**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Menurut Suhardjo yang dikutip Lusiana dan Dwiriani (2007), pengetahuan gizi adalah pemahaman seseorang tentang ilmu gizi, zat gizi, serta interaksi antara zat gizi terhadap status gizi dan kesehatan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmiwati (2007), remaja yang memiliki pengetahuan gizi baik hanya 6%, pengetahuan gizi sedang 43% dan yang mempunyai pengetahuan gizi kurang 50%. Pemberian tambahan materi pengetahuan gizi dan kesehatan anak dapat meningkatkan pengetahuan gizi dan kesehatan dari 50 % menjawab benar menjadi 70 %. Selanjutnya metode penyampaian tambahan materi gizi dan kesehatan yang paling baik adalah melalui penyampaian secara khusus, yaitu dapat meningkatkan prosentase anak yang menjawab benar dari 56,97 menjadi 92,31 % (Irawati et al, 1998).

Dengan data tersebut perlu adanya peningkatkan pengetahuan gizi pada remaja. Salah satu faktor yang mempengaruhi gizi seseorang adalah kurangnya pengetahuan tentang gizi. Berkurangnya pengetahuan tersebut juga akan mengurangi kemampuan seseorang untuk menerapkan informasi gizi dalam kehidupan sehari-hari (Suhardjo, 2003). Salah satunya cara untuk meningkatkan pengetahuan seseorang yaitu dengan cara memberikan pendidikan gizi sedini mungkin. Pendidikan gizi ini dapat diberikan melalui penyuluhan, pemberian poster, leaflet, atau booklet pada anak sekolah. Pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang, dengan adanya peningkatan pengetahuan maka diharapkan akan terjadi perubahan perilaku yang lebih baik terhadap gizi dan kesehatan (Machfoedz I dan Suryani S., 2007).

Hal ini sejalan dengan Paradigma Sehat 2010, bahwa pelayanan informasi yang dititik-beratkan pada penyuluhan gizi kesehatan dipadukan dengan pelayanan medis yang sudah ada merupakan suatu kombinasi pelayanan yang sudah selayaknya mulai direncanakan dalam mewujudkan tercapainya tujuan kebijakan pemerintah (Husaini et al, 2001).

Pengertian promosi kesehatan yang pertama adalah sebagai bagian dari tingkat pencegahan penyakit. Sedangkan yang kedua promosi kesehatan diartikan sebagai upaya memasarkan, menyebarluaskan, mengenal atau menjual pesan-pesan kesehatan sehingga masyarakat mau menerima perilaku kesehatan yang pada akhirnya mau berprilaku sehat. Metode dan Media Promosi Kesehatan dalam bukunya Maulana (2009) juga menyebutkan bahwa metode promosi kesehatan terbagi menjadi dua macam yakni metode didaktif didasarkan atau dilakukan secara satu arah .hanya pendidik yang aktif dan metode sokratik dilakukan secara dua arah, kemungkinan antara pendidik dan peserta didik bersikap aktif dan kreatif.

Dari metode yang sudah ada, terdapat metode yang lebih menarik dan diminati bagi remaja yakni media pembelajaran melalui permainan. Permainan yang dimaksud disini adalah monopoli gizi (polizi). Media permainan dapat meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu permainan yang dikenal dan disukai anak-anak adalah monopoli yang mana permainan yang dapat dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan namun tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta mudah dimainkan oleh siswa adalah permainan monopoli (Astuti, 2014).

Sangat pentingnya pendidikan gizi bagi remaja mendorong terciptanya metode baru yang inovatif yang mendorong minat dan ketertarikan remaja untuk lebih mengenal pengetahuan gizi seimbang. Sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya adalah permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, permainan dapat memberikan umpan balik langsung, permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, permainan bersifat luwes sehingga dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dan permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Oleh karena itu perlu dilakukan metode pembelajaran dengan cara permainan Monopoli Gizi (POLIZI).

1. **Rumusan Masalah**

Bagaimana pembuatan permainan monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang bagi usia remaja?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan umum

Membuat media pembelajaran permainan Monopoli Gizi untuk peningkatan pengetahuan remaja di SMPN 19 Malang.

Tujuan khusus

1. Membuat media pembelajaran melalui permainan Monopoli Gizi (POLIZI)
2. Membuat buku panduan permainan Monopoli Gizi (POLIZI)
3. Menganalisis perbedaan pengetahuan tentang gizi seimbang remaja sebelum dan sesudah penerapan permainan Monopoli Gizi (POLIZI)
4. **Manfaat Penelitian**
5. Manfaat peneliti

Memberikan pengalaman penerapan media pembelajaran melalui monopoli untuk meningkatkan minat remaja untuk mengetahui pengetahuan gizi seimbang remaja.

1. Manfaat institusi

Hasil pembuatan dapat dijadikan masukan sebagai bahan pertimbangan untuk media pembelajaran saat penyuluhan pada anak remaja.

1. Manfaat masyarakat

Dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan tentang gizi seimbang remaja melalui media pembelajaran permainan monopoli.

1. **Kerangka Konsep**

Metode Promosi Gizi

Mobilisasi Sosial

Pemasaran Sosial

Komunikasi, Informasi, dan Edukasi (KIE)

Pendidikan

Penyuluhan

Monopoli

Pengetahuan

Cara Permainan

Pembuatan

Penerapan

(Sumber : Maulana, 2009)

Ket :

---------- : tidak diteliti

1. **Hipotesis**

Ada perbedaan pengetahuan responden sebelum dan sesudah penerapan media Monopoli Gizi (POLIZI).