

# **Pengaruh Media Audio-visual dan Permainan Edukatif Secara *Online* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Dalam Penggunaan Label Gizi Jajanan Kemasan Industri Pada Remaja**

Adinda Mevya Putri<sup>1</sup>, Etika Ratna Noer<sup>1</sup>, Deny Yudi Fitranti<sup>1</sup>

## **ABSTRAK**

**Latar Belakang:** Penyakit tidak menular dapat dihindari apabila remaja mempunyai ilmu pengetahuan dan sikap yang cukup tentang label gizi dengan memberikan edukasi menggunakan media yang menarik.

**Tujuan:** Menganalisis pengaruh media audio-visual dan permainan edukatif secara *online* terhadap pengetahuan dan sikap dalam penggunaan label gizi makanan jajanan kemasan industri pada remaja.

**Metode:** Jenis penelitian *quasi experimental* dengan rancangan *pre-test and post-test with control group design*. Subjek penelitian remaja berjumlah 54 orang, setiap kelompok terdiri dari 27 responden yang diambil menggunakan metode *simple random sampling*. Kelompok perlakuan mendapat edukasi melalui media audio-visual dan permainan edukatif secara *online* dilakukan satu kali seminggu selama satu bulan sedangkan kelompok kontrol dengan *leaflet* secara *online* dilakukan satu kali seminggu selama dua minggu. Instrumen penelitian ini adalah angket *pre-test* dan *post-test*. Analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney* dan *Wilcoxon*.

**Hasil:** Tidak terdapat perbedaan perubahan pengetahuan label gizi antara kelompok perlakuan dan kontrol menggunakan uji *Mann-Whitney* ( $p=0,262$ ). Tidak terdapat perbedaan perubahan sikap dalam penggunaan label gizi antara kelompok perlakuan dan kontrol menggunakan uji *Mann-Whitney* ( $p=0,761$ ). Rerata perubahan pengetahuan label gizi pada kelompok perlakuan lebih besar dibandingkan kelompok kontrol. Rerata perubahan sikap dalam penggunaan label gizi pada kelompok kontrol lebih besar dibandingkan kelompok perlakuan.

**Kesimpulan:** Tidak terdapat perbedaan perubahan pengetahuan label gizi dan perubahan sikap dalam penggunaan label gizi antara kelompok perlakuan dan kontrol yang artinya tidak ada pengaruh edukasi gizi dengan media audio-visual dan permainan edukatif terhadap pengetahuan dan sikap dalam penggunaan label gizi makanan jajanan kemasan industri pada remaja.

**Kata Kunci:** Remaja, Pengetahuan, Sikap, Edukasi, Label Gizi

---

<sup>1</sup>Program Studi Ilmu Gizi, Fakultas Kedokteran, Universitas Diponegoro