

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *GAME* EDUKASI *WORDWALL* UNTUK
PENINGKATAN PENGETAHUAN TENTANG
DAFTAR BAHAN MAKANAN PENUKAR
PADA SISWA SMPN 1 DEPOK**

TUGAS AKHIR

Disusun guna mencapai derajat Ahli Madya Gizi



Disusun Oleh:

RAHMAT RIZKI HAKIM

NIM. P2.06.31.2.20.069

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA
DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN
POLTEKES KEMENKES TASIKMALAYA
PRODI D III GIZI CIREBON
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas akhir dengan judul

“Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Peningkatan Pengetahuan tentang Daftar Bahan Makanan Penukar pada Siswa SMPN 1 Depok”

Disusun oleh:

RAHMAT RIZKI HAKIM

NIM P2.06.31.2.20.069

Pembimbing

Priyo Sulistiyono, SKM., MKM

NIP. 197105121992031004

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat, karunia, dan rida-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Peningkatan Pengetahuan tentang Daftar Bahan Makanan Penukar pada Siswa SMPN 1 Depok” dapat selesai tepat waktu.

Penyelesaian Tugas Akhir ini juga berkat dukungan, motivasi, dan bimbingan dari berbagai pihak. Perkenankan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua penulis yang selalu mendukung, mendo’akan, memberikan kasih sayang, semangat, dan motivasi dalam bentuk moral dan materiel.
2. Ibu Uun Kunaepah, SST, M.Si selaku Kaprodi Program Studi D III Gizi Cirebon.
3. Bapak Priyo Sulistiyono, SKM., MKM selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik kepada penulis.
4. Seluruh dosen Politeknik Kesehatan Kemenkes Tasikmalaya yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan kepada penulis.
5. Kesekretariatan program studi D III Gizi Cirebon yang telah membantu membuatkan surat izin penelitian.
6. Bapak Hj. Dedi Sukandi S.Pd. selaku kepala SMPN 1 Depok Kabupaten Cirebon yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian kepada penulis.
7. Ibu Ririn Saptaningrum, S.Pd.i selaku wali kelas VIII E SMPN 1 Depok Kabupaten Cirebon yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.

8. Siswa/i kelas VIII E yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian.
9. Seluruh keluarga besar yang telah memberikan motivasi, dukungan, dan do'a.
10. Teman-teman saya yang selalu memberikan motivasi, dukungan, do'a, dan bersedia menyediakan waktu ketika peneliti membutuhkan tempat untuk bercerita.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca yang bersifat membangun agar Tugas Akhir ini dapat lebih baik.

Cirebon, 24 Mei 2023

Penulis

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Wordwall* untuk Peningkatan Pengetahuan tentang Daftar Bahan Makanan Penukar pada Siswa SMPN 1 Depok

Rahmat Rizki Hakim¹, Priyo Sulistiyono, SKM., MKM²

INTISARI

Persentase tertinggi pada tingkat kecukupan energi sangat kurang (<70% AKE) adalah usia 13 – 18 tahun. Pengenalan berbagai macam kelompok makanan dan penukarnya perlu diberikan untuk mendukung konsumsi gizi seimbang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk peningkatan pengetahuan tentang daftar bahan makanan penukar pada siswa SMPN 1 Depok Kabupaten Cirebon.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre eksperimen dengan desain *One Group Pre – Post Test*. Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Depok Kabupaten Cirebon. Waktu penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Februari 2023 dan hari Rabu, 15 Februari 2023. Jumlah sampel pada penelitian ini adalah 30 siswa. *Pre-test* dan Intervensi dilaksanakan pada hari Sabtu, 11 Februari 2023. Intervensi berupa pemberian edukasi tentang daftar bahan makanan penukar menggunakan media *Wordwall* kepada siswa SMPN 1 Depok. *Post-test* dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Februari 2023.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan pengetahuan tentang daftar bahan makanan penukar pada Siswa SMPN 1 Depok Kabupaten Cirebon. Perubahan pengetahuan siswa dengan kategori naik (80%), tetap (3,3%), dan turun (16,7%). Hal tersebut menunjukkan media *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang gizi.

Kata kunci: daftar bahan makanan penukar, media pembelajaran, peningkatan pengetahuan, *Wordwall*.

¹ Mahasiswa Program Studi D III Gizi Cirebon Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

² Dosen Program Studi D III Gizi Cirebon Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
PRAKATA	ii
INTISARI	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan Umum	4
2. Tujuan Khusus	4
D. Manfaat Penelitian	5
1. Manfaat bagi peneliti	5
2. Manfaat bagi responden.....	5
3. Manfaat bagi progam studi D III Gizi Cirebon.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Tinjauan Teori.....	6
1. Daftar Bahan Makanan Penukar (DBMP)	6
2. Media Pembelajaran Berbasis Web <i>Wordwall</i>	13
3. Pengetahuan	17
4. Remaja	23
B. Kerangka Teori	25
C. Kerangka Konsep.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
1. Populasi.....	28
2. Sampel	28

3. Teknik Sampling.....	28
D. Variabel dan Definisi Operasional.....	29
1. Variabel.....	29
2. Definisi Operasional	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Jenis Data.....	32
2. Cara Pengumpulan Data	33
3. Instrumen Penelitian	36
F. Pengolahan dan Analisis Data	37
1. Teknik Pengolahan Data	37
2. Teknik Analisis Data	39
G. Jalannya Penelitian.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil	43
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	43
2. Karakteristik Responden.....	44
3. Pengetahuan Responden	44
4. Penilaian Edukasi dengan Media <i>Wordwall</i>	46
B. Pembahasan.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Golongan I Bahan Makanan Sumber Karbohidrat.....	7
Tabel 2. Golongan II Bahan Makanan Sumber Protein Hewani (Rendah Lemak). 8	
Tabel 3. Golongan II Bahan Makanan Sumber Protein Hewani (Lemak Sedang) . 8	
Tabel 4. Golongan II Bahan Makanan Sumber Protein Hewani (Tinggi Lemak) .. 8	
Tabel 5. Golongan III Bahan Makanan Sumber Protein Nabati	9
Tabel 6. Golongan IV Sayuran (Sayuran A).....	9
Tabel 7. Golongan IV Sayuran (Sayuran B)	10
Tabel 8. Golongan IV Sayuran (Sayuran C)	10
Tabel 9. Golongan V Buah dan Gula	10
Tabel 10 Golongan VI Susu (Susu Tanpa Lemak)	11
Tabel 11. Golongan VI Susu (Susu Rendah Lemak).....	12
Tabel 12. Golongan VI Susu (Susu Tinggi Lemak).....	12
Tabel 13. Golongan VII Minyak dan Lemak (Lemak Tidak Jenuh).....	12
Tabel 14. Golongan VII Minyak dan Lemak (Lemak Jenuh).....	13
Tabel 15. Golongan VIII Makanan Tanpa Kalori.....	13
Tabel 16. Definisi Operasional	30
Tabel 17. Karakteristik Responden	44
Tabel 18. Penilaian Pengetahuan Responden Tentang Daftar Bahan Makanan Penukar	45
Tabel 19. Penilaian Edukasi dengan Media <i>Wordwall</i>	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Awal Website <i>Wordwall</i>	14
Gambar 2. Portal Masuk Website <i>Wordwall</i>	15
Gambar 3. Portal Pendaftaran Website <i>Wordwall</i>	15
Gambar 4. Halaman Utama Website <i>Wordwall</i>	16
Gambar 5. Halaman <i>Create Activity</i> Website <i>Wordwall</i>	16
Gambar 6. Halaman Pembuatan <i>Game</i> Website <i>Wordwall</i>	16
Gambar 7. Kerangka Teori Penelitian.....	25
Gambar 8. Kerangka Konsep Penelitian	26
Gambar 9. Desain Penelitian.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Perizinan	55
Lampiran 2. Penjelasan Sebelum Penelitian dan Lembar Persetujuan	56
Lampiran 3. <i>Informed Consent</i>	58
Lampiran 4. Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	59
Lampiran 5. Kunci Jawaban Kuesioner <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	61
Lampiran 6. Media <i>Wordwall</i>	63
Lampiran 7. Kuesioner Evaluasi.....	64
Lampiran 8. Daftar Skor Responden.....	65
Lampiran 9. Rekapitulasi Jawaban Responden.....	66
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan	67