

ABSTRAK

Judul : Pengaruh Pemberian Pendidikan Gizi Pengaruh Pemberian Pendidikan Gizi melalui Permainan NB-Venture tentang Vitamin Larut Lemak Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap pada Remaja

Nama : Rosalinda Hasanah

Program Studi : Ilmu Gizi

Latar Belakang: Remaja merupakan salah satu kelompok usia yang rentan mengalami permasalahan gizi seperti kurangnya asupan vitamin. Rendahnya pengetahuan dan sikap menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kurangnya asupan vitamin. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap pada remaja adalah dengan memberikan pendidikan gizi menggunakan media permainan seperti *nutrition board game*.

Tujuan: Mengetahui pengaruh pemberian pendidikan gizi melalui media permainan NB-Venture mengenai vitamin larut lemak terhadap perubahan pengetahuan dan sikap pada remaja.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* dengan rancangan *pretest-posttest with control group*. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 64 siswa dengan rincian 32 siswa pada kelompok intervensi dan 32 siswa pada kelompok kontrol. Analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*.

Hasil: Terdapat perbedaan pengetahuan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol saat *post-test 1* ($p = 0.004$) dan *post-test 2* ($p = 0.014$) serta terdapat perbedaan sikap antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol saat *post-test 1* ($p = 0.003$) dan *post-test 2* ($p = 0.002$).

Kesimpulan: Permainan NB-Venture dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai vitamin larut lemak pada remaja.

Kata Kunci: Pengetahuan, Pendidikan Gizi, Permainan NB-Venture, Remaja, Sikap

ABSTRACT

Title : The Effectiveness of Nutrition Education through NB-Venture Game on Fat Soluble Vitamins Knowledge and Attitude in Adolescents

Name : Rosalinda Hasanah

Study Program: Nutrition Science

Background: Adolescents are one of the age groups that are vulnerable to nutritional problems such as vitamin intake deficiency. Low knowledge and attitude are one of the factors that affect the vitamin intake deficiency. One of the efforts that can be done to increase knowledge and attitude in adolescents is to provide nutrition education using media such as nutrition board game.

Objevtive: To determine the effect of providing nutrition education through the NB-Venture game regarding fat-soluble vitamins on changes in knowledge and attitude in adolescents.

Methods: This study was Quasi Experimental research with pretest-posttest control group. The sample technique using purposive sampling. The sample in this study was 64 students with 32 students in each group. The data was analyzed using Paired Sample T-Test and Independent Sample T-Test.

Results: There were differences in knowledge between the intervention group and control group at post-test 1 ($p = 0.004$) and post-test 2 ($p = 0.014$) and there were differences in attitude between intervention group and control group at post-test 1 ($p = 0.003$) and post-test 2 ($p = 0.002$).

Conclusion: The NB-Venture game can increase knowledge and attitude about fat-soluble vitamins in adolescents.

Keywords: Knowledge, Nutrition Education, NB-Venture Game, Adolescents, Attitude