



ABSTRAK

UNIVERSITAS ESA UNGGUL
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI ILMU GIZI
SKRIPSI, AGUSTUS 2015

EKA PUJI ARIWIDYANINGSIH

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI TERHADAP PENGETAHUAN PENTINGNYA SARAPAN PAGI PADA SISWA SDN GATOT SUBROTO 1 KOTA BANDUNG

VI Bab, 96 Halaman, 9 Tabel, 5 Grafik, 6 Lampiran

Latar Belakang: Sarapan adalah makan yang pertama dalam sehari sebelum melakukan aktivitas. Berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat terutama bagi pelajar. Prevalensi anak yang tidak terbiasa sarapan sebanyak 78.5%. Perilaku kebiasaan sarapan kurang dapat dilatarbelakangi oleh rendahnya pengetahuan anak tentang gizi. Berbagai cara dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan, salah satunya adalah memberikan informasi melalui media promosi. Media promosi yang digunakan pada penelitian ini adalah permainan.

Tujuan: Mengetahui pengaruh pemberian permainan sebagai media promosi terhadap pengetahuan pentingnya sarapan pagi pada siswa SDN Gatot Subroto 1 Kota Bandung.

Metode: Penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan menggunakan rancangan *Pretest-Posttest Group*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni - Agustus 2015. Populasi studi penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SDN Gatot Subroto 1. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 52. Analisis menggunakan *paired t-test* dan *independent t-test*.

Hasil: Data deskriptif menunjukkan usia sampel 9 tahun sebesar 46.2%, sampel dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 57.7%, dan pendidikan ibu tinggi pada kelompok ular tangga sebesar 73.1%. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian permainan pada kelompok permainan ular tangga ($p < 0.05$) dan kartu kwartet ($p < 0.05$) serta tidak ada perbedaan selisih skor pengetahuan antara kelompok permainan ular tangga dan kartu kwartet ($p \geq 0.05$).

Kesimpulan: Pemberian permainan sebagai media promosi berpengaruh terhadap pengetahuan pentingnya sarapan pagi pada siswa SDN Gatot Subroto 1 Kota Bandung. Permainan dapat diberikan sebagai media baru dalam proses pembelajaran.

Daftar Bacaan: 56 (2000-2015)

Kata Kunci: *permainan, media promosi, pengetahuan, sarapan pagi*