

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Defisit pengetahuan adalah ketiadaan atau kurangnya informasi kognitif yang berkaitan dengan topik tertentu (Tim Pokja SDKI, 2017). Pengetahuan akan gizi seimbang sangat penting dikarenakan rata-rata anak usia sekolah lebih suka memilih makanan yang mereka sukai tanpa memikirkan jenis atau kandungan makanan tersebut. Menurut Laporan Nutrisi Global 2018, anak usia sekolah di seluruh dunia dalam pemilihan makanan masih di bawah standar. (Dewantari, Syafiq, & Fikawati, 2020). Mereka lebih memilih makanan dengan mengandung gula yang banyak meskipun bentuk dan warnanya menarik, namun sulit bagi mereka untuk memenuhi nutrisi yang diperlukan tubuh. Pengetahuan terhadap gizi diberikan sedini mungkin, karena anak-anak umumnya mempunyai keinginan tinggi untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu lebih jauh (Kurniasari & Rahmatunnisa, 2019). Masalah gizi kronis yang disebabkan oleh asupan gizi yang kurang dalam waktu cukup lama akibat pemberian makanan yang tidak sesuai dengan kebutuhan gizi bisa menyebabkan terjadinya *Stunting* (Afif, Suntara, & Siska, 2021).

World Health Organization (WHO) tahun 2020 mengatakan bahwa Indonesia merupakan negara ketiga di kawasan Asia Tenggara/South-East Asia Regional (SEAR) dengan prevalensi terbesar dengan tingkat prevalensi yang tinggi yaitu 22%. Hasil riset kesehatan dasar nasional (Risikesdas) tahun 2018 menunjukkan bahwa prevalensi pendek pada anak usia 5-12 tahun mencapai 30,7%, prevalensi kurus (menurut IMT/U) adalah 11,2%, masalah gemuk masih tinggi yaitu 18,8%, terdiri dari gemuk 10,8% dan sangat gemuk (obesitas) 8.8%. Di Indonesia, kelompok usia 10-14 tahun yang terbiasa mengonsumsi makanan berisiko ≥ 1 kali per hari termasuk makanan manis (50,4%), minuman manis

(61,86%), makanan asin (31,4%), makanan berlemak/kolesterol atau makanan yang digoreng (44,2%), dan makanan yang mengandung penyedap rasa (78,5%). Proporsi konsumsi sayur dan buah sebanyak 96,8%. Berdasarkan hasil Studi Status Gizi Indonesia (SSGI), pada tahun 2021 terdapat 23,5% balita yang mengalami *stunting* di Provinsi Jawa Timur. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Pasuruan tahun 2020 tercatat angka prevalensi *stunting* mencapai 25,5%.

Anak usia sekolah yang mengalami defisit pengetahuan gizi seimbang dapat memunculkan berbagai masalah yang serius, seperti halnya malnutrisi, obesitas atau makan berlebihan yang dapat memicu masalah yang parah karena terus berlanjut hingga dewasa dan meningkatkan kemungkinan berkembangnya sejumlah penyakit tidak menular, termasuk diabetes melitus, hipertensi, dan gangguan metabolisme lainnya (Kurniasari & Rahmatunnisa, 2019). Pengetahuan dapat diperoleh dengan berbagai cara, seperti mengikuti pendidikan, pelatihan, seminar atau membaca. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu pengalaman, tingkat pendidikan, keyakinan, fasilitas, penghasilan, dan sosial budaya (Kartini et al., 2019).

Permasalahan yang terjadi pada anak usia sekolah dengan defisit pengetahuan gizi seimbang dibutuhkan seorang perawat untuk melakukan asuhan keperawatan pada anak usia sekolah mulai dari pengkajian, analisa data, dan diagnosa, rencana keperawatan, implementasi dan evaluasi. Salah satu implementasi pada anak usia sekolah dengan masalah defisit pengetahuan gizi seimbang yaitu dengan diberikan pendidikan gizi seimbang. Pendidikan gizi seimbang dapat diberikan dengan dengan media *nutriedutainment* (Novianti & Utami, 2021).

Pendekatan *nutriedutainment* adalah salah satu cara yang menarik agar nutrisi dapat diberikan. Menggabungkan nutrisi, pendidikan, dan hiburan dikenal sebagai *nutriedutainment*, dan mengacu pada strategi untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran nutrisi menjadi menarik sehingga anak-anak dapat dengan cepat memahami kebutuhan makan makanan seimbang (Kurniasari & Rahmatunnisa, 2019). Berdasarkan uraian latar belakang penulis tertarik untuk

melakukan asuhan keperawatan pada anak usia sekolah dasar dengan masalah gizi seimbang melalui intervensi *nutritional education* di dusun Labrit desa Dandangendis.

1.2 Tinjauan Pustaka

Pada sub bab ini berisi tinjauan pustaka yang memaparkan konsep anak usia sekolah, konsep pengetahuan, konsep *nutritional education*.

1.2.1 Konsep Anak Usia Sekolah Dasar

1.2.1.1 Definisi Anak Usia Sekolah Dasar

Anak usia sekolah merupakan anak yang berumur antara 6-12 tahun, pada anak usia sekolah dimana waktu berlanjutnya maturasi maupun kematangan fisik, sosial, dan psikologis anak. Pada usia ini anak berpikir abstrak serta mencari pengakuan dari orang-orang di area sekitarnya. Koordinasi antara mata, tangan serta otot mereka membolehkan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan di sekolah ataupun di kawasan dekat rumahnya (Ratnaningsih et al., 2019).

Anak usia sekolah diawali dari usia 6-12 tahun dimana kemampuan fisik, psikososial, kognitif, serta moral dibesarkan, diperluas, disaring serta disinkronisasi sehingga bisa diterima serta produktif oleh masyarakat (Putri et al., 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah merupakan anak yang berusia antara 6-12 tahun dimana kemampuan fisik, psikososial, kognitif, dan moral dikembangkan.

1.2.1.2 Pertumbuhan Anak Usia Sekolah Dasar

Pertumbuhan fisik usia 6-12 tahun anak rata-rata tumbuh 6-7 cm per tahun. Menurut (Ratnaningsih et al., 2019) secara umum ciri-ciri pertumbuhan anak usia 6 tahun adalah tingginya sikap egosentri. Sikap yang biasa terlihat antara lain, ingin menjadi yang terbaik dan yang pertama, kelebihan energi dan seperti tidak ada habisnya, suka memberontak dan menjadi sangat kritis, sangat ingin tahu pada berbagai hal, cengeng, perilakunya agresif dan sulit dimengerti, dan belum bisa bersikap fleksibel. Pada tahap kedua anak

menginjak usia 7 tahun, umumnya mereka mulai bisa berfokus pada perhatian tertentu, semakin peduli dan kritis pada dirinya sendiri dan tetapi kurang percaya diri, dan suka bersosialisasi. Pada tahap ketiga anak menginjak usia 8 tahun, umumnya mereka akan meluap-luap, terkadang menjadi dramatis dan rasa ingin tahunya mencolok. Biasanya mereka memiliki sifat serba mau tahu, semakin mengerti tanggung jawab atas apa yang dikerjakannya serta bersikap kritis pada semua hal. Pada fase keempat anak dimulai pada umur 9-11 tahun. Pada usia ini biasanya anak menghadapi kekalutan dalam dirinya. Mereka kerap melaksanakan hal-hal semacam mencari kemandirian, menginginkan kegiatan yang besar, kurang yakin diri serta mulai bisa berempati (Ratnaningsih et al., 2019).

1.2.1.3 Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut (Ratnaningsih et al., 2019) seiring berjalannya usia setiap anak akan mengalami berbagai perkembangan. Tahap perkembangan yang dialami anak usia sekolah meliputi :

1. Perkembangan kognitif

Pada periode ini pikiran anak berkembang secara berangsur-angsur ke arah yang lebih konkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada pada stadium belajar dan kelompok.

2. Perkembangan psikososial

Pada sesi ini anak bisa menghadapi serta menuntaskan tugas yang bisa membuahkan hasil, dengan begitu psikososial pada anak menjadi lebih sempurna. Anak sudah siap untuk meninggalkan rumah dan juga orangtuanya dalam batas waktu tertentu, yakni dikala anak ada di sekolah. Dalam proses pembelajaran, anak belajar untuk kompetitif, saling membantu, saling memberi serta menerima, setia kawan dan belajar peraturan yang berlaku.

3. Perkembangan moral

Konsep dan prosedur yang ditemukan dalam teori kognitif perkembangan intelektual Piaget juga terdapat dalam teorinya tentang perkembangan moral. Aturan permainan, dalam pandangan Piaget, menjelaskan perkembangan moral. Keyakinan remaja terhadap moralitas dapat dibedakan menjadi dua tahap berdasarkan temuan pengamatannya terhadap tahapan aturan main yang dimanfaatkan oleh remaja, yaitu:

a. Tahap heterous morality

Periode pertumbuhan moral yang terjadi pada anak-anak berusia antara 6-9 tahun. Pada masa ini, mereka paham keadilan imanen, yang menyatakan bahwa hukuman atas pelanggaran hukum akan langsung dijatuhkan.

b. Tahap autonomous morality

Anak-anak berusia antara 9-12 tahun melewati tahap perkembangan moral ini. Anak-anak mulai memahami bahwa peraturan dan hukuman adalah ciptaan manusia, dan bahwa ketika menegakkan hukuman atau melakukan suatu tindakan, seseorang harus mempertimbangkan tujuan, sebab dan akibat.

4. Perkembangan motorik

Beberapa perkembangan motorik kasar dan halus selama periode ini antara lain:

a. Usia 6 tahun

Perkembangan motorik saat usia ini adalah mampu menjelaskan objek bergambar, ketangkasan meningkat, bertindak menentang dan tidak sopan, bermain sepeda, dan melompat tali.

b. Usia 7-8 tahun

Usia ini mampu meningkatkan minat pada bidang spiritual, cerdas terhadap kegagalan, terkadang merasa malu dan sedih.

c. Usia 8-9 tahun

Pada periode ini kecepatan dan kehalusan aktivitas motorik meningkat, anak mampu menggunakan peralatan rumah tangga, keterampilan lebih individual, serta mencari teman secara aktif.

d. Usia 10-12 tahun

Selama masa ini, karakter anak mulai berubah sebagai akibat dari perubahan fisik yang juga terkait dengan masa pubertas. Anak sudah mampu melakukan tugas-tugas di sekitar rumah seperti mencuci, menapu, dan menjemur pakaian dan lain-lain.

5. Perkembangan komunikasi dan bahasa

Anak usia sekolah mempunyai keterampilan bahasa dan kosa kata yang terus meningkat. Di usia ini anak mampu mempelajari dua bahasa atau lebih. Pada usia ini lebih banyak meniru kata-kata dari orang tua, anggota keluarga serta orang lain. Mereka mengembangkan kemampuan untuk berpikir terkait bahasa dan pendapat oranglain mengenai sifatnya.

1.2.2 Konsep Dasar Pengetahuan

1.2.2.1 Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari pengindraan terhadap sesuatu. Pancaindra manusia, yang terdiri dari indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba, bertanggung jawab atas pengindraan, dan telinga dan mata adalah sumber utama pengetahuan manusia. (Notoadmodjo, 2014).

Menurut Notoatmodjo di dalam jurnal (Rahmawati et al., 2022) bahwa pengetahuan gizi adalah pengetahuan mengenai gizi dan makanan, makanan yang mengandung zat gizi aman untuk dikonsumsi sehingga tidak menyebabkan penyakit, cara mengolah makanan dengan benar agar zat gizinya tidak hilang, dan gaya hidup sehat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah hasil tahu setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu sedangkan pengetahuan gizi sendiri adalah pengetahuan mengenai gizi dan makanan, sumber-sumber zat gizi yang terkandung pada makanan.

1.2.2.2 Tingkat Pengetahuan

1. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah diajari sebelumnya. Tahu ini adalah tingkat pengetahuan paling rendah, dikatakan tahu jika bisa menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, menyatakan dan sebagainya.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami adalah suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui. Orang yang telah paham harus bisa menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, dan juga menginterpretasikan.

3. Aplikasi (*aplication*)

Aplikasi yang dimaksud adalah apabila orang yang telah memahami objek yang dijelaskan serta dapat menggunakan prinsip yang diketahui tersebut di lain situasi.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis merupakan kemampuan seseorang untuk menjelaskan atau memisahkan, selanjutnya mencari hubungan antara komponen-komponen yang ada dalam suatu masalah atau objek yang dipahami. Parameter bahwa pengetahuan seseorang itu sudah sampai pada tingkat analisis adalah apabila orang tersebut sudah dapat membedakan, atau memisahkan, mengelompokkan, membuat diagram (bagan) terhadap pengetahuan terhadap objek itu.

5. Sintesis (*synthesis*)

Evaluasi berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Sintesis juga bisa disebut dengan suatu kemampuan untuk membuat bentuk baru dari bentuk yang sebelumnya sudah ada.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk membenarkan atau menilai suatu hal. Penilaian ini didasarkan pada standar masyarakat atau kriteria yang berlaku.

1.2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo dalam (Novianti & Utami, 2021), bahwa pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Pengalaman

Pengalaman bisa berasal dari memperluas pengetahuan seseorang atau dari pengalaman sendiri.

2. Tingkat pendidikan

Pendidikan dapat memengaruhi pengetahuan seseorang. Secara umum, orang yang lebih berpendidikan akan memiliki pengetahuan yang lebih luas dibandingkan dengan orang yang kurang berpendidikan.

3. Keyakinan

Keyakinan biasanya diperoleh tanpa pembuktian terlebih dahulu dan diwariskan dari generasi ke generasi. Keyakinan ini dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, baik positif maupun negatif.

4. Fasilitas

Radio, televisi, majalah, koran, dan buku adalah contoh sumber informasi yang dapat memengaruhi pengetahuan seseorang.

5. Sosial budaya

Pengetahuan, persepsi, dan sikap seseorang terhadap sesuatu dapat dipengaruhi oleh kebudayaan keluarga dan kebiasaan mereka.

6. Penghasilan

Penghasilan tidak berpengaruh langsung terhadap pengetahuan seseorang. Namun bila seseorang berpenghasilan cukup besar, maka dia akan mampu untuk menyediakan atau membeli fasilitas-fasilitas sumber informasi.

1.2.2.4 Cara Pengukuran Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo didalam buku (Rachmawati, 2019) bahwa pertanyaan, wawancara atau angket dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan responden atau subjek penelitian tentang materi yang akan diukur. Pertanyaan umum termasuk dalam dua kategori: pertanyaan subjektif (misalnya, pertanyaan *essay*) dan pertanyaan objektif (*multiple choice*), benar atau salah, dan pertanyaan menjodohkan. *Essays* disebut pertanyaan subjektif karena penilaian mereka berdasarkan faktor subjektif nilai, sehingga nilainya akan berbeda dari penilai satu ke penilai lainnya. Pertanyaan pilihan ganda, betul-salah, dan menjodohkan disebut pertanyaan objektif karena penilainya dapat menilai pertanyaan secara pasti tanpa mempertimbangkan faktor subjektifitas penilai. Pertanyaan subjektif adalah pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan secara umum. Pertanyaan objektif, terutama pertanyaan pilihan ganda, lebih disukai untuk pengukuran karena mereka lebih mudah disesuaikan dengan informasi yang akan diukur dan dapat dievaluasi lebih cepat. Bahwa sebelum seseorang melakukan perilaku baru, terjadi proses berurutan di dalam diri mereka: kesadaran (kesadaran), di mana orang menyadari stimulus terlebih dahulu, ketertarikan (merasa tertarik) terhadap objek atau stimulus, dan trial, di mana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya. (Notoadmodjo, 2014).

Pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan-tingkatan, seperti berikut ini:

1. Tingkat pengetahuan baik

Dengan tingkat pengetahuan dari 76% sampai 100%, seseorang dianggap memiliki tingkat pengetahuan baik. Tingkat pengetahuan baik adalah tingkat pengetahuan dimana seseorang mampu mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi.

2. Tingkat pengetahuan cukup

Dalam tingkat pengetahuan cukup, seseorang memiliki pengetahuan yang cukup, tetapi tidak menggunakan, menganalisis, mensintesis, atau mengevaluasi pengetahuan tersebut. Tingkat pengetahuan dapat dikatakan sedang jika seseorang mempunyai 56 – 75% pengetahuan.

3. Tingkat pengetahuan kurang

Jika seseorang memiliki tingkat pengetahuan yang rendah, mereka tidak dapat memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi apa pun yang mereka ketahui. Tingkat pengetahuan dapat dikatakan kurang jika seseorang mempunyai < 56% pengetahuan.

1.2.3 Konsep *Nutriedutainment*

1.2.3.1 Definisi *Nutriedutainment*

Edutainment adalah perpaduan sajian pendidikan dan hiburan, khususnya hiburan populer atau budaya massa yang mengambil fungsi mendidik. Dengan kata lain, *edutainment* adalah konvergensi pendidikan dan hiburan untuk membantu anak belajar bermain pikiran (Sintra, 2018). *Nutrition* berarti gizi, *education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi dari segi bahasa, *nutriedutainment* adalah pendidikan gizi yang menghibur atau menyenangkan. *Nutriedutainment* dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas, diberikan dengan metode melakukan permainan, mendengarkan cerita, dan menonton drama (Kurniasari & Rahmatunnisa, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *nutriedutainment* merupakan perpaduan sajian pendidikan dan hiburan yang menyenangkan tentang gizi yang bisa dilakukan didalam maupun diluar kelas.

1.2.3.2 Tujuan Media *Nutriedutainment*

Tujuan utama dari media *nutriedutainment* adalah untuk mendukung pendidikan dengan hiburan. Didalam sektor pendidikan siswa diasumsikan sebagai konsumen dan diperkirakan bahwa partisipasi dapat ditingkatkan dengan memasukkan hiburan dalam konten pembelajaran. Dengan begitu *nutriedutainment* juga bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membuatnya fokus pada peristiwa dan bahan ajar selama pembelajaran (Aksakal, 2015).

1.2.3.3 Manfaat Media *Nutriedutainment*

Kebosanan akan muncul pada siswa yang dihadapkan pada suasana yang monoton dalam hal materi, metode, dan lingkungan belajar. Jika mereka menemukan pola yang sama setiap hari, belajar menjadi tugas yang harus mereka selesaikan karena takut akan hukuman. Maka dari itu sebaiknya ada kombinasi antara ceramah dengan media sehingga hasil belajar lebih efektif dan siswa tidak bosan karena suasana menghibur dan menyenangkan sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam belajar.

Berikut ini manfaat media *nutriedutainment* (Mustikaningsih et al., 2019):

1. Dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan merangsang imajinasi.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian.
3. Mudah dipahami dan menyebabkan sasaran tidak menjadi cepat bosan.
4. Dapat meningkatkan keinginan dan minat baru, motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

1.2.3.4 Metode Media *Nutriedutainment*

1. Menonton video sekaligus mendengarkan penyuluhan mengenai pedoman umum gizi seimbang.
2. Setelah menonton dibuka sesi tanya jawab dan pertanyaan terbaik dari siswa akan mendapatkan hadiah.
3. Mendengarkan dongeng dengan boneka tangan

Dongeng menceritakan dua tokoh yang salah memiliki pola hidup yang berbeda. Tokoh Kiku yang gemar olahraga dan senang makan sayur

sedangkan tokoh Ciput yang senang nonton tv dan tidak suka sayur. Dongeng dibawakan dengan ceria dan melibatkan siswa dalam menirukan suara-suaranya.



Gambar 1.1 Metode *Nutriedutaiment*

1.3 Tujuan Karya Ilmiah Akhir Ners

1.3.1 Tujuan Umum

Menerapkan asuhan keperawatan pada anak usia sekolah dasar dengan masalah gizi seimbang melalui intervensi *nutriedutaiment* di dusun Labrit desa Dandanggendis.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Melakukan asuhan keperawatan pada anak usia sekolah dasar di dusun Labrit desa Dandanggendis.
2. Memberikan intervensi *nutriedutaiment* pada anak usia sekolah dasar di dusun Labrit desa Dandanggendis.

1.4 Manfaat Karya Ilmiah Akhir Ners

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil studi kasus ini sebagai tambahan literatur pustaka dan bahan kajian ilmiah, sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pembaca khususnya bagi mahasiswa dalam pengembangan ilmu keperawatan komunitas, khususnya mengenai defisit pengetahuan gizi seimbang pada anak usia sekolah dasar.

1.4.2 Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran atau kebijakan peranan dalam upaya meningkatkan pelayanan kesehatan khususnya pada anak usia sekolah dasar untuk dapat memperlihatkan masalah yang dihadapi, sehingga pelayanan kesehatan dapat menentukan jenis perawatan sesuai kebutuhannya.

1.4.3 Bagi Anak Usia Sekolah Dasar

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang gizi seimbang sehingga bisa mencegah berbagai macam permasalahan gizi.

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi rujukan sumber informasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat mengetahui masalah defisit pengetahuan gizi seimbang yang terjadi pada anak usia sekolah dasar.