

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut WHO dalam Marmi (2013), remaja (*adolescence*) adalah mereka yang berusia antara 10 sampai dengan 19 tahun, pengertian remaja dalam *terminology* yang lain adalah yang dikatakan anak muda (*youth*) adalah mereka yang berusia 15 sampai dengan 24 tahun (1). Kondisi penting yang berpengaruh terhadap kebutuhan zat gizi kelompok ini adalah pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, memasuki usia pubertas, kebiasaan konsumsi makanan serta jajanan, pemilihan makanan, menstruasi dan perhatian terhadap penampilan fisik citra tubuh (*body image*) pada remaja putri. Dengan demikian, perhitungan terhadap kebutuhan zat gizi pada kelompok ini harus diperhatikan agar tidak terjadi masalah gizi.

Salah satu masalah gizi yang terjadi pada remaja yaitu gizi kurang atau kurus, penelitian yang dilakukan oleh Kurnia at al (2022) menunjukkan status gizi kurus pada remaja sebanyak 20,7%. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Saputri at al (2021) menunjukkan status gizi kurus pada remaja sebanyak 10,67% (2). Masalah status gizi berdasarkan data riset kesehatan dasar nasional (Riskesdas, 2018) menyatakan prevalensi status gizi (IMT/U) pada remaja usia 16-18 tahun yaitu kurus 6,7%. Data riset kesehatan dasar untuk provinsi Jawa Barat (Riskesdas, 2018) status gizi (IMT/U) pada remaja usia 16-18 tahun yaitu kurus 5,61%. Data penjarangan yang didapat (Puskesmas Gunung Sembung Subang, 2022) pada remaja SMA yaitu kurus 34,17%, menunjukkan bahwa data prevalensi diwilayah puskesmas Gunung Sembung Subang untuk remaja kurus masuk kedalam kategori tinggi.

Salah satu faktor yang dapat memicu terjadinya masalah gizi adalah pengetahuan. Mubarak (2011) mendefinisikan pengetahuan sebagai segala sesuatu yang diketahui berdasarkan pengalaman manusia itu

sendiri dan pengetahuan akan bertambah sesuai dengan proses pengalaman yang dialaminya. Menurut Bloom, Pengetahuan adalah merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (3). Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rika et al (2020) terdapat 40,7% remaja memiliki pengetahuan gizi seimbang dalam kategori kurang. Maka dari itu, dengan pengetahuan yang baik terkait gizi tentunya seseorang akan mendapatkan status gizi yang baik. Faktor lainnya yaitu sikap, Sikap adalah salah satu istilah bidang psikologi yang berhubungan dengan persepsi dan tingkah laku(4). Sikap melibatkan beberapa pengetahuan tentang sesuatu. Dapat dikatakan bahwa pengetahuan akan mempengaruhi sikap, penelitian yang dilakukan oleh Nuryani (2019) terdapat 46,7% remaja memiliki sikap gizi seimbang kurang. Hal ini harus diperhatikan karena apabila Remaja memiliki sikap yang kurang tentu akan mempengaruhi status gizi.

Permasalahan status gizi tersebut dapat dilakukan upaya pencegahan diantaranya memberikan penyuluhan gizi bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan perubahan sikap, dikaitkan dengan adanya perbaikan pola hidup kearah yang lebih baik(5). Penyuluhan gizi sebaiknya diberikan sedini mungkin karena pada umumnya remaja mempunyai keinginan tinggi untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu lebih jauh. Penanaman pengetahuan gizi yang dilakukan terhadap anak remaja, diharapkan dapat memberikan pengertian dan akan berguna saat anak dewasa maka akan lebih selektif dalam memilih makanan yang dikonsumsinya(6).

Penyuluhan yang dilakukan dapat berhasil jika menggunakan media. Media pendidikan adalah langkah yang ditempuh demi kelancaran proses pelaksanaan pendidikan. Media dalam pembelajaran di gunakan untuk mempermudah pendidik dalam mencapai keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri(7). Salah satu media yang dapat digunakan yaitu *augmented reality*. *Augmented reality* adalah teknologi yang mengkombinasi objek buatan komputer, dua dimensi atau tiga dimensi, kedalam lingkungan nyata disekitar pengguna secara real time(8).

Penelitian yang dilakukan Vira Herlina Putri et al (2021) pengaruh media AR *Book* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak usia sekolah, menunjukkan terjadi peningkatan skor pengetahuan pada kelompok intervensi dari pre-test ke post-test sebesar 39,6 dengan nilai $p=0,0001$, dan terjadi perubahan sikap nilai rerata pada kelompok intervensi mengalami perubahan dari 77,7 menjadi 92,0 dengan nilai $p=0,0001(9)$. Perbedaan antara media *augmented reality* yang akan digunakan dengan penelitian sebelumnya ialah kelengkapan materi mengenai gizi seimbang, buku yang akan digunakan tidak menggunakan *barcode*, tujuan sasaran kepada Siswa di SMAN 2 Pagaden Subang.

SMAN 2 Pagaden Subang adalah salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di wilayah puskesmas Gunung Sembung Subang. Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang terjadi atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul pengaruh pemberian penyuluhan gizi melalui media *augmented reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap tentang Gizi Seimbang pada siswa di SMAN 2 Pagaden Subang.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh pemberian penyuluhan gizi melalui media *augmented reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap tentang Gizi Seimbang pada Siswa Di SMAN 2 Pagaden Subang?”.

1.3. Tujuan

1.3.1. Tujuan Umum

Mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian penyuluhan gizi melalui media *augmented reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap tentang Gizi Seimbang pada Siswa Di SMAN 2 Pagaden Subang.

1.3.2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui tingkat pengetahuan tentang gizi seimbang pada Siswa di SMAN 2 Pagaden Subang sebelum diberi penyuluhan gizi dengan media *augmented reality* dan *leaflet*.
- b. Mengetahui sikap tentang gizi seimbang pada Siswa di SMAN 2 Pagaden Subang sebelum diberi penyuluhan gizi dengan media *augmented reality* dan *leaflet*.
- c. Menganalisa perbedaan perubahan pengetahuan mengenai gizi seimbang pada Siswa di SMAN 2 Pagaden Subang setelah diberi penyuluhan gizi dengan media *augmented reality* dan *leaflet*.
- d. Menganalisa perbedaan perubahan sikap mengenai gizi seimbang pada Siswa di SMAN 2 Pagaden Subang setelah diberi penyuluhan gizi dengan media *augmented reality* dan *leaflet*.
- e. Mengetahui efektivitas penyuluhan gizi dengan menggunakan media *augmented reality* terhadap pengetahuan gizi seimbang di SMAN 2 Pagaden Subang.
- f. Mengetahui efektivitas penyuluhan gizi dengan menggunakan media *augmented reality* terhadap sikap gizi seimbang di SMAN 2 Pagaden Subang.
- g. Mengembangkan media *augmented reality* sebagai media penyuluhan tentang gizi seimbang.

1.4. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh pemberian penyuluhan gizi tentang gizi seimbang dengan menggunakan media *augmented reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap kepada Siswa (sebagai subjek) di SMAN 2 Pagaden Subang Kelas XI.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Politeknik Kesehatan Jurusan Gizi

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan referensi pembaca dalam penelitian yang telah dilakukan oleh mahasiswa, serta menciptakan media *augmented reality* yang dikembangkan oleh mahasiswa sehingga dapat digunakan untuk referensi mahasiswa-mahasiswa di Politeknik Kesehatan Jurusan Gizi.

1.5.2. Bagi Sekolah

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan pengetahuan para Guru, Siswa, serta lingkungan sekolah mengenai gizi seimbang. Selain itu, media penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan promosi kesehatan maupun pendidikan kesehatan kepada Siswa tentang gizi seimbang.

1.5.3. Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat mengembangkan kemampuan dan wawasan berfikir dalam menyusun dan menulis usulan skripsi serta menerapkan teori dan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- b. Dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi peneliti mengenai pengaruh pemberian penyuluhan gizi melalui media *augmented reality* terhadap peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap tentang gizi seimbang pada siswa di SMAN 2 Pagaden Subang.

1.5.4. Bagi Responden

- a. Penelitian ini akan memberikan peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap pada responden setelah diberikan penyuluhan gizi melalui media *augmented reality* tentang gizi seimbang.
- b. Penelitian ini dapat menjadi kesadaran responden akan pentingnya berperilaku yang baik agar cermat dalam memilih atau mengonsumsi makanan dengan gizi seimbang.

