

LAMPIRAN

Lampiran 1



DEWAN PENEGAKAN KODE ETIK UNIVERSITAS ESA UNGGUL KOMISI
ETIK PENELITIAN

Jl. Arjuna Utara No.9 Kebon Jeruk Jakarta Barat 11510
Telp. 021-5674223 email: dpke@esaunggul.ac.id

Nomor : 0158-21.158/DPKE-KEP/FINAL-EA/UEU/VI/2021

KETERANGAN LOLOS KAJI ETIK ETHICAL APPROVAL

Komisi Etik Penelitian Universitas Esa Unggul dalam upaya melindungi hak asasi dan kesejahteraan subyek penelitian kesehatan, telah mengkaji dengan teliti protokol berjudul:

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

Peneliti Utama : Hanifah Azari
Pembimbing : Vitria Melani, S.Si, M.Si
Nama Institusi : Universitas Esa Unggul

dan telah menyetujui protokol tersebut di atas.

Jakarta, 17 Juni 2021

Plt. Ketua

Dr. Aprilita Rina Yanti Eff, M.Biomed., Apt

* *Ethical approval* berlaku satu tahun dari tanggal persetujuan.

** Peneliti berkewajiban

1. Menjaga kerahasiaan identitas subyek penelitian
2. Memberitahukan status penelitian apabila:
 - a. Setelah masa berlakunya keterangan lolos kaji etik, penelitian masih belum selesai, dalam hal ini *ethical approval* harus diperpanjang
 - b. Penelitian berhenti di tengah jalan
3. Melaporkan kejadian serius yang tidak diinginkan (*serious adverse events*).
4. Peneliti tidak boleh melakukan tindakan apapun pada subyek sebelum penelitian lolos kaji etik dan *informed consent*.

Lampiran 2

No. Responden

--	--	--

KUESIONER PENELITIAN

Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Media “*Nutrition-Run Game*” Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Pentingnya Mengonsumsi Sayur dan Buah Pada Anak

**Program Studi S1 Ilmu Gizi Reguler Fakultas Ilmu-Ilmu Kesehatan
Universitas Esa Unggul (UEU)**

Jl. Arjuna Utara No.9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510

LEMBAR PENJELASAN RESPONDEN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental* dengan rancangan *One Group Pretest and Posttest Design* yaitu pada penelitian ini terdapat satu kelompok yang akan diberikan edukasi melalui media “*Nutrition-Run Game*”. Penelitian ini dilakukan dengan mengisi formulir kuesioner dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan dan sikap pentingnya mengonsumsi sayur dan buah. Responden dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 9 – 12 tahun.

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam kurun waktu 2 minggu, pada hari pertama akan dilakukan pengambilan data karakteristik anak selama 10 menit. Kemudian anak diberikan kuesioner untuk melakukan *pretest* selama 15 menit, setelah selesai akan diberikan pendidikan gizi menggunakan media *Nutrition-Run Game* mengenai pentingnya konsumsi sayur dan buah serta berdiskusi disertai dengan tanya jawab selama \pm 30 menit. Selanjutnya anak melakukan *posttest* 1 selama 15 menit. Selang tujuh hari anak akan dibagikan kuesioner yang sama pada saat *pretest* dan *posttest* 1 untuk melakukan *posttest* 2 selama 15 menit dan memberikan *leaflet* tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah yang perlu diberikan pada orang tua/wali anak.

Manfaat secara umum dari penelitian ini adalah dapat mengetahui pengaruh pemberian media “*Nutrition-Run Game*” terhadap perubahan pengetahuan dan

sikap pentingnya mengonsumsi sayur dan buah pada anak usia 9 – 12 tahun sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap konsumsi sayur dan buah.

Partisipasi adik-adik bersifat sukarela tanpa paksaan dan bila tidak berkenan dapat menolak atau sewaktu-waktu dapat mengundurkan diri tanpa sanksi apapun. Penelitian ini tidak memiliki resiko apa pun dan semua informasi yang berkaitan dengan privasi akan dijaga kerahasiaannya. Semua data tidak akan dihubungkan dengan identitas.

Hormat Saya,

(Hanifah Azari)

No. Hp : Hanifah Azari (0812-1078-2707)

Email : hanifahazari11@gmail.com

Lampiran 3

No. Responden

--	--	--

LEMBAR PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN

Perkenalkan nama saya Hanifah Azari, saya adalah mahasiswi Program Studi Gizi Universitas Esa Unggul yang saat ini sedang melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Media *“Nutrition-Run Game” Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Pentingnya Mengonsumsi Sayur dan Buah Pada Anak*”** oleh karena itu saya memohon kesediaan waktu adik untuk mengisi kuesioner pengetahuan dan sikap tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah. Saya akan merahasiakan seluruh informasi yang adik berikan. Perlu saya informasikan bahwa keikutsertaan adik dalam pengisian kuesioner ini bersifat sukarela.

Inform Consent:

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :

Umur :

Alamat :

Saya telah membaca dan memahami penjelasan dari peneliti mengenai penelitian yang berjudul **“Pengaruh Pendidikan Gizi Melalui Media *“Nutrition-Run Game” Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Pentingnya Mengonsumsi Sayur dan Buah Pada Anak*”**. Saya yakin bahwa peneliti akan menjaga kerahasiaan identitas dan jawaban saya sebagai responden. Oleh karena itu, saya menyatakan secara sukarela berpartisipasi dalam penelitian ini dan akan memberikan informasi sejujur-jujurnya.

Tangerang,2021

Tanda Tangan Anak

Tanda Tangan Anak

(Nama:)

(Nama:)

Lampiran 4

No. Responden

--	--	--

KUESIONER DATA KARAKTERISTIK ANAK

Hari/Tanggal Pengisian:

Petunjuk: Isilah data dibawah ini pada kolom jawaban yang tersedia

Nama Lengkap	
Jenis Kelamin	(Lingkari jawaban yang sesuai) 1. Laki-laki 2. Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir	
Umur	
Asal Sekolah	
Kelas	
No.telp Orang Ayah/Ibu	
Alamat	
Pernah mendapatkan informasi terkait gizi	(Lingkari jawaban yang sesuai) 1. Ya 2. Tidak
Pendidikan terakhir Ayah	(Lingkari jawaban yang sesuai) 1. Tidak sekolah 4. SMA/MA 2. SD/MI 5. Perguruan Tinggi 3. SMP/MTS
Pekerjaan Ayah	
Pendidikan terakhir Ibu	(Lingkari jawaban yang sesuai) 1. Tidak sekolah 4. SMA/MA 2. SD/MI 5. Perguruan Tinggi 3. SMP/MTS
Pekerjaan Ibu	

Lampiran 5

No. Responden

--	--	--

KUESIONER PENGETAHUAN

Nama: Tanggal Pengisian Data:

Petunjuk Pengisian: Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang kamu anggap benar. Bacalah dengan teliti sebelum menjawab soal.

1. Apa saja zat gizi yang banyak terkandung dalam sayur dan buah?
 - a. Protein dan mineral
 - b. Lemak dan vitamin
 - c. Vitamin dan mineral
 - d. Karbohidrat dan vitamin
2. Berapa banyak porsi sayur yang sebaiknya dikonsumsi setiap hari?
 - a. 1 – 2 porsi/hari
 - b. 3 – 4 porsi/hari
 - c. 3 – 5 porsi/hari
 - d. Sebanyak-banyaknya
3. Manakah buah yang baik untuk kesehatan mata?
 - a. Sawo
 - b. Jeruk
 - c. Nanas
 - d. Mangga
4. Apakah zat gizi yang dapat membantu pembentukan tulang dan gigi serta dapat mencegah kerusakan tulang?
 - a. Fosfor
 - b. Kalium
 - c. Natrium
 - d. Kalsium

5. Manakah zat gizi yang dapat membuat rasa kenyang lebih lama?
 - a. Serat
 - b. Mineral
 - c. Vitamin
 - d. Tidak tahu
6. Manakah zat gizi yang memiliki manfaat dapat meningkatkan sistem daya tahan tubuh?
 - a. Vitamin A
 - b. Vitamin C
 - c. Vitamin D
 - d. Vitamin E
7. Manakah buah di bawah ini yang mengandung vitamin C?
 - a. Semangka
 - b. Pisang
 - c. Jambu biji
 - d. Semua jawaban benar
8. Manakah zat gizi di bawah ini yang memiliki manfaat dapat menyehatkan kulit?
 - a. Vitamin A
 - b. Vitamin C
 - c. Vitamin E
 - d. Vitamin K
9. Manakah zat gizi di bawah ini yang memiliki manfaat, jika luka dapat membantu menghentikan pendarahan lebih cepat?
 - a. Vitamin A
 - b. Vitamin C
 - c. Vitamin D
 - d. Vitamin K

10. Manakah zat gizi di bawah ini yang memiliki manfaat dapat membentuk otot dan saraf?
- Kalium
 - Zat besi
 - Natrium
 - Kalsium
11. Manakah buah di bawah ini yang mengandung kalium?
- Apel
 - Kelapa
 - Stroberi
 - Tidak tahu
12. Manakah yang termasuk ke dalam jenis-jenis sayuran?
- Sayuran bunga
 - Sayuran buah
 - Sayuran umbi
 - Semua jawaban benar
13. Manakah di bawah ini bukan termasuk dalam jenis sayuran bunga?
- Brokoli
 - Bengkuang
 - Kembang kol
 - Jantung pisang

Modifikasi: (Faridah *et al.*, 2019) dan (Abdi, 2015)

Lampiran 6

No. Responden

--	--	--

KUESIONER SIKAP

Nama: Tanggal Pengisian Data:

Petunjuk Pengisian: Pilihlah jawaban dibawah ini dengan memberikan tanda (√) pada jawaban yang anda pilih.

No	Penyataan	Setuju	Tidak Setuju
1	Kulit buah yang dapat dikonsumsi akan selalu saya kupas		
2	Saya akan menghindari memakan sayur dan buah karena dapat membuat sulit buang air besar		
3	Saya tidak perlu memakan sayur dan buah setiap hari agar tetap sehat		
4	Saya tidak akan makan makanan yang terdapat sayuran		
5	Buah yang murah seperti pisang, nanas, pepaya kurang banyak mengandung vitamin		
6	Makan buah cukup 1 kali seminggu		
7	Saya harus makan sayur sebanyak 3 – 5 porsi/hari		
8	Tidak ada manfaat memakan sayur dan buah setiap hari		
9	Saya lebih suka makan obat-obatan dan multivitamin daripada sayur dan buah		

No	Penyataan	Setuju	Tidak Setuju
10	Saya tidak akan memakan bayam karena dapat membuat gigi ompong		
11	Menurut saya sayur dan buah yang bergizi hanya sayur dan buah yang harganya mahal		
12	Saya tidak akan memakan kentang dan wortel karena kurang mengandung vitamin dan mineral		
13	Saya akan lebih memilih jajan cilor daripada sayur		
14	Pertumbuhan dan perkembangan saya akan tetap baik walaupun tidak makan sayur dan buah		

Modifikasi: Arimurti (2012), Purba (2010), Hamzah (2014), Lingga (2015)

Lampiran 7

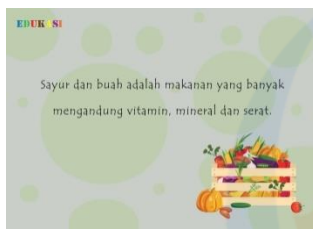
KUESIONER

TINGKAT PENERIMAAN PERMAINAN *NUTRITION-RUN GAME*

Nama:

Tanggal Pengisian Data:

Petunjuk Pengisian: Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda silang (X)



1. Bagaimana kesanmu terhadap permainan *Nutrition-Run Game* ini?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Tidak terlalu menarik
 - e. Tidak menarik
2. Bagaimana kesanmu terhadap pesan-pesan gizi yang disampaikan pada permainan ini?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Tidak terlalu mudah dipahami
 - e. Sulit dipahami
3. Bagaimana kesanmu terhadap cara penyampaian pesan gizi melalui permainan ini?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Tidak terlalu menarik
 - e. Tidak menarik

4. Bagaimana kesanmu tentang cara bermain *Nutrition-Run Game* ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Tidak terlalu mudah
 - e. Sangat sulit
5. Bagaimana kesanmu terhadap pemilihan warna pada permainan *Nutrition-Run Game* ini?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Tidak terlalu menarik
 - e. Tidak menarik
6. Bagaimana kesanmu terhadap penggunaan bahasa pada kartu dalam permainan *Nutrition-Run Game* ini?
 - a. Sangat mudah dipahami
 - b. Mudah dipahami
 - c. Cukup mudah dipahami
 - d. Tidak terlalu mudah dipahami
 - e. Sulit dipahami
7. Apakah pesan gizi yang disampaikan dalam permainan ini memberikan manfaat?
 - a. Ya
 - b. Tidak

Komentar terhadap media	Saran untuk media

Lampiran 8**BIAYA PENELITIAN**

No.	Material	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya (Rp)
1.	Pencetakan uji coba media	1	400.000	400.000
2.	Memperbanyak kuesioner penelitian	900 lembar	150	135.000
3.	Pembuatan desain media <i>Nutrition-Run Game</i>		220.000	220.000
4.	Perbanyak cetak media	6 buah	200.000	1.200.000
4.	Souvenir untuk anak	40	5.000	200.000
5.	Transportasi + makan			1.000.000
Total biaya anggaran				3.155.000

Lampiran 9

DOKUMENTASI



Uji Coba Media



Pengisian *Inform Consent*



Pemberian Media NRG



Setelah *Posttest* 1



Penjelasan Cara Bermain



Pemberian Media NRG



Penjelasan Materi Setelah Intervensi



Pengisian *Posttest* 1



Pengisian *Posttest* 2



Media *Nutrition-Run Game*



Pengisian *Posttest* 2



Pembagian Souvenir dan *Leaflet*