

## ABSTRAK

UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI GIZI  
SKRIPSI, MARET 2022

NUR FITRIANA

**PENGARUH PEMBERIAN EDUKASI MELALUI MEDIA PERMAINAN VCC (VITAMIN CHALLENGING CARD) TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PENTINGNYA VITAMIN PADA REMAJA**

VI BAB, 80 Halaman, 12 Tabel, 5 Gambar, 10 Lampiran

**Pendahuluan:** Pada usia remaja manusia mengalami masa “*Growth Spurt*”. Pada masa ini remaja juga mengalami perubahan psikososial dan mengalami masa pubertas yang ditandai dengan matangnya organ-organ fisik, mulai terlihat ciri-ciri seks sekunder. Untuk itu diperlukannya asupan nutrisi yang cukup dan seimbang termasuk vitamin. **Tujuan:** Untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi melalui media permainan VCC (*Vitamin Challenging Card*) terhadap perubahan pengetahuan dan sikap tentang pentingnya vitamin (A, D, C dan B12) pada remaja. **Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experimental* dengan menggunakan rancangan *Non Randomized Pretest-Posttest Control Group Design*. Jumlah responden pada penelitian ini yaitu 64 responden. **Hasil:** Berdasarkan hasil uji *T-Test Dependen* membuktikan bahwa adanya pengaruh dari pemberian media permainan VCC terhadap tingkat pengetahuan dan sikap kelompok perlakuan ( $p=0.0001$ ). Pada kelompok kontrol juga terbukti adanya pengaruh dari pemberian edukasi menggunakan *power point* terhadap tingkat pengetahuan dan sikap ( $p=0.0001$ ). Kemudian berdasarkan uji *T-Test Independent* didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ( $p=0.001$ ). Ditemukannya juga perbedaan sikap antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol ( $p=0.036$ ). **Kesimpulan:** Media permainan VCC dapat menjadi media alternatif dalam pemberian edukasi gizi pada remaja karena dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang pentingnya vitamin (A, D, C dan B12).

**Kata Kunci:** Media permainan VCC, remaja, pengetahuan dan sikap, vitamin.



## ABSTRACT

ESA UNGGUL UNIVERSITY  
HEALTH SCIENCE FACULTY  
NUTRITION STUDY PROGRAM  
ESSAY, MARCH 2022

NUR FITRIANA

### THE INFLUENCE OF EDUCATION THROUGH VCC (VITAMIN CHALLENGE CARD) GAME MEDIA ON ADOLESCENT VITAMIN KNOWLEDGE AND ATTITUDE CHANGES

VI Chapter, 80 Page, 12 Table, 5 Picture, 10 Attachment

**Background:** At the age of adolescence, humans experience a period of "growth spurt." At this time, adolescents also experience psychosocial changes and undergo puberty, which is marked by the maturation of the physical organs; secondary sex characteristics begin to appear. For this reason, it is necessary to have adequate and balanced nutrition, including vitamins. **Objective:** To determine the effect of providing education through the VCC (Vitamin Challenging Card) game media on changes in knowledge and attitudes about the importance of vitamins (A, D, C, and B12) in adolescents. **Method:** This research is a quasi-experimental study using the Non Randomized Pretest-Posttest Control Group Design. The number of respondents in this study was 64 respondents. **Results:** Based on the results of the T-Test Dependent test, it was proven that there was an effect of giving VCC game media on the level of knowledge and attitudes of the treatment group ( $p = 0.0001$ ). In the control group, it was also proven that there was an effect of providing education using power points on the level of knowledge and attitudes ( $p = 0.0001$ ). Then, based on the Independent T-Test test, it was found that there was a difference in knowledge between the treatment group and the control group ( $p = 0.001$ ). There were also differences in attitudes between the treatment group and the control group ( $p = 0.036$ ). **Conclusion:** VCC game media can be an alternative medium for providing nutrition education to adolescents because it can increase knowledge and attitudes about the importance of vitamins (A, D, C, and B12).

**Keywords:** VCC game media, adolescents, knowledge and attitudes, vitamins.