

Pengaruh metoda permainan dan ceramah dalam pendidikan gizi masyarakat terhadap status gizi anak balita

Soekidjo Notoatmodjo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20424762&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Tujuan utama setiap pendidikan gizi adalah menuju kearah perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (peningkatan perilaku), dalam hal ini adalah perilaku gizi (nutritional behavior). Dengan meningkatnya perilaku ibu ini, terutama perilaku pemberian makanan kepada anak balita, diharapkan dapat meningkatkan status gizi anak balita tersebut. Pemerintah Indonesia, dalam hal ini Depertemen kesehatan sejak tahun 1960 an telah berusaha meningkatkan gizi masyarakat melalui Usaha Perbaikan Gizi Keluarga (UPKG). Kegiatan utama UPKG ini adalah pendidikan gizi, yakni suatu kegiatan untuk menyediakan kondisi dan informasi, sehingga masyarakat dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai kesehatan dan gizi.

Selama ini pendidikan gizi yang dilakukan dalam rangka program UPKG, pada umumnya menggunakan metode ceramah yang bersifat komunikasi satu arah (one way communication), dengan bantuan alat peraga dan demontrasi makanan bergizi. Metoda ceramah sampai saat ini masih sering digunakan meskipun mempunyai beberapa kelemahan. kelemahan-kelemahan itu antara lain : sasaran pendidikan bersifat pasif, tidak atau kurang dalam menghayati materi yang diberikan, hubungan antara pendidik dan sasaran terlalu formal, membosankan, dan sebagainya. Diihak lain, oleh para ahli pendidikan telah dikembangkan metoda yang lebih efektif, khususnya untuk pendidikan nob formal, seperti pendidikan gizi masyarakat ini. Metoda ini adalah metoda permainan (games method), dan oleh para peneliti pendidikan baik dari luar maupun dalam negeri, telah diuji. Di indonesia, metoda ini telah dicoba pada pendidikan keluarga berencana di Malang Jawa Timur. Metoda ini oleh tim percobaan disebut permainan simulasi, meskipun sebenarnya bukan permainan simulasi, melainkan hanya metoda permainan biasa; karena unsur simulasinya tidak nampak jelas.

Dari hasil percobaan tersebut telah terbukti bahwa metoda permainan ini lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap masyarakat tentang keluarga berencana, dan akhirnya dapat lebih meningkatkan akseptor KB, bila dibandingkan dengan metoda yang lain. Hal ini berarti bahwa metoda tersebut lebih efektif dalam meningkatkan perilaku masyarakat dalam hal keluarga berencana.