

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Stunting merupakan masalah gizi serius dengan dampak jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia. Data *Joint Child Malnutrition Estimates* (JME) yang berkolaborasi antara tiga badan internasional besar yaitu *UNICEF*, *World Health Organization* (WHO), dan *World Bank* (WB) 2025 menunjukkan bahwa pada 2024 terdapat 150,2 juta balita *stunting* di dunia (23,2%), dan hanya seperempat negara yang *on track* mencapai target 2030.¹ Di negara berpendapatan menengah termasuk Indonesia, *stunting* mencerminkan kekurangan gizi kronis, ketimpangan sosial, sanitasi buruk, dan rendahnya literasi gizi keluarga. Berdasarkan tren terbaru, prevalensi *stunting* anak secara global diperkirakan turun dari 26,4% pada tahun 2012 menjadi 23,2% pada tahun 2024. Namun, capaian ini masih jauh dari target penurunan 40% pada tahun 2025 menurut WHO.²

Stunting terjadi akibat kekurangan nutrisi jangka panjang sejak awal kehidupan. Sebanyak 18,7% anak usia sekolah mengalami *stunting* dan 11% termasuk *wasting*. Lima Lembaga Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yaitu UNHCR, FAO, WFP, UNICEF, WHO melaporkan 30 juta anak di 15 negara mengalami kekurangan gizi akut yang mengancam jiwa.³ Hal ini menegaskan

bahwa masalah gizi, termasuk *stunting*, masih menjadi beban kesehatan global dan nasional. Secara ilmiah, *stunting* berkaitan dengan gangguan pertumbuhan linear, penurunan fungsi kognitif, prestasi belajar rendah, gangguan perkembangan psikososial, dan peningkatan risiko penyakit tidak menular saat dewasa.¹ Dampak tersebut mengganggu konsentrasi, memori, dan regulasi emosi anak, sehingga menghambat keberhasilan pendidikan dan kesehatan jiwa.

Di Sulawesi Selatan prevalensi *stunting* sebesar 27,4% pada tahun 2023 dan untuk kabupaten Gowa sendiri pernah mencatat prevalensi sekitar 33% pada tahun 2022 berdasarkan Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) dan data terbaru di tahun 2024 Gowa mencatat prevalensi sebesar 17%. Meskipun Kabupaten Gowa telah menunjukkan penurunan signifikan dalam prevalensi *stunting* dari 33% menjadi 17%, permasalahan *stunting* masih menjadi tantangan kesehatan yang serius di beberapa wilayah lokal.⁴ Adapun data dari Puskesmas Bontomarannu yang dilakukan pada bulan November 2025 menunjukkan masih tingginya permasalahan gizi di wilayah tersebut, dengan tercatat 159 kasus *stunting* pada balita usia 0–59 bulan, 50 kasus *stunting* pada balita usia 0–23 bulan, serta 34 kasus gizi kurang pada 3 bulan terakhir. Berdasarkan data yang diperoleh dari puskesmas setempat, Kelurahan Bontomannai teridentifikasi sebagai daerah dengan prevalensi *stunting* tertinggi di wilayah

Kabupaten Gowa, sehingga memerlukan perhatian dan intervensi kesehatan yang lebih intensif dan temuan ini mengindikasikan bahwa *stunting* dan kekurangan gizi masih menjadi isu kesehatan yang membutuhkan perhatian dan intervensi berkelanjutan.

Anak usia sekolah yang mengalami *stunting* tidak hanya terhambat pertumbuhan fisiknya, tetapi juga berdampak pada aspek kognitif, prestasi belajar, dan kesehatan jangka panjang. Bukti penelitian lima tahun terakhir menunjukkan bahwa *stunting* berhubungan dengan rendahnya kemampuan kognitif, keterlambatan memulai sekolah, dan pencapaian pendidikan yang lebih buruk hingga remaja.⁵ Studi meta-analisis juga menunjukkan bahwa anak dengan *stunting*, gizi kurang, atau kekurangan mikronutrien seperti yodium dan zat besi memiliki konsentrasi lebih lemah, nilai akademik lebih rendah, serta risiko putus sekolah lebih besar dibandingkan anak bergizi.⁶ Selain itu, anak *stunting* lebih rentan terhadap penyakit, memiliki kebugaran lebih rendah, dan berisiko mengalami masalah kesehatan di masa dewasa yang dapat mengurangi kualitas hidup. Secara keseluruhan, *stunting* pada usia sekolah merupakan persoalan kompleks yang berdampak pada berbagai aspek perkembangan anak dan membutuhkan penanganan gizi serta dukungan lingkungan belajar yang lebih intensif.

Mengingat dampak luas tersebut, masa usia sekolah menjadi fase penting untuk membentuk kebiasaan hidup sehat, konsep diri, dan efikasi diri anak. Anak usia sekolah dapat diposisikan sebagai agen perubahan (*Agent of change*) yang berpotensi meningkatkan pengetahuan gizi dalam keluarga dan lingkungan sosialnya. Pada tahap ini juga, anak mulai mengembangkan pola makan serta perilaku hidup bersih yang dapat diarahkan melalui pendekatan edukatif yang tepat. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan motivasi anak untuk memilih makanan bergizi, memahami risiko *stunting*, dan menerapkan perilaku sehat dibandingkan metode ceramah satu arah.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang tepat untuk dilakukan intervensi dalam upaya pencegahan *stunting*. Pada tahap ini, anak mulai membentuk kebiasaan makan dan perilaku hidup bersih yang dapat diarahkan melalui kegiatan edukatif yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan permainan edukatif, anak lebih mudah memahami pentingnya pola makan seimbang serta perilaku hidup bersih dan sehat untuk diterapkan dalam keseharian mereka.⁷

Pada penelitian ini, siswa kelas V Sekolah Dasar dipilih sebagai subjek penelitian karena berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang relatif matang. Pada usia ini, anak telah

memiliki kemampuan berpikir operasional yang konkret sehingga memungkinkan mereka memahami konsep sebab–akibat, mengikuti aturan permainan, serta merefleksikan informasi yang diperoleh. Selain itu, siswa kelas V telah memiliki pengalaman belajar dari jenjang sebelumnya sehingga mampu mengisi instrumen penelitian secara lebih optimal, namun belum memasuki fase transisi ke pendidikan menengah yang sering kali disertai dengan perubahan psikososial dan akademik yang signifikan. Oleh karena itu, siswa kelas V dianggap representatif sebagai responden untuk menilai efektivitas intervensi edukatif berbasis permainan dalam meningkatkan pengetahuan pencegahan *stunting*.⁸

Dengan menggunakan permainan edukatif, anak lebih mudah memahami pentingnya pola makan seimbang serta perilaku hidup bersih dan sehat untuk diterapkan dalam keseharian mereka. Konsep *game based learning* berkembang sebagai pendekatan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan mengubah perilaku kesehatan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan dan retensi materi gizi pada anak dan remaja.⁹ Mekanisme permainan (poin, tantangan, umpan balik) membantu mengenalkan konsep porsi seimbang, pemilihan makanan, dan dampak jangka panjang kekurangan gizi.

Di Indonesia, beberapa penelitian menguji permainan edukasi gizi pada anak sekolah, seperti permainan berbasis aktivitas fisik

untuk meningkatkan pengetahuan dan status gizi.¹⁰ Namun fokusnya belum spesifik pada pencegahan *stunting* adapun program lokal seperti Ibu CeTar lebih menargetkan ibu dan kader.¹⁴ Belum banyak penelitian yang menilai permainan edukatif khusus pencegahan *stunting* pada anak usia sekolah, khususnya di Kabupaten Gowa. Dengan demikian, sampai saat ini belum banyak studi empiris terkait pemanfaatan permainan edukatif yang dirancang khusus untuk meningkatkan pengetahuan pencegahan *stunting* pada anak usia sekolah di Kabupaten Gowa.

Keterbatasan media edukasi yang menarik menyebabkan rendahnya keterlibatan dan retensi informasi siswa. *Smart Nutrition Game* hadir sebagai media permainan edukasi gizi yang memuat informasi gizi seimbang, risiko dan dampak *stunting*, serta strategi pencegahannya dalam format interaktif. Mekanisme tantangan, simulasi pilihan makanan, dan umpan balik diharapkan meningkatkan pengetahuan dan motivasi perilaku sehat. Namun dibutuhkan bukti empiris melalui penelitian kuantitatif untuk menilai efektivitasnya di wilayah kerja Puskesmas Bontomarannu.

Terdapat kesenjangan penelitian berupa kurangnya studi kuantitatif yang mengevaluasi permainan edukatif terkait pencegahan *stunting* pada anak usia sekolah di Indonesia, terutama di setting puskesmas di Kabupaten Gowa. Penelitian sebelumnya lebih menekankan promosi makan sehat atau penyuluhan

konvensional pada ibu dan balita. Karena itu diperlukan penelitian yang menguji pengaruh *Smart Nutrition Game* terhadap pengetahuan pencegahan *stunting* anak usia sekolah di wilayah kerja Puskesmas Bontomarannu Gowa.

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *Smart Nutrition Game* terhadap pengetahuan anak tentang pencegahan *stunting*. Hasilnya diharapkan berkontribusi pada pengembangan ilmu keperawatan komunitas dan keperawatan jiwa anak melalui pemanfaatan serious games berbasis bukti, serta menjadi dasar bagi Puskesmas, sekolah dasar, dan pemangku kebijakan dalam mengintegrasikan permainan edukatif ke program UKS dan intervensi *stunting*.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh *Smart Nutrition Game* terhadap pengetahuan anak usia sekolah mengenai pencegahan *stunting*?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Mengetahui pengaruh *Smart Nutrition Game* terhadap pengetahuan pencegahan *stunting* pada anak usia sekolah di wilayah kerja Puskesmas Bontomarannu.

2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden (umur, jenis kelamin, kelas) pada anak usia sekolah yang mengikuti *Smart Nutrition Game*.
- b. Mendeskripsikan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan *stunting* sebelum intervensi *Smart Nutrition Game*.
- c. Mendeskripsikan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan *stunting* sesudah intervensi *Smart Nutrition Game*.
- d. Menganalisis perbedaan pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan sesudah intervensi *Smart Nutrition Game*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Skripsi ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan ilmu keperawatan komunitas dan keperawatan jiwa anak, khususnya terkait pemanfaatan media permainan edukatif *Smart Nutrition Game* dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan *stunting* di wilayah kerja Puskesmas Bontomarannu Gowa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peneliti

Skripsi ini meningkatkan wawasan, pemahaman, dan pengalaman peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi intervensi edukasi berbasis permainan *Smart Nutrition Game* dalam konteks keperawatan komunitas dan keperawatan jiwa anak. Peneliti juga memperoleh pengalaman empiris dalam penggunaan desain quasi eksperimental *pretest – posttest* serta pengelolaan instrumen pengetahuan gizi dalam pencegahan *stunting* pada anak usia sekolah.

b. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak usia sekolah tentang gizi seimbang dan pencegahan *stunting*. Melalui *Smart Nutrition Game*, responden mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami, sehingga lebih termotivasi memilih makanan sehat dan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat di rumah maupun di sekolah.

c. Bagi Peneliti lain

Skripsi ini dapat menjadi referensi dan data empiris bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan permainan edukatif sebagai media promosi kesehatan, pengembangan variabel

lain seperti sikap, perilaku makan, atau status gizi, serta perluasan konteks ke wilayah dan kelompok usia berbeda. Temuan penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan intervensi berbasis bukti dalam keperawatan komunitas dan kesehatan anak, khususnya edukasi gizi dan pencegahan *stunting* melalui media permainan.