



## ABSTRAK

UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
FAKULTAS ILMU-ILMU KESEHATAN  
PROGRAM STUDI ILMU GIZI  
SKRIPSI, JULI 2016

SISCA ANGGREINI

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN, SIKAP DAN TINDAKAN KONSUMSI CAIRAN PADA SISWA SMP KELAS VII DI SMPN 220 JAKARTA BARAT TAHUN 2016**

xvi, VI bab, 134 halaman, 22 tabel, 6 gambar, 4 grafik, 10 lampiran

**Latar Belakang :** Salah satu masalah gizi pada remaja adalah kurangnya konsumsi cairan yang mengakibatkan buruknya performa fisik juga kesehatan. Berdasarkan hasil penelitian Stiawati (2013), masih terdapat 14% pengetahuan yang kurang tentang konsumsi cairan pada remaja, dan masih terdapat 56% remaja memiliki sikap yang negatif terhadap konsumsi cairan. Menurut Briawan *et al.*, (2011), masih terdapat 24,1% remaja yang asupan cairannya kurang dari 90% kebutuhan. Tidak efektifnya pendidikan gizi pada remaja menyebabkan perilaku yang salah. Peran media sangat besar pada proses belajar mengajar, media mempunyai berbagai kelebihan antara lain membuat konsep yang abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis dan jelas. **Tujuan:** Mengetahui pengaruh media permainan monopoli terhadap perubahan pengetahuan, sikap dan tindakan konsumsi cairan pada siswa SMP kelas VII di SMPN 220 Jakarta Barat tahun 2016. **Metode Penelitian:** Jenis penelitian yang digunakan adalah Pre eksperimen dengan rancangan *one group pretest posttest*. Jumlah sampel 49 siswa dengan teknik pengambilan acak sistematis. **Hasil Penelitian:** Data univariat terbanyak didapatkan pada jenis kelamin perempuan, tingkat pendidikan orang tua SLTA/MA, jenis pekerjaan ayah adalah wiraswasta dan untuk ibu adalah tidak bekerja, 73,5% pengetahuan kurang pada (*pretest*) dan menjadi baik sebesar 81,6%. 26,5% memiliki sikap negatif (*pretest*) dan mengalami penurunan menjadi 16,3%, sebanyak 24,5% (*pretest*) memiliki tindakan yang kurang dan mengalami penurunan menjadi 10,2% dengan peningkatan rata-rata asupan cairan dari 1.734,3 ml menjadi 2.001,1 ml. Data bivariat menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna secara statistik pada perubahan pengetahuan, sikap dan tindakan yang dibuktikan dengan  $P < 0,000$  yaitu  $< 0,05$ . **Kesimpulan :** Penyuluhan tentang konsumsi cairan dengan menggunakan media permainan monopoli efektif mengubah pengetahuan, sikap dan tindakan siswa.

Kata Kunci : Cairan, Penyuluhan Gizi, Media Permainan Monopoli

Daftar Pustaka: 61 bacaan (2003-2015)