**`BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kelompok anak usia sekolah (7-12 tahun) merupakan kelompok rentan gizi yang paling mudah mengalami kelainan gizi bila kekurangan suplai bahan makanan. Undang-Undang No. 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan telah mengamanatkan upaya perbaikan gizi untuk meningkatkan mutu gizi perorangan dan masyarakat, antara lain melalui perbaikan pola konsumsi makanan, perbaikan perilaku sadar gizi, aktivitas fisik, dan kesehatan, serta peningkatan akses dan mutu pelayanan gizi sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akses terhadap makanan yang bergizi dan aman secara cukup merupakan kunci penting untuk mendukung kehidupan dan menyokong kesehatan yang baik, sehingga keamanan pangan, gizi, dan ketahanan pangan mempunyai hubungan yang tak terpisahkan. Makanan yang tidak aman dapat menyebabkan peningkatan jumlah kesakitan dan penyakit malnutrisi yaitu kekurangan gizi, khususnya pada golongan anak di bawah lima tahun (Balita), anak-anak, remaja, orang tua dan orang sakit (Kemenkes RI. 2014:1).

Anak-anak Indonesia pada saat ini, masih mengalami masalah gizi ganda (*double burden*), yaitu adanya kekurangan gizi bersamaan dengan kelebihan gizi. Berdasarkan hasil data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2010 prevalensi status gizi (Indikator IMT/U) anak usia 6-12 tahun dengan kategori sangat kurus 4,6%, kurus 7,6%, normal 78,6% dan gemuk 9,2%. Prevalensi status gizi (indikator TB/U) anak dengan kategori *stunting* (sangat pendek 15,1%, pendek 20%) dan normal 64,5%. Prevalensi anemia, berdasarkan data Depkes (2008) bahwa prevalensi anemia pada anak usia sekolah sebesar 47,2 % (BPOM RI. 2013:1). Hasil *baseline* data mahasiswa semester V Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang Program Studi Diploma III Gizi tahun ajaran 2018 di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 pada siswa kelas V menunjukkan bahwa 80% status gizi kurus dan 60% tingkat pengetahuan kategori kurang terkait gizi seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan terkait gizi seimbang yang terjadi saat ini dapat mempengaruhi status gizi anak sekolah.

Berbagai cara untuk menyadarkan masyarakat tentang gizi yaitu melalui penyuluhan gizi. Menurut Supariasa (2012) dalam *Kamus Gizi* (2009) yang dikeluarkan oleh Persagi, dinyatakan bahwa penyuluhan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku pada individu, kelompok, komunitas, ataupun masyarakat agar mereka tahu, mau, dan mampu menyelesaikan permasalahan menyesuaikan yang dihadapi (Amanah. 2007). Santoso Karo Karo (1981) dalam Supariasa (2012:110), metode pendidikan kesehatan merupakan setiap cara, teknik, maupun media yang terencana yang diterapkan berdasarkan prinsip-prinsip yang dianut. Bermain *puzzle* mengajarkan anak untuk bersabar dan melatih keterampilan anak dalam menyusun *puzzle* untuk kembali menjadi *puzzle* yang utuh. Adapun manfaat bermain *puzzle* menurut Beaty (2013:240) dalam Patmavati (2016:37) dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, konsep kognitif, melatih kesabaran anak dalam menyusun *puzzle* dan hubungan antar bagian *puzzle* sehingga menjadi bentuk *puzzle* yang utuh.

Penelitian yang dilakukan (Demitri, dkk. 2015) pengaruh pendidikan gizi pada anak SDN 067690 Kota Medan melalui *game puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah tentang pola makan seimbang, sebelum dilakukan pendidikan gizi melalui *game puzzle* pada anak, kategori pengetahuan kurang baik sebesar 26,7%, setelah dilakukan pendidikan gizi tidak ada lagi anak dalam kategori pengetahuan kurang baik. Penelitian yang dilakukan oleh (Barbara, Hariastuti. 2010) tentang meningkatkan partisipasi siswa mengikuti layanan informasi melalui penggunaan media permainan lebih bermakna dibandingkan dengan metode lain. Penelitian yang dilakukan oleh (Hikmawati. 2016) diperoleh hasil bahwa ada pengaruh pengetahuan siswa/siswi tentang gizi seimbang sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan dengan media promosi *game puzzle* dengan terjadinya peningkatan pada pengetahuan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh penyuluhan tentang gizi seimbang anak sekolah dengan media *game puzzle* terhadap tingkat pengetahuan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2. Penyuluhan gizi seimbang dengan menggunakan *game puzzle* gizi dipilih oleh penulis karena siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 belum terpapar informasi tentang gizi seimbang dan media permainan menggunakan *game puzzle* belum digunakan dalam penyuluhan gizi di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.

1. **Rumusan Masalah**

 Dari uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Ada Hubungan Penyuluhan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah dengan Media *Game Puzzle* terhadap Tingkat Pengetahuan pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2?.’’

1. **Tujuan Penelitian**
2. **Tujuan Umum**

 Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Penyuluhan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah dengan Media *Game Puzzle* terhadap Tingkat Pengetahuan pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.

1. **Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi Tingkat Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 Sebelum Penyuluhan dengan Media *Game Puzzle*.
2. Mengidentifikasi Tingkat Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 Sesudah Penyuluhan dengan Media *Game Puzzle*.
3. Menganalisis Pengaruh Penyuluhan Tentang Gizi Seimbang Anak Sekolah dengan Media *Game Puzzle* terhadap Tingkat Pengetahuan pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2.
4. **Manfaat Penelitian**
5. **Bagi Institusi Pendidikan Sekolah Dasar**

Memberikan informasi bagi institusi pendidikan sekolah dasar terkait pentingnya gizi seimbang anak sekolah. Sehingga dapat dijadikan suatu pedoman bagi institusi untuk menetapkan kebijakan agar menjual atau menyediakan jajanan sehat di area kantin sekolah.

1. **Bagi Siswa**

 Menambah informasi bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Sidorahayu 2 sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait pentingnya gizi seimbang supaya siswa dapat berperilaku sehat dengan gizi seimbang.

1. **Bagi Peneliti**

 Manfaat penelitian bagi peneliti adalah dapat menambah pengetahuan peneliti mengenai pengaruh penyuluhan gizi seimbang anak sekolah dengan media *game puzzle* terhadap tingkat pengetahuan pada siswa sekolah dasar.