

## ABSTRAK



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

ELIES NURAINI UTAMI

### **PENGARUH EDUKASI MEDIA PERMAINAN “NUTRI SPIN” TERHADAP PENGETAHUAN DAN PEMILIHAN JAJANAN SEHAT PADA ANAK USIA 9-11 TAHUN DI KOTA SERANG**

VI Bab, 145 Halaman, 15 Tabel, 4 Gambar, 5 Lampiran

**Latar Belakang:** Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) merupakan segala jenis pangan yang dijual di lingkungan sekolah baik di kantin sekolah maupun di sekitar lingkungan sekolah. Dampak masalah kesehatan seperti diare yang akan terjadi jika pangan jajanan anak sekolah mengandung BTP yang berbahaya dapat menyebabkan permasalahan kesehatan. Pengetahuan yang rendah terkait pangan jajanan dikarenakan pemberian edukasi yang masih belum efektif dan inovatif untuk anak usia sekolah. Media pembelajaran merupakan perangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang mempermudah yaitu dengan media berbasis permainan. Inovasi media pembelajaran berbasis permainan akan terus memiliki keterbaruan, guna halnya mampu memecahkan persoalan pembelajaran di saat ini maupun di masa yang akan datang. Media pembelajaran berbasis permainan ini diberi nama “Nutri-spin”.

**Tujuan:** Mengetahui pengaruh edukasi media permainan “Nutri Spin” terhadap pengetahuan dan pemilihan jajanan sehat pada anak usia 9-11 tahun di kota serang.

**Metode Penelitian:** *Quasi Eksperimental* dengan rancangan *pre-test post-test control group design*. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 60 siswa. Analisis data menggunakan *Paired Sample T-test*, *Wilcoxon*, *Independent T-test* dan *Mann Whitney*.

**Hasil:** Rata-rata skor pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan dengan intervensi media *Nutri Spin* saat *pre-test*, *post-test 1*, dan *post-test 2* adalah 75.58, 85.80, 88.44 sedangkan pada kelompok kontrol 79.80, 80.03, 85.59. Rata-rata skor perilaku pada kelompok perlakuan saat *pre-test*, *post-test 1*, dan *post-test 2* adalah 75.58, 80.03, 85.59 sedangkan pada kelompok kontrol 80.03, 82.92, 84.04. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian media permainan *Nutri Spin* terhadap peningkatan pengetahuan pemilihan jajanan sehat ( $p \leq 0.05$ ) dan perilaku pemilihan jajanan sehat ( $p \leq 0.05$ ).

**Kesimpulan:** Media permainan *Nutri Spin* dapat digunakan menjadi salah satu media yang berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan perilaku pemilihan jajanan anak usia sekolah.

**Kata kunci:** Media Permainan *Nutri Spin*, Jajanan Sehat, pengetahuan dan perilaku.

## ABSTRACT



UNIVERSITY ESA UNGGUL  
FACULTY OF HEALTH SCIENCE  
NUTRITION SCIENCE STUDY PROGRAM  
UNDERGRADUATE THESIS, NOVEMBER 2022

ELIES NURAINI UTAMI

### **THE INFLUENCE OF "NUTRI SPIN" GAME MEDIA EDUCATION ON KNOWLEDGE AND SELECTION OF HEALTHY SNACKS IN CHILDREN AGED 9-11 YEARS IN SERANG CITY**

VI Chapter, 145 Page, 15 Table, 4 Chart, 5 Attachment

**Background:** Food Snacks for School Children (FSSC) are all types of food sold in the school environment, both in the school canteen and around the school environment. The impact of health problems that will occur if school children's snack food contains BTP. which is not for food, can cause many health problems, one of which is diarrhoea. One of the causes is the low knowledge about snack food caused by ineffective and innovative education for school-age children. One media that can be used is the Nutri Spin game media.

**Objective:** Knowing the influence of providing Nutri Spin game media on increasing knowledge and behaviour of healthy snack selection in school-age children.

**Method:** Quasi-Experimental with pre-test post-test control group design. This study used a sample of 60 students. Data analysis using Paired Sample T-test, Wilcoxon, Independent T-test and Mann Whitney.

**Result:** The mean scores of nutritional knowledge in the treatment group with the Nutri Spin media intervention during the pre-test, post-test 1, and post-test 2 were 75.58, 85.80, 88.44, while those in the control group were 79.80, 80.03, 85.59. The average behaviour scores in the treatment group at the pre-test, post-test 1, and post-test 2 were 75.58, 80.03, and 85.59, while those in the control group were 80.03, 82.92, and 84.04. The results of the study showed that there was an effect of providing Nutri Spin game media on increasing knowledge of choosing healthy snacks ( $p \leq 0.05$ ) and behaviour in choosing healthy snacks ( $p \leq 0.05$ ).

**Conclusion:** Nutri Spin game media can be used as media that affects the increase in knowledge and behaviour of snack selection for school-age children.

**Keywords:** Nutri Spin Game Media, Healthy Snacks, knowledge and behaviour.