

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pengetahuan gizi memegang peranan penting dalam menentukan derajat kesehatan masyarakat. Berbagai masalah gizi dan kesehatan dapat terjadi karena kurangnya pengetahuan mengenai gizi seimbang. Salah satu masalah yang muncul adalah adanya ketidakseimbangan asupan makanan. Kelebihan atau kekurangan asupan makanan secara bersamaan dapat memicu terjadinya beban ganda masalah gizi di masyarakat. Hal ini dapat terjadi pada berbagai kelompok usia, tidak terkecuali pada Anak Usia Sekolah (AUS) (Almatsier, Soetardjo, & Soekarti, 2011).

Rendahnya pengetahuan anak mengenai gizi seimbang dapat dilihat berdasarkan pada beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya dilakukan oleh Arimurti, (2012) pada anak sekolah dasar di kota Depok yang menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan sebesar 67,81 poin. Penelitian yang dilakukan oleh Atmaja (2010) di wilayah perkotaan dan pedesaan Banten menunjukkan rata-rata skor pengetahuan gizi anak usia sekolah secara berturut-turut sebesar 69,57 poin dan 70.65 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan gizi anak di beberapa daerah Indonesia masih tergolong rendah.

Menurut FAO dan WHO (1992) guna mencapai kesehatan dan status gizi yang optimal diperlukan adanya pedoman gizi seimbang di setiap negara. Namun, sosialisasi dan penerapan gizi seimbang dalam masyarakat nyatanya belum berlangsung secara optimal sebagaimana yang dikatakan oleh Soekirman(2011) dalam Arimurti (2012) bahwa pada tahun 2003 dan 2005 Departemen Kesehatan RI telah mengeluarkan buku mengenai pedoman gizi seimbang namun masih kurang sosialisasi dan publikasi mengenai hal ini sehingga membuat masyarakat kurang mengenal pedoman gizi seimbang.

Pendidikan gizi tidak dapat lepas dari media karena melalui media, pesan - pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran

dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsi perilaku yang positif (Notoatmodjo, 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan di SDN Pondok Dalem 02 Semboro masih belum adanya pelajaran tentang gizi seimbang. Kurangnya edukasi gizi seimbang di sekolah menyebabkan siswa kurang memahami pentingnya gizi seimbang yang saat ini bukan hanya meliputi makan dengan makanan pokok, lauk pauk, sayur-mayur, buah-buahan dan minum susu bila mampu kemudian banyak siswa – siswi belum menerapkan konsumsi makanan yang telah dianjurkan oleh kementerian kesehatan contoh seperti hanya mengonsumsi 1 macam lauk dalam sekali makan. Bila hal ini berkelanjutan dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak karena masalah gizi. Penulis membuat *game* sebagai penelitian dikarenakan metode ini yang cocok untuk digunakan edukasi untuk anak sekolah.

Usia – usia anak sekolah dasar sedang gemar-gemarnya bermain dan dengan metode permainan sangat cocok diterapkan pada anak sekolah dasar dari pada menggunakan metode booklet atau yang lainnya. Dari uraian diatas maka peneliti ingin membuat *game* yang di dalamnya memiliki unsur gizi seimbang dengan tujuan untuk tambahan edukasi melalui permainan. Permainan yang dibuat ialah *game* gizi seimbang yang diadaptasi dari pedoman gizi seimbang untuk anak sekolah dasar dan piring makanku. Permainan ini memberikan cara bermain yang menarik dan mudah, yaitu dengan cara meletakkan kartu kecil bergambar yang harus diletakkan di sebuah media permainan yang telah disediakan, dengan begitu diharapkan anak yang memainkan *game* gizi seimbang ini dapat memahami tentang gizi seimbang dan diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana modifikasi *game* gizi seimbang untuk anak sekolah dasar sehingga dapat dipahami dan terima oleh siswa.

### **1.3 Tujuan Penelitian**

#### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk melakukan modifikasi *game* gizi seimbang sebagai media edukasi gizi untuk anak sekolah dasar.

#### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Melakukan perancangan tahapan pembuatan modifikasi *game* gizi seimbang meliputi prototype sebagai media edukasi gizi.
- b. Mendeskripsikan hasil validasi media *game* gizi seimbang dari ahli materi dan media.
- c. Mendeskripsikan daya terima kepada anak sekolah dasar di SDN Pondok Dalem 02 Semboro.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### 1.4.1 Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi ilmiah mengenai pentingnya gizi seimbang untuk anak sekolah dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan mengenai gizi seimbang untuk anak sekolah dasar serta dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut.

#### 1.4.2 Manfaat secara praktis

Diharapkan dapat digunakan sebagai informasi dinas pendidikan dan dinas kesehatan di Kabupaten Jember dalam pentingnya memberikan edukasi gizi seimbang untuk anak sekolah dasar.