

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
INSTITUT KESEHATAN PAYUNG NEGERI PEKANBARU
Penelitian, 13 Juli 2026**

Anita br manullang

**Pengaruh game edukasi berbasis flash card terhadap pengetahuan tentang makanan sehat pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 016 Ujungatu.
xv + 51 halaman + 1 Skema + 12 Tabel + 10 Lampiran**

ABSTRAK

Masa sekolah dasar merupakan usia penting dalam membentuk kebiasaan makan sehat. Pada usia ini anak berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, sehingga asupan gizi yang baik sangat dibutuhkan untuk mendukung konsentrasi belajar dan daya tahan tubuh. Namun masih banyak siswa yang kurang pengetahuannya tentang makanan sehat dan cenderung memilih jajanan tidak sehat di lingkungan sekolah. Kebiasaan ini dapat meningkatkan risiko masalah gizi dan menurunkan prestasi belajar siswa. Game edukasi berbasis *flash card* merupakan media pembelajaran yang menarik karena menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, dan daya ingat siswa. Melalui gambar dan pertanyaan singkat pada kartu, siswa dapat memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh game edukasi berbasis *flash card* terhadap pengetahuan tentang makanan sehat pada siswa. Penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment* rancangan *one group* pretest-posttest. Populasi adalah siswa kelas I-V di SDN 016 Ujungbatu. Sampel 74 siswa dengan teknik *Stratified random sampling*. Instrumen menggunakan kuesioner pengetahuan tentang makanan sehat. Analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hampir seluruhnya responden berusia 7-9 tahun sebanyak 43 responden dan hampir seluruhnya berjenis kelamin perempuan sebanyak 46 responden. Rata-rata pengetahuan sebelum intervensi 88,05 dan setelah intervensi 92,93. Hasil uji statistik diperoleh $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$. Terdapat pengaruh game edukasi berbasis *flash card* terhadap pengetahuan siswa tentang makanan sehat.

Kata Kunci : Game Edukasi, Flash Card, Pengetahuan, Makanan Sehat, Siswa sekolah dasar.

Daftar Bacaan : 25 (2020-2026)

Bachelor of Nursing Study Program
Faculty of Nursing
Payung Negeri Health Institute, Pekanbaru
Research, July 13, 2026

Anita br Manullang

The effect of flashcard-based educational games on knowledge regarding healthy food among elementary school students at SD Negeri 016 Ujungbatu.

xv + 51 pages + 1 Diagram + 12 Tables + 10 Appendices

ABSTRACT

The elementary school years are a crucial period for establishing healthy eating habits. Children at this age are undergoing rapid growth and development; therefore, proper nutritional intake is essential to support learning concentration and immune function. However, many students lack knowledge about healthy food and tend to choose non-nutritious snacks within the school environment. These habits can increase the risk of nutritional issues and negatively impact academic performance. Flashcard-based educational games serve as engaging learning tools by combining education with play, thereby boosting students' interest, motivation, and retention of information. Through the use of images and brief questions on the cards, students can grasp the material in an enjoyable and engaging manner. This study aimed to determine the effect of flashcard-based educational games on students' knowledge regarding healthy food. It employed a quantitative approach using a quasi-experimental, one-group pretest-posttest design. The study population consisted of students in grades I through V at SDN 016 Ujungbatu, with a sample of 74 students selected via stratified random sampling. Data collection utilized a questionnaire assessing knowledge of healthy food, and data analysis was performed using the Wilcoxon Signed-Rank Test. The majority of respondents were aged 7–9 years (n=43) and female (n=46). The mean knowledge score was 88.05 prior to the intervention and 92.93 following the intervention. Statistical analysis yielded a p-value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that flashcard-based educational games have a significant effect on students' knowledge regarding healthy food.

Keywords : Educational Games, Flashcards, Knowledge, Healthy Food, Elementary School Students.

References : 25 (2020–2026)