

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Pemberian Media Permainan JARI (Jajanan Sehat Bergizi) Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Mengenai Pemilihan Makanan Jajanan Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Era Marcelina
Program Studi : Gizi

Latar Belakang: Upaya meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam mengonsumsi makanan jajanan bergizi adalah dengan pemberian pendidikan gizi. Pemberian pendidikan gizi kepada anak sekolah diperlukan alat bantu untuk mempermudah dalam menyampaikan pesan gizi salah satunya adalah dengan media permainan seperti *Boardgame*. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh pemberian media permainan JARI (Jajanan Sehat Bergizi) terhadap perubahan pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan makanan jajanan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain *quasi experiment* dengan rancangan *Pretest - posttest with control group*. Populasi penelitian ini siswa/i kelas V SD dengan jumlah 126 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Jumlah sampel penelitian adalah 115 orang, pada kelompok intervensi 57 siswa dan 58 siswa pada kelompok kontrol. **Hasil:** Sebagian besar responden pada kelompok perlakuan (92.9%) dan pada kelompok kontrol (86.2%) berada pada rentang usia 10-11 tahun. Terdapat perbedaan antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol pada saat setelah diberikan intervensi untuk pengetahuan saat *post-test1* ($p = 0.028$) dan *post-test2* ($p = 0.004$), sedangkan pada sikap juga terdapat perbedaan antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol pada saat setelah diberikan intervensi pada *post-test1* ($p = 0.036$) dan *post-test2* ($p = 0.001$). **Kesimpulan:** Permainan JARI dapat mempengaruhi perubahan pengetahuan dan sikap mengenai pemilihan makanan jajanan, tetapi perlu adanya pengulangan secara berkala untuk memaksimalkan daya ingat agar dapat di terapkan sehingga memiliki kebiasaan dalam memilih makanan jajanan.

Kata Kunci: *Boardgame*, Makanan Jajanan, Media Edukasi Gizi, Pengetahuan, Sikap

ABSTRACT

Title : The Effect of JARI (Jajanan Sehat Bergizi) Media Game on Changes in Knowledge and Attitude Regarding the Selection of Snack Food for Class V Elementary School Students.
Name : Marcelina Era
Study Program : Nutrition

Background: Efforts to improve knowledge and attitudes in consuming nutritious snacks are by providing nutrition education. To provide nutrition education for school children a device is needed to facilitate the delivery of nutritional messages, with media games such as Board games. **Objective:** To determine the effect of JARI (*Jajanan Sehat Bergizi*) game media on changes in knowledge and attitudes regarding the selection of snack foods for fifth-grade elementary school students. **Method:** This study used a quasi-experimental design with Pretest design - posttest with the control group. The study population was fifth-grade elementary school students with 126 students. The sampling technique uses total sampling. The number of research samples was 115 people, 57 students in the intervention group and 58 students in the control group. **Results:** Most respondents in the treatment group (92.9%) and in the control group (86.2%) were in the age range of 10-11 years. There was a difference between the treatment group and the control group at the time after the intervention was given for knowledge when post-test1 ($\rho = 0.028$) and post-test2 ($\rho = 0.004$), while in the attitude there was also a difference between the treatment group and the control group after being given intervention in post-test1 ($\rho = 0.036$) and post-test2 ($\rho = 0.001$). **Conclusion:** JARI games can influence changes in knowledge and attitudes regarding the selection of snacks, but it is necessary to periodically repeat to maximize memory so that it can be applied so that it has a habit of choosing snacks.

Keywords: Attitude, Board game, Knowledge, Nutrition Education Media, Snack Food