



ABSTRAK
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI ILMU GIZI
SKRIPSI, AGUSTUS 2021

HANIFAH AZARI

PENGARUH PENDIDIKAN GIZI MELALUI MEDIA *NUTRITION-RUN GAME* TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP PENTINGNYA MENGONSUMSI SAYUR DAN BUAH PADA ANAK

VI Bab, 109 Halaman, 16 Tabel, 4 Gambar

Latar Belakang: Kurangnya konsumsi sayur dan buah pada anak dapat menimbulkan resiko berbagai penyakit di masa yang akan datang. Faktor yang memengaruhi kurangnya konsumsi sayur dan buah ialah pengetahuan. Pemberian informasi terkait gizi pada anak dapat dilakukan dengan media permainan, ini bertujuan agar anak tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh penggunaan media *Nutrition-Run Game* terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pentingnya mengonsumsi sayur dan buah pada anak. **Metode:** Desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 37 anak usia 9 – 12 tahun. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*. Jumlah kuesioner pengetahuan 13 soal dan kuesioner sikap 14 soal. Pemberian kuesioner dilakukan dengan mengisi soal *pretest*, kemudian diberikan intervensi setelah itu sampel diberikan kuesioner *posttest* 1. Tujuh hari kemudian, sampel diberikan kuesioner yang sama dengan *pretest* dan *posttest* 1 untuk melakukan *posttest* 2. **Hasil:** Berdasarkan analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* didapatkan bahwa adanya pengaruh media *Nutrition-Run Game* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap ($p \leq 0.05$) mengenai pentingnya mengonsumsi sayur dan buah pada anak usia 9 – 12 tahun di kompleks Serbaguna Sitanala RT.004. **Kesimpulan:** Media *Nutrition-Run Game* dapat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap mengenai pentingnya mengonsumsi sayur dan buah.

Kata Kunci: media *nutrition-run game*; pengetahuan; sayur dan buah; sikap