

Pengaruh Game Pola Makan Sehat "Aku Bergizi" Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Anak Sekolah Dasar di Pondok Kelapa Jakarta Timur Tahun 2021 = The Effect of The Healthy Eating Pattern Game "Aku Bergizi" on The Improvement of Nutritional Knowledge of Elementary School Children in Pondok Kelapa East Jakarta 2021

Yulian Winata, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920570987&lokasi=lokal>

Abstrak

Pendidikan gizi selama masa kanak-kanak memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan makan yang sehat berkelanjutan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian pesan gizi pola makan sehat melalui game edukasi gizi "Aku Bergizi" terhadap peningkatan pengetahuan gizi pola makan sehat pada anak sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan kepada 60 responden yang terdiri dari kelas 3, 4 dan 5 di SDN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur pada bulan Mei hingga Juni. Jenis penelitian yang dilakukan kuantitatif dengan desain studi pra-eksperimental dan dilakukan secara one group pre-test dan post-test. Pengumpulan data dilakukan melalui pengisian kuesioner secara online pada saat sebelum intervensi (pre-test), setelah intervensi yang dilakukan dalam rentang seminggu (post-test 1) dan seminggu setelah post-test 1 yang menggambarkan retensi (post-test 2). Analisis statistik menggunakan uji T berpasangan menunjukkan rata-rata nilai pengetahuan total maupun berdasarkan kelompok pertanyaan dalam game meningkat pada post-test 1 ($p \text{ value} < 0.001$), lalu menurun pada post-test 2 tetapi masih lebih tinggi dibandingkan dengan pre-test. Hasil analisis menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata nilai pengetahuan yang signifikan terhadap frekuensi dan durasi bermain game. Sedangkan tidak ada perbedaan rata-rata nilai pengetahuan yang signifikan terhadap karakteristik responden seperti usia, jenis kelamin, keterpaparan sumber informasi, pendidikan ayah maupun ibu. Oleh karena itu, game edukasi gizi merupakan media yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan gizi anak usia sekolah dasar.

.....Nutrition education during childhood plays a substantial role in promotion of healthy eating habits throughout the life. This research is aiming to get to know the impact of nutrition-education through a video game called "Aku Bergizi" with an increase of knowledge of nutrition on children of elementary-school. This was done on 60 respondents which consist of 3rd, 4th, and 5th graders in SDN Pondok Kelapa 03 Pagi Jakarta Timur, from May to June. The research was quantitative, with pre-experimental study design, and was conducted twice on each group (before and after playthrough), to observe the learning impact after playing the game. Data was collected through online questionnaires a.) before the intervention (pre-test), b.) after the intervention, which was carried out within a week (post-test 1) and c.) a week after post-test 1 to see retention rate (post-test 2). Statistical analysis using paired T-test showed that the average total knowledge-score increased in post-test 1 ($p \text{ value} < 0.001$), then decreased in post-test 2 but was still higher than before the intervention (pre-test). Results showed a significant difference in the average-knowledge score on the frequency and duration of playing games, while no significant difference is found on the characteristics of the respondents such as age, gender, exposure to information sources, and the parents' education level. Therefore, video games are proven to be an effective media in increasing the nutrition-knowledge on children of elementary-school.