

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses di mana guru dan siswa berinteraksi untuk menumbuhkan pemahaman, watak, dan kemampuan yang diperlukan bagi setiap siswa. Pendidikan ini bertujuan untuk menanamkan keimanan, kepribadian, kontrol diri, kecerdasan, akhlak yang mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh seseorang, masyarakat, dan bangsa. Pemerintah berusaha meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperbaharui dan menyempurnakan kurikulum. Kurikulum merdeka adalah salah satu inisiatif pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan. Merdeka belajar berarti metode belajar yang memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada bakat yang dimiliki, tetap santai, tidak tertekan, gembira, dan belajar tanpa tekanan (Susilowati, 2022).

Anak usia sekolah memiliki ciri khas tersendiri, seperti rasa antusiasme yang tinggi dan sikap positif selama proses pembelajaran. Anak usia sekolah menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal yang dilihat dan didengar. Perhatian khusus terkait makanan sehat bernutrisi yang dikonsumsi pada anak dapat mendukung proses pembelajaran yang optimal. Hal ini memiliki hubungan kuat dengan upaya memberikan pemahaman yang benar tentang makanan sehat kepada mereka. Guru perlu memberikan edukasi mengenai makanan sehat dan pola makan sehat bagi anak di sekolah agar anak-anak belajar untuk menyukai berbagai jenis bahan makanan, memahami manfaatnya, serta mengembangkan sikap positif terhadap konsumsi makanan sehat (Jatmikowati, 2023).

Memberikan pemahaman mengenai kandungan nutrisi seimbang merupakan upaya untuk mengatasi timbulnya masalah gizi pada anak. Masalah gizi dapat terjadi karena adanya ketimpangan pada pola konsumsi antara nutrisi yang masuk dengan nutrisi yang dianjurkan. Selain itu, konsumsi *fast food* berlebihan dan kurangnya konsumsi makanan sehat juga merupakan masalah perilaku konsumsi anak (Febriyani, 2024).

Pemahaman anak terhadap makanan bergizi dapat meningkat karena berbagai faktor, salah satunya adalah pada saat pembelajaran di kelas, kegiatan pembelajaran dilakukan secara berulang oleh guru disertai dengan pengamatan dan evaluasi bekal makanan yang dibawa siswa setiap hari. Peran guru sangat krusial dalam memperkenalkan makanan bergizi kepada siswa di sekolah (Jatmikowati, 2023). Edukasi ini memiliki pengaruh yang besar dalam menunjang kebutuhan gizi bagi anak usia dini dan orang dewasa. Mengingat pentingnya peran guru dalam mengenalkan makanan bergizi sejak dini, maka guru sebaiknya lebih aktif memberikan rangsangan pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami makanan bergizi. Guru harus mampu menyiapkan perangkat pembelajaran yang menarik untuk mencapai lingkungan pembelajaran yang menarik.

Saat ini kemajuan zaman dan pesatnya perkembangan telah mempermudah manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas. Terjadi pula perubahan pola dan gaya hidup manusia pada saat ini. Hal ini dapat dilihat dari semakin maraknya makanan cepat saji atau biasa disebut *junk food* atau *fast food* atau yang sering terdengar dengan sebutan makanan instan. Di masa

lampau, *junk food* belum dikenal secara luas di Indonesia. Masyarakat dominan memenuhi kebutuhan sehari-hari melalui hasil bercocok tanam dan berternak secara mandiri.

Junk food merupakan jenis makanan yang mengandung kalori tinggi namun memiliki kandungan nutrisi yang sangat rendah atau bahkan tidak mengandung nutrisi sama sekali. Jenis makanan ini umumnya memiliki kadar garam dan lemak yang tinggi, mengandung soda, serta menggunakan bahan aditif seperti pengawet, pewarna buatan, dan penambah rasa. Penggunaan bahan tambahan tersebut secara berlebihan dapat menyebabkan masalah kesehatan serius seperti keracunan, kerusakan pada syaraf, diabetes, hipertensi, stroke, kanker dan gangguan lemak darah. Berbagai jenis makanan olahan seperti makanan dalam kaleng maupun camilan (asin maupun manis), umumnya mengandung bahan-bahan tersebut (Sutrisno, 2018).

Penduduk Indonesia terutama kategori anak rata-rata berperilaku mengkonsumsi makanan instan. Berdasarkan hasil Riskesdas tahun 2018 pada anak-anak Indonesia usia 5-9 tahun, menunjukkan bahwa anak memiliki kebiasaan mengkonsumsi makanan instan dengan prevalensi ≥ 1 kali perhari 10,4%, dan 1 – 6 kali perminggu 65,4%, serta ≤ 3 kali perbulan 24,2%. Pada rentang usia 10-14 tahun, anak memiliki kebiasaan mengkonsumsi makanan instan dengan prevalensi ≥ 1 kali perhari 11,6%, dan 1 – 6 kali perminggu 68,3%, serta ≤ 3 kali perbulan 20,2%. Dari hasil tersebut dapat berpotensi terhadap masalah kesehatan karena tiap minggu anak dominan mengkonsumsi makanan instan sebanyak 1-6 kali dalam seminggu (Kementerian Kesehatan RI, 2018).

Penanganan masalah gizi buruk pada anak usia sekolah perlu mendapatkan perhatian dari berbagai kalangan Instansi yang terkait. Upaya yang dapat dilakukan yaitu memberikan edukasi kepada siswa tentang menu gizi yang seimbang untuk anak serta mengaitkan pembelajaran kandungan nutrisi dengan makanan tradisional yang sehat kepada siswa. Makanan tradisional merupakan bagian dari identitas budaya suatu daerah. Makanan dapat dikategorikan menjadi makanan tradisional apabila dibuat dari bahan-bahan alami yang mudah dijumpai di lingkungan setempat dan diolah dengan cara yang sesuai dengan kebiasaan serta adat istiadat masyarakat di wilayah tersebut. Menurut Fardiaz dalam Candra (2023), makanan tradisional memiliki beragam jenis di antaranya yaitu makanan, minuman, dan jajanan campuran dari bahan autentik Indonesia dan telah lama berkembang di suatu daerah dengan sumber bahan lokal serta sesuai dengan selera masyarakat setempat.

Menurut Irgi Satyawati dalam Armisha, V.D. Abidin (2021), makanan tradisional tidak mengandung bahan pengawet dan juga aman dikonsumsi khususnya untuk anak usia sekolah. Bukan hanya baik dan sehat dikonsumsi, mengenalkan dan membiasakan anak dalam memberikan makanan tradisional juga sangat perlu di masa modern seperti sekarang.

Makanan tradisional saat ini mulai kehilangan daya tariknya dalam masyarakat, hal ini terlihat dengan menurunnya minat masyarakat untuk mengonsumsi makanan tradisional yang disebabkan oleh perkembangan zaman digital (Armisha, V.D. Abidin, 2021). Pengetahuan tentang makanan bergizi penting untuk didapatkan meski hanya garis besarnya saja karena ketidaktahuan

akan pola makan dapat mendatangkan berbagai macam penyakit yang dampaknya merugikan diri sendiri. Anak cenderung memilih makanan cepat saji yang sering disiarkan di televisi karena dianggap memiliki prestasi yang lebih tinggi dan sesuai dengan gaya hidup saat ini. Kebiasaan ini dapat membuat identitas bangsa redup apabila dilakukan dalam jangka waktu yang panjang.

Pengetahuan tentang makanan bergizi dalam makanan tradisional dapat dipelajari mulai dari mengenali nutrisi yang dibutuhkan tubuh. Mengenalkan anak pada kekayaan makanan tradisional Indonesia bukan hanya sekedar mengajarkan anak tentang jenis-jenis makanan. Hal ini merupakan upaya untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan kesadaran akan pentingnya nutrisi, serta melestarikan warisan budaya bangsa. Melalui pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami kekayaan kuliner Indonesia dan termotivasi untuk mengonsumsi makanan sehat.

Pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) menjadi salah satu solusi yang dapat dicoba untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Dalam era digital yang semakin maju, kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik semakin mendesak. *E-book* interaktif adalah pilihan yang tepat untuk materi kandungan nutrisi, khususnya untuk siswa kelas V SDN Sukosari 02. Penggunaan media INOFA dalam kegiatan pembelajaran dapat diberikan kepada siswa dengan didampingi oleh modul ajar dan LKPD berupa quiz yang dikemas dalam media INOFA dengan disertai instrumen penilaian untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Kelebihan dalam media ini yaitu mampu

mengubah materi yang terkesan kering dan membosankan menjadi sebuah petualangan belajar yang menyenangkan. Tampilan visualisasi yang menarik dan interaksi yang aktif akan memudahkan siswa dalam memahami nutrisi yang ada pada sebuah makanan tradisional di Indonesia. *E-book* INOFA ini juga memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara lebih fleksibel. Siswa dapat belajar tanpa terbatas oleh tempat dan waktu.

E-book INOFA tidak hanya sekedar menyampaikan informasi terkait kandungan nutrisi, tetapi juga mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur yang interaktif seperti audio, video, dan kuis akan membangun motivasi siswa untuk belajar dan mengeksplorasi dunia makanan tradisional Indonesia. Selain itu, *e-book* INOFA juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya mengonsumsi makanan sehat dan bergizi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah peneliti ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02?
2. Bagaimana kelayakan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02?

3. Bagaimana kelebihan dan kekurangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui proses pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02.
3. Mengetahui kelebihan dan kekurangan pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif dalam materi kandungan nutrisi pada siswa kelas V SDN Sukosari 02.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat 2 manfaat yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis pada penelitian ini yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai pengembangan media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) sebagai media penunjang dalam pembelajaran IPA materi kandungan nutrisi yang

dapat membantu siswa memahami materi dan sekaligus mengenalkan keberagaman makanan khas daerah di Indonesia.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

1. Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPA.
2. Menambahkan media pembelajaran baru berupa *e-book* interaktif *Indonesian Food Adventure* (INOFA) yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA.

b. Bagi Guru

1. Memudahkan guru dalam penyampaian materi.
2. Guru lebih antusias dalam memberikan materi pembelajaran karena media yang digunakan bersifat interaktif.
3. Meningkatkan daya tarik dalam proses belajar mengajar karena menggunakan media yang baru.

c. Bagi Siswa

1. Menunjang pembelajaran.
2. Siswa mampu mengikuti perkembangan zaman tentang teknologi.
3. Siswa mudah memahami materi serta untuk menambah pengetahuan siswa terkait keberagaman makanan tradisional di Indonesia.

d. Bagi Peneliti

1. Menerapkan pengetahuan yang didapatkan selama menempuh pendidikan di Universitas PGRI Madiun.

2. Menambah pengetahuan dan memperluas pengalaman peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Media yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah *Indonesian Food Adventure* (INOFA) berbasis *e-book* interaktif. Pengembangan media yang dihasilkan memiliki ciri spesifik yang membedakan dengan *e-book* lainnya diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran berupa *e-book* interaktif yang di dalamnya memadukan materi kandungan nutrisi dengan keanekaragaman makanan tradisional Indonesia.
2. *E-book* interaktif ini dikembangkan sebagai rencana pembelajaran dan sumber belajar siswa sekolah dasar yang memuat keanekaragaman makanan tradisional yang dimiliki di setiap daerah di Indonesia.
3. Media ini menyediakan beberapa fitur yang dapat menampilkan gambar, audio, video pembuatan makanan tradisional, serta mengerjakan kuis sebagai bahan evaluasi.
4. Format akhir produk ini berbentuk link yang bisa diakses oleh siswa melalui komputer, laptop, dan handphone.

F. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran *Indonesian Food Adventure* berbasis *e-book* interaktif penting dikembangkan sebagai :

1. Sumber belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi kandungan nutrisi dikaitkan dengan makanan tradisional di Indonesia.
2. Media ini dapat diakses siswa tanpa batasan waktu dan tempat karena media ini berbentuk link.

3. Memanfaatkan teknologi yang berkembang sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

G. Definisi Istilah

1. Media *Indonesian Food Adventure* (INOFA)

Media *Indonesian Food Adventure* (INOFA) adalah sebuah platform atau media berbasis *e-book* interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan dan mempromosikan kekayaan kuliner Indonesia, khususnya kepada generasi muda, melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Media ini menyajikan informasi tentang makanan tradisional Indonesia, kandungan nutrisi, serta proses pembuatannya secara kreatif dan menarik.

2. *E-book* Interaktif

E-book interaktif adalah salah satu inovasi dari media pembelajaran terintegrasi teknologi. *E-book* adalah buku yang di program ke dalam komputer sehingga dapat memvisualisasikan materi yang abstrak ke dalam bentuk visual dan dapat pula dianimasikan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta dapat lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa.