

## ABSTRAK

Usia anak sekolah dasar merupakan kelompok rentan mengalami masalah gizi, salah satunya obesitas. Pada data nasional masalah kegemukan anak usia 5-12 tahun masih tinggi yaitu gemuk sebesar 11,1% dan sangat gemuk 9,5%. Di tingkat provinsi, Bali merupakan salah satu provinsi dengan prevalensi gizi lebih dan obesitas yang relevan tinggi sebesar 10,7%. Hal ini karena kurangnya pengetahuan anak terkait konsumsi sayur dan buah. Meningkatkan pengetahuan anak penting, dapat dilakukan dengan metode permainan tradisional, yaitu Permainan Tradisional Engklek. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang sayur dan buah dengan menggunakan permainan tradisional engklek.

Penelitian ini adalah *Quasi Experimental PreTest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design*. Dilaksanakan dari bulan Mei-Juni 2024 dengan subjek penelitian yaitu kelas VA sebanyak 31 orang dan VB sebanyak 31 orang. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan uji T-test Dependen yang dibantu program SPSS.

Hasil perhitungan diperoleh sebesar 0.001 dimana lebih kecil dari p value 0.05 ( $p < 0.05$ ), dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan analisis data dinyatakan bahwa ada perbedaan tingkat pengetahuan siswa tentang sayur dan buah pada anak sekolah sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan media permainan tradisional Engklek.

**Kata Kunci:** Anak Sekolah, Permainan Engklek, Media Promosi, Sayur dan Buah

## **ABSTRACT**

*Elementary school children are a group at risk of nutritional problems, one of which is obesity. According to national data, the prevalence of obesity among children aged 5-12 years remains high, with obesity rates of 11.1% and 9.5% respectively. Bali is one of the provinces with a high prevalence of overnutrition and obesity, at 10.7% at the provincial level. This is due to children's lack of knowledge regarding vegetable and fruit consumption. Enhancing children's knowledge is crucial, and traditional game methods like the Engklek Traditional Game can help achieve this. This study aims to increase students' knowledge about vegetables and fruits through traditional games.*

*This research employs a Quasi Experimental PreTest-Posttest Non-Equivalent Control Group Design. It was conducted from May to June 2024 with the research subjects, namely class VA, as many as 31 people, and class VB, as many as 31 people. The collected data were analyzed using the dependent T-test, assisted by the SPSS program.*

*The calculated result is 0.001, which is smaller than the p value of 0.05 ( $p < 0.05$ ). It can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The data analysis indicates a difference in students' level of knowledge about vegetables and fruits before and after they received education using the traditional Engklek game media.*

**Keywords:** *School Children, Engklek Game, Promotion Media, Vegetables and Fruits*