

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas merupakan faktor utama yang diperlukan untuk menyongsong pembangunan nasional. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini. Anak usia sekolah dasar menjadi modal dalam pembangunan dan merupakan investasi bangsa, karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Kualitas bangsa di masa depan ditentukan oleh kualitas anak-anak saat ini.

Masalah gizi banyak dijumpai pada anak usia sekolah, diantaranya adalah kurangnya pertumbuhan fisik secara optimal. Gizi kurang pada masa ini akan mengakibatkan terganggunya pertumbuhan badan, mental, kecerdasan dan mudah terserang penyakit infeksi. Masalah gizi lebih juga dapat menyebabkan kegemukan dan anak beresiko menderita penyakit degeneratif. Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2007), menunjukkan di Indonesia memiliki masalah gizi ganda yang mengkhawatirkan, artinya masalah gizi kurang belum tuntas teratasi namun telah muncul masalah gizi lebih. Hasil Riset Kesehatan Dasar (2010), menunjukkan bahwa status gizi kategori kurang 12,2% pada anak sekolah (6-12 tahun) dan ditambah peningkatan masalah gizi lebih, dari 6,4% pada tahun 2007 menjadi 9,2% pada tahun 2010.

Masalah gizi pada anak usia sekolah adalah masalah kesehatan yang menyangkut masa depan dan kecerdasan serta memerlukan perhatian yang serius. Masalah gizi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya

adalah konsumsi makanan yang kurang serta adanya penyakit infeksi yang merupakan dua faktor penyebab langsung. Anak Sekolah Dasar (SD) sangat perlu mengkonsumsi makanan atau zat bergizi setiap hari, karena gizi yang diperoleh dari makanan berperan penting untuk kehidupan anak. Seorang anak yang tidak terpenuhi kebutuhan gizinya menyebabkan anak mengalami kekurangan energi sehingga untuk melakukan berbagai aktifitas terlihat lemas, kurang bersemangat, dan menjadi pasif.

Anak SD pada umumnya tidak memperhatikan tentang makanan yang bergizi, karena sebagian besar anak-anak menyukai makanan yang dijual penjual keliling atau kantin sekolah. Mereka sudah dapat memilih dan menentukan makanan apa yang disukai dan mana yang tidak. Kebiasaan jajan yang terlalu sering dapat mengurangi nafsu makan anak di rumah. Makanan jajanan juga masih banyak yang kurang memenuhi syarat kesehatan, sehingga justru dapat membahayakan kesehatan anak. Data dari BPOM RI pada tahun 2005 menunjukkan bahwa hasil dari pengujian terhadap 861 contoh makanan jajanan siswa sekolah di 195 SD yang terdapat pada 18 kota, diperoleh 39,9% (344 contoh) tidak memenuhi syarat keamanan pangan (BPOM, 2005). Pola konsumsi pangan yang baik sangat diperlukan agar terhindar dari masalah gizi kurang ataupun lebih.

Peran serta seluruh komponen seperti pemerintah, masyarakat, tenaga profesional, media dan keluarga sangat menentukan dalam pencapaian keberhasilan penanganan masalah gizi. Pemerintah Indonesia berupaya melakukan perbaikan gizi, salah satunya melalui program Pemberian Makanan Tambahan bagi Anak Sekolah (PMT-AS). Melalui program ini siswa siswi Sekolah Dasar (SD) memperoleh makanan tambahan

minimal tiga kali dalam seminggu dan mengandung minimal 300 kalori (Moehji, 2003). Upaya penanganan masalah gizi yang dilakukan Pemerintah Indonesia terdapat pula upaya promotif dan preventif yaitu dengan memberikan penyuluhan gizi atau edukasi gizi.

Pendidikan gizi merupakan suatu upaya untuk membuat masyarakat sadar akan pentingnya gizi, pendidikan juga merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas SDM. Upaya sosialisasi dan penyampaian pesan-pesan gizi melalui Pesan Umum Gizi Seimbang (PUGS) sebagai bagian dari pendidikan gizi menjadi unsur penting dalam memperbaiki pola konsumsi pangan. Khomsan dan Anwar (2008), menyebutkan pola konsumsi pangan yang baik akan membuat seseorang terhindar dari masalah gizi kurang ataupun lebih. PUGS masih belum terlalu dikenal oleh masyarakat luas, berbeda dengan pendahulunya yaitu empat sehat lima sempurna yang telah menjamur. Sejauh ini, alat sosialisasi yang kerap diperkenalkan kepada masyarakat hanya sebatas poster maupun leaflet. Belum ada alat sosialisasi yang dikemas secara menarik untuk menyentuh kelompok usia anak-anak. Salah satu sarana pendidikan yang mempunyai konsep menyenangkan yaitu pendidikan gizi melalui media kartun.

Media kartun sebagai pesan gizi yang terdapat pada PUGS divisualisasikan ke dalam media grafis yaitu berupa gambar kartun yang didukung oleh *software Adobe Flash* dan *Adobe Premiere CS3* sehingga mampu menampilkan kartun bergerak dua dimensi dengan alur cerita menarik yang dikemas dalam bentuk video. Contento (2007), mengungkapkan bahwa penggunaan warna dan gambar dapat meningkatkan motivasi anak dalam menerima pesan. Penggunaan media kartun juga

memanfaatkan perkembangan teknologi dengan cara meningkatkan pengetahuan melalui edukasi sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam penyampaian informasi.

Hasil survei pendahuluan mengenai pengetahuan PUGS pada siswa SD di SD Muhammadiyah 16 Surakarta menunjukkan bahwa 86% siswa mempunyai pengetahuan yang termasuk kategori kurang tentang PUGS. Upaya pendidikan gizi di sekolah berpeluang besar untuk meningkatkan pengetahuan. Berdasarkan hal tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang manfaat Edukasi Gizi dengan Media Kartun terhadap PUGS pada Siswa Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat manfaat edukasi gizi dengan menggunakan media kartun terhadap pengetahuan tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) pada siswa Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 16 Surakarta?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui manfaat edukasi gizi dengan menggunakan media kartun terhadap pengetahuan tentang PUGS pada siswa SD di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan pengetahuan tentang PUGS sebelum diberikan edukasi gizi dengan menggunakan media kartun pada siswa di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.
- b. Mendeskripsikan pengetahuan tentang PUGS setelah diberikan edukasi gizi dengan menggunakan media kartun pada siswa di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.
- c. Menganalisis perbedaan pengetahuan tentang PUGS sebelum dan setelah diberikan edukasi gizi pada siswa di SD Muhammadiyah 16 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Instansi Kesehatan

Manfaat penelitian bagi instansi kesehatan yaitu sebagai masukan agar memperhatikan aspek promotif dan preventif kesehatan khususnya bagi anak SD, sehingga diharapkan dengan pelayanan preventif yang baik dapat menambah pengetahuan tentang PUGS. Hasil penelitian juga dapat memberikan masukan pada instansi kesehatan dalam penggunaan media kartun untuk memberikan edukasi gizi.

2. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan dengan penggunaan media kartun, siswa dapat tertarik untuk belajar tentang gizi dan kesehatan, kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai kebiasaan untuk hidup sehat.

3. Bagi Sekolah

Sebagai alternatif dalam media pembelajaran untuk menambah pengetahuan tentang PUGS.