

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun 2015 Perserikatan Bangsa-bangsa (PPB) membuat 17 tujuan yang berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/ SDGS*) agenda global yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan berkelanjutan di seluruh dunia. Salah satu tujuan agenda untuk mengakhiri kelaparan, mencapai ketahanan pangan, meningkatkan gizi, dan membangun pertanian yang berkelanjutan, yang dikenal dengan “*Zero Hunger*” atau SDGS 2. Kelaparan dan ketidakseimbangan gizi merupakan tantangan global yang berdampak terhadap kesehatan dan perkembangan anak. Menurut laporan Organisasi Pangan dan Pertanian (FAO) PPB. (FAO, IFAD, UNICEF, WFP, & WHO. 2020), lebih dari 690 juta orang diseluruh dunia mengalami kelaparan dan jutaan lainnya menderita gizi buruk.

Di Indonesia sendiri gizi buruk menjadi salah satu penyebab tidak langsungnya kematian anak-anak, karena kurangnya makanan yang bergizi dan nutrisi untuk dikonsumsi atau gizi yang tidak seimbang yang berdampak buruk pada pertumbuhan. Gizi buruk berdampak terhadap kualitas hidup yang menurun dan meningkatnya resiko kematian, kesakitan, dan gangguan pertumbuhan fisik serta menghambat perkembangan mental dan kecerdasan pada anak (Indrayani et al., 2020). Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan No 29 Tahun 2019 tentang Penanggulangan Masalah Gizi Bagi Anak Akibat Penyakit, gizi buruk pada anak dapat dilihat dari tanda kondisi fisik yang sangat kurus, ada atau tidaknya edema pada kedua punggung kaki, kemudian tanda gizi buruk pada anak dilihat dari berat badan anak berdasarkan Panjang badan atau tinggi badan kurang dari -3 standar deviasi serta lingkaran lengan kurang dari 11,5 cm pada anak usia 6-59 bulan.

Permasalahan yang menjadi perhatian lebih terjadi pada anak usia dasar (8-12 tahun) adalah asupan gizi yang rendah. Beberapa studi literatur memberikan penilaian bahwa hanya beberapa anak yang terpenuhi asupan buah dan sayur per harinya. Mengonsumsi makanan dan minuman ringan yang tidak sehat, *fast food*, dan makanan dan minuman yang terlalu banyak mengandung gula. Konsumsi buah dan sayur pada usia (8-12 tahun) rata-rata di Asia Tenggara mencapai angka yang

sangat rendah, yaitu 182g/hari (Upton et al., 2012). Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKEDAS) 2013 memberikan keterangan bahwa konsumsi buah dan sayur setiap harinya termasuk dalam kategori rendah dari 10 indikator Prilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) hanya sebesar 10,7% (Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI, 2013). Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah melalui Pendidikan gizi yang menarik dikalangan anak-anak. Pendidikan gizi tradisional sering kali disampaikan dalam bentuk bacaan saja yang mungkin kurang begitu menarik bagi anak-anak. Oleh sebab itu, pendekatan yang menyenangkan, seperti media *game* edukasi bisa menjadi media untuk belajar anak-anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi oleh peneliti kepada pihak tenaga pengajar/guru kelas 2,3,4,5 dan 6 SD Al-Azhar 1 Bandar Lampung sekaligus nantinya yang akan di jadikan tempat *beta testing* (pengujian tahap akhir) terhadap *game* yang dibuat, sekitar dalam konteks pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi bahwasanya masih banyak anak-anak yang belum mengetahui tentang kandungan gizi yang terdapat pada makanan yang mereka konsumsi baik dalam nilai gizi maupun kandungan yang terdapat pada makanan tersebut, kurangnya edukasi dan pengertian gizi yang terkandung dalam sebuah makanan menjadi penyebab anak memakan makanan yang banyak mengandung gula, soda, dan makanan cepat saji lainnya, hal ini terjadi umum di kalangan anak-anak umur 8-12 tahun, namun keterbatasan pengetahuan tentang makanan yang bergizi dan kandungan dalam makan menjadi salah satu penyebab kurangnya keseimbangan gizi yang dapat menghambat pertumbuhan pada anak dan dapat menyebabkan gangguan pada anak, seperti sakit gigi, berat badan naik dan kemudian obesitas, gangguan nutrisi, gangguan konsentrasi dan gangguan tidur.

Buku “Tematik Tema 9: Makanan Sehat dan Bergizi, kurikulum 2013” (Afriki et al., n.d.) merupakan sumber pendidikan yang penting dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar tentang kesehatan dan gizi kepada anak-anak usia sekolah dasar. Dengan memberikan pengetahuan berbagai jenis makanan dan pentingnya pola makan seimbang, materi dalam buku Tematik Tema 9 Makanan Sehat dan Bergizi sesuai dengan penelitian ini, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai gizi yang sehat dengan cara bermain media *game*. Dalam pengembangan *game* ini peneliti menggunakan materi dalam *game* ini.

Materi dalam buku ini dapat digunakan untuk konten yang mendidik bagi anak-anak usia 8-12 tahun. Beberapa sumber penelitian tentang media pembelajaran berupa *game* edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajaran siswa sekolah dasar diantaranya penelitian dilakukan oleh (Wulandari et al., 2017). yang menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berupa *game* edukasi dapat meningkatkan hasil aktivitas pembelajaran yang baik untuk siswa sekolah dasar yang lebih produktif dan menyenangkan untuk belajar. Peningkatan aktivitas dan pembelajaran siswa mendapat nilai presentase sebesar 85,05% dengan kategori sangat baik.

Era dimana teknologi semakin merambah di berbagai aspek kehidupan, maka penggunaan *game* edukasi untuk menunjang pembelajaran di nilai lebih menyenangkan bagi anak-anak, diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran. Peneliti merasa tertarik bagaimana membangun sebuah platform game dengan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) yang dimana metode itu sendiri merupakan pendekatan yang digunakan dalam proses pembangunan permainan, termasuk *game* edukasi, dalam metode ini terdapat 6 tahapan pengembangan yang dilakukan mulai dari fase *Initialitations* atau pembuatan konsep, tahap pra-produksi atau desain, produksi *game*, pengujian (*Alpha* dan *Beta*), hingga peluncuran atau rilis (Andriyat Krisdiawan, 2019). Dalam konteks *game* edukasi, metode ini sangat penting karena untuk memastikan *game* yang dikembangkan tidak hanya menghibur dalam menunjang proses pembelajaran, setiap tahap dalam GDLC membantu memastikan bahwa *game* edukasi disesuaikan dengan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *game* edukasi yang ditujukan untuk anak usia 8-12 tahun dalam upaya pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi. Usia ini dipilih karena merupakan masa penting dalam perkembangan anak. Pada masa inilah disebut sebagai masa anak-anak untuk belajar atau disebut (*Midle Childhood*) (Sabani, 2019). Anak-anak mulai mengembangkan sikap yang menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai idividu yang sedang berkembang baik tentang konsep-konsep Kesehatan dan dapat memulai menerapkan kebiasaan yang sehat (Adinda et al., 2018).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diketahui permasalahan yang terjadi yaitu: Bagaimana cara membuat media *game* edukasi untuk pembelajaran pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi untuk anak usia 8-12 tahun.

1.3 Batasan Masalah/Ruang Lingkup

Dalam perancangan ini, peneliti melakukan pembatasan masalah agar pembahasan masalah berfokus pada permasalahan yang akan dibahas dan tidak menyimpang dari pokok pembahasan. Batasan masalah pada pembuatan *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada anak usia 8-12 tahun dimana pada usia tersebut anak dalam masa perkembangan penting dalam hal konsep Kesehatan dan kebiasaan makan.
2. Penelitian dibatasi pada anak-anak sekolah dasar (SD) kelas 3-6 yang sesuai dengan rentang usia 8-12 tahun.
3. Materi yang disajikan dalam *game* akan dibatasi pada materi tentang gizi seimbang, pentingnya konsumsi buah dan sayur, serta menghindari makanan cepat saji dan minuman tinggi gula
4. Penelitian ini dilakukan di SD Al Azhar 1 Bandar Lampung

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan melalui penulisan penelitian ini adalah menciptakan media *game* edukasi yang dapat membantu pembelajaran anak-anak untuk pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi dengan bermain *game* yang menarik dan menyenangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian mengenai pengembangan dan penggunaa *game* edukasi untuk anak usia 8-12 tahun untuk pencegahan gizi buruk dan keseimbangan gizi sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga Pendidikan
Mendorong inovasi dalam metode pembelajaran di sekolah, terutama dalam Pendidikan gizi dan kesehatan gizi, dan memeberikan wawasan tentang

pentingnya pengetahuan gizi pada anak-anak yang berpengaruh terhadap pada kebiasaan makan. Mengingat kebiasaan makan adalah faktor yang mempengaruhi gizi dan Kesehatan anak khususnya anak diumur 8-12 tahun yang dimana perkembangan fisik, keterampilan, dan mental sedang berkembang.

2. Bagi Peneliti

Sebagai bekal Pendidikan di masa depan, menambah pengetahuan tentang gizi buruk dan keseimbangan gizi serta kebiasaan makan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi anak-anak

Anak -anak usia 8-12 tahun mendapatkan pengetahuan tentang gizi yang lebih baik dan pola makan yang sehat melalui *game* edukasi yang interaktif. Membantu anak-anak untuk mengadopsi kebiasaan makan sehat dengan memahami dampak dari pilihan makanan. Dan memberikan akses mudah dan menyenangkan ke informasi tentang gizi melalui perangkat elektronik yang sudah akrab dengan anak-anak.