

ABSTRAK

Judul : Efektivitas Pendidikan Gizi dengan Media *Veggie-Fruit Dart Game* terhadap Pengetahuan serta Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa/I SDN Duri Kepa 05 PG Jakarta Barat

Nama : Syiva Nurul Faridah

Program Studi : Gizi

VI Bab, 83 Halaman, 14 Tabel, 15 Gambar, 5 Lampiran

Latar Belakang: Konsumsi sayur dan buah anak usia sekolah masih kurang dari yang dianjurkan. Rendahnya konsumsi sayur dan buah tersebut dapat diakibatkan oleh pengetahuan yang kurang mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah.

Tujuan: Mengetahui efektivitas media *Veggie-Fruit Dart Game* terhadap pengetahuan serta konsumsi sayur dan buah pada siswa/i kelas V SDN Duri Kepa 05 PG Jakarta Barat.

Metode: Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 71 siswa, 35 siswa pada kelompok perlakuan dan 36 siswa pada kelompok kontrol. Jenis penelitian pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental* dengan rancangan penelitian *Pretest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Data dikumpulkan dengan form angket *pre-test* dan *post-test* serta form *food recall 24 hours*, analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-test*, Wilcoxon dan *Independent Sample T-test*.

Hasil: Berdasarkan uji *Paired Sample T-test* didapatkan adanya pengaruh media *Veggie-Fruit Dart Game* terhadap tingkat pengetahuan ($p \leq 0,05$). Pada kelompok kontrol juga didapatkan adanya pengaruh media poster terhadap tingkat pengetahuan ($p \leq 0,05$). Untuk konsumsi sayur dan buah yang menggunakan uji Wilcoxon didapatkan perbedaan yang signifikan antara konsumsi sayur dan buah pada kelompok perlakuan ($p \leq 0,05$), sedangkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara konsumsi sayur dan buah pada kelompok kontrol ($p \geq 0,05$). Pada uji *Independent Sample T-test* didapatkan hasil yaitu terdapat perbedaan pengetahuan ($p \leq 0,05$) serta konsumsi sayur dan buah ($p \leq 0,05$) antara kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol. **Kesimpulan:** Media *Veggie-Fruit Dart Game* efektif meningkatkan pengetahuan serta konsumsi sayur dan buah pada siswa/i kelas V SDN Duri Kepa 05 PG Jakarta Barat. Siswa-siswi diharapkan mampu meningkatkan jumlah sayur dan buah yang dikonsumsi setiap harinya.

Kata Kunci : Konsumsi, Media Poster, Media *Veggie-Fruit Dart Game*, Pengetahuan.