



ABSTRAK

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI GIZI
SKRIPSI, JULI 2022
DANIEL HARTANTO
PENGARUH PEMBERIAN MEDIA EDUKASI *NUTRIZONE* TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP MENGENAI SINDROM METABOLIK PADA
DEWASA AWAL DI WILAYAH JAKARTA BARAT**

Pendahuluan: Sindrom metabolik adalah suatu penyakit yang sering terjadi dikalangan dewasa awal. Menjaga gaya hidup yang baik untuk mencegah penyakit tidak menular terjadi sangatlah penting untuk menjaga kualitas hidup yang baik. Pada masa dewasa awal juga Sebagian besar masih kurang terpapar informasi terkait sindrom metabolik sehingga perlu diberikan intervensi terkait sindrom metabolik. Penelitian ini menggunakan media intervensi permainan papan (*gameboard*) *nutrizona*. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *nutrizona* terhadap pengetahuan dan sikap dewasa awal terhadap sindrom metabolik. **Metode:** penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental *Pre* dan *Post-test* design dan jumlah responden sebanyak 40 orang dewasa awal. **Hasil:** Responden mendapat edukasi menggunakan media *nutrizona*, berdasarkan uji *Paired Sample T-test*, dan *Wilcoxon* didapatkan hasil ada perbedaan pengetahuan serta sikap sindrom metabolik ($p < 0.05$). **Simpulan:** Permainan papan *nutrizona* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap dewasa awal sehingga dapat digunakan sebagai media edukasi.

Kata Kunci: *Nutrizona*, Pengetahuan Sindrom Metabolik, Sikap Sindrom Metabolik



ABSTRACT

**ESA UNGGUL UNIVERSITY
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
NUTRITION MAJOR
ESSAY, JULI 2022
DANIEL HARTANTO**

THE EFFECT OF NUTRIZONE EDUCATIONAL MEDIA ON KNOWLEDGE AND ATTITUDE ABOUT METABOLIC SYNDROME IN EARLY ADULTS IN THE WEST JAKARTA REGION

Introduction: Metabolic syndrome is a disease that often occurs in early adulthood. Maintaining a good lifestyle to prevent non-communicable diseases from occurring is important to maintain a good quality of life. In early adulthood, most of the information related to the metabolic syndrome is still not open, so it is necessary to provide interventions related to the metabolic syndrome. This study uses the nutrizone gameboard as a media intervention

Purpose: This study aims to determine the effect of nutrizone on adult knowledge and attitudes towards metabolic syndrome. **Method:** Quasi Experimental Pre dan Post-test design dan jumlah responden sebanyak 40 orang dewasa awal. **Result:** The research method used was Quasi Experimental Pre and Post-test design and the number of respondents was 40 early adults. Respondents received education using nutrizone, based on the Paired Sample T-test, and Wilcoxon got the results that there were differences in knowledge and attitudes of the metabolic syndrome ($p < 0.05$). **Conclusion:** nutrizone board games can improve early adult knowledge and attitudes so that they can be used as educational media.

Keyword: *Nutrizone*, Metabolic Syndrome Knowledge, Metabolic Syndrome Attitude