

## ABSTRAK

LAILA PUTRI FATMA SARI. Perbedaan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja dengan Permainan Monopoli Gizi sebagai Media Pendidikan Gizi. Dibimbing oleh Yessi Marlina, S.Gz, MPH dan Yessi Alza, SST, M.Biomed.

Berdasarkan Data Riset Kesehatan Dasar 2018 masalah gizi Anak Usia Sekolah di Indonesia masih cukup tinggi. Salah satu cara yang paling efektif adalah menyosialisasikan pengetahuan gizi melalui lembaga pendidikan. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran sistem permainan. Media bermain monopoli memberikan hiburan yang bernilai edukatif, karena dengan media itulah anak belajar. Salah satu permainan yang dikenal dan disukai anak-anak adalah monopoli yang dimodifikasi dengan menambahkan gambar atau tulisan. Permainan monopoli sebagai media pembelajaran siswa dinilai sangat efektif untuk menumbuhkan minat siswa dalam belajar, karena mudah dimainkan oleh AUS. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan pengetahuan tentang gizi seimbang pada remaja sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli gizi. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental* dengan rancangan *pretest* dan *posttest*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *simple random sampling* dengan populasi 65 responden. Analisa data dilakukan secara univariat dan bivariat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli gizi dan mengalami peningkatan skor. Pada hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan remaja sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli gizi.

**Kata Kunci : Pengetahuan Gizi, Monopoli Gizi, Gizi Seimbang**

## ABSTRACT

LAILA PUTRI FATMA SARI. Perbedaan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja dengan Permainan Monopoli Gizi sebagai Media Pendidikan Gizi. Dibimbing oleh Yessi Marlina, S.Gz, MPH dan Yessi Alza, SST, M.Biomed.

Based on the 2018 Basic Health Research Data, the nutrition problem for school-age children in Indonesia is still quite high. One of the most effective ways is to socialize nutritional knowledge through educational institutions. In this study developed a game system learning media. Monopoly playing media provides entertainment that has educational value, because with that media children learn. One of the games that children know and like is monopoly which is modified by adding pictures or writing. The monopoly game as a student learning medium is considered to be very effective in fostering student interest in learning, because it is easy for AUS to play. The purpose of this study was to determine differences in knowledge about balanced nutrition in adolescents before and after the monopoly nutrition game. This type of research is quasi-experimental with pretest and posttest designs. The sampling technique in this study was simple random sampling with a population of 65 respondents. Data analysis was carried out using univariate and bivariate methods. The results showed that there was a difference in the average score of knowledge before and after the nutrition monopoly game was played and the score increased. The results of the Wilcoxon test showed that there was a significant difference of 0.000 ( $p < 0.05$ ), thus concluding that there were differences in adolescent knowledge before and after the monopoly nutrition game was played.

**Keywords: Nutrition Knowledge, Nutrition Monopoly, Balanced Nutrition**