

**PENINGKATAN PENGETAHUAN GIZI PADA  
ANAK SEKOLAH DENGAN METODE CERAMAH  
DAN METODE *ROLE PLAY***

**Artikel Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan  
program Strata 1 Program Studi Ilmu Gizi



Oleh :  
**Ayu Wulandari**  
**G2C205064**

**PROGRAM STUDI ILMU GIZI FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2007**

## HALAMAN PENGESAHAN

Artikel skripsi dengan judul : “**PENINGKATAN PENGETAHUAN GIZI PADA ANAK SEKOLAH DENGAN METODE CERAMAH DAN METODE *ROLE PLAY***” telah dipertahankan di hadapan penguji dan mendapat persetujuan pada tanggal 16 Januari 2007.

Mahasiswa yang mengajukan :

Nama : Ayu Wulandari  
NIM : G2C205064  
Fakultas : Kedokteran  
Program studi : Ilmu Gizi  
Universitas : Diponegoro Semarang  
Judul penelitian : Peningkatan Pengetahuan Gizi Pada Anak Sekolah Dengan Metode Ceramah Dan Metode *Role Play*

**Pembimbing,**

**Hagnyonowati, SKM, MSi**  
**NIP.140 302 024**

**Penguji I,**

**Penguji II,**

**Kun Aris Susiloretni,SKM,M.Kes**  
**NIP.140 146 416**

**dr. Niken Puruhita,M.Med.Sc,SPGK**  
**NIP.132 205 005**

## IMPROVING THE NUTRITIONAL KNOWLEDGE AT SCHOOLCHILD WITH DELIVER A LECTURE METHOD AND ROLE PLAY METHOD

Ayu Wulandari<sup>1</sup>, Hagnyonowati<sup>2</sup>

### **Abstract**

**Background:** Nutritional education should be given as early as possible, because children generally have a big intention to know and learn something further. Nutritional education in school could be given as a part of school subjects or become particular subject if it is possible. Some methods of nutritional education are deliver a lecture method and role-play method. Deliver a lecture method is commonly used in Indonesia, while role-play method represent very interesting method and close to children because in the form of game.

**Objective:** to know the difference of improvement of nutritional knowledge at schoolchild after the nutritional education that given with delivers a lecture method and role-play method.

**Method:** this research was a quasi-experimental research, which is use non-randomized pre-test and post-test control group design.

**Result:** scores of nutritional knowledge at schoolchild that are got the nutritional education with both deliver a lecture method and role-play method has improved significantly ( $p < 0,005$ ). Score of deliver a lecture method's group increased better than the role-play one.

**Conclusion:** deliver a lecture method give better result than role-play method

**Key words:** nutritional knowledge, schoolchild, deliver a lecture method, role-play method.

---

<sup>1</sup>Student of nutritional science of medical faculty of Diponegoro University, Semarang

<sup>2</sup>Lecture student of nutritional science of medical faculty of Diponegoro University, Semarang

## **PENINGKATAN PENGETAHUAN GIZI PADA ANAK SEKOLAH DENGAN METODE CERAMAH DAN METODE *ROLE PLAY***

Ayu Wulandari<sup>1</sup>, Hagnyonowati<sup>2</sup>

### **Abstrak**

**Latar belakang:** Pendidikan gizi sebaiknya diberikan sedini mungkin, karena anak – anak umumnya mempunyai hasrat besar untuk mengetahui dan mempelajari sesuatu lebih jauh. Pendidikan gizi di sekolah dapat diberikan sebagai bagian dari mata pelajaran yang sudah ada atau merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri jika memungkinkan. Beberapa metode pendidikan gizi adalah metode ceramah dan metode *role play*. Metode ceramah merupakan metode yang lazim dan sering digunakan, sementara metode *role-play* merupakan metode yang sangat menarik dan dekat dengan anak – anak karena berupa permainan.

**Tujuan:** Mengetahui perbedaan peningkatan pengetahuan gizi pada anak sekolah setelah diberi pendidikan gizi dengan metode *role play* dan dengan metode ceramah.

**Metode:** penelitian ini merupakan penelitian *quasi experimental*, yang menggunakan rancangan *non-randomized pre-test and post-test control group design*.

**Hasil:** skor pengetahuan gizi pada anak sekolah yang mendapat pendidikan gizi baik dengan metode ceramah maupun *role play* mengalami peningkatan secara signifikan ( $p < 0,005$ ). Skor pengetahuan gizi pada kelompok ceramah meningkat lebih baik daripada kelompok *role play*.

**Kesimpulan:** metode ceramah memberikan hasil lebih baik daripada metode *role play*

**Kata – kata kunci:** pengetahuan gizi, anak sekolah, metode ceramah, metode *role play*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa program studi Ilmu Gizi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, Semarang

<sup>2</sup>Dosen pembimbing di program studi Ilmu Gizi Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro, Semarang

## **PENDAHULUAN**

Salah satu upaya peningkatan derajat kesehatan masyarakat adalah dengan merubah perilaku dalam kesehatan dengan cara meningkatkan pengetahuan / pendidikan<sup>1</sup>. Pendidikan gizi bisa diberikan untuk menunjang perubahan perilaku tersebut sehingga akan lebih baik apabila diberikan sedini mungkin. Pendidikan gizi di sekolah mempunyai beberapa keuntungan bagi anak – anak, antara lain pembinaan kebiasaan makannya. Anak – anak umumnya mempunyai hasrat besar untuk ingin tahu dan mempelajari sesuatu lebih jauh, contohnya pada waktu anak masuk sekolah, mereka telah memiliki suatu kebiasaan makan tertentu dan apabila kebiasaan makan tersebut belum sesuai dengan yang seharusnya, maka harus segera dilakukan upaya perbaikan agar tidak berkelanjutan<sup>2</sup>. Selain itu anak – anak usia sekolah umumnya memiliki kondisi gizi yang lebih baik daripada kelompok Balita, karena pada masa ini sudah mudah dijangkau oleh berbagai upaya perbaikan gizi yang dilakukan oleh pemerintah melalui Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), maupun oleh pihak swasta seperti program makanan tambahan di sekolah / program makan siang sekolah (*School lunch program*)<sup>3</sup>.

Oleh karena itu dianjurkan agar pendidikan gizi diberikan di sekolah dasar sebagai bagian dari mata ajaran yang sudah ada atau merupakan mata ajaran sendiri jika keadaan memungkinkan. Pendidikan gizi dapat diberikan di dalam kelas atau di luar kelas sebagai kegiatan praktikum<sup>2</sup>.

Metode *Role play* (bermain peran) dikenal juga sebagai salah satu metode dalam pemberian pendidikan gizi. Dalam metode ini peserta pendidikan turut berperan aktif dalam permainan peran yang karakter dan jalan ceritanya diciptakan dari permasalahan yang sering dihadapi, dan setelah itu dilakukan diskusi untuk mencari alternatif pemecahan masalah<sup>2,4</sup>.

Sedangkan dalam metode ceramah pendidikan gizi diberikan dalam bentuk penyuluhan oleh penyuluh, metode ini lebih lazim dan sering digunakan di Indonesia. Tapi kekurangan dari metode ini adalah peserta kurang aktif berperan sehingga dapat cepat menimbulkan kebosanan terlebih lagi pada anak – anak yang secara psikologis lebih cepat merasa bosan dibanding orang tua<sup>4</sup>.

Di luar negeri beberapa penelitian mengenai penggunaan metode *role play* dalam penyampaian pendidikan gizi menunjukkan hasil bahwa pengetahuan gizi pesertanya mengalami peningkatan setelah mendapat pendidikan gizi dan terdapat beberapa perubahan perilaku yang positif. Bahkan pada beberapa sekolah metode ini telah mulai digunakan tidak hanya dalam program pendidikan gizi tapi juga pendidikan kesehatan lainnya, semisal tentang kesehatan pribadi dan lingkungan<sup>5</sup>.

Penelitian lain yang sejenis namun dalam bidang kesehatan gigi yang membandingkan antara metode ceramah dengan metode demonstrasi menunjukkan hasil bahwa metode demonstrasi memberikan hasil yang lebih baik daripada metode ceramah<sup>6</sup>. Sementara sebuah penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat pengetahuan gizi anak sekolah menunjukkan bahwa 82% anak usia sekolah memiliki pengetahuan gizi cukup<sup>7</sup>. Penelitian pendahuluan menunjukkan hasil bahwa 80% siswa SD Pedurungan Tengah 03 Semarang memiliki pengetahuan gizi cukup. Selain itu menurut pengamatan penulis, di SDN Pedurungan Tengah 03 masih ditemui perilaku kurang baik yang berhubungan dengan gizi dan kesehatan anak, salah satunya adalah perilaku jajan sembarangan.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud meneliti tentang efektifitas metode *role-play* jika dibandingkan dengan metode ceramah dalam memberikan pendidikan gizi. Penelitian ini merupakan penelitian yang pertama yang meneliti dan membandingkan tentang metode pendidikan gizi. Dengan tujuan mengetahui perbedaan peningkatan

pengetahuan gizi pada anak sekolah setelah diberi pendidikan gizi dengan metode *role play* dengan metode ceramah

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang meneliti tentang peningkatan pengetahuan gizi pada anak sekolah dengan metode ceramah dan *role-play* ini termasuk dalam ruang lingkup penelitian bidang gizi masyarakat dengan titik berat perilaku, termasuk penelitian *quasi experimental*, dan menggunakan rancangan *non-randomized pre test and post test control group design*.

Populasi dan sampel penelitian adalah anak – anak siswa kelas 1 SDN Pedurungan Tengah 03 Semarang. Dan sampel penelitian terdiri dari 2 kelompok, yaitu kelas 1A memperoleh pendidikan gizi dengan metode ceramah (kelompok ceramah), dan kelas 1B memperoleh pendidikan gizi dengan metode *role-play* (kelompok *role-play*). Pada kedua kelompok sampel dilakukan *pre test* sebelum diberikan pendidikan gizi dan *post-test* setelah diberikan pendidikan gizi.

Pada saat penelitian dilakukan, jumlah sampel ternyata tidak sama dengan jumlah siswa seharusnya, pada masing – masing kelas hanya terdapat 45 siswa karena kebetulan ada 1 siswa pada masing – masing kelas yang absen pada hari dilakukan penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu variabel dependen (terpengaruh) yaitu perubahan pengetahuan gizi pada anak sekolah (kelas 1 SD), variabel independen (bebas) yaitu pendidikan gizi pada anak sekolah.

Pengetahuan gizi adalah kemampuan sampel dalam menjawab soal – soal seputar gizi yang diberikan melalui kuesioner pada saat *pre* dan *post test*. Tingkat pengetahuan gizi sampel diketahui melalui skor kusioner, yang dihitung selisih skor antara sebelum dan sesudah pengambilan data dilakukan.



Metode *role-play* adalah metode pendidikan gizi yang berupa permainan peran, dimana karakter dan jalan ceritanya di tentukan oleh peneliti berdasarkan masalah gizi yang akan disampaikan kepada peserta pendidikan<sup>4</sup>.

Metode ceramah adalah metode pendidikan gizi berupa penyuluhan, penyampaian materi melalui ceramah di depan peserta pendidikan oleh penyuluh dalam hal ini penyuluhan disampaikan oleh peneliti<sup>2</sup>.

Data primer mengenai identitas dan pengetahuan gizi sampel diperoleh dengan cara pengisian lembar kuesioner yang berisi identitas sampel dan pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan gizi anak, kuesioner yang digunakan merupakan modifikasi dari kuesioner yang digunakan oleh Nur Chalimah dan Manik Ria Sinta dalam penelitiannya<sup>7,8</sup>, dan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki  $\alpha$  Cronbach sebesar 0,8579 ( $r > 0,200$ ). Sedangkan data sekunder berupa lokasi penelitian, jumlah siswa kelas 1, keberadaan tim Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), kurikulum pendidikan gizi di sekolah, serta kondisi lingkungan sekolah diperoleh dari tata usaha sekolah dan pengamatan langsung.

Analisis univariat adalah untuk mengetahui nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata, standar deviasi untuk variabel pengetahuan gizi.

Untuk menganalisis data peningkatan pengetahuan gizi pada anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberi pendidikan gizi dengan metode *role play* dan metode ceramah digunakan uji *paired t-test*. Dan untuk melihat efektifitas metode pendidikan gizi dengan menggunakan *independent t-test*.

## ***HASIL PENELITIAN***

### Distribusi Sampel Berdasarkan Usia

Dari 90 sampel, diketahui usia minimum adalah 5 tahun 11 bulan dan usia maksimum 7 tahun 3 bulan pada kelas 1 A. Sedangkan pada kelas

1 B usia minimum 5 tahun 10 bulan dan usia maksimum 7 tahun 4 bulan. Dan rata – rata usia sampel adalah 6,5 tahun. Distribusi sampel menurut kelompok usia dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1.

**Distribusi frekuensi kelompok usia siswa kelas 1 di SD Negeri Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006**

Usia (thn)	n		%	
	1 A	1 B	1 A	1 B
5 – 6	4	6	8.7	13.04
6,1 – 7	41	34	89.13	73.92
> 7	1	6	2.17	13.04
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Sumber : Data tertulis SDN Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006

***Distribusi Sampel Berdasarkan Pendidikan Orang Tua***

Berdasarkan data yang diperoleh dari bagian tata usaha sekolah, sebagian besar orang tua (ibu) sampel di kelas 1A tingkat pendidikannya adalah tamat SMU / sederajat yaitu sebanyak 24 orang (52,17%), dan pada kelas 1B sebagian besar tamat perguruan tinggi yaitu sebanyak 25 orang (54,35%). Selengkapnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2.

**Distribusi frekuensi sampel menurut tingkat pendidikan orang tua di SD N Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006**

Pendidikan	Ayah				Ibu			
	1 A		1 B		1 A		1 B	
	n	%	n	%	n	%	n	%
SD	--	--	1	2.17	1	2.17	2	4.35
SLTP	2	4.35	1	2.17	--	--	2	4.35
SMU / sederajat	15	32.61	14	30.44	24	52.17	17	36.96
Perguruan Tinggi	29	63.04	30	65.22	21	45.65	25	54.35
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Sumber : Data tertulis SDN Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006

***Distribusi Sampel Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua***

Berdasarkan data yang diperoleh dari tata usaha sekolah diketahui bahwa sebagian besar orang tua (ayah) sampel bekerja di bidang swasta, yaitu 18 orang (39,13%) pada kelas 1A, dan 21 orang (46,67%) pada kelas 1B. Distribusi sampel menurut pekerjaan orang tua dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

**Tabel 3.**  
**Distribusi frekuensi sampel menurut pekerjaan orang tua di SD N Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006**

Pekerjaan	Ayah				Ibu			
	1 A		1 B		1 A		1 B	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Swasta	18	39.13	21	46.67	8	17.39	6	13.04
PNS	7	15.22	7	15.56	5	10.87	2	4.35
Karyawan	4	8.69	5	11.11	--	0	1	2.17
Wiraswasta	7	15.22	7	15.56	5	10.87	2	4.73
Dosen / Guru	4	8.69	1	2.22	5	10.87	3	6.52
POLRI / TNI	4	8.69	4	8.89	--	0	1	2.17
Dokter	--	0	--	0	1	2.17	--	0
Arsitek	1	2.17	--	0	--	0	--	0
Pelayaran	1	2.17	--	0	--	0	--	0
Buruh	--	0	--	0	--	0	1	2.17
Pedagang	--	0	--	0	--	0	1	2.17
Ibu rumah tangga	--	0	--	0	22	47.83	29	63.04
<b>Jumlah</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>45*</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Sumber : Data tertulis SDN Pedurungan Tengah 03 Semarang, 2006

**Keterangan :**

\*) = salah satu ayah dari siswa kelas 1 B telah meninggal dunia, sehingga jumlah hanya tercatat 45.

**Distribusi pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberi pendidikan gizi dengan metode ceramah**

Berdasarkan hasil perhitungan skor *pre* dan *post-test*, perubahan skor yang mecolok dapat dilihat pada rentang skor 12 - 14 yang terdapat peningkatan sebanyak 12 anak, dan pada rentang skor di bawahnya (9 – 11) yang terjadi penurunan 22 anak, rata – rata skor juga mengalami peningkatan dari 10,27 menjadi 11,6 (sebanyak 1,33 poin). Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan gizi pada anak setelah diberikan pendidikan gizi dengan menggunakan metode ceramah.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.**  
**Distribusi frekuensi pengetahuan gizi kelompok ceramah**

Rentang Skor (%)	Pre test		Post test	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 13,3	1	2.22	0	0
20 – 33,3	1	2.22	0	0
40 – 53,3	0	0	2	4.44
60 – 73,3	40	88.89	18	40
80 – 93,3	3	6.67	25	55.56
100	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>	<b>45</b>	<b>100</b>
<b>Mean skor</b>	<b>10,27</b>		<b>11,6</b>	

Hal ini diperkuat dengan hasil uji statistik yang menunjukkan nilai t hitung sebesar  $-5,164$  dan  $p = 0,000$  ( $<0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan gizi yang bermakna antara pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi dengan metode ceramah.

**Distribusi pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberi pendidikan gizi dengan metode *role play***

Berdasarkan hasil perhitungan skor *pre* dan *post-test*, perubahan skor yang mencolok dapat dilihat pada rentang skor 12 - 14 yang terdapat peningkatan sebanyak 6 anak, dan pada rentang skor di bawahnya (9 – 11) yang terjadi penurunan 6 anak, rata – rata skor juga mengalami peningkatan dari 10,16 menjadi 10,49 (sebanyak 0,33 poin). Hal ini menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan gizi pada anak setelah diberikan pendidikan gizi dengan menggunakan metode *role-play*. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 5.**  
**Distribusi frekuensi pengetahuan gizi kelompok *role-play***

Rentang Skor (%)	Pre test		Post test	
	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 13,3	1	2.22	0	0
20 – 33,3	2	4.44	3	6.67
40 – 53,3	0	0	0	0
60 – 73,3	35	77.78	29	64.44
80 – 93,3	7	15.56	13	28.89
100	0	0	0	0
<b>Total</b>	<b>45</b>	<b>100</b>	<b>45</b>	<b>100</b>
<b>Mean skor</b>	<b>10,16</b>		<b>10,49</b>	

Hasil uji statistik menunjukkan nilai t hitung sebesar  $-2,057$  dan  $p = 0,046$  ( $<0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan gizi yang bermakna antara pengetahuan gizi sebelum dan sesudah diberikan pendidikan gizi dengan metode *role-play*.

#### **Perbandingan Kedua Metode**

Dari hasil perhitungan selisih skor *pre* dan *post-test* menunjukkan bahwa pada kelompok ceramah ternyata mengalami peningkatan lebih baik daripada kelompok *role-play*. Misalnya pada rentang skor yang sama (12 – 14) dapat dilihat bahwa pada kelompok ceramah terdapat 12 anak yang mengalami peningkatan sedangkan pada kelompok *role-play* hanya terdapat 6 anak saja. Kemudian pada analisis statistik terhadap kondisi awal kedua kelompok diperoleh hasil bahwa kedua kelompok berada dalam kondisi sama baik dari segi tingkat kecerdasan (IQ) (dilihat dari skor *pre-test*) maupun pendidikan formal orang tua ( $p > 0,05$ ). Dan pada analisis statistik terhadap hasil *post-test* diperoleh bahwa terdapat perbedaan diantara kedua kelompok ( $p < 0,05$ ), dan terlihat bahwa kelompok ceramah masih lebih baik daripada kelompok *role-play*, hal ini berarti metode ceramah masih lebih efektif daripada metode *role-play*.

**Tabel 6.**  
**Selisih rerata skor pengetahuan gizi pada metode ceramah dan metode *Role play***

Metode	Pre test		Post test		Selisih		t	p	Ket
	Rerata	SD	Rerata	SD	Rerata	SD			
Ceramah	10,27	1,80	11,60	1,44	1,33	0,36	-5,164	0,000	Bermakna
<i>Role play</i>	10,16	2,15	10,49	2,17	0,33	0,02	-2,057	0,046	Bermakna

### **Sikap dan perilaku sampel selama penelitian**

Selama penelitian berlangsung, peneliti memperhatikan bahwa terdapat beberapa sikap dan perilaku sampel yang dapat mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan pendidikan gizi. Antara lain keaktifan siswa selama pendidikan gizi diberikan, kesiapan siswa dalam menerima pendidikan gizi, tingkat ketertarikan siswa terhadap materi pendidikan gizi yang disampaikan, beberapa sampel yang sempat merasa bingung saat proses pengisian kuesioner, dan sikap sampel yang kurang tertib saat diberikan *role-play* (ditunjukkan dengan saling menggoda antara pemain dan penonton). Namun hal - hal tersebut masih dapat dikontrol oleh peneliti.

## **PEMBAHASAN**

Menurut asumsi peneliti dan didasarkan pada beberapa teori, metode *role-play* seharusnya dapat memberikan hasil yang lebih baik daripada metode ceramah yang dianggap konvensional, tetapi pada hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa metode ceramah masih memberikan hasil peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan metode *role-play*. Hal ini dapat saja terjadi karena pengetahuan gizi anak dipengaruhi banyak faktor.

Pada penelitian ini telah dilakukan kontrol terhadap beberapa faktor pengaruh yaitu tingkat kecerdasan anak (IQ) dengan melakukan *pre-test* dan terhadap faktor pendidikan formal orang tua (dengan melakukan survey

data), dan ternyata hasil uji statistik menunjukkan bahwa kondisi awal kedua kelompok sampel sama. Hal ini berarti kedua faktor tersebut tidak mempengaruhi perbedaan hasil yang terjadi pada penelitian ini.

Beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi pengetahuan gizi anak antara lain pengetahuan gizi orang tua terutama ibu dan saudara – saudaranya; media informasi lain seperti buku, majalah, TV, radio, dan lain – lain; lingkungan sekitar antara lain tetangga, teman – teman, dan masyarakat; serta pengetahuan gizi guru kelas yang mengajar. Dalam penelitian ini memang tidak dilakukan penelitian atau survey terhadap faktor – faktor pengaruh tersebut, karena penelitian ini memang hanya bertujuan untuk mengetahui efektifitas metode *role-play* apabila digunakan sebagai metode dalam penyampaian pendidikan gizi. Dan dalam hal ini dibandingkan dengan metode ceramah karena metode tersebut telah lazim dan sering digunakan dalam pendidikan gizi di Indonesia (metode ceramah sebagai pembanding).

Faktor kondisi dan situasi saat pendidikan gizi berlangsung dapat juga menjadi faktor pengaruh terhadap tingkat keberhasilan pendidikan gizi.

Dalam hal ini metode ceramah yang telah lebih dulu dikenal anak – anak belum menjadi suatu "barang asing" sehingga anak – anak lebih siap menerima pendidikan gizi dengan metode ini, sedangkan pada metode *role-play* tampaknya perlu pengenalan dan pemahaman lebih lanjut sebelum digunakan sebagai metode pendidikan gizi bagi anak – anak.

Pada kelompok *role-play* setelah diberikan pendidikan gizi terdapat 29 anak yang skor nya tetap bahkan cenderung menurun. Hal ini kemungkinan disebabkan karena kondisi kelompok saat menerima pendidikan gizi tersebut, kemudian faktor kurang tertibnya siswa selama proses pendidikan gizi sehingga materi pendidikan gizi kurang dapat terserap oleh peserta (siswa).

## **Keterbatasan Penelitian**

### **Waktu**

Waktu yang disediakan oleh guru sebenarnya telah mencukupi, namun karena kondisi sampel yang masih anak – anak dan termasuk cukup sulit untuk dikontrol (ribut sendiri, saling bertengkar, menggoda temannya yang bermain peran di depan, dll) maka peneliti merasa masih kekurangan waktu, dan waktu yang telah disediakan kurang optimal.

### **Responden**

Beberapa responden tampak masih bingung dalam mengisi kuesioner, terutama pada bagian identitas sampel, sehingga memerlukan panduan dari peneliti. Selain itu terdapat beberapa sampel / responden yang tampak malas mengisi pertanyaan – pertanyaan di dalam kuesioner, sehingga lembar kuesioner hanya dibiarkan kosong / terisi hanya beberapa nomer saja.



## KESIMPULAN DAN SARAN

1. Terdapat perbedaan yang signifikan pada skor pengetahuan gizi kelompok ceramah ( $p = 0,000$ ;  $<0,05$ ).
2. Terdapat perbedaan yang signifikan pada skor pengetahuan gizi kelompok *role play* ( $p = 0,046$ ;  $<0,05$ ).
3. Terjadi peningkatan skor pengetahuan gizi pada kedua kelompok.
4. Pendidikan gizi dengan metode ceramah masih memberikan hasil lebih efektif dibandingkan dengan metode *role-play*.

Perlu penelitian lanjut tentang metode *role-play* dengan modifikasi sebagai metode dalam penyampaian pendidikan gizi pada anak usia sekolah. Namun sebelumnya perlu penelitian lanjut tentang metode *role-play* jika dibandingkan dengan metode – metode yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Notoatmodjo, S. *Ilmu Kesehatan Masyarakat Prinsip – Prinsip Dasar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta; 2003
2. Suhardjo. *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Jakarta : PT. Bumi Aksara; 2003.
3. Sediaoetama, A.D. *Ilmu Gizi untuk Profesi dan Mahasiswa*. Jakarta : Penerbit Dian Rakyat; 1991.
4. Syah, M. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. edisi revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya; 2004.
5. Colby, S.E. *The Development of Peer-led Youth Theatre as A Nutrition Education Tool to Promote The Healthy Traditional Latino Diet : The Development of Peer-led Youth Theatre as A Nutrition Education Tool to Promote The Healthy Traditional Mexican Diet* [Online]. 2005 [cited 29 Dec 2006]. Available from : URL:<http://libres.uncg.edu/edocs/etd/1014/umi-uncg-1014.pdf>
6. Subekti, A. Sulur J.S. Sadimin. *Efektifitas Penyuluhan Antara Metode Ceramah dengan Metode Demonstrasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak SD Kelas V SD Banyumanik 04 & 03 Kec. Banyumanik*. LINK. Hal : 17 – 26. vol. 1 no. 3 Des 2004. Semarang : UP3M Politeknik Kesehatan Semarang
7. Chalimah, Nur. *Hubungan Pengetahuan Gizi, Besar Uang Saku, dan Iklan TV dengan Pemilihan Makanan Jajanan pada Anak SDN Gayamsari 05 Semarang*. Karya tulis ilmiah D3 Gizi, tidak dipublikasikan. Semarang : Politeknik Kesehatan; 2005.
8. Sinta, M.R. *Hubungan Pengetahuan Gizi dan Kontribusi Makanan Jajanan dengan Kecukupan Energi dan Protein pada Anak Kelas V*

- SDN Gayamsari 02 – 05 Semarang*. KTI D3 Gizi, tidak dipublikasikan. Semarang:Politeknik Kesehatan Semarang; 2005
9. Judiyono, MPS, dkk. *Gizi Anak Sekolah*. Dalam majalah Bina Dinkes. Bandung : Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan; 2003.
  10. Sukandar, D. dkk. *Studi Evaluasi Dampak PMT-AS Terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Gizi Anak*. Media Gizi dan Keluarga edisi suplemen. Bogor : Media Gizi dan Keluarga; 2000.
  11. Baliwati, Y. F.; Ali K.; C. Meti D. (Eds.). *Pengantar Pangan dan Gizi*. Jakarta : Penebar Swadaya; 2004.
  12. Notoatmodjo, S. *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Yogyakarta : Andi Offset; 1993.
  13. Lisdiana. *Waspada Terhadap Kelebihan dan Kekurangan Gizi*. Bandar Lampung : Trubus Agriwidya; 1998
  14. Azwar, S. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar; 1997.
  15. Wirakusumah, E.S.; Diah K.P; Hidayat S. *Penelitian Model Pendidikan Gizi di Sekolah Dasar*. Dalam Prosiding : Kursus Penyegar Ilmu Gizi & Kongres VIII PERSAGI. Jakarta : PERSAGI; 1990
  16. Anonim. *Gizi Prima*. Buletin Gizi No.2 Vol.9. PERSAGI; 1985. dalam Endah Pujihastuti. *Perbandingan Pengetahuan Gizi Murid Kelas V Pada SD Kabluk 03 yang Melaksanakan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan SD Tlogomulyo 03 yang Belum Melaksanakan UKS*. KTI tidak dipublikasikan. Semarang : PAM Gizi Depkes; 1995
  17. Siagian, L.U. *Gizi Menuju Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia*. Jakarta : PERSAGI; 1990. dalam Endah Pujihastuti. *Perbandingan Pengetahuan Gizi Murid Kelas V Pada SD Kabluk 03 yang Melaksanakan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan SD*

- Tlogomulyo 03 yang Belum Melaksanakan UKS*. KTI tidak dipublikasikan. Semarang : PAM Gizi Depkes; 1995
18. Sunardi, E. *Peranan Guru dalam Membina Kesehatan Jiwa di Lingkungan Sekolah*. Simposium Kesehatan Jiwa S.N, Magelang dalam Endah Pujihastuti. *Perbandingan Pengetahuan Gizi Murid Kelas V Pada SD Kabluk 03 yang Melaksanakan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dengan SD Tlogomulyo 03 yang Belum Melaksanakan UKS*. KTI tidak dipublikasikan. Semarang : PAM Gizi Depkes; 1995
  19. Pratiknya, A.W. *Dasar – Dasar Metodologi Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. Jakarta : CV. Rajawali; 1986
  20. Azwar, A; Joedo P. *Metode Penelitian Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Edisi I. Jakarta : PT. Binarupa Aksara; 1987