

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
PERNYATAAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xiii
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1. Lingkup Masalah.....	7
2. Lingkup Metode	7
3. Lingkup Keilmuan.....	8
4. Lingkup Tempat	8
5. Lingkup Sasaran.....	8
6. Lingkup Waktu	8

E. Manfaat Penelitian	8
1. Bagi Penulis.....	8
2. Bagi Responden.....	9
3. Bagi Sekolah	9
4. Bagi Institusi Pendidikan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Kebiasaan Konsumsi Sayur dan Buah Anak Usia 10–12 Tahun.....	10
2. Pengetahuan Gizi.....	37
3. Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi.....	42
4. Pengaruh Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi terhadap Skor Pengetahuan.....	45
5. Pengaruh Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi terhadap Kebiasaan Konsumsi	48
B. Kerangka Teori.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Kerangka Konsep.....	52
B. Hipotesis	53
C. Variabel dan Definisi.....	54
1. Variabel Penelitian.....	54
2. Definisi Operasional.....	56
D. Rancangan/Desain Penelitian.....	58
E. Subjek Penelitian	59
F. Instrumen Penelitian	60
G. Prosedur Penelitian	62
H. Pengolahan dan Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN	77

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	77
B. Analisis Univariat	78
C. Analisis Bivariat.....	83
BAB V PEMBAHASAN	86
A. Analisis Univariat	86
1. Pengetahuan Siswa Sebelum dan Setelah Intervensi	86
2. Kebiasaan Konsumsi Sayur Siswa Sebelum dan Setelah Intervensi..	87
3. Kebiasaan Konsumsi Buah Siswa Sebelum dan Setelah Intervensi ..	89
B. Analisis Bivariat.....	91
1. Pengaruh Pendidikan Gizi melalui Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi terhadap Skor Pengetahuan	91
2. Pengaruh Pendidikan Gizi melalui Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi terhadap Kebiasaan Konsumsi Sayur	95
3. Pengaruh Pendidikan Gizi melalui Permainan Kartu Sehat Bergizi Berbasis Video Animasi terhadap Kebiasaan Konsumsi Buah	98
C. Keterbatasan Penelitian.....	99
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skor Penilain Konsumsi	16
Tabel 3. 1 Definisi Operasional.....	56
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Soal	61
Tabel 3. 3 Pemberian Skor Variabel Penelitian	74
Tabel 3. 4 Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 3. 5 Uji Beda Variabel Penelitian	76
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Penelitian	78
Tabel 4. 2. Hasil Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Pengetahuan.....	79
Tabel 4. 3 Hasil Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kebiasaan Konsumsi Sayur.....	79
Tabel 4. 4 Hasil Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kebiasaan Konsumsi Buah	80
Tabel 4. 5. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Variabel Penelitian	80
Tabel 4. 6 Perbedaan Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah	84
Tabel 4. 7 Perbedaan Skor Kebiasaan Konsumsi Sayur Sebelum dan Sesudah ...	84
Tabel 4. 8 Perbedaan Skor Kebiasaan Konsumsi Buah Sebelum dan Sesudah	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Teori	51
Gambar 3. 1 Kerangka Konsep	52
Gambar 3. 2 Rancangan/Desain Penelitian	58
Gambar 4. 1 Grafik Kebiasaan Konsumsi Sayur Sebelum dan Sesudah	81
Gambar 4. 2 Grafik Kebiasaan Konsumsi Buah Sebelum dan Setelah	82
Gambar 5. 1 Kerucut Pengalaman (<i>Cone of Experience</i>) Edgar Dale	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan Sebelum Persetujuan Penelitian (PSP).....	117
Lampiran 2. Informed Consent untuk Orangtua/Wali Responden.....	119
Lampiran 3. Informed Consent untuk Siswa	121
Lampiran 4. Kuesioner Skrining.....	123
Lampiran 5. Kuesioner Karakteristik Responden	124
Lampiran 6. Kuesioner Pengetahuan Sayur dan Buah.....	125
Lampiran 7. Kuesioner Penelitian.....	129
Lampiran 8. Lembar Validasi Bahasa Video Animasi.....	132
Lampiran 9. Lembar Validasi Bahasa Video Animasi (Revisi).....	134
Lampiran 10. Lembar Validasi Materi Video Animasi	136
Lampiran 11. Lembar Validasi Media Video Animasi	138
Lampiran 12. Lembar Validasi Media Video Animasi (Revisi).....	140
Lampiran 13. Link Akses Media Video Animasi	142
Lampiran 14. Lembar Validasi Media Kartu Sehat Bergizi	143
Lampiran 15. Lembar Validasi Media Kartu Sehat Bergizi (Revisi).....	145
Lampiran 16. Link Akses Media Permainan Kartu Sehat Bergizi	147
Lampiran 17. Hasil Uji Validitas Kuesioner Pengetahuan.....	148
Lampiran 18. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan	149
Lampiran 19. Master Data	150
Lampiran 20. Rekap Hasil FFQ Sayur Pre-Test dan Post-Test.....	153
Lampiran 21. Rekap Hasil FFQ Buah Pre-Test dan Post-Test.....	159
Lampiran 22. Uji Normalitas Karakteristik Responden dan Variabel Penelitian.	165

Lampiran 23. Analisis Univariat Karakteristik Responden	166
Lampiran 24. Analisis Univariat Variabel Penelitian	167
Lampiran 25. Analisis Bivariat Uji Beda	168
Lampiran 26. Hasil Uji Wilcoxon	170
Lampiran 27. Hasil Uji Kategori Kebiasaan Konsumsi Sayur dan Buah	171
Lampiran 28. Dokumentasi Kegiatan	172
Lampiran 29. Surat Keputusan (SK)	174
Lampiran 30. Surat Izin Survey Awal Dinas Kesehatan	175
Lampiran 31. Surat Izin Survey Awal, Permohonan Data dan Penelitian	176
Lampiran 32. Izin Uji Coba Soal Tes Pengetahuan	177
Lampiran 33. Izin Penelitian Kesatuan Bangsa dan Politik	178
Lampiran 34. Surat Izin Penelitian Dinas Kesehatan	179
Lampiran 35. Surat Izin Penelitian UPTD Puskesmas Tanjungjaya	180
Lampiran 36. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	181
Lampiran 37. Surat Izin Penelitian Sekolah	182
Lampiran 38. Halaman Persetujuan Seminar Proposal	183
Lampiran 39. Lembar Revisi Laporan Seminar Proposal	184
Lampiran 40. Halaman Persetujuan Seminar Hasil	186
Lampiran 41. Halaman Pernyataan Perbaikan Ujian Hasil Penelitian	187
Lampiran 42. Halaman Persetujuan Sidang Skripsi	188
Lampiran 43. Halaman Pernyataan Perbaikan Sidang Skripsi	189
Lampiran 44. Etik Penelitian	190
Lampiran 45. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	192