



**UNIVERSITAS ANDALAS**

**EFEKTIFITAS PENDIDIKAN GIZI MENGGUNAKAN MEDIA  
LEMBAR BALIK DAN PERMAINAN KWARTET GIZI  
TERHADAP PENGETAHUAN SISWA TENTANG GIZI  
SEIMBANG DI SDN 03 ALAI KOTA PADANG**



**Pembimbing 1 : Dr. Denas Symond, MCN**

**Pembimbing 2 : Dr. Fauzi Arasj, M.Kes**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT**

**UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG, 2018**

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
UNIVERSITAS ANDALAS**

**Skripsi, Juli 2018**

**GEMANTARI NORA LEVYA, No. BP. 1611226010**

**EFEKTIFITAS PENDIDIKAN GIZI MENGGUNAKAN MEDIA LEMBAR  
BALIK DAN PERMAINAN KWARTET GIZI TERHADAP PENGETAHUAN  
SISWA TENTANG GIZI SEIMBANG DI SDN 03 ALAI KOTA PADANG  
TAHUN 2018**

**x + 86 halaman, 23 tabel, 5 gambar, 1 grafik, lampiran**

**ABSTRAK**

**Tujuan**

Laporan Dinkes selama 3 tahun terakhir selalu terdapat masalah gizi. Tahun 2016 status gizi kurus ialah 2,9 % dan gemuk 3,6 %. Permasalahan gizi dan sikap tentang gizi yang kurang baik pada anak sekolah dasar salah satunya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan tentang gizi. Pendidikan gizi dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan gizi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pendidikan gizi menggunakan media lembar balik dan permainan kwartet gizi terhadap pengetahuan gizi seimbang di SDN 03 Alai Kota Padang tahun 2018.

**Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Quasi Experiment* dengan rancangan *pretest-posttest with control group*. Populasi studi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 03 Alai sebanyak 96 siswa. Data pengetahuan gizi seimbang diperoleh dengan alat ukur angket. Analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test*, *Wilcoxon*, dan *Kruskall Wallis*.

**Hasil**

Analisis data menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan dan terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media lembar balik, permainan kwartet gizi maupun tanpa menggunakan media. Ada perbedaan yang signifikan perubahan pengetahuan siswa antara ketiga kelompok perlakuan ( $P < 0,05$ ).

**Kesimpulan**

Media permainan kwartet gizi (gain score 0,58) lebih efektif daripada media lembar balik (gain score 0,24) dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang gizi seimbang. Media ini bisa digunakan oleh pihak sekolah sebagai media baru dalam proses pembelajaran.

**Daftar Pustaka: 38 (1998-2017)**

**Kata Kunci: Pendidikan Gizi, Pengetahuan Gizi, Lembar Balik, Permainan Kwartet Gizi**

**FACULTY OF PUBLIC HEALTH  
ANDALAS UNIVERSITY**

**Undergraduate Thesis, July 2018**

**GEMANTARI NORA LEVYA, No. BP. 1611226010**

**EFFECTIVENESS OF NUTRITIONAL EDUCATION USING FLIPH CHART  
MEDIA AND NUTRITIONAL QUARTET GAME ON STUDENTS  
KNOWLEDGE ABOUT BALANCED NUTRITION IN ELEMENTARY  
SCHOOL 03 ALAI PADANG CITY 2018**

**x + 86 pages, 23 tables, 5 pictures, 1 chart, appendices**

**ABSTRACT**

**Research Objectives**

Report on health services during the last 3 years, there is always the problem of nutrition. The year 2016 skinny nutritional status was 2.9 % and 3.6 % fat. Nutrition problems and poor nutrition attitudes in elementary school children one of them is caused by lack of knowledge about nutrition. Nutrition education can be used to improve nutritional knowledge. This study aims to determine the effectiveness of nutritional education using flip chart media and nutritional quartet game on students knowledge about balanced nutrition at SDN 03 Alai Padang City 2018.

**Method**

The type of research used is *Quasi Experiment* research with *pretest-posttest with control group*. The population of this study is a student of grade V SDN 03 Alai as many as 96 students. Data of knowledge of balanced nutrition was obtained by questioner. The data analysis used *Paired Sample t-Test, Wilcoxon, and Kruskall Wallis*.

**Result**

Data analysis shows an increase in knowledge and there is a significant difference between student's knowledge before and after intervention using flip chart media , nutritional quartet game, or without media. There was a significant difference of students' learning changes between the three treatment groups ( $P < 0,05$ ).

**Conclusion**

Nutritional Quartet Game (gain score 0,58) is more effective than flip chart media (gain score 0,24) in improving knowledge about balanced nutrition. This media can be used by the school as a new media in the learning process.

**References: 38 (1998-2017)**

**Keywords: Nutrition Education, Nutritional Knowledge, Flip Chart,  
Nutritional Quartet Game**