

ABSTRAK

KEIZA LINGGA ARIESWARA

PERBEDAAN SKOR PENGETAHUAN GIZI ANTARA SISWA YANG MENDAPATKAN EDUKASI GIZI BERBASIS MEDIA KARTU DENGAN *WORDWALL* MENGGUNAKAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Pengetahuan gizi seimbang pada siswa masih tergolong rendah sehingga diperlukan edukasi gizi dengan metode pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbasis permainan seperti kartu dan *wordwall* dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai gizi seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan perubahan skor pengetahuan gizi seimbang antara kartu dan *wordwall* menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII C dan VIII D SMP Negeri 18 Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pre-post test two group design*. Sampel penelitian berjumlah 39 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII C sebanyak 21 siswa dan VIII D sebanyak 18 siswa yang dipilih menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling* berbasis kelompok kelas (*cluster*). Pengukuran pengetahuan dilakukan menggunakan kuesioner pilihan ganda sebelum dan sesudah intervensi. Analisis data menggunakan uji *Paired Sample T-test*, *Wilcoxon Signed-Rank*, dan *Mann-Whitney U-test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan skor pengetahuan gizi seimbang setelah diberikan edukasi pada kedua kelompok. Kelompok media kartu diperoleh *p-value* $<0,001$, sedangkan pada kelompok *wordwall* diperoleh *p-value* 0,002 yang menunjukkan adanya perubahan skor pengetahuan gizi yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi. Hasil uji beda antar kelompok menggunakan uji *Mann-Whitney U-test* menunjukkan *p-value* 0,431 ($p>0,05$), sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media. Namun secara deskriptif, media kartu menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan media *wordwall*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media kartu maupun *wordwall* sama-sama dapat meningkatkan pengetahuan gizi seimbang siswa, namun media kartu lebih tinggi dalam meningkatkan skor pengetahuan gizi seimbang. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, mempertahankan jumlah sampel hingga akhir penelitian, serta melakukan penelitian pada cakupan sekolah yang lebih luas untuk meningkatkan generalisasi hasil penelitian.

Kata kunci: edukasi, gizi seimbang, media kartu, *Teams Games Tournament* (TGT), *wordwall*,

**FACULTY OF HEALTH SCIENCES
SILIWANGI UNIVERSITY
NUTRITION STUDY PROGRAM
2026**

ABSTRACT

KEIZA LINGGA ARIESWARA

DIFFERENCES IN NUTRITION KNOWLEDGE SCORES BETWEEN STUDENTS RECEIVING NUTRITION EDUCATION USING CARD-BASED MEDIA AND WORDWALL MEDIA WITH THE TEAMS GAMES TOURNAMENT METHOD

Balanced nutrition knowledge among students remains relatively low, highlighting the need for engaging and interactive nutrition education methods. Game-based learning media, such as card media and Wordwall, can be utilized to improve students' knowledge of balanced nutrition. This study aimed to determine the difference in changes in balanced nutrition knowledge scores between card media and Wordwall using the Teams Games Tournament (TGT) method among students of classes VIII C and VIII D at SMP Negeri 18 Tasikmalaya. This study employed a quasi-experimental method with a pre-test and post-test two-group design. The sample consisted of 39 students, including 21 students from class VIII C and 18 students from class VIII D. Participants were selected using a non-probability sampling technique with a purposive sampling approach based on class clusters. Knowledge was assessed using a multiple-choice questionnaire administered before and after the intervention. Data were analyzed using the Paired Sample T-test, Wilcoxon Signed-Rank Test, and Mann–Whitney U-test. The results showed an increase in balanced nutrition knowledge scores after the educational intervention in both groups. In the card media group, the p-value was <0.001 , while in the Wordwall group, the p-value was 0.002, indicating significant changes in knowledge scores before and after the intervention. The comparison between groups using the Mann–Whitney U-test yielded a p-value of 0.431 ($p > 0.05$), indicating no statistically significant difference between the two media. However, descriptively, the card media group demonstrated a greater increase in knowledge scores compared to the Wordwall group. In conclusion, both card media and Wordwall were effective in improving students' balanced nutrition knowledge. However, card media showed a greater increase in balanced nutrition knowledge scores than Wordwall. Future studies are recommended to involve larger sample sizes, maintain participant retention throughout the study, and include a broader range of schools to improve the generalizability of the findings.

Keywords: *balanced nutrition, card media, education, Teams Games Tournament (TGT), Wordwall.*