

Media Edukasi *Stunting* Bagi Masyarakat Berbasis Multimedia

Ni Luh Putu Bhajanti Eka Maytri¹⁾, Nyoman Ayu Nila Dewi²⁾, I Gede Harsemadi¹⁾

Program Studi Sistem Informasi

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali

Denpasar, Indonesia

e-mail: bhajanti.maytri21@gmail.com, nila@stikom-bali.ac.id, harsemadi@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Permasalahan gizi di Indonesia sampai saat ini masih belum terselesaikan. Stunting menurut WHO (World Health Organization) merupakan gangguan pertumbuhan pada anak akibat asupan nutrisi yang buruk, infeksi berulang dan stimulasi psikososial yang tidak mencukupi kebutuhan zat gizi yang diperlukan oleh bayi. Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai stunting termasuk salah satu penyebab tidak langsung dari terjadinya kasus stunting pada anak. Metode sosialisasi yang konvensional seperti ceramah dan brosur, seringkali tidak cukup efektif dalam menjangkau. Untuk itu, media edukasi berbasis multimedia dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengganti metode sosialisasi konvensional dengan penggunaan multimedia akan berpengaruh dalam mengedukasi karena dikemas dalam berbagai media dan mudah digunakan untuk melakukan sosialisasi mengenai stunting. Sosialisasi terhadap stunting bisa dilakukan dengan lebih mudah dan menarik kepada masyarakat. Multimedia yang dibangun memiliki informasi berupa teks, gambar dan video dengan dirancang berbasis model Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi multimedia tentang edukasi stunting bagi masyarakat. Multimedia yang dihasilkan dapat didistribusikan oleh Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung untuk membantu memberikan pemahaman mengenai stunting kepada masyarakat yang berada di wilayah Badung.

Kata kunci: Stunting, Media Edukasi, MDLC, Multimedia, Kabupaten Badung

1. Pendahuluan

Permasalahan gizi di Indonesia sampai saat ini masih belum terselesaikan. Stunting menurut WHO (World Health Organization) merupakan gangguan pertumbuhan pada anak akibat asupan nutrisi yang buruk, infeksi berulang dan stimulasi psikologi sosial yang tidak mencukupi kebutuhan zat gizi yang diperlukan oleh bayi[1]. Kondisi gagal tumbuh pada anak balita akibat kekurangan gizi kronis sehingga anak lebih pendek untuk usianya. Kekurangan gizi terjadi sejak bayi dalam kandungan dan masa awal kehidupan setelah lahir tetapi baru tampak setelah anak berusia 2 tahun. Stunting terjadi mulai dari pra-konsepsi atau sebelum terjadi kehamilan yaitu ketika seorang remaja menjadi ibu yang kurang gizi dan anemia[2].

Saat ini kasus stunting di Indonesia masih berada diatas standar dari WHO (World Health Organization). Standar WHO (World Health Organization) terkait prevalensi stunting harus di angka kurang dari 20%[3]. Terjadinya stunting dipengaruhi oleh banyak faktor, baik secara langsung seperti rendahnya asupan gizi dan status kesehatan, sedangkan penyebab tidak langsung seperti faktor pendapatan dan kesenjangan ekonomi, sistem pangan, sistem kesehatan, urbanisasi, dan lain-lain[4]. Faktor penyebab stunting juga dipengaruhi oleh pekerjaan ibu, tinggi badan ayah, tinggi badan ibu, pendapatan, jumlah anggota rumah tangga, pola asuh, dan pemberian ASI eksklusif, selain itu stunting juga disebabkan oleh beberapa faktor lain seperti pendidikan ibu, pengetahuan ibu mengenai gizi, pemberian ASI eksklusif [5].

Sejauh ini pemerintah masih berupaya dalam menurunkan tingginya kasus stunting yang terjadi di Indonesia seperti pemberian suplemen gizi kepada ibu hamil, pemberian ASI eksklusif dan pemberian makanan pendamping ASI (MP-ASI) yang bergizi dan penyuluhan gizi kepada masyarakat. Salah satunya yaitu pada Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung melakukan upaya tersebut untuk menanggulangi kasus stunting. Tetapi, pemerintah masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan informasi tentang stunting kepada masyarakat secara efektif. Metode sosialisasi yang konvensional seperti ceramah dan brosur, seringkali tidak cukup efektif dalam menjangkau.

Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai stunting termasuk salah satu penyebab tidak langsung dari terjadinya kasus stunting pada anak. Media edukasi berbasis multimedia dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengganti metode sosialisasi konvensional[6]. Dengan penggunaan multimedia akan berpengaruh dalam mengedukasi karena mudah digunakan untuk melakukan sosialisasi mengenai stunting. Sosialisasi terhadap stunting bisa dilakukan dengan lebih ringan dan menarik kepada masyarakat. Dengan memanfaatkan media edukasi berbasis multimedia, pemerintah dapat menyampaikan informasi tentang stunting dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Berdasarkan hal di atas maka diperlukan media sosialisasi berupa media edukasi untuk menyebarkan informasi mengenai stunting yang dapat membantu pemerintah Kabupaten Badung untuk membuat sebuah media edukasi stunting. Media edukasi stunting bagi masyarakat berbasis multimedia yang dimana media edukasi ini menggunakan teks, gambar dan video. Hasil dari pengembangan media edukasi stunting bagi masyarakat berbasis multimedia ini akan didistribusikan oleh Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung dalam membantu memberikan pemahaman mengenai stunting kepada masyarakat yang berada di wilayah badung. Media ini akan menyediakan informasi mengenai stunting seperti pengertian stunting, penyebab stunting, dampak stunting dan cara pencegahan stunting yang mudah dipahami oleh masyarakat. Dengan mengganti sosialisasi stunting dengan menggunakan media edukasi berbasis multimedia dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang stunting.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada pengkajian ini dilaksanakan guna mendapatkan laporan yang diperlukan. Berikut merupakan cara pengumpulan data :

1) Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan yang meliputi mencari, menelaah, membaca literatur berupa jurnal dan buku serta sumber lainnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan[7]. Pencarian informasi pada penelitian ini dengan menggunakan buku berjudul *Stunting* Permasalahan dan Penanganan ditulis oleh Siti Helmyati, Dominikus Raditya Atmaka, Setyo Utami Wisnusanti, Maria Wigati pada tahun 2020 yang diterbitkan oleh UGM PRESS.

2) Observasi

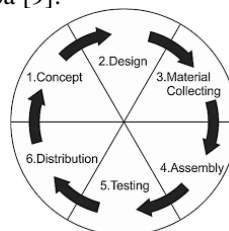
Observasi untuk mendapatkan informasi dilakukan dengan dengan berkunjung langsung ke pemerintahan kabupaten Badung yaitu Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung.

3) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang diinginkan[8]. Pada penelitian ini wawancara dengan salah satu tenaga pemerintah yang melakukan penyebaran informasi ke lapangan.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup 6 langkah berupa [9]:



Gambar 1. Metode *Multimedia Development Life Cycle*

1. Konsep (*Concept*)

Penetapan tujuan serta untuk siapa media ini dibuat dan digunakan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap pembuatan visualisasi terhadap rancangan menu, serta gambar-gambar yang dibuat.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Tahapan pengumpulan data dengan melakukan studi literatur, observasi dan wawancara.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Penyusunan dan pembuatan media dari yang telah direncanakan dan dirangkai sesuai dengan desain yang disiapkan.

5. Pengujian (*Testing*)

Dilakukan pengujian untuk menjalankan aplikasi dan melihat terdapat kesalahan atau tidak.

6. Penyebarluasan (*Distribution*)

Dilaksanakan untuk menyebarluaskan serta pembagian produk kepada pengguna.

1.3 Testing

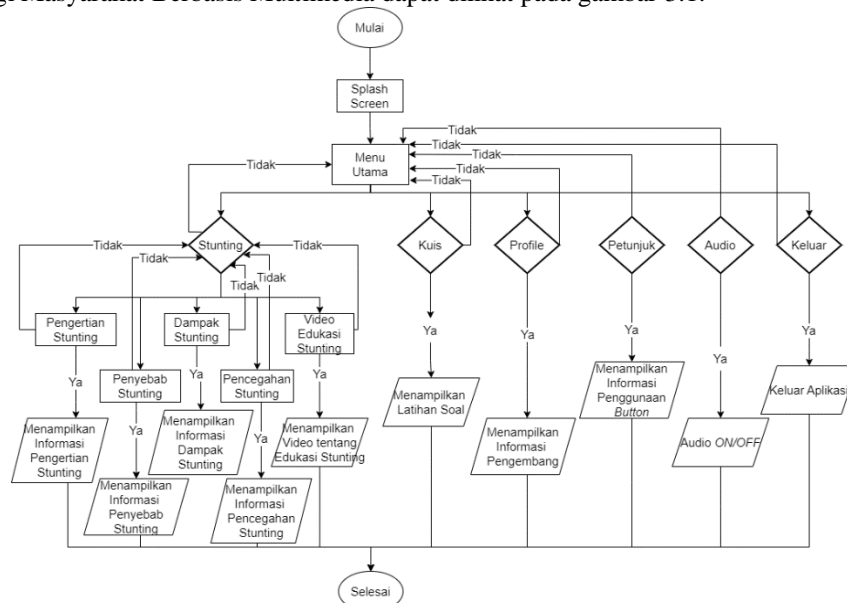
Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap assembly dengan menjalankan aplikasi/program dapat dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, dilakukan pengujian menggunakan blackbox testing[10].

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap perancangan sistem dimulai dengan membuat desain dari aplikasi yang akan dibangun. Perancangan tersebut dimulai dengan mencari data terlebih dahulu dengan studi literatur, observasi dan wawancara di Dinas Pengendalian Penduduk, Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung. Setelah itu dilanjutkan dengan pembuatan *flowchart*, gambaran umum, video edukasi, tampilan aplikasi dan pengujian dengan *blackbox testing*.

2.1 Flowchart System

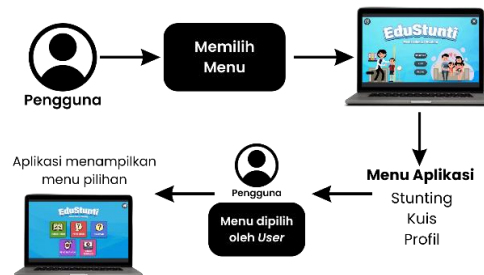
Flowchart umum dari aplikasi EduStunti akan memberikan gambaran alur proses aplikasi dari awal hingga akhir sebagai media edukasi *stunting* bagi Masyarakat. *Flowchart* umum dari Media Edukasi *Stunting* Bagi Masyarakat Berbasis Multimedia dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 2. Flowchart System

2.2 Gambaran Umum

Media edukasi ini diberi nama EduStunti. Gambaran umum sistem pada media edukasi ini dapat dilihat pada gambar berikut.

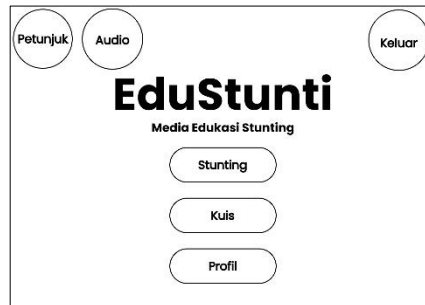


Gambar 3. Gambaran Umum Sistem

Gambaran Umum dari media edukasi *stunting* bagi masyarakat berbasis multimedia dimulai dari pengguna membuka aplikasi, lalu dilanjutkan dengan memilih menu pada halaman utama aplikasi. Terdapat 3 pilihan menu yang bisa pengguna pilih. Setelah pengguna memilih menu yang dipilih maka aplikasi akan menuju pada menu yang dipilih.

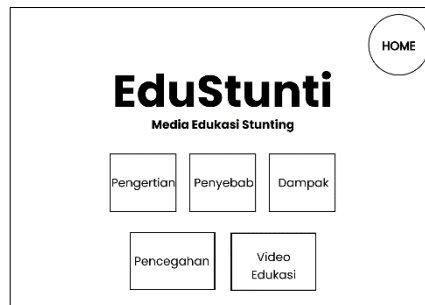
2.3 Desain Antarmuka

Berikut merupakan Desain Antarmuka pada Media Edukasi Stunting Berbasis Multimedia Bagi Masyarakat.



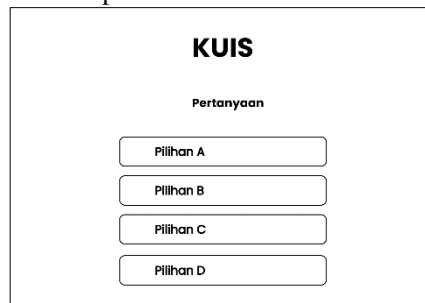
Gambar 4. Desain Antarmuka Menu Utama

Pada menu utama, terdapat 5 tombol. Tombol *stunting* akan mengarah pada menu *stunting*, tombol kuis untuk memulai kuis, tombol profil untuk melihat profil pengembang, tombol petunjuk untuk melihat petunjuk tombol dari aplikasi, tombol audio untuk mengatur suara pada *background* dan tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 5. Desain Antarmuka Menu Stunting

Pada menu *stunting* terdapat 5 pilihan menu yang bisa *user* pilih yaitu pengertian, penyebab, dampak, pencegahan dan video edukasi. Lalu terdapat satu tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 6. Desain Antarmuka Menu Kuis

Pada menu kuis tampilannya langsung berisi pertanyaan dan terdapat 4 pilihan jawaban yang bisa dipilih.

2.4 Video Edukasi

Terdapat video edukasi pada media ini yang berisikan informasi mengenai *stunting*, cara pencegahan dan ajakan menggunakan aplikasi yang dibuat oleh pemerintah Kabupaten Badung.



Gambar 7. Video Edukasi *Stunting*

2.5 Tampilan Aplikasi

Tampilan aplikasi Media Edukasi Stunting Bagi Masyarakat Berbasis Multimedia dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Tampilan Menu Utama

Pada menu utama terdapat 3 tombol yakni tombol *stunting* menuju ke pilihan menu stunting, tombol kuis untuk memulai kuis dan tombol profil untuk melihat profil pengembang aplikasi. Selain itu 2 tombol yang berada diatas yaitu tombol informasi untuk melihat informasi tombol dari aplikasi, tombol *sound* untuk mengatur *ON/OFF* suara dan tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi.



Gambar 9. Tampilan Menu Stunting

Pada menu ini terdapat beberapa pilihan menu yang dapat kita lihat untuk mengetahui lebih lengkap penjelasan mengenai *stunting*. Di pojok kanan atas terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 10. Tampilan Menu Kuis

Menu kuis merupakan latihan soal dari materi *stunting*, berisi pertanyaan dan pilihan jawaban yang bisa pengguna pilih.

2.6 Testing

Berikut adalah hasil dari penggunaan *Black Box Testing* yang telah dilakukan pada Media Edukasi *Stunting* Bagi Masyarakat berbasis Multimedia.

Tabel 1. Black Box Testing pada Halaman Utama

No.	Data Masukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
1.	User mengklik tombol Menu Stunting pada halaman utama	User diarahkan ke halaman Menu Stunting	User berhasil diarahkan ke halaman Menu Stunting	Sesuai
2.	User mengklik tombol Menu Kuis pada halaman utama	User diarahkan ke halaman Menu Kuis	User berhasil diarahkan ke halaman Menu Kuis	Sesuai
3.	User mengklik tombol Menu Profil pada halaman utama	User diarahkan ke halaman Menu Profil	User berhasil diarahkan ke halaman Menu Profil	Sesuai

Dari *testing* yang dilakukan hasilnya sesuai dengan harapan. Pengguna berhasil diarahkan ke halaman yang dituju setiap mengklik tombol menu yang akan dituju. Tidak ada ketidaksesuaian yang diamati selama pengujian tersebut.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah Media Edukasi *Stunting* Bagi Masyarakat Berbasis Multimedia yang bermanfaat dan dapat membantu untuk menyebarkan *stunting* kepada masyarakat melalui Dinas Pengendalian Penduduk Keluarga Berencana Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Kabupaten Badung. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Selain itu, karena dilakukan secara bertahap dan terstruktur, metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dapat bermanfaat bagi peneliti dari tahap awal pembuatan konsep hingga tahap akhir penyebaran media edukasi. Pengujian *Blackbox* dilakukan pada aplikasi Media Edukasi ini dan hasilnya sesuai. Pengguna berhasil diarahkan ke halaman yang sesuai setiap kali mereka mengklik tombol menu yang sesuai. Pengguna berhasil diarahkan ke halaman yang dituju setiap mengklik tombol menu yang akan dituju. Media ini menyediakan informasi mengenai *stunting* seperti pengertian *stunting*, penyebab *stunting*, dampak *stunting* dan cara pencegahan *stunting* yang mudah dipahami oleh masyarakat. Dengan mengganti sosialisasi *stunting* dengan menggunakan media edukasi berbasis multimedia dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan masyarakat tentang *stunting*.

Daftar Pustaka

- [1] R. Hardinata, L. Oktaviana, F. F. Husain, S. Putri, And F. Kartiasih, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Stunting Di Indonesia Tahun 2021 (Analysis Of Factors Influencing Stunting In Indonesia 2021)," 2021.
- [2] N. Saadah, *Modul Deteksi Dini Pencegahan Dan Penanganan Stunting*. Surabaya, 2020.
- [3] Kementerian Kesehatan RI, "Prevalensi Stunting Di Indonesia Turun Ke 21,6% Dari 24,4%." Accessed: Mar. 25, 2023. [Online]. Available: <https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20230125/3142280/prevalensi-stunting-di-indonesia-turun-ke-216-dari-244/>
- [4] S. Nur Azizah Ahmad, S. Latipah, And P. Sarjana Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan, "Sosialisasi Stunting Di Masyarakat Kota Tangerang," Vol. 6, No. 2, 2022.
- [5] F. Mahanani Mulyaningrum And M. Mulya Susanti, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Stunting Pada Balita Di Kabupaten Grobogan," 2021.
- [6] A. M. Arsyati, "Pengaruh Penyuluhan Media Audiovisual Dalam Pengetahuan Pencegahan Stunting Pada Ibu Hamil Di Desa Cibatok 2 Cibungbulang," *Promotor Jurnal Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, Vol. 2, No. 3, P. 182, 2019, [Online]. Available: <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/promotor>
- [7] A. L. Rihani, A. Maksum, And N. Nurhasanah, "Studi Literatur: Media Interaktif Ispring Suite Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar," 2022.
- [8] S. Siyoto And M. A. Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing, 2015. Accessed: Mar. 12, 2024. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Metodologi_Penelitian/Qphfdwaaqbaj?hl=id&gbpv=0
- [9] D. Aldo, M. Ilmi, And H. Hariselmi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Hewan Berbisa Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Journal Of Information System Research (Josh)*, Vol. 4, No. 2, Pp. 364–373, Jan. 2023, Doi: 10.47065/Josh.V4i2.2669.
- [10] M. Mustika, E. P. A. Sugara, And M. Pratiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle," *Jurnal Online Informatika*, Vol. 2, No. 2, P. 121, Jan. 2018, Doi: 10.15575/Join.V2i2.139.