

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	4
1.4 Manfaat.....	5
1.4.1 Manfaat Peneliti	5
1.4.2 Manfaat Pendidikan.....	5
1.4.3 Manfaat Bagi SDN 2 Tambakrigadung.....	5
1.4.4 Manfaat Bagi Siswa SDN 2 Tambakrigadung.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Bekal Makanan.....	6
2.1.1 Pengertian.....	6
2.1.2 Manfaat.....	6
2.2 Kualitas Bekal Makanan	7
2.2.1 Prinsip Gizi Seimbang.....	7
2.2.2 Higenitas dan Sanitasi	9
2.2.3 Tempat Bekal Makanan	11
2.3 Tingkat Pengetahuan	11
2.3.1 Pengertian.....	11
2.3.2 Faktor Pengetahuan	13
2.3.3 Pengukuran Tingkat Pengetahuan.....	14
2.4 Edukasi Gizi	15
2.5 Role Playing	15
2.5.1 Video	16
2.6 Kaitan Edukasi Gizi dengan Metode Role Playing terhadap Pengetahuan Kualitas Bekal Makanan.....	17
BAB 3 KERANGKA KONSEP	18
3.1 Kerangka Konsep	18
3.2 Keterangan kerangka Konsep.....	18
3.3 Hipotesis Penelitian.....	19

BAB 4 METODE PENELITIAN.....	20
4.1 Jenis Penelitian.....	20
4.1.1 Jenis.....	20
4.1.2 Kerangka Kerja dan Prosedur	20
4.2 Waktu dan Tempat Penelitian	21
4.3 Populasi dan Sampel Penelitian	21
4.3.1 Populasi	21
4.3.2 Sampel.....	21
4.4 Teknik Pengambilan Sampel.....	22
4.5 Variabel Penelitian	22
4.5.1 Variabel Bebas	22
4.5.2 Variabel Terikat.....	22
4.6 Definisi Operasional Variabel	23
4.7 Instrumen Penelitian.....	24
4.8 Teknik Pengumpulan Data	24
4.8.1 Data Primer	24
4.8.2 Data Sekunder	24
4.9 Cara Pengumpulan Data.....	24
4.10 Pengolahan dan Analisis Data.....	25
4.10.1 Pengolahan Data.....	25
4.10.2 Analisis Data	26
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
5.1 Hasil Penelitian	28
5.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	28
5.1.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Karakteristik Usia...	29
5.1.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	30
5.1.4 Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Gizi dengan Metode <i>Role Play</i> Menggunakan Media Video	31
5.1.5 Perbedaan Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Gizi dengan Metode <i>Role Play</i> Menggunakan Media Video	32
5.2 Pembahasan.....	32
5.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Umur.....	32
5.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	33
5.2.3 Pengetahuan Rresponden	34
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN	37
6.1 Kesimpulan.....	37
6.2 Saran.....	37
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep.....	18
Gambar 5.1 Grafik Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas di SDN Tambakrigadung 2.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Definisi Operasional Variabel.....	23
Tabel 5.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Karakteristik Usia	30
Tabel 5.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	30
Tabel 5.3 Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Gizi dengan Metode <i>Role Play</i> Menggunakan Media Video	31
Tabel 5.4 Perbedaan Tingkat Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Gizi dengan Metode <i>Role Play</i> Menggunakan Media Video.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Penjelasan	41
Lampiran 2. <i>Informed Consent</i>	43
Lampiran 3. Modul Naskah	44
Lampiran 4. Identitas Responden	53
Lampiran 5. Kuisisioner Penelitian	54
Lampiran 6. Tingkat Pengetahuan Responden.....	59
Lampiran 7. Hasil Uji SPSS	60
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian	61
Lampiran 9. Surat Balasan	62
Lampiran 10. Pelaksanaan Jadwal Penelitian	63
Lampiran. 11 Dokumentasi.....	64

DAFTAR SINGKATAN

<i>WHO</i>	: <i>World Health Organization</i>
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
Depkes	: Departemen Kesehatan
Permenkes	: Peraturan Kementrian Kesehatan

DAFTAR SIMBOL

$<$: Lebih kecil
$>$: Lebih besar
\leq	: Lebih kecil sama dengan
\geq	: Lebih besar sama dengan
$=$: Sama dengan
$\%$: Persentase
$+$: Penjumlahan
$-$: Pengurangan
“	: Tanda petik
,	: Tanda koma
.	: Tanda titik
:	: Titik dua
?	: Tanda tanya
()	: Dalam kurung
/	: Garis miring