

**PENGARUH EDUKASI GIZI DENGAN MEDIA TEKA-TEKI  
SILANG DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP  
PENGETAHUAN GIZI SEIMBANG PADA ANAK USIA  
SEKOLAH DI SD NEGERI REMPOA 1 KOTA TANGERANG  
SELATAN**

**Andita Arifianita Putri**

**Abstrak**

Masalah gizi pada anak usia sekolah dapat terjadi akibat kurangnya pengetahuan. Masa usia sekolah merupakan waktu tepat memberikan edukasi gizi agar dapat mendorong kebiasaan makan dan perilaku hidup sehat. Edukasi gizi memerlukan media menarik dan menyenangkan agar lebih mudah dipahami. Media teka-teki silang dan video animasi dapat digunakan sebagai alat bantu edukasi. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh edukasi gizi dengan media teka-teki silang dan video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang pada anak usia sekolah di SD Negeri Rempoa 1 Kota Tangerang Selatan. Metode yang digunakan jenis quasi eksperimental dengan *pretest* dan *posttest group design*. Sebanyak 54 siswa kelas V dipilih secara *stratified random sampling* kemudian dibagi menjadi dua kelompok media. Uji statistik yang digunakan yaitu *paired sample t-test* dan *independent t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pengaruh edukasi gizi sebelum dan sesudah diberikan media teka-teki silang ( $p = 0,003$ ) serta ada perbedaan pengaruh edukasi gizi sebelum dan sesudah diberikan media video animasi ( $p = 0,000$ ) terhadap pengetahuan gizi seimbang. Selain itu, didapatkan hasil tidak ada perbedaan efektivitas pemberian edukasi gizi antara media teka-teki silang dengan video animasi terhadap pengetahuan gizi seimbang ( $p = 0,987$ ).

**Kata Kunci** : Anak Usia Sekolah, Edukasi Gizi, Gizi Seimbang, Teka-Teki Silang, Video Animasi

# **EFFECT OF NUTRITION EDUCATION WITH CROSSWORD PUZZLES AND ANIMATION VIDEOS ON BALANCED NUTRITION KNOWLEDGE ON SCHOOL-AGE CHILDREN IN SD NEGERI REMPOA 1 KOTA TANGERANG SELATAN**

**Andita Arifianita Putri**

## **Abstract**

Nutritional problems in school-age children can occur because of less knowledge. School-age period is the right time for provide nutrition education to encourage healthy eating habits and behaviors. Nutrition education needs the interesting and fun media to make it easier to understand. Crossword puzzles and animation videos can be used as nutrition educational media. This study aims is to determine the influence of nutrition education with crossword puzzles and animation videos on balanced nutrition knowledge in school-age children in SD Negeri Rempoa 1 Kota Tangerang Selatan. The methods that used is a quasi-experimental with a pretest and posttest group design. The 54 students from grade five were selected by stratified random sampling and divided into two media groups. The results showed that there were differences in the influence of nutrition education before and after being given crossword puzzles ( $p = 0.003$ ) and animation video ( $p = 0.000$ ) on balanced nutrition knowledge. The results also showed that there was no difference in the effectiveness of nutrition education between crossword puzzles and animated videos on balanced nutrition knowledge ( $p = 0.987$ ).

**Keywords :** Animation Videos, Balanced Nutrition, Crossword Puzzles, Nutrition Education, School-Age Children