

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Aspek penting dalam kehidupan setiap individu ialah kesehatan secara holistik yang tidak hanya mencakup aspek fisik saja tetapi juga aspek mental, sosial, dan spiritual. Menurut WHO (dalam Eliana dkk., 2016), kesehatan dikatakan sebagai “keadaan sejahtera fisik, mental, dan sosial yang utuh dan bukan sekedar bebas dari penyakit atau kelemahan”. Definisi lain menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 17 Tahun 2023 Tentang Kesehatan menyatakan bahwa kesehatan merupakan keadaan sejahtera seseorang baik fisik, jiwa, maupun sosial yang memungkinkannya dapat hidup produktif. Berdasarkan beberapa definisi kesehatan menunjukkan bahwa kesehatan bukan hanya terbebas dari penyakit/kecacatan, tetapi juga mencakup seluruh kesejahteraan bagi individu yang bernafas. Kesadaran diri menjaga kesehatan dimulai pada kesehatan anak yang terbilang sangat rentan.

Kesehatan anak usia dini merupakan suatu keadaan dimana fisik, mental, intelektual, dan sosial-emosional anak dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya. Masa ini sering disebut juga masa keemasan anak (*golden age*), Lidarnita (2019) mengemukakan bahwa masa keemasan anak perlu menerima dorongan positif untuk memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka. Sejalan dengan pendapat Potter dan Perry (Saputra dkk., 2021) yang mendefinisikan anak usia dini adalah anak usia tiga sampai lima tahun yang akan memperhalus penguasaan dan pengendalian tubuhnya. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan pada fase tersebut.

Tumbuh kembang anak usia dini tergantung dari tiga pilar layanan, yaitu asupan gizi, layanan kesehatan dan stimulasi psikososial (Zuhana, Fitriyani, & Susiatmi, 2021). Hadirnya Peraturan Presiden Nomor 60 Tahun 2013 tentang PAUD HI, sebagai bentuk komitmen pemerintah dalam menjamin terpenuhinya hak tumbuh kembang anak usia dini dalam hal pendidikan, kesehatan, gizi, perawatan, pengasuhan, serta perlindungan dan kesejahteraan anak

(Kemendikbud, 2015). Pelaksanaan PAUD HI dilakukan secara simultan, sistematis, menyeluruh, terintegrasi dan berkesinambungan untuk mendukung tumbuh kembang yang optimal demi mewujudkan anak yang sehat, cerdas, dan berkarakter sebagai generasi masa depan yang berkualitas dan kompetitif. Salah satunya memiliki jadwal pemberian makanan gizi seimbang sebagai perencanaan layanan gizi sehingga akan mempengaruhi gizi pada anak.

Menurut (Gripshover & Markman, 2013) teori yang sering digunakan dalam pendidikan gizi untuk anak usia dini menurut ahli gizi adalah *Social Cognitive Theory*, yang meliputi promosi *self-efficacy*, *Theory of Planned Behavior*, dan *Health Belief Model*. Teori-teori ini membantu anak-anak memahami pentingnya makanan sehat dan bagaimana makanan tersebut mempengaruhi tubuh mereka. Peraturan Dirjen PAUD dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 27 tahun 2019 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Pemberian Makanan Sehat, merupakan langkah untuk membiasakan anak mengonsumsi makanan sehat sebagai proses pembiasaan hidup sehat sejak dini. Dapat dikatakan kondisi kesehatan anak bergantung pada asupan nutrisi optimal dari pola makan yang seimbang dan gizi yang mencukupi (Widjayatri dkk., 2020).

Pemberian zat-zat gizi yang terkandung dalam makanan yang dikonsumsi sehari-hari seperti protein, karbohidrat, lemak, vitamin, dan mineral yang diperlukan oleh tubuh untuk menjalankan fungsi-fungsinya dengan baik dan mencegah tubuh terserang berbagai macam penyakit. Anak-anak harus tumbuh di lingkungan yang baik, mendapatkan akses kesehatan dan gizi yang baik, dan mendapatkan perlindungan yang baik agar dapat mengoptimalkan potensi dirinya (Romadona & Rudiyanto, 2022).

Adanya pemberian gizi dan pola makan yang kurang tepat menjadikan masalah kesehatan yang sering dialami anak-anak sehingga gizi sangat mempengaruhi tahap pertumbuhan dan perkembangan (Hardiyanti, 2022). Pertumbuhan akan terhambat dan dapat mengalami *stunting* apabila orang tua sering memberikan dan mengonsumsi *junkfood*. Didukung hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, bahwa angka *stunting* di Indonesia

terbilang tinggi sebesar 30,8% dibandingkan dengan target Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) yaitu sebesar 19% di tahun 2024 (Nirmalasari, 2020). Berdasarkan hasil riset dan target RPJMN adanya ketidakselarasan besaran angka menjadikan *stunting* memiliki prevalensi tertinggi dibandingkan dengan masalah gizi lainnya yang berdampak pada kecerdasan anak, di mana *stunting* berkorelasi negatif dengan skor tes kognitif.

Stunting merupakan kondisi gagal tumbuh pada balita akibat kurang gizi terutama 1.000 hari pertama kehidupan, paparan infeksi berulang, dan kurang stimulasi serta dipengaruhi oleh status kesehatan ibu hamil, pola makan anak, serta ekonomi, budaya, maupun faktor lingkungan seperti sanitasi dan akses terhadap layanan kesehatan (Picauly & Toy, 2013). Perbedaan antara anak normal dan *stunting* terlihat dari tinggi badan, anak *stunting* terlihat lebih pendek dari anak seusianya namun, perbedaan yang tidak terlihat antara keduanya adalah otak anak *stunting* tidak terbentuk dengan baik dan dapat berdampak panjang (Hasanah et al., 2023)

Menurut Rahmawati dkk., (2023) pemberian asupan pola makan *junkfood* erat kaitannya dengan perkembangan zaman dimana orang tua saat ini lebih memilih menyiapkan makanan yang mudah disajikan dan tersebar berbagai makanan cepat saji di lingkungan sekitar kepada anaknya. Rata-rata anak usia dini berperan sebagai konsumen pasif menjadikan anak mudah untuk tidak menyukai sayuran, memilih makanan, dan cenderung menyukai “*junkfood*” yang tentu dalam kandungannya tidak hanya terdapat gizi yang diperlukan tubuh tapi lebih banyak zat berbahaya bagi kesehatan kita bila di konsumsi dalam jangka panjang (Lintang Puspita, 2023).

Kategori anak usia dini masuk ke dalam istilah konsumen pasif, dimana setiap asupan gizi yang diterimanya merupakan pemberian dari orang dewasa baik orang tua ataupun orang dewasa lainnya. Menurut Hockenberry (dalam Insani, 2022) bahwa status kesehatan anak usia dini dapat dipengaruhi dari orang tua dalam pemberian asupan harian. Kurang tepatnya pemberian makanan pada anak dapat menyebabkan anak terserang penyakit dan jika dibiarkan akan berakibat fatal. Oleh karena itu, pengoptimalan gizi pada anak usia dini dapat

ditempuh dengan memperbaiki kebiasaan makan.

Bermain cara belajar bagi anak usia dini yang terjadi secara spontan dan tanpa paksaan. Bermain dijadikan sebagai kegiatan stimulasi yang menyenangkan dan mendatangkan perasaan kegembiraan dalam benak anak. Melalui kegiatan bermain yang bermakna, anak akan berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan kekayaan pengalaman dari interaksi diri dan lingkungannya sehingga menumbuhkan hasrat bereksplorasi. Pendidikan anak usia dini salah satu wadah pendidikan yang melakukan kegiatan belajar sambil bermain yang dapat dilakukan tanpa atau dengan media pembelajaran (Budiartati, 2007).

Menurut Ramadanti & Arifin (2021) menyatakan media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mendorong tercapainya pengoptimalan stimulus. Media pembelajaran perlu dirancang semenarik dan menyenangkan mungkin sehingga peserta didik tidak cepat bosan, dan dapat memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran pendidikan anak usia dini juga turut beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin maju (Santosa dkk., 2023). Teknologi pembelajaran merupakan penggabungan elemen hiburan dan pendidikan yang digunakan untuk mendukung aspek pengetahuan dan memberikan peluang untuk mengomunikasikan ide, pikiran, dan perasaan (Wangge, 2020). Hadirnya teknologi memberikan kemudahan serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia dalam bentuk perangkat lunak (Ngafifi, 2014). Perangkat lunak yang mudah digunakan dalam pembelajaran anak salah satunya Android, memungkinkan anak untuk terlibat melakukan eksplorasi mandiri dan dapat disesuaikan kebutuhan anak (Sarnoto dkk., 2023). Adanya pemanfaatan teknologi sebagai media yang interaktif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan buku pedoman pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) untuk PAUD yang diterbitkan oleh Direktorat PAUD Kemendikbudristek (2020) menyatakan terdapat tiga fungsi pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yakni: 1) sebagai alat bantu proses pembelajaran, 2) sebagai ilmu pengetahuan, dan 3) sebagai bahan untuk proses pembelajaran literasi. Menurut Lestari (dalam Nurazka, 2022) mengemukakan bahwa teknologi dalam pendidikan sangat penting karena dapat membantu siswa memperoleh kemampuan yang diperlukan untuk bersaing di era global yang semakin kompetitif. Selanjutnya diperkuat oleh terbitnya Perpres RI No. 19 Tahun 2024 Tentang Percepatan Pengembangan Industri Gim Nasional menyatakan bahwa perkembangan teknologi digital memiliki pengaruh positif terhadap perkembangan Gim yang bergerak mendunia di bidang permainan interaktif untuk menyebarkan nilai-nilai kebangsaan dan melestarikan kearifan lokal secara menarik dan kreatif. Permainan interaktif merupakan suatu platform rekreasi yang menjadikan pemain dapat berganti peran menjadi suatu tokoh dan berinteraksi di dunia yang lain

Penelitian terdahulu telah membahas tentang pengembangan media gizi anak yang berfokus pada game edukasi (*Game-Play*) berbasis komputer untuk murid sekolah dasar (Hermina & Afriansyah, 2010). Penelitian tersebut menggunakan metode *focus group interview* termasuk dalam metode kualitatif. Penelitian selanjutnya dilakukan (Mubin & Budiyanto, 2020) menghasilkan sebuah *game* edukasi “Foodin” berbasis android untuk anak-anak usia sekolah. Metode yang digunakan metode pengembangan multimedia dengan *construct 2* sebagai *tools* pembuatan game.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai pengenalan gizi, maka peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif dengan menyeimbangkan teknologi android dalam bidang pendidikan berupa aplikasi pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini. Keunggulan media yang dikembangkan peneliti adalah setiap kegiatan diberikan penjelasan materi dan audio lagu “isi piringku” yang merupakan salah satu kebaruan dalam media peneliti yang dikemas secara menarik dan disesuaikan kebutuhan. Aplikasi ini dipilih karena mudah cara penggunaannya,

dapat diakses dimana pun, kapan pun, dan terjangkau dari segi biaya. Didukung penelitian yang dilakukan oleh Nida, dkk (2020) bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Komponen yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh media pembelajaran (Putra & Kartini, 2020).

Aplikasi ini dirancang dan dikembangkan bagi anak usia dini dengan harapan dapat mampu membantu mengenalkan gizi seimbang pada anak untuk mencapai terpenuhinya kebutuhan nutrisi sehari-hari. Peneliti sadar bahwa aplikasi ini bukan merupakan satu-satunya jalan keluar untuk mengatasi ketidakseimbangan gizi pada anak, melainkan sebagai salah satu alternatif bagi anak untuk memperoleh informasi dasar tentang gizi seimbang. Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang, maka penelitian ini mengambil tema dengan judul “Pengembangan Aplikasi PIZI sebagai Pengenalan Gizi pada Anak Usia dini”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, terdapat permasalahan yaitu:

1. Bagaimana aplikasi PIZI digunakan sebagai media pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini?
2. Bagaimana *usability* aplikasi PIZI digunakan sebagai media pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan:

1. Bagaimana aplikasi PIZI digunakan sebagai media pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini
2. Bagaimana *usability* aplikasi PIZI digunakan sebagai media pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini berkaitan dengan beberapa hal. Pertama,

penelitian ini memberikan kontribusi terhadap identifikasi bagaimana aplikasi PIZI digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan gizi seimbang pada anak usia dini. Kedua, penelitian ini mengidentifikasi bagaimana *usability* penggunaan aplikasi PIZI sebagai media pembelajaran pada anak usia dini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian ini terdiri dari:

BAB I Pendahuluan. Di dalamnya terdapat sub meliputi:

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II Kajian Pustaka. Di dalamnya terdapat sub meliputi:

1. Media Pembelajaran
2. Gizi Seimbang pada Anak Usia Dini
3. Perancangan Aplikasi
4. Penelitian Sebelumnya yang Relevan
5. Kerangka Berpikir

BAB III Metode Penelitian. Di dalamnya terdapat sub meliputi:

1. Desain Penelitian
2. Model Pengembangan
3. Partisipasi Penelitian
4. Teknik Pengumpulan Data

BAB IV Temuan dan Pembahasan. Di dalamnya terdapat sub meliputi:

1. Temuan Penelitian
2. Pembahasan

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Merupakan bagian yang di dalamnya menyajikan penafsiran dan pemaknaan hasil penelitian yang telah dilakukan.