



UNIVERSITAS ANDALAS

**PENGARUH EDUKASI GIZI MENGGUNAKAN MEDIA *BOARD*
GAME TERHADAP PERILAKU PEMILIHAN JAJANAN PADA
SISWA DI SDN 03 BINUANG KAMPUNG DALAM**

Oleh:

YUNISTIA CHELSY

No. BP. 1811221021



Pembimbing I: Dr. Syahrial, SKM, M.Biomed

Pembimbing II: Dr. Deni Elnovriza, STP, M.Si

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG, 2023

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ANDALAS**

Skripsi, Januari 2023

Yunistia Chelsy, No.BP. 1811221021

**PENGARUH EDUKASI GIZI MENGGUNAKAN MEDIA *BOARD GAME*
TERHADAP PERILAKU PEMILIHAN JAJANAN PADA SISWA DI SDN 03
BINUANG KAMPUNG DALAM**

x + 100 halaman, 21 tabel, 2 gambar, 14 lampiran

ABSTRAK

Tujuan Penelitian

Kebiasaan mengonsumsi jajanan tidak sehat pada anak sekolah dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan. Edukasi gizi dapat mengubah perilaku pemilihan jajanan pada anak menjadi lebih baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi menggunakan media *board game* terhadap perilaku pemilihan jajanan pada siswa di SDN 03 Binuang Kampung Dalam tahun 2022.

Metode

Jenis penelitian ini adalah *pre eksperimental: one group pretest posttest*. Media yang digunakan adalah *board game*. Penelitian dilakukan di SDN 03 Binuang Kampung Dalam Kota Padang pada bulan September-November 2022. Responden terdiri dari 40 orang siswa kelas IV dan V dengan teknik *proportionate random sampling*. Pengumpulan data menggunakan angket pengetahuan, sikap, dan praktik pemilihan jajanan. Analisis data dilakukan dengan uji *Paired t test* dan uji *Wilcoxon*.

Hasil

Sebelum edukasi gizi siswa memiliki rerata skor pengetahuan 20,5 skor sikap 29,48, dan praktik 23,05. Setelah edukasi gizi skor pengetahuan 32,5, sikap 33,78, dan praktik 26,23. Hasil uji statistik menunjukkan terjadinya peningkatan perilaku dengan *p-value* 0,001 tentang pemilihan jajanan.

Kesimpulan

Pemberian edukasi gizi melalui *board game* berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan, sikap, dan praktik pemilihan jajanan pada siswa. Diharapkan kepada tenaga kesehatan di Kota Padang agar melakukan edukasi gizi tentang jajanan di sekolah dan menerapkan permainan sebagai alternatif media edukasi kepada anak usia sekolah.

Daftar Pustaka : 68 (2004 – 2022)

Kata Kunci : Edukasi gizi, pemilihan jajanan, board game, perilaku, pengetahuan, sikap, praktik

**FACULTY OF PUBLIC HEALTH
ANDALAS UNIVERSITY**

Undergraduate Thesis, January 2023

YUNISTIA CHELSY, NO.BP. 1811221021

**THE EFFECT OF NUTRITION EDUCATION USING BOARD GAME ON
THE SNEAKING SELECTION BEHAVIOR OF STUDENTS AT SDN 03
BINUANG KAMPUNG DALAM**

x + 100 pages, 21 tables, 2 pictures, 14 appendix

ABSTRACT

Objective

The habit of consuming unhealthy snacks in school children can cause various health problems. Nutrition education can change the behavior of choosing snacks in children for better. This study aims to determine the effect of nutrition education using board game media on the behavior of choosing snacks for students at SDN 03 Binuang Kampung Dalam in 2022.

Method

This type of research is pre-experimental: one group pretest and posttest. The media used is a board game. The research was conducted at SDN 03 Binuang Kampung Dalam in Padang City from September to November 2022. Respondents consisted of 40 students in grades IV and V using proportionate random sampling technique. Collecting data using a questionnaire of knowledge, attitudes, and practice of selecting snacks. Data analysis was using the Paired t-test and Wilcoxon test.

Result

Before nutrition education, students had a knowledge score of 20,5, an attitude score of 29,48, and a practice score of 23,05. After nutrition education, the knowledge score was 32,5, the attitude was 33,78, and practice was 26,23. The results of statistical tests showed an increase in behavior is p-value 0,001 about choosing snacks.

Conclusion

Providing nutrition education through board games influence student's knowledge, attitudes, and practice of selecting snacks. It's expected that health workers in the city of Padang will carry out nutrition education about snacks at school and apply games as an alternative educational medium for school-age children.

References : 68 (2004 – 2022)

Keywords : Nutrition education, sneaking selection, board game, behavior, knowlegde, attitude, practice