



**PENGARUH EDUKASI GIZI DENGAN MEDIA PERMAINAN
KARTU DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN
KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA SEKOLAH**

SKRIPSI

GENDIS FATHIA FAJARINA

1910714049

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

PROGRAM STUDI GIZI PROGRAM SARJANA

2023



**PENGARUH EDUKASI GIZI DENGAN MEDIA PERMAINAN
KARTU DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN
KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA SEKOLAH**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Gizi**

GENDIS FATHIA FAJARINA

1910714049

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KESEHATAN

PROGRAM STUDI GIZI PROGRAM SARJANA

2023

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Gendis Fathia Fajarina

NRP : 1910714049

Tanggal : 04 Juli 2023

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 04 Juli 2023

Yang Menyatakan,



(Gendis Fathia Fajarina)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Gendis Fathia Fajarina
NRP : 1910714049
Fakultas : Ilmu Kesehatan
Program Studi : Gizi Program Sarjana

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **“Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Permainan Kartu dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Usia Sekolah”**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 04 Juli 2023

Yang menyatakan,



(Gendis Fathia Fajarina)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama : Gendis Fathia Fajarina
NRP : 1910714049
Program Studi : Gizi Program Sarjana
Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Permainan
Kartu dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan
Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Usia Sekolah

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Gizi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Utami Wahyuningsih, S.Gz., M.Si

Ketua Penguji



Nanang Nasrulloh, STP., M.Si

Penguji I



Dr. Ibnu Malkhan Bakhrul Ilmi, S.Gz., M.Si

Penguji II (Pembimbing)



Desmawati, SKp. M.Kep. Sp.Mat, PhD

Dekan FIKES UPN "Veteran" Jakarta



Dr. Nur Intania Sofianita, S.I.Kom., MKM

Koordinator Program Studi Gizi Program Sarjana

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 04 – Juli – 2023

PENGARUH EDUKASI GIZI DENGAN MEDIA PERMAINAN KARTU DAN VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA SEKOLAH

Gendis Fathia Fajarina

Abstrak

Berdasarkan hasil laporan Riskesdas 2018, sebanyak 95,5% penduduk Indonesia kurang konsumsi sayur/buah. Dampak dari kurang konsumsi buah dan sayur dapat menyebabkan beberapa masalah gizi, seperti obesitas pada anak sekolah dan gangguan saluran pencernaan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memberi informasi terkait buah dan sayur adalah dengan pemberian edukasi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi dengan media kartu dan video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayur pada anak usia sekolah di SDN Balekambang 01 Pagi. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimental dengan rancangan *pre-post test group design* yang melibatkan 124 siswa kelas III, IV, dan V yang dipilih dengan teknik *stratified random sampling*. Terdapat perbedaan pengetahuan *pre-post test* responden terhadap edukasi gizi dengan media permainan kartu ($p = 0,000$) dan video animasi ($p = 0,000$). Tidak terdapat perbedaan peningkatan pengetahuan antar dua media yang ditunjukkan dengan $p \text{ value} = 0,221$ ($p \text{ value} > 0,05$). Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh edukasi gizi dengan media permainan kartu dan video animasi terhadap pengetahuan buah dan sayur pada siswa di SDN Balekambang 01 Pagi.

Kata Kunci: Buah dan Sayur, Edukasi Gizi, Permainan Kartu, Video Animasi

THE IMPACT OF NUTRITION EDUCATION BASED ON CARD GAME AND ANIMATED VIDEO TOWARDS VEGETABLES AND FRUITS CONSUMPTION KNOWLEDGE OF SCHOOL AGE CHILDREN

Gendis Fathia Fajarina

Abstract

Based on the results of the 2018 Riskesdas report, approximately 95.5% of the Indonesian population has insufficient consumption of vegetables/fruits. The impact of inadequate fruit and vegetable consumption can lead to several nutritional problems, such as obesity in schoolchildren and digestive disorders. One of the efforts that can be made to provide information related to fruits and vegetables is through educational interventions. The purpose of this research is to determine the influence of nutrition education using card games and animated videos on the knowledge of fruits and vegetables among school-aged children at Balekambang 01 Pagi Elementary School. The research design used was a quasi-experimental design with a pre-post test group design involving 124 students from grades III, IV, and V selected through stratified random sampling technique. There were differences in the pre-post test knowledge of the respondents regarding nutrition education using card game media ($p = 0.000$) and animated video media ($p = 0.000$). There was no significant difference in the knowledge improvement between the two media, as indicated by a p-value of 0.221 ($p\text{-value} > 0.05$). Conclusion of this research is there is an influence of nutrition education using card games and animated videos on the knowledge of fruits and vegetables among students at Balekambang 01 Morning Elementary School.

Keywords: Animated Videos, Card Games, Fruits and Vegetables, Nutrition Education.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya yang melimpah sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik. Judul yang dipilih penulis dalam proposal ini adalah Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Permainan Kartu dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Usia Sekolah.

Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Dr. Ibnu Malkan Bakhrul Ilmi, S.Gz., M.Si. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak kritik, saran, dukungan, serta bimbingan yang terbaik dan sangat bermanfaat, Bapak Nanang Nasrulloh, STP., M.Si selaku dosen penguji II yang telah memberikan penulis saran serta arahan yang terbaik dan sangat bermanfaat, Ibu Utami Wahyuningsih, S.Gz., M.Si selaku dosen penguji utama yang telah memberikan penulis saran serta arahan yang terbaik dan sangat bermanfaat. Tidak lupa juga penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Gizi Program Sarjana Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah bersedia membagikan ilmu yang bermanfaat.

Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu, kakak, sepupu, serta para sahabat dan teman-teman yang tanpa henti memberikan bantuan baik secara moral maupun materil selama penyusunan skripsi ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada pihak sekolah khususnya Ibu Suwarti selaku kepala sekolah dan Bapak Arief selaku admin sekolah yang telah menyambut baik dan membantu penulis melaksanakan penelitian di SDN Balekambang 01 Pagi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, penulis sangat menghargai jika terdapat kritik dan saran dari para pembaca agar menjadi masukan untuk penelitian ini.

Jakarta, 04 Juli 2023

Penulis

Gendis Fathia Fajarina

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
II.1 Buah dan Sayur	7
II.4 Pengetahuan Buah dan Sayur.....	13
II.5 Media Edukasi Gizi	15
II.6 Matriks Penelitian	19
II.7 Kerangka Teori.....	23
II.8 Kerangka Konsep	24
II.9 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
III.1 Waktu dan Tempat Penelitian	25
III.2 Desain Penelitian.....	25
III.3 Populasi dan Sampel	25
III.4 Pengumpulan Data	29
III.6 Definisi Operasional.....	36
III.7 Analisis Data	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
IV.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
IV.2 Analisis Univariat.....	41
IV.3 Analisis Bivariat	51
IV.4 Keterbatasan Penelitian	58
BAB V PENUTUP	59

V.1 Kesimpulan	59
V.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
RIWAYAT HIDUP	69
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Matriks Penelitian Terdahulu.....	19
Tabel 2	Jumlah Sampel Per Kelas.....	29
Tabel 3	Ilustrasi Cara Bermain Kartu	30
Tabel 4	Teknis Intervensi Edukasi Gizi Permainan Kartu.....	33
Tabel 5	Teknis Intervensi Edukasi Gizi Video Animasi.....	33
Tabel 6	Definisi Operasional	36
Tabel 7	Hasil Uji Validitas Kuesioner	37
Tabel 8	Hasil Uji Reliabilitas	38
Tabel 9	Karakteristik Responden	41
Tabel 10	Tingkat Kesukaan Media Permainan Kartu	42
Tabel 11	Tingkat Kesukaan Media Video Animasi.....	44
Tabel 12	Sebaran Tingkat Pengetahuan Responden	46
Tabel 13	Distribusi Jawaban Benar Pertanyaan Pre Test dan Post Test	47
Tabel 14	Uji Normalitas.....	51
Tabel 15	Perbedaan Pengaruh Edukasi Gizi Media Permainan Kartu.....	52
Tabel 16	Perbedaan Pengaruh Edukasi Gizi Media Video Animasi.....	54
Tabel 17	Perbedaan Efektivitas Media terhadap Pengetahuan Buah dan Sayur.	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Kerangka Teori.....	23
Gambar 2	Kerangka Konsep	24
Gambar 3	Perhitungan dengan Aplikasi Sample Size.....	28
Gambar 4	Lokasi Penelitian	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Persetujuan Etik
Lampiran 2	Lembar Monitoring Bimbingan
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian
Lampiran 4	Penjelasan Penelitian
Lampiran 5	Lembar Persetujuan Sebelum Penelitian
Lampiran 6	Kuesioner Penelitian
Lampiran 7	Media Edukasi Gizi
Lampiran 8	Uji Kelayakan Media
Lampiran 9	Output SPSS Uji Bivariat
Lampiran 10	Dokumentasi Kegiatan