



UNIVERSITAS ANDALAS

**PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP PENTINGNYA KONSUMSI
BUAH DAN SAYUR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN
DI SDN 12 PADANG LUA BANUHAMPU
KABUPATEN AGAM TAHUN 2024**

Oleh :

FAKHMAD SIDDIQ MEIDILA

1911222010

PEMBIMBING 1: Dr. Fivi Melva Diana, S.K.M., M.Biomed

PEMBIMBING 2: Resmiati S.K.M., M.K.M

FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG, 2024

**FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS ANDALAS**

Skripsi, Agustus 2024

FAKHMAD SIDDIQ MEIDILA, No. BP. 1911222010

**PENGARUH PERMAINAN KARTU KUARTET TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP PENTINGNYA KONSUMSI BUAH DAN
SAYUR PADA ANAK USIA 10-12 TAHUN DI SDN 12 PADANG LUA
BANUHAMPU KABUPATEN AGAM TAHUN 2024**

ABSTRAK

Tujuan

Permasalahan gizi rendahnya konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar dipicu oleh pengetahuan dan sikap tentang gizi yang kurang terutama gizi seimbang. Salah satu upaya meningkatkan pengetahuan dan sikap adalah dengan melakukan edukasi gizi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan kartu kuartet terhadap tingkat pengetahuan dan sikap siswa tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur di SDN 12 Padang Lua tahun 2024.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan *quasi-experiment* dengan desain *pretest-posttest with non-equivalent control group*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 12 Padang Lua di bulan Maret-April 2024. Sampel adalah siswa-siswi kelas V SDN 12 Padang Lua yang dibagi atas 25 siswa kelompok intervensi (kartu kuartet) dan 25 siswa kelompok kontrol yang diambil dengan teknik pengambilan *purposive sampling*. Analisis data terdiri dari univariat dan bivariat.

Hasil

Hasil penelitian pada kelompok kartu kuartet menunjukkan bahwa sebelum edukasi rerata skor pengetahuan 7,72 dan skor sikap 46,52 sedangkan setelah diberikan edukasi rerata skor pengetahuan 11,8 dan skor sikap 50,04. Hasil uji statistik diperoleh adanya perbedaan rerata pengetahuan dan sikap siswa SD dengan *p-value* pengetahuan = 0,000 dan sikap = 0,003 pada kelompok intervensi yang diberikan edukasi dengan metode kartu kuartet. Terdapat perbedaan rerata selisih pengetahuan (*p-value* = 0,000) dan sikap (*p-value* = 0,006) yang signifikan antara kelompok kartu kuartet dan kontrol.

Kesimpulan

Edukasi gizi dengan menggunakan metode permainan Kartu Kuartet berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur, dengan efektivitas sedang pada pengetahuan dan rendah pada sikap.

Daftar Pustaka : 67 (2013-2023)

Kata Kunci : anak usia sekolah, buah, kartu kuartet, pengetahuan, sayur, sikap

**FACULTY OF PUBLIC HEALTH
ANDALAS UNIVERSITY**

**Undergraduate Thesis, August 2024
FAKHMAD SIDDIQ MEIDILA, No. BP. 1911222010**

**THE EFFECT OF QUARTET CARD GAMES ON KNOWLEDGE AND
ATTITUDES ON THE IMPORTANCE OF FRUIT AND VEGETABLE
CONSUMPTION IN CHILDREN AGED 10-12 YEARS IN SDN 12 PADANG
LUA BANUHAMPU, AGAM REGENCY IN 2024.**

ABSTRACT

Objectives

The nutritional problem of low fruit and vegetable consumption among elementary school children is often triggered by poor knowledge and attitudes towards nutrition, especially balanced nutrition. One of the methods to improve knowledge and attitudes is through nutrition education. This research aims to determine the effectiveness of using quartet card game as an educational tool to improve knowledge and attitudes of students towards the importance of fruit and vegetable consumption at SDN 12 Padang Lua in 2024.

Methods

This research is a quasi-experimental study using pretest-posttest with non-equivalent control group design. This research was conducted at SDN 12 Padang Lua in March-April 2024. The sample was fifth grade students of SDN 12 Padang Lua, divided into 25 intervention group students (quartet card game) and 25 control group students selected by purposive sampling technique. Data analysis consisted of univariate and bivariate.

Results

The research results showed that in the quartet card group, the average knowledge score increased from 7.72 to 11.8, and the attitude score increased from 46.52 to 50.04 after the education intervention. Statistical tests showed a difference in the mean knowledge and attitude scores in the intervention group using the quartet card game method, with a p-value of 0.000 for knowledge and 0.003 for attitude. There was also a significant difference of mean in the knowledge (p-value = 0.000) and attitude (p-value = 0.006) between the quartet card game and control groups.

Conclusion

Nutrition education using the quartet card game method affects the knowledge and attitudes of elementary school students about the importance of fruit and vegetable consumption, with moderate effectiveness on knowledge and low effectiveness on attitude.

References : 67 (2013-2023)

Keywords : attitude, fruits, knowledge, quartet cards, school-age children, vegetables