

ABSTRAK

SITI FAUZIAH

PENGARUH PERMAINAN KARTU SEHAT BERGIZI BERBASIS VIDEO ANIMASI TERHADAP SKOR PENGETAHUAN DAN KEBIASAAN KONSUMSI SAYUR DAN BUAH ANAK USIA 10-12 TAHUN DI SDN 2 CIBALANARIK TAHUN 2025

Konsumsi sayur dan buah pada anak usia 10-12 tahun di Indonesia masih tergolong rendah, yaitu 97,7% anak usia 10-14 tahun belum memenuhi anjuran konsumsi. Salah satu faktor penyebab rendahnya konsumsi sayur dan buah, adalah rendahnya pengetahuan yang berdampak pada perilaku. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pendidikan gizi melalui permainan kartu sehat bergizi berbasis video animasi terhadap skor pengetahuan, kebiasaan konsumsi sayur, dan kebiasaan konsumsi buah pada anak usia 10-12 tahun. Metode yang digunakan adalah *pre-experimental* dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Subjek penelitian adalah 67 siswa kelas IV dan V SDN 2 Cibalanarik yang dipilih dengan metode *purposive sampling*. Pengukuran pengetahuan dilakukan dengan kuesioner, sedangkan kebiasaan konsumsi diukur dengan *Food Frequency Questionnaire* (FFQ). Analisis data menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* dan *Paired Sample T-Test*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada skor pengetahuan ($p\text{-value} = 0,000$), kebiasaan konsumsi sayur ($p\text{-value} = 0,000$), dan kebiasaan konsumsi buah ($p\text{-value} = 0,000$). Temuan ini membuktikan bahwa media permainan kartu sehat bergizi berbasis video animasi efektif untuk meningkatkan pengetahuan serta kebiasaan konsumsi sayur dan buah pada anak usia 10-12 tahun.

Kata kunci: Pendidikan gizi, Video animasi, Permainan kartu, Pengetahuan gizi, Kebiasaan konsumsi

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES
SILIWANGI UNIVERSITY
TASIKMALAYA
MAJORING IN NUTRITION
2025**

ABSTRACT

SITI FAUZIAH

THE EFFECT OF A VIDEO ANIMATION-BASED NUTRITIOUS HEALTHY CARD GAME ON KNOWLEDGE SCORES AND VEGETABLE AND FRUIT CONSUMPTION HABITS OF CHILDREN AGED 10-12 YEARS AT SDN 2 CIBALANARIK IN 2025

The consumption of vegetables and fruits among children aged 10–12 years in Indonesia remains low, with 97.7% of children aged 10–14 years not meeting the recommended intake. One of the factors contributing to the low consumption of vegetables and fruits is the lack of knowledge, which affects eating behavior. This study aimed to analyze the effect of nutrition education through a nutritious card game based on video animation on knowledge scores, vegetable consumption habits, and fruit consumption habits among children aged 10–12 years. This research employed a pre-experimental method with a one group pretest-posttest design. The study subjects were 67 fourth- and fifth-grade students of SDN 2 Cibalanarik, selected using purposive sampling. Knowledge was measured using a questionnaire, while consumption habits were assessed with a Food Frequency Questionnaire (FFQ). Data were analyzed using the Wilcoxon Signed Ranks Test and Paired Sample T-Test. The results showed a significant increase in knowledge scores (p -value = 0.000), vegetable consumption habits (p -value = 0.000), and fruit consumption habits (p -value = 0.000). These findings demonstrate that a nutritious card game based on video animation is effective in improving knowledge and enhancing vegetable and fruit consumption habits among children aged 10–12 years.

Keywords: *Nutrition education, Video animation, Card game, Nutrition knowledge, Consumption habits*