

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Masa anak usia sekolah merupakan suatu tahapan perkembangan yang pesat, sehingga dapat dikategorikan rawan risiko kesehatan (Kalsum dan Halim, 2016). Berdasarkan penelitian kesehatan pada siswa SD didapatkan fakta bahwa salah satu risiko kesehatan terbanyak adalah anemia, yang erat kaitannya dengan siklus menstruasi pada siswa perempuan (Kemenkes, 2018). Hal ini juga didukung hasil Riskesdas (2018) bahwa usia *menarche* di Indonesia dimulai dari usia <9 tahun.

Anemia adalah keadaan dimana jumlah sel darah merah di bawah normal yaitu umur 5-11 tahun < 11,5 g/L, 12-14 tahun < 12,0 g/L, remaja diatas 15 tahun untuk anak perempuan < 12,0 g/L dan anak laki-laki < 13,0 g/L. (WHO, 2011). Anemia merupakan masalah kesehatan yang paling sering dijumpai di seluruh dunia, di samping itu anemia juga sebagai masalah kesehatan utama masyarakat di negara berkembang. Menurut WHO (*World Health Organization*) tahun 2013 prevalensi anemia di dunia berkisar 40-88%. Menurut data Riskesdas tahun 2018 prevalensi anemia pada remaja di indonesia sebesar 32%. Data Dinkes Bondowoso (2019-2020) angka anemia di wilayah kerja puskesmas Nangkaan terdapat sebanyak 286 remaja putri, berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa nangkaan termasuk salah satu wilayah dengan prevelensi anemia tertinggi di Bondowoso.

Faktor penyebab terjadinya anemia pada anak sekolah dasar yaitu defisiensi zat gizi besi, peningkatan kebutuhan akan zat besi untuk pembentukan sel darah dan lain-lain (Kemenkes, 2016). Faktor lainnya ialah pendidikan serta pemilihan makanan yang dikonsumsi (Fadila dan Kurniawati, 2018). Faktor penyebab tersebut jika tidak dicegah dan ditanggulangi dengan baik maka akan menyebabkan dampak negatif yang akan dirasakan pada kegiatan sehari-hari yaitu mudah terkena penyakit, menurunnya kebugaran tubuh, berkurangnya daya pikir dan konsentrasi, menurunnya prestasi dan semangat belajar (Kemenkes, 2016)

Pola konsumsi pangan seseorang atau sekelompok orang memiliki empat faktor yang mempengaruhinya yaitu produksi pangan untuk kebutuhan rumah tangga, pengeluaran uang untuk pangan rumah tangga, ketersediaan gizi dan pengetahuan gizi (Widyastuti, 2017). Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan peneliti berupa SQ-FFQ pola konsumsi zat Fe didapatkan hasil bahwa 9 dari 12 total siswi yang telah mengalami menstruasi, masih rendah dalam mengkonsumsi bahan makanan yang mengandung Fe tinggi yaitu < 8 mg/hari. Penyebabnya berdasarkan wawancara pada tanggal 30 April 2021 terhadap guru Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) Sekolah Dasar Islam Terpadu Kuntum Insan Cemerlang (SDIT KIC) Bondowoso yaitu dikarenakan di SDIT KIC Bondowoso selama ini masih belum pernah adanya edukasi tentang anemia, edukasi yang pernah dilakukan yaitu terkait makanan sehat, sarapan pagi dan hygiene sanitasi yang belum dikaitkan dengan penyakit anemia. Rendahnya konsumsi Fe pada bahan makanan yang dikonsumsi siswa-siswi SDIT KIC bondowoso disebabkan dengan pengetahuan yang rendah terhadap makanan yang mengandung Fe tinggi. Kurangnya edukasi dan salahnya konsepsi tentang kebutuhan pangan akan mempengaruhi konsumsi pangan. Gangguan gizi disebabkan oleh kurangnya pengetahuan kurang gizi atau kemampuan untuk menerapkan informasi tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari (Widyastuti, 2017).

Upaya pencegahan anemia bagi siswi SD sangat dibutuhkan untuk menekan angka anemia sejak dini. Dikutip dari Fikawati, dkk (2017) menyatakan bahwa terdapat 3 cara untuk mengatasi anemia salah satunya adalah pendidikan gizi dan makanan. Pendidikan gizi sebaiknya diberikan sedini mungkin, karena anak-anak umumnya mempunyai keinginan tinggi untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu lebih jauh. Pemberian pendidikan gizi pada usia ini sangat sesuai karena merupakan periode intelektual dimana anak mulai untuk belajar (Hartono dkk, 2015).

Media pendidikan memiliki fungsi yaitu sebagai alat peraga dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi tentang kesehatan (Notoatmodjo, 2011). Pemilihan media edukasi yang tepat juga perlu diperhatikan, berdasarkan hasil analisis kebutuhan media yang dilakukan kepada Ahli Gizi dan Penanggung Jawab Program Anak Usia Sekolah (PJP AUS) di puskesmas Nangkaan pemilihan

media yang cocok untuk anak SD yaitu media yang terdapat banyak gambar dan berwarna-warni agar lebih menarik dan mudah di pahami siswa, salah satunya dapat dengan menggunakan media *game*. Menurut Budihargono dkk (2013) salah satu media efektif yang dapat digunakan dalam proses menyampaikan suatu informasi terutama pada anak-anak adalah menggunakan media *game*, karena bersifat bermain sambil belajar.

Penyampaian materi edukasi yang pernah dilakukan biasanya menggunakan media berupa video, *game* seperti kartu, serta buku-buku yang di berikan dari puskesmas Nangkaan. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan peneliti terhadap 12 siswi SDIT KIC menunjukkan bahwa media yang paling diminati dan disukai yaitu berupa *game* dengan persentase sebesar 66,7%, hal ini didukung pula dengan sebanyak 75% siswa telah memiliki hp sendiri. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Wali Kelas SDIT KIC bahwasanya selama kelas berlangsung siswi tidak diperbolehkan menghidupkan hp sehingga biasanya dikumpulkan di meja guru, kegunaan membawa hp sendiri hanya untuk menghubungi keluarga ketika jam pulang. Pada Saat ini pendidikan harus mampu berinovasi dalam penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa yang berdampak pada hasil belajar. Salah satunya dengan menggunakan media *game*, hal ini karena berdasarkan teori Edgar Dale dalam sebuah kerucut yang dinamakan Kerucut Pengalaman Dale, cara belajar dengan memanfaatkan media audio visual dapat membantu siswa mengingat materi sebanyak 50% (Sanjaya, 2012).

Berdasarkan hasil analisis masalah dan kebutuhan yang telah dilakukan. Peneliti menggunakan media aplikasi *game* “MARIA” yaitu permainan yang berguna untuk memberikan edukasi terkait anemia. Misi yang dilakukan yaitu dengan berpetualang mengumpulkan makanan-makanan yang dapat mencegah dan mengatasi anemia serta menyelesaikan beberapa pertanyaan yang tersedia diarea permainan. Dalam permainan ini juga terdapat rintangan yang tesebar diarea permainan, selain itu posisi makanan dan pertanyaan diletakkan secara acak agar pemain tidak merasa bosan dan lebih menantang. Materi dan soal-soal yang termuat dalam *game* ini mengenai anemia yang mudah dipahami untuk siswa SD.

Sehingga, hasil penelitian ini berupa produk *game* edukasi kesehatan tentang anemia yang valid dan praktis.

Daya tarik media berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Dewi, 2018). Dalam penelitian “*Game* Edukasi “*Foodin*” sebagai Media Pengenalan Makanan Sehat dan Makanan Tidak Sehat Berbasis *Android*”, media *aplikasi game* bermanfaat dalam proses pembelajaran secara tidak langsung pada saat anak-anak bermain, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Mubin dan Budiyanto, 2020). Menurut Lestari dan Sugianto (2017) dalam penelitiannya mengatakan bahwa segala unsur menyenangkan dari *game* dinilai mampu membuat anak tertarik untuk mencari tahu dan belajar dari aktivitas-aktivitas dalam permainan. Penggunaan *game* sebagai media edukasi gizi pada penelitian Adiba dan Katmawanti (2020) menjelaskan bahwa terdapat reaksi yang sangat baik dari siswa, selain itu juga dapat meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan terkait pengetahuan gizi siswa.

Dilihat dari permasalahan yang didapatkan mengenai defisiensi asupan zat besi dan kurangnya pengetahuan terkait anemia sehingga perlu dilakukan upaya pencegahan anemia dengan pemberian edukasi gizi pada siswi SD di SDIT KIC Bondowoso. Maka peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Game* “Mari Cegah Anemia (MARIA)” sebagai Media Edukasi Anemia untuk Siswi SDIT KIC Bondowoso”.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana pengembangan aplikasi *game* MARIA sebagai media edukasi kesehatan pada siswi SD di wilayah kerja puskesmas Nangkaan Bondowoso?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan umum

Mengembangkan aplikasi *game* MARIA sebagai media edukasi tentang anemia untuk siswi SDIT KIC Bondowoso.

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kebutuhan materi pada media meliputi definisi, faktor penyebab, tanda dan gejala, dampak serta penanggulangan anemia.
- b. Merancang pembuatan aplikasi *game* “MARIA” sebagai media edukasi anemia untuk siswi sekolah dasar.
- c. Menguji validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk kelayakan *aplikasi game* “MARIA” sebagai media edukasi.
- d. Menguji daya terima *aplikasi game* “MARIA” sebagai media edukasi kepada subjek penelitian

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Instansi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi media pengenalan anemia dalam bentuk *aplikasi game* “MARIA” khususnya di dunia pendidikan kesehatan.

1.4.2 Bagi Pelajar SD

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran diri agar lebih memperhatikan terkait pencegahan dan penanganan anemia yang sering terjadi pada anak perempuan dengan memperhatikan asupan gizi.

1.4.3 Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah serta memberikan pengalaman dan keterampilan ke dalam bentuk karya atau penelitian.