berikut pembatasan spesifik dari perancangan permainan nutrition claw beserta alasan logisnya.

1. Perancangan permainan ini dibatasi hanya pada aspek fungsi permainan sebagai media pembelajaran dalam edukasi gizi seimbang terkait makanan bernutrisi.
2. Permainan ini dirancang untuk upaya membantu proses pembelajaran mengenai gizi dasar yang seimbang untuk anak sekolah dasar.
3. Perancangan permainan ini dibatasi untuk anak Sekolah Dasar 7-9 tahun, sehingga materi dan desain sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia tersebut.
4. Permainan di uji coba pada Sekolah Dasar Negeri Sukabirus karena mendukung kegiatan pendidikan gizi serta memudahkan observasi dan mengumpulkan data.
5. Permainan ini digunakan saat kegiatan pendidikan gizi atau saat kegiatan tambahan di Sekolah Dasar Negeri Sukabirus.
6. Perancangan permainan ini menggunakan gabungan permainan capit dengan kartu edukasi serta material yang ramah anak pada usia 7-9 tahun.

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan media pembelajaran berupa “Nutrition Claw” ini akan berfokus sebagai media pembelajaran sebagai alat bantu belajar mengenai gizi yang seimbang untuk anak sekolah dasar terkait makanan bernutrisi untuk anak Sekolah Dasar 7-9 tahun yang menggunakan material ramah anak juga bentuk desain yang aman dan nyaman saat digunakan.

1.8 Manfaat Perancangan

1. Ilmu Pengetahuan: Sebagai referensi produk baru dengan menggabungkan permainan dan edukasi yang kreatif dan interaktif.
2. Masyarakat: Sebagai alat edukasi yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran mengenai gizi terkait makanan bernutrisi anak dengan rentang usia 7-9 tahun.
3. Industri: Perancangan permainan ini dapat menambah jenis permainan yang membantu proses pembelajaran mengenai gizi yang seimbang untuk anak sekolah dasar.

1.9 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan Laporan Proposal Tugas Akhir adalah sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang yang menjelaskan kondisi pengetahuan siswa Sekolah Dasar mengenai gizi seimbang, mengidentifikasi masalah keterbatasan media pembelajaran yang efektif dalam kegiatan edukasi gizi, merumuskan masalah dengan menemukan solusi merancang media pembelajaran berupa permainan sebagai alat edukasi gizi seimbang, tujuan perancangan menghasilkan media pembelajaran berupa permainan, batasan perancangan terdiri dari 5W+1H dengan menyertakan alasannya, ruang lingkup perancangan berfokus sebagai alat edukasi gizi, manfaat perancangan bagi ilmu pengetahuan, masyarakat dan industri serta menjelaskan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II KAJIAN UMUM

Pada bab ini terdiri dari kajian pustaka yang mencakup temuan dari hasil penelitian sebelumnya. Kajian teoritis yang menjelaskan edukasi gizi seimbang pada anak usia 7-9 tahun, pengertian media pembelajaran, perkembangan anak usia 7-9 tahun, menjelaskan permainan capit, material permainan, ergonomi dan antropometri 7-9 tahun, warna untuk anak 7-9 tahun kemudian memberikan kesimpulan dari yang sudah dikaji pada teoretis. Kajian empiris yang menjelaskan keadaan dan perilaku siswa Sekolah Dasar Negeri Sukabirus melalui wawancara dengan kepala sekolah, observasi, dan melakukan tes pertanyaan terhadap siswa untuk mengetahui gambaran pengetahuan awal anak mengenai gizi seimbang kemudian diberikan kesimpulan dari beberapa data yang diperoleh dari lapangan.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan rancangan penelitian yang diambil dalam pelaksanaan perancangan, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dokumentasi, studi literatur dan melakukan tes sebagai data awal dan identifikasi pengetahuan awal siswa terhadap

gizi seimbang. Menjelaskan proses pengumpulan data dari studi lapangan melakukan wawancara dan observasi hingga studi literatur memahami literatur mengenai materi dan pendidikan. Teknik pengolahan data yang digunakan pada perancangan ini adalah induktif dimana mengumpulkan data terlebih dahulu kemudian merumuskan pada teori. Metode perancangan yang digunakan adalah *SCAMPER* sebagai pengembangan ide dari konsep yang sudah tersedia. Terakhir adalah instrumen validasi perancangan menggunakan metode uji coba produk terhadap siswa Sekolah Dasar Negeri Sukabirus.