

ABSTRAK

Latar Belakang: Permasalahan gizi pada anak usia sekolah dasar di Indonesia menjadi perhatian serius karena dampaknya terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Prevalensi status gizi anak usia 5-12 tahun di Indonesia masih cukup tinggi untuk kategori gemuk dan obesitas. Provinsi DIY memiliki tingkat status gizi di atas rata-rata nasional, dengan Kabupaten Sleman memiliki angka gemuk dan obesitas yang tinggi.

Tujuan: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan membandingkan efektivitas penggunaan media *Board Games Interactive* dan Buku Saku dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Metode: penelitian ini adalah penelitian *quasi experimental* dengan *pretest-posttest with control group design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan Februari 2025. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Demak Ijo 01 dan SDN Nogotirto. Analisa data menggunakan *uji paired Sample T-test* dan *uji Independent T-test* dengan uji alternative *Wilcoxon* dan *Mann Whitney*.

Hasil: Penelitian ini menunjukkan bahwa penyuluhan dengan media *Board Game Interactive* efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar, sedangkan penyuluhan dengan media Buku Saku tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media *Board Game Interactive* lebih efektif dibandingkan dengan media Buku Saku dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Kesimpulan: Media *Board Game Interactive* lebih efektif dibandingkan dengan media Buku Saku dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media *Board Game Interactive*, Buku Saku, Pengetahuan Gizi Seimbang, Sikap Gizi Seimbang, Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Background: Nutritional problems in elementary school-aged children in Indonesia are a serious concern due to their impact on children's growth and development. The prevalence of nutritional status in children aged 5-12 years in Indonesia is still quite high for the overweight and obese categories. DIY Province has a nutritional status level above the national average, with Sleman Regency having high rates of overweight and obesity.

Objective: The purpose of this study was to evaluate and compare the effectiveness of using Board Games Interactive media and Pocket Books in improving knowledge and attitudes about balanced nutrition in elementary school students.

Methods: This research is a quasi-experimental study with a pretest-posttest with control group design. This research was conducted from January to February 2025. The samples in this study were fifth-grade students at SDN Demak Ijo 01 and SDN Nogotirto. Data analysis used paired Sample T-test and Independent T-test with Wilcoxon and Mann Whitney alternative tests.

Results: This study shows that counseling with Board Game Interactive media is effective in improving knowledge and attitudes about balanced nutrition in elementary school students, while counseling with Pocket Book media does not show a significant effect. In addition, this study also shows that Board Game Interactive media is more effective than Pocket Book media in improving knowledge and attitudes about balanced nutrition in elementary school students.

Conclusion: Board Game Interactive media is more effective than Pocket Book media in improving knowledge and attitudes about balanced nutrition in elementary school students.

Keywords: Board Game Interactive Media, Pocket Book, Balanced Nutrition Knowledge, Balanced Nutrition Attitude, Elementary School Students.