

The Influence Of Edutainment-Based Nutrition Education On The Knowledge And Behavior Of Vegetables And Fruits Consumption In Students Of Sdn 5 Barandasi

A.Mumba'ul Mukhniyati¹, Kurnia Yusuf², St.Masithah³, Musdalifah⁴, Musliha Mustary⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Gizi, STIKes Salewangang Maros
Email: mumbaulmukhniyati98@gmail.com

ABSTRACT

Vegetables and fruits are some useful food source for health, development, and growth. So those are very important to be consumed especially for children. One of the causes the lack consumption of vegetables and fruit is the lack children knowledge that will have an impact on their behavior. One of the efforts can be made is through nutrition education, because changes in one's knowledge can be started by providing information. This research aims to find out the influence of edutainment-based nutrition education on the knowledge and behavior of vegetables and fruits consumption in sdn 5 Barandasi students. This type of research is the Quasi Experiment, designed using a one group pretest-posttest design. The population in this study was all grade VI students at SD Negeri 5 Barandasi, as many as 73 students and sampling techniques using Purposive Sampling technique. Measurements are made using questionnaire sheets. The statistical test used is the wilcoxon signed rank test because the data is not distributed normally. The results showed that there was an increase in the average knowledge and behavior of vegetables and fruits consumption before and after being given edutainment-based nutrition education. Wilcoxon Signed Ranks Test statistical test results show that edutainment-based nutrition education has a significant influence on vegetables and fruits consumption knowledge in SDN 5 Barandasi students aimed at results (p value $0,003 < 0,05$) and vegetables and fruits consumption behavior in SDN 5 Barandasi students aimed at results (p value $0,004 < 0,05$). There is an influence of edutainment-based nutrition education on the knowledge and behavior of vegetables and fruits consumption in SDN 5 Barandasi students.

Keywords: *Nutrition Education, Edutainment, Vegetables, Fruits, Knowledge, Behavio*

Pengaruh Edukasi Gizi Berbasis Edutainment Terhadap Pengetahuan Dan Perilaku Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sdn 5 Barandasi

ABSTRAK

Sayur dan buah merupakan sumber pangan yang bermanfaat bagi kesehatan, perkembangan, dan pertumbuhan maka dari itu sangat penting dikonsumsi terutama bagi anak-anak. Salah satu penyebab kurangnya konsumsi sayur dan buah adalah kurangnya pengetahuan anak yang akan berdampak pada perilaku anak. Salah satu upaya dapat dilakukan yaitu melalui edukasi gizi, karena perubahan pengetahuan seseorang dapat dimulai dengan memberikan informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi gizi berbasis *edutainment* terhadap pengetahuan dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experiment*, dengan rancangan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa(i) kelas VI di SD Negeri 5 Barandasi, sebanyak 73 siswa dan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Pengukuran dilakukan menggunakan lembar kuesioner. Uji statistik yang digunakan adalah uji *wilcoxon signed rank test* karena data tidak terdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rerata pengetahuan dan perilaku konsumsi sayur dan buah sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment*. Hasil uji statistik *wilcoxon signed ranks test* menunjukkan bahwa edukasi gizi berbasis *edutainment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi yang ditunjukkan dengan hasil (p value $0,003 < 0,05$) dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi yang ditunjukkan dengan hasil (p value $0,004 < 0,05$). Terdapat pengaruh edukasi gizi berbasis *edutainment* terhadap pengetahuan dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi.

Kata Kunci: Edukasi Gizi, *Edutainment*, Sayur, Buah, Pengetahuan, Perilaku

PENDAHULUAN

Usia sekolah 7-12 tahun, merupakan masa yang mengalami tumbuh kembang yang cepat. Namun, pemberian gizi pada usia ini biasanya tidak berjalan secara sempurna, sehingga dapat menimbulkan beberapa masalah gizi pada anak. Masalah gizi dipengaruhi oleh banyak faktor dan bersifat kompleks, asupan makanan yang kurang dan penyakit infeksi yang tinggi merupakan dua faktor penyebab langsung kurang gizi. Asupan makanan sehari-hari sangat berpengaruh terhadap status gizi (Risti *et al.*, 2019).

Gizi pada anak sangat diperlukan untuk pertumbuhan fisik, kecerdasan, dan meningkatkan daya tahan tubuh dalam mencegah penyakit. Mereka sangat dianjurkan untuk mengkonsumsi makanan dengan kandungan gizi seimbang, cukup energi dan sesuai dengan kebutuhan gizi mereka (Adawiyah, Kurniati and Romadona, 2017).

Gizi seimbang merupakan susunan pangan sehari yang mengandung berbagai zat gizi dengan jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh. Salah satu pesan gizi seimbang yaitu memperbanyak konsumsi sayur dan buah sebanyak 300–400 gram per orang per hari (Kemenkes, 2014). Konsumsi buah dan sayur adalah salah satu pesan penting dalam pedoman gizi seimbang agar menuju masyarakat hidup sehat (Anggraeni and Sudiarti, 2018).

Sayur dan buah merupakan sumber pangan yang bermanfaat bagi kesehatan, perkembangan, dan pertumbuhan maka, sangat penting dikonsumsi terutama bagi anak-anak (Risti *et al.*, 2019). Berbagai kajian menunjukkan bahwa konsumsi buah dan sayur yang cukup turut berperan dalam menjaga kenormalan tekanan darah dan kadar kolesterol darah, menurunkan risiko sulit buang air besar dan kegemukan, mencegah demensia dan penyakit kronis seperti jantung koroner, diabetes, dan

beberapa jenis kanker, serta berperan dalam pengentasan defisiensi

mikronutrien. Secara keseluruhan diperkirakan 2,7 juta (1,8%) jiwa berpotensi bisa diselamatkan setiap tahun jika konsumsi buah dan sayur yang cukup meningkat (Hidayati *et al.*, 2017).

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan masih kurangnya konsumsi buah dan sayur, padahal Indonesia adalah negara yang kaya dengan berbagai buah dan sayur dan pangan yang mudah didapatkan. Konsumsi sayur dan buah dikategorikan kurang apabila konsumsi sayur dan buah kurang dari 5 porsi per hari selama 7 hari dalam seminggu. Berdasarkan data Risesdas 2018 menunjukkan tingkat konsumsi sayur dan buah penduduk Indonesia pada kelompok usia ≥ 5 tahun dikategorikan kurang yaitu sebesar 95,5% (Risesdas, 2018). Sedangkan data di Sulawesi Selatan menunjukkan 95,4% mengkonsumsi sayur dan buah kurang dari 5 porsi /hari. Demikian juga di kota Maros mengkonsumsi sayur dan buah kurang dari 5 porsi /hari lebih tinggi dari data nasional yaitu sebesar 98,7% (Risesdas, 2018).

Anak usia sekolah dasar (SD) merupakan masa yang sangat menentukan terjadinya pertumbuhan dan perkembangan yang baik. Asupan makanan yang bergizi seimbang penting untuk menjamin tumbuh kembang anak yang sehat dan aktif. Peran dan dukungan orang terdekat memengaruhi kebiasaan makan anak. Apabila kebiasaan makan baik, dengan menerapkan makanan sehat dan bergizi seimbang sejak dini, maka kebiasaan tersebut

akan berpengaruh hingga tumbuh dewasa nanti (Fristianti, 2017).

Salah satu penyebab kurangnya konsumsi sayur dan buah adalah kurangnya pengetahuan anak yang akan berdampak pada perilaku anak (Tia *et al.*, 2019). Oleh karena itu, perlu dilakukannya edukasi gizi pada anak usia sekolah (Faridah, Sitoayu and Nuzrina, 2019).

Kurangnya pengetahuan tentang suatu bahan makanan akan menyebabkan seseorang salah memilih makanan sehingga akan menurunkan konsumsi makanan sehat dan akan berdampak pada masalah gizi lainnya. Dapat dikatakan bahwa pengetahuan gizi merupakan langkah awal dalam terbentuknya perilaku konsumsi seseorang sehingga dapat dijadikan landasan dalam memilih makanan sehat dan bergizi termasuk buah dan sayur.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada pengaruh edukasi gizi berbasis *edutainment* terhadap pengetahuan dan perilaku konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi.

BAHAN DAN METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi experiment*. Desain pada penelitian ini yang digunakan adalah *one group pretest-posttest* dimana dalam desain ini, penelitian terlebih dahulu melakukan observasi pertama (*pre-test*) sehingga peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi dengan memberikan kuesioner *post-test* kepada responden setelah adanya intervensi dengan pemberian media video animasi dan permainan sambung kata. Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Barandasi, kelurahan Maccini Baji, Kecamatan

Lau, Kabupaten Maros pada bulan September 2019. Populasi pada penelitian ini adalah semua siswa kelas VI di SDN 5 Barandasi, sebanyak 73 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga didapatkan sampel sebanyak 32 responden.

Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner yang telah dilakukan uji validitas dan reabilitas. Data yang dikumpulkan berupa data karakteristik responden (usia, jenis kelamin, pekerjaan ayah, dan pekerjaan ibu), frekuensi konsumsi sayur dan buah menggunakan formulir FFQ, pengetahuan dan perilaku konsumsi sayur dan buah menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat. Analisis univariat menggunakan statistik deskriptif dan analisis bivariat menggunakan uji *paired sampel t-test*, jika data tidak normal maka menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test*.

HASIL

Tabel 1. Karakteristik Responden

Variabel	n	%
Usia		
11 Tahun	12	37,5
12 Tahun	20	62,5
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	8	25
Perempuan	24	75
Pekerjaan Ayah		
Pegawai Negeri Sipil	2	6,25
Wiraswasta	19	59,38
Petani	5	15,63
Buruh Bangunan	3	9,37
Tidak Bekerja	3	9,37
Pekerjaan Ibu		

Pegawai Negeri Sipil	2	6,25
Wiraswasta	2	6,25
Ibu Rumah Tangga	28	87,5
Total	32	100

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan bahwa dari 32 siswa 62,5% siswa, dalam kategori usia 12 tahun, 75% siswa dalam kategori berjenis kelamin perempuan, dari segi pekerjaan menunjukkan bahwa 59,38% ayah siswa bekerja sebagai wiraswasta dan 87,5% ibu siswa bekerja sebagai ibu rumah tangga.

Tabel 2. Food Frequency Questionnaire (FFQ) Konsumsi Sayur Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis Edutainment

Konsumsi Sayur	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Baik	7	21,9	8	25
Kurang	25	78,1	24	75
Total	32	100	32	100

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa dari 32 siswa, dalam kategori mengkonsumsi sayur sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yaitu baik sebesar 21,9% dan kurang sebesar 78,1%. Sedangkan kategori mengkonsumsi sayur sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yaitu baik sebesar 25% dan kurang sebesar 75%.

Tabel 3. Food Frequency Questionnaire (FFQ) Konsumsi Buah Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis Edutainment

Konsumsi Buah	Sebelum		Sesudah	
	n	%	n	%
Baik	18	56,3	25	78,1

Kurang	14	43,7	7	21,9
Total	32	100	32	100

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa dari 32 siswa, dalam kategori mengkonsumsi buah sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yaitu baik sebesar 56,3% dan kurang sebesar 43,7%. Sedangkan kategori mengkonsumsi buah sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yaitu baik sebesar 78,1% dan kurang sebesar 21,9%.

Tabel 4. Pengetahuan dan Perilaku Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis *Edutainment*

Variabel	Pre-test		Post-test	
	n	%	n	%
Pengetahuan				
Konsumsi sayur dan Buah				
Baik	10	31,2	16	50
Cukup	19	59,4	15	46,9
Kurang	3	9,4	1	3,1
Perilaku				
Konsumsi sayur dan Buah				
Baik	9	28,1	16	50
Cukup	17	53,1	13	40,6
Kurang	6	18,8	3	9,4
Total	32	100	32	100

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan bahwa dari 32 siswa, dalam kategori pengetahuan konsumsi sayur dan buah sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yang tergolong baik sebesar 32,2% cukup sebesar 59,4% dan kurang sebesar 9,4%. Sedangkan pengetahuan konsumsi sayur dan buah sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yang tergolong

baik sebesar 50% cukup sebesar 46,9% dan kurang sebesar 3,1%.

Berdasarkan perilaku konsumsi sayur dan buah sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yang tergolong baik sebesar 28,1% cukup sebesar 53,1% dan kurang sebesar 18,8%. Sedangkan perilaku konsumsi sayur dan buah sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* yang tergolong baik sebesar 50% cukup sebesar 40,6% dan kurang sebesar 9,4%.

Tabel 5. Uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* Pengetahuan dan Perilaku Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis *Edutainment*

Variabel	Z	P
Pengetahuan		
Pre-test	-2,924	0,003
Post-test		
Perilaku		
Pre-test	-2,898	0,004
Post-test		

Berdasarkan tabel 5 diatas menunjukkan bahwa hasil analisis uji *wilcoxon signed ranks test* dapat diperoleh bahwa nilai $Z = -2.924$ dan nilai $p\text{ value}$ yaitu $(0,003) < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment*.

Berdasarkan hasil analisis uji *wilcoxon signed ranks test* dapat diperoleh bahwa nilai $Z = -2,898$ dan nilai $p\text{ value}$ yaitu $(0,004) < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perilaku yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment*.

PEMBAHASAN

1. Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis *Edutainment*

Menurut Notoatmodjo, pengetahuan adalah keseluruhan pemikiran, gagasan, ide, konsep dan pemahaman yang dimiliki manusia tentang dunia dan isinya termasuk manusia dan kehidupannya. Pengetahuan adalah kapasitas untuk bertanya, mempertahankan dan menggunakan informasi, perpaduan antara kompherensi, pengalaman, daya pengamatan (*discemment*) dan keterampilan. Pengetahuan atau ranah kognitif adalah bagian (domain) yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (Utami, 2017).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* mengenai konsumsi sayur dan buah dengan jumlah responden 32 siswa adalah siswa yang berpengetahuan baik yaitu sebesar 31,2% dan kurang yaitu sebesar 9,4%. Sedangkan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* tentang konsumsi sayur dan buah siswa yang berpengetahuan baik yaitu sebesar 50% dan kurang yaitu sebesar 3,1%. Peningkatan pengetahuan responden dikarenakan adanya kemauan dalam dirinya untuk mengetahui informasi tentang sayur dan buah. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan yaitu melatih responden untuk belajar berfikir dan mengingat-ingat kembali pelajaran yang sudah di berikan. Setelah dilakukan uji analisis statistik perbedaan pengetahuan siswa

sebelum dan sesudah edukasi gizi berbasis *edutainment*, menggunakan uji wilcoxon signed ranks test di peroleh p value $(0,003) < \alpha (0,05)$ dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan sesudah edukasi gizi berbasis *edutainment*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Handayani (2018) bahwa pemberian penyuluhan dengan media permainan ular tangga yang dimodifikasi tentang gambar dan materi buah dan sayur memberikan pengaruh positif kepada siswa yang dilihat dari adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang buah dan sayur setelah intervensi atau perlakuan (Handayani, Lubis and Aritonang, 2018). Penelitian yang dilakukan oleh Nirmala (2018) bahwa ada pengaruh pendidikan gizi tentang sayur terhadap pengetahuan anak di SD Negeri 105349 Paluh Kemiri ($p = 0,000 < 0,05$) (Nirmala, 2018). Dan penelitian yang dilakukan oleh Mahmudah (2020) bahwa ada pengaruh penggunaan media cakram gizi terhadap pengetahuan remaja mengenai konsumsi buah dan sayur ($p = 0,007 < 0,05$) (Mahmudah and Sari, 2020).

2. Perbedaan Perilaku Siswa Sebelum dan Sesudah Edukasi Gizi Berbasis *Edutainment*

Perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus yang ada, baik stimulus sebagai faktor internal maupun faktor eksternal dari perilaku tersebut, dapat berupa perilaku tertutup (*covert behavior*) dan perilaku terbuka (*overt behavior*). Perilaku tertutup (*covert behavior*) yaitu respons seseorang

terhadap stimulus masih belum dapat diamati orang lain. Respons seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, pengetahuan, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk perilaku yang dapat diukur yaitu pengetahuan dan sikap. Perilaku terbuka (*overt behavior*) yaitu perilaku yang sudah dapat diamati oleh orang lain berupa tindakan dan prakti. Perubahan perilaku adalah perubahan yang terjadi dalam bentuk tindakan (Nirmala, 2018).

Menurut teori dari *L. Green* menjelaskan bahwa perilaku itu dipengaruhi oleh tiga faktor pokok, yaitu faktor predisposisi (*predisposing factors*), faktor pendukung (*enabling factors*), dan faktor penguat (*reinforcing factors*). Faktor predisposisi (*predisposing factors*) yaitu mencakup pengetahuan dan sikap terhadap kesehatan. Faktor pendukung (*enabling factors*) yaitu mencakup sarana dan prasarana atau fasilitas, bisa berupa media untuk terjadinya perilaku kesehatan. Faktor penguat (*reinforcing factors*) yaitu faktor yang memperkuat atau mendorong seseorang untuk berperilaku, yang berasal dari orang lain seperti keluarga, teman, dan guru (Harfiyanto, 2019).

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hasil dari FFQ (*Food Frequency Questionnaire*) konsumsi sayur dan buah terdapat peningkatan konsumsi sayur dan buah yaitu sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* konsumsi sayur berkategori baik yaitu sebesar 21,9% dan sesudah

diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* konsumsi sayur berkategori baik yaitu sebesar 25%. Sedangkan yang mengkonsumsi buah sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* berkategori baik yaitu sebesar 56,25% dan sesudah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* berkategori baik yaitu sebesar 78,1%. Tidak adanya perubahan frekuensi konsumsi sayur disebabkan karena faktor preferensi/kesukaan dan ketersediaan dalam rumah tangga. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dari beberapa siswa mengatakan tidak suka mengkonsumsi sayur dan beberapa diantaranya mengaku tidak mengkonsumsi sayur dan buah karena jarang tersedia di rumah. Seperti yang dikemukakan oleh Ramussen *et.al.*, bahwa hampir di seluruh negara beranggapan bahwa rasa dan kesukaan terhadap suatu makanan sangatlah penting hubungannya dengan perilaku konsumsi seseorang tidak terkecuali konsumsi sayur dan buah.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa perilaku siswa sebelum diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* mengenai konsumsi sayur dan buah dengan jumlah responden 32 siswa adalah siswa yang berperilaku baik yaitu sebesar 28,1% dan kurang yaitu sebesar 18,8%. Sedangkan perilaku siswa setelah diberikan edukasi gizi berbasis *edutainment* tentang konsumsi sayur dan buah siswa yang berperilaku baik yaitu sebesar 50% dan kurang yaitu sebesar 9,4%. Setelah dilakukan

uji analisis statistik perbedaan perilaku siswa sebelum dan sesudah edukasi gizi berbasis *edutainment*, menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test* di peroleh $p\text{ value } (0,004) < \alpha (0,05)$ dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara perilaku siswa sebelum dan sesudah edukasi gizi berbasis *edutainment*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Azadirachta (2017) bahwa adanya pengaruh penggunaan media buku saku sebagai salah satu media pendidikan gizi mengenai pentingnya mengonsumsi sayur dan buah terhadap peningkatan praktik tentang pentingnya mengonsumsi sayur dan buah $p=0,000 (<0,05)$ (Azadirachta and Sumarmi, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Azhari (2020) bahwa adanya pengaruh edukasi gizi terhadap perilaku konsumsi sayur sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok ceramah maupun kelompok video ($p<0,05$) (Azhari and Fayasari, 2020). Dan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) bahwa adanya pengaruh frekuensi pendidikan gizi dengan media *audiovisual* terhadap tingkat perilaku dan asupan gizi pada Siswa Sekolah Dasar ($p = 0,000 < 0,05$) (Dewi, Srimati and Septiani, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa edukasi gizi berbasis *edutainment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan tentang konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi dengan nilai ($p\text{ value}$

$0,003 > 0,005$). Dan edukasi gizi berbasis *edutainment* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku tentang konsumsi sayur dan buah pada siswa SDN 5 Barandasi dengan nilai ($p\text{ value } 0,004 > 0,005$).

SARAN

Adapun saran dalam penelitian ini adalah Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian edukasi gizi berbasis *edutainment* menggunakan media yang berbeda dan tentunya menarik bagi responden untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa tentang konsumsi sayur dan buah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R., Kurniati, E. and Romadona, N. F. (2017) 'Efektivitas Pendidikan Gizi Melalui Media Video dalam Meningkatkan Pengetahuan Gizi Anak Usia Dini', *Edusentris, Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), pp. 46–58.
- Anggraeni, N. A. and Sudiarti, T. (2018) 'Faktor Dominan Konsumsi Buah dan Sayur pada Remaja di SMPN 98 Jakarta', *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 5(1), pp. 18–32.
- Azadirachta, F. L. and Sumarmi, S. (2017) 'Pendidikan Gizi Menggunakan Media Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan Dan Praktik Konsumsi Sayur Dan Buah Pada Siswa Sekolah Dasar', *Media Gizi Indonesia*, 12(2), pp. 107–115.
- Azhari, M. A. and Fayasari, A.

- (2020) ‘Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Ceramah dan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Sikap dan Perilaku Sarapan serta Konsumsi Sayur dan Buah’, *Aceh Nutrition Journal*, 1(5), pp. 55–61.
- Dewi, P. K. M., Srimati, M. and Septiani (2019) ‘Pengaruh Pendidikan Gizi (Audio-Visual Terhadap Perilaku Dan Asupan Gizi Pada Siswa Sekolah Dasar’, 1(1), pp. 58–63.
- Faridah, S. N., Sitoayu, L. and Nuzrina, R. (2019) ‘Efektivitas Veggie-Fruit Dart Game terhadap Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa SDN Duri Kepa 05 PG’, *Indonesian Journal of Human Nutrition*, 6(1), pp. 22–31.
- Fristianti, V. L. (2017) Hubungan Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah dengan Konsumsi Sayur dan Buah pada Anak Sekolah Dasar Negeri Godean 1 Kabupaten Sleman. Yogyakarta: Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Yogyakarta.
- Handayani, I., Lubis, Z. and Aritonang, E. Y. (2018) ‘Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S Almaran Kecamatan Hampan Perak’, *Jumantik*, 3(1), pp. 115–123.
- Harfiyanto, Y. D. (2019) Pengaruh Media Permainan Lintas Arus terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap tentang Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa di SDN 01 Tawangrejo Madiun. Madiun: STIKes Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Hidayati, D. et al. (2017) ‘Faktor Risiko Kurang Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Usia Sekolah Dasar (Studi Kasus-Kontrol ppada Siswa SDN Sendangmulyo 03 Semarang Tahun 2017)’, *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 5(4), pp. 638–647.
- Kemenkes (2014) Peraturan Menteri Kesehatan RI Tentang Pedoman Gizi Seimbang. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI: Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Mahmudah, U. and Sari, S. P. (2020) ‘Pengaruh Penggunaan Media Cakram Gizi terhadap Pengetahuan Remaja Mengenai Konsumsi Buah dan Sayur’, *Ilmu Gizi Indonesia*, 3(2), pp. 155–162.
- Nirmala, G. (2018) Pengaruh Pendidikan Gizi tentang Sayur terhadap Pengetahuan, Sikap dan Porsi Konsumsi Sayur Anak di SD Negeri 105349 Paluh Kemiri. Medan: Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Medan.
- Riskesdas (2018) Hasil Utama Riset Kesehatan Dasar 2018. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Riskesdas (2018) Laporan Provinsi Sulawesi Selatan Riskesdas 2018, Kemenkes RI. Lembaga

Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan 2019.

Risti, A. N. et al. (2019) 'Edukasi Gizi dengan Permainan Komunikata terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Sayur Buah, Jajanan dan Sarapan', *Jurnal Riset Kesehatan*, 11(1), pp. 157–164.

Tia, S. S. et al. (2019) 'Edukasi Dengan Media Video Animasi Dan Powerpoint Meningkatkan

Pengetahuan Dan Asupan Konsumsi Sayur Dan Buah', *Jurnal Riset Kesehatan*, 11(1), pp. 183–190.

Utami, D. P. (2017) Pengaruh Penyuluhan Buah-Buahan dan Sayur-Sayuran terhadap Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Negeri 115 dan 126 Palembang Tahun 2017. Palembang: Politeknik Kesehatan Kemenkes RI Palembang.