

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini sedang ramai program pemerintah yang bergerak pada bidang kesehatan anak-anak, terutama mengenai asupan kebutuhan gizi. Salah satunya program yang diadakan oleh kementerian pendidikan yaitu KSS atau Kampanye Sekolah Sehat yang salah satu fokus kegiatannya mengkaji mengenai Makanan Bergizi. Kurang mengonsumsi makanan bergizi dapat menyebabkan *Stunting* yang mampu mempengaruhi proses pertumbuhan dan perkembangan yang berakibat pada kelainan bentuk tubuh dan sel-sel tidak mampu berkembang sebagai mestinya (Fauziah dkk., 2024). Bahkan *stunting* mampu mempengaruhi daya tahan tubuh, dan gangguan kecerdasan yang diakibatkan oleh lambatnya perkembangan pada otak (Fitriahadi dkk., 2023). Salah satu penyebab terjadinya *stunting* adalah karena pola asuh dan pemberian makanan yang salah (D. P. Wibowo dkk., 2023). Namun tidak semua anak maupun orang tua memiliki pengetahuan, dan keadaan ekonomi yang mampu mencukupi kebutuhan gizi anaknya. Program Makan Bergizi Gratis (MBG) yang dipelopori oleh presiden baru yang terpilih yaitu Prabowo-Gibran sudah mulai dilaksanakan sebagai upaya dalam penyediaan Makan Bergizi Gratis (MBG) untuk anak-anak Indonesia dari mulai dalam kandungan sampai pada usia sekolah (Akmal dkk., 2025). Dengan adanya gebrakan ini dapat mendorong bawahannya untuk menjadi kreatif dan inovatif (Sunaengsih dkk., 2023). Jika kebutuhan gizi tercukupi diyakini mampu meningkatkan kesehatan dan kualitas belajar generasi muda (Andin dkk., 2025).

Program Kampanye Sekolah Sehat Bergizi hadir untuk memberikan ajakan atau sosialisasi kepada anak terkait pola makan yang tepat dan mengonsumsi makanan bergizi, apalagi banyaknya anggaran MBG yang dihabiskan menimbulkan dugaan bahwa program ini tidak akan bertahan lama (Ardelia dkk., 2024). Namun setelah beberapa bulan program ini direalisasikan hambatan yang ditemui yaitu kepatuhan konsumsi yang masih rendah, menu yang disajikan belum

sesuai pedoman diet nasional, serta tingginya angka *food waste* (Karomah dkk., 2024). *Food waste* terjadi karena banyak anak-anak yang mengeluhkan rasa dari Makan Bergizi Gratis (MBG) itu tidak enak, sehingga tidak ingin memakannya. Padahal fokus utama program Makan Bergizi Gratis (MBG) ini adalah pemenuhan nilai gizi pada anak. Oleh karena itu seharusnya program ini diiringi dengan pelaksanaan program kampanye sekolah (KSS) sehat, sebagai upaya untuk mengajak atau menyadarkan anak-anak mengonsumsi makanan bergizi karena tingkat pengetahuan gizi sangat mempengaruhi perilaku seseorang dalam memilih makanan (Dermawan dkk., 2022).

Begitu pula dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tahun 2025, beberapa guru mengatakan bahwa *food waste* dapat terjadi karena kurangnya sosialisasi kepada siswa terkait pentingnya mengonsumsi makan bergizi. Pernyataan ini dibuktikan dengan fenomena siswa yang lebih memilih jajan jajanan sekolah yang belum tentu bergizi, dibandingkan memakan bekalnya dari rumah. Guru juga menegaskan bahwa akan sulit jika harus membuat makanan sesuai dengan keinginan masing-masing siswa, karena rasa itu sifatnya selera, sehingga masing-masing anak memiliki takaran atau selera rasa makanan yang berbeda-beda. Maka seharusnya sebelum diadakan program Makan Bergizi Gratis (MBG) pastikan materi pentingnya mengonsumsi makanan bergizi sudah terlebih dahulu tersampaikan, sehingga siswa mampu mempertimbangkan menu yang disajikan dalam program Makan Bergizi Gratis (MBG) dengan tidak hanya melihat indikator rasa saja, tetapi kandungan dari makanan tersebut. Namun guru maupun orang tua memiliki keterbatasan ruang dan waktu untuk mendidik dan melihat makanan apa saja yang dimakan siswa.

Maka berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tahun 2025, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memikat perhatian siswa, sehingga mampu menimbulkan rasa ketagihan siswa untuk terus memainkannya, dan media ini juga harus mampu dioperasikan dengan mudah, agar siswa dapat menggunakannya secara mandiri tanpa perlu adanya bantuan dari guru, sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat mengatasi permasalahan akibat dari keterbatasan ruang dan waktu. Dengan media ini akan membentuk kesadaran

dan kepedulian siswa terkait pentingnya mengonsumsi makanan bergizi bagi tubuhnya. Bahkan dengan media pembelajaran yang menarik diyakini mampu meningkatkan rendahnya pemahaman konsep siswa (Amalia dkk., 2025). Media inilah yang akan dijadikan sebagai bantuan dalam mengampanyekan sekolah sehat bergizi yang berjangka waktu panjang.

Media pembelajaran tersebut dapat dibuat dengan menggunakan basis digital karena kompetensi digital diyakini dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi sebuah tantangan pembelajaran di era digital (Sitompul, 2022). Bahkan Indonesia menjadi negara dengan peringkat ke-3 pengguna gadget terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah pengguna sebesar 83,13 juta (Tifani & Nurhanifah, 2023). Kemajuan teknologi dapat mendukung proses pendidikan, jika gadget dimanfaatkan secara bijaksana (Nurhayati dkk., 2023). Bahkan teknologi mampu meningkatkan efisiensi serta mendukung berbagai aspek pembelajaran (W. Sari dkk., 2025). Maka peluang ini harus kita manfaatkan menjadi bahan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan menggunakan gadget sebagai media dalam pembelajaran karena diyakini media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, jika materi dibawakan dengan menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa (Azhara dkk., 2023).

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, salah satunya membuat sebuah media pembelajaran *flipbook* untuk mengampanyekan sekolah sehat (Rahmawati dkk., 2024), lalu menciptakan sebuah media pembelajaran makanan bergizi yang dibuat dengan Google Site (Rukmana dkk., 2023), menciptakan sebuah media pembelajaran pengenalan makanan bergizi dengan *Augmented Reality* (Zahro dkk., 2023), mengajarkan terkait makanan bergizi dengan piramida makanan sehat (Nursoba dkk., 2023), dan membuat sebuah media pembelajaran berbasis android interaktif yang memiliki respons ketertarikan siswa yang tinggi (Renggani dkk., 2023).

Namun pengembangan yang dilakukan penelitian tersebut tidak berbasis *games* edukasi karena *Game Based learning (GBL)* diyakini dapat menumbuhkan inovasi dalam meningkatkan motivasi siswa secara signifikan (Meilita dkk., 2023). Media pembelajaran tersebut dapat dibuat dengan menggunakan bantuan *Game*

engine Unity, karena *Game engine Unity* sangat populer karena lebih mudah digunakan dan memiliki fitur yang lengkap, seperti: animasi, audio, video, gambar dan lain-lain dengan bahasa pemrograman C# (Gunawan & Kalbuadi, 2022).

Maka pengembangan media yang akan dilakukan memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu terutama dalam wujud dan konten dari media pembelajaran, berupa *game* yang didesain menarik dengan *gameplay* yang menyenangkan, lalu materi kampanye sekolah sehat yang lebih difokuskan pada sehat bergizi. Sehingga media pembelajaran yang akan dikembangkan memiliki karakteristik menyenangkan dan mampu membuat siswa secara sukarela membuka media tersebut tanpa adanya arahan atau perintah dari orang tua maupun guru, maka dengan media tersebut lama-lama siswa akan secara tidak sadar mampu membedakan antara makanan minuman bergizi dan tidak bergizi serta pentingnya asupan gizi sebagai kampanye sekolah sehat bergizi. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana Analisis kebutuhan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar?
- 1.2.2. Bagaimana proses Desain dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar?
- 1.2.3. Bagaimana proses Pengembangan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar?
- 1.2.4. Seberapa besar hasil respons kualitas dari aplikasi Nutriplay pada tahap penyebaran sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk mengetahui analisis kebutuhan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar.
- 1.3.2. Untuk mengetahui proses desain dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar.
- 1.3.3. Untuk mengetahui proses pengembangan dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar.
- 1.3.4. Untuk mengetahui seberapa besar hasil respons kualitas dari aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar.

1.4 Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki berbagai macam manfaat, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan produk nyata maupun informasi mengenai pengembangan aplikasi Nutriplay sebagai kampanye pentingnya makanan bergizi pada siswa sekolah dasar.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan bagi peneliti lain terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, sebagai masukan, motivasi dan informasi terkait pengembangan media pembelajaran berbasis digital.
2. Bagi siswa, dapat memberikan suasana belajar baru dengan memanfaatkan teknologi dan pembelajaran yang berbeda dari biasa siswa rasakan.
3. Bagi Peneliti, menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan *Game Engine Unity*.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini memiliki ruang lingkup pengembangan aplikasi Nutriplay sebagai kampanye sekolah sehat bergizi pada siswa sekolah dasar yang berisi informasi terkait analisis kebutuhan sekolah, hasil validasi media maupun materi, serta respons siswa dan guru terkait pengembangan aplikasi yang dilakukan, dengan metode penelitian yang digunakan adalah D&D dengan desain 4D, yang diolah secara kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket, sehingga data yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa: data analisis kebutuhan, data validasi materi dan media, serta data respons siswa.