

SKRIPSI

**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN
KARTU UNO TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP
TENTANG JAJANAN SEHAT DI SEKOLAH DASAR NEGERI
NGEGONG KOTA MADIUN**



**Oleh:
Vinka Desinta Pangestuti
P17421191023**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN
JURUSAN PROMOSI KESEHATAN
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES
MALANG
2023**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

“PENGARUH PEOMOSI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN KARTU UNO
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG JAJANAN SEHAT DI
SEKOLAH DASAR NEGERI NGEGONG KOTA MADIUN”

Disusun oleh :


Vinka Desinta Pangestuti
NIM. P17421191023

Telah disetujui oleh pembimbing pada tanggal : 7 Juni 2023


Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping



Wandu, S.Kep.Ners,M.Pd
NIP.196202021988021001



Pudji Suryani, S.Kp.MKM
NIP. 197001201992032001

Malang, 7 Juni 2023
Ketua Jurusan Promosi Kesehatan
DIREKTORAT JENDERAL
TENAGA KESEHATAN

Dr. Siti Asyiah, S.Kep.Ns.,M.Kes
NIP. 197107081997032002

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

“PENGARUH PROMOSI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN KARTU UNO
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG JAJANAN SEHAT DI
SEKOLAH DASAR NEGERI NGEGONG KOTA MADIUN”

Disusun oleh :

Vinka Desinta Pangestuti
NIM. P17421191023

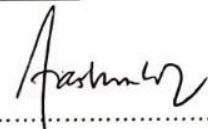
Telah dipertahankan dalam seminar didepan Dewan Penguji
pada tanggal : 9 Juni 2023

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua,

Fiashriel Lundy, S.Kep Ns.M.Kes

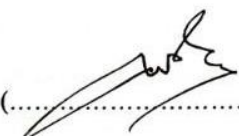
NIP. 1973021919950032001


(.....)

Anggota 1

Wandi, S.Kep.Ners.M.Pd

NIP. 196202021988021001


(.....)

Anggota 2

Pudji Suryani, S.Kp.MKM

NIP. 197001201992032001


(.....)


Malang, Juni 2023
Ketua Jurusan Promosi Kesehatan
Dr. Siti Astyiah, S.Kep.Ns.,M.Kes
NIP. 197107081997032002

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Promosi Kesehatan. Skripsi terwujud atas bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Moh Wildan, A.Per.Pen.,M.Pd selaku Direktur Politeknik Kesehatan KemenkesMalang
2. Dr. Siti Asiyah, S.Kep.Ns, M.Kes selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang
3. Dr. Farida Halis, S.Kp.,M.Pd selaku Ketua Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan
4. Wandu, S.Kep.Ners, M.Pd selaku Pembimbing Utama
5. Pudji Suryani, S.Kp, MKM selaku Pembimbing Pendamping
6. Fiashriel Lundy, S.Kep.Ns, M.Kes selaku Dewan Penguji
7. Sugeng Priyanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Ngegong Kota Madiun
8. Petugas Promosi Kesehatan yang telah mendampingi dalam penelitian
9. Orang tua dan keluarga tercinta dan tersayang yang telah memberikan dukungan berupa material dan moral
10. Sahabat dan orang terdekat yang telah banyak membantu dalam menemani dan memotivasi dalam menyelesaikan Skripsi

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Malang 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	6
1.4 Ruang Lingkup	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Konsep Promosi Kesehatan	9
2.1.1 Pengertian Promosi Kesehatan.....	9
2.1.2 Tujuan Promosi Kesehatan	10
2.1.3 Metode Promosi Kesehatan	10
2.1.4. Media Promosi Kesehatan	11
2.2 Konsep Permainan Kartu Uno	14
2.2.1 Pengertian Permainan Uno.....	14
2.2.2 Simulasi Permainan Kartu Uno.....	15
2.2.3 Prosedur Permainan Kartu Uno	15
2.3 Konsep Pengetahuan	16
2.3.1 Pengertian Pengetahuan	16
2.3.2 Tingkat Pengetahuan	16
2.3.3 Pengukuran Pengetahuan	18

2.4.	Konsep Sikap.....	19
2.4.1	Pengertian Sikap.....	19
2.4.2	Ciri-Ciri Sikap.....	19
2.4.3	Komponen Sikap.....	20
2.4.4	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Sikap.....	21
2.4.5	Pengukuran Sikap.....	22
2.5	Konsep Jajanan Sehat.....	24
2.5.1	Pengertian Jajanan Sehat.....	24
2.5.2	Ciri-Ciri Jajanan Sehat.....	25
2.5.3	Contoh Jajanan Sehat.....	27
2.5.4	Cara Memilih Jajanan Sehat.....	28
2.5.5	Akibat yang di Timbulkan Mengkonsumsi Jajanan Tidak Sehat.....	30
2.6	Kerangka Konsep.....	31
2.7	Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1.	Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
3.1	Populasi Penelitian.....	33
3.2	Sampel Penelitian.....	33
3.3	Kriteria Sampel.....	34
3.4	Waktu dan Tempat.....	34
3.5	Variabel Penelitian.....	34
3.6	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
3.7	Jenis dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.8	Alat Ukur/Instrument dan Bahan Penelitian.....	37
3.9	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	37
3.10	Prosedur Penelitian.....	40
3.11	Manajemen Data.....	41
3.12	Etika Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil Penelitian.....	45
4.1.1	Data Umum.....	45
4.1.2	Data Khusus.....	46
4.2	Pembahasan.....	47

4.2.1 Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Sebelum diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023	47
4.2.2 Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Sesudah diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023.....	48
4.2.3 Sikap Tentang Jajanan Sehat sebelum Diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023	49
4.2.4 Sikap Tentang Jajanan Sehat Sesudah Diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023	50
4.2.5 Analisa Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartuuno Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023.....	51
4.2.6 Analisa Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartuuno Terhadap Sikap Tentang Jajanan Sehat Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023.....	51
BAB V PENUTUP	52
5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional Variabel Penelitian	35
Tabel 4.1 Tabel Distribusi Frekuensi Karakteristik Jenis kelamin	44
Tabel 4.2 Tabel Distribusi Karakteristik Umur	44
Tabel 4.3 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong tahun 2023	45
Tabel 4.4 Tabel Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Sikap Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong tahun 2023	45
Tabel 4.5 tabel hasil uji wiloxon pengetahuan tentang jajanan sehat di SDN Ngegong Kota Madiun.....	46
Tabel 4.6 tabel hasil uji wiloxon sikapn tentang jajanan sehat di SDN Ngegong Kota Madiun.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka Konsep Penelitian	31
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 jadwal penelitian	56
Lampiran 2 surat izin penelitian	57
Lampiran 3 surat rekomendasi etik.....	58
Lampiran 4 surat pernyataan telah melaksanakan penelitian.....	59
Lampiran 5 penjelasan setelah persetujuan.....	60
Lampiran 6 informed consent.....	62
Lampiran 7 kisi-kisi kuesioner	63
Lampiran 8 kisi kisi skala likert	64
Lampiran 9 lembar kuesioner	65
Lampiran 10 lembar skala likert.....	68
Lampiran 11 kisi-kisi kartu uno.....	69
Lampiran 12 dokumentasi	70
Lampiran 13 hasil tabulasi data	71
Lampiran 14 standart operasional prosedur	76

ABSTRAK

Pangestuti, Vinka Desinta. 2023. Pengaruh Media Promosi Kesehatan Dengan Permainan Kartu Uno Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun, Skripsi, Poltekkes Kemenkes Malang Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, Pembimbing I : Wandu S.Kep,Ns,M.Pd, Pembimbing II : Pudji Suryani, S,Kp.MKM

Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2021, kasus diare terbesar 49,23%, sedangkan pada Kota Madiun terdapat 42 kasus diare dan kejadian keracunan makanan berasal dari jajanan pada anak SD yaitu 34 kejadian. Jika tidak segera ditangani maka masalah kesehatan pada anak usia SD akan semakin memburuk. Untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa dalam mengatasi permasalahan diatas, dilakukan pendidikan kesehatan tentang jajanan sehat menggunakan media promosi kesehatan dengan permainan kartu uno. Tujuan Penelitian ini adalah Mengetahui Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan kartu uno Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun. Desain penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif bentuk desain eksperimen berupa desain *pre-experimental design*, dengan rancangan *One group Pretest-posttest*. Menggunakan teknik total sampling dan menggunakan analisis data uji *Wilcoxon Signed Rank test*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023. Sampel penelitian ini berjumlah 33 orang. Didapatkan hasil rata-rata nilai pengetahuan sebelum diberikan edukasi 66,24 dan nilai pengetahuan setelah diberikan edukasi 90,24. Untuk hasil sikap sebelum diberikan edukasi adalah 77,18 dan untuk hasil sikap setelah diberikan edukasi setelah diberikan edukasi adalah 91,88. Hasil ini menunjukkan adanya pengaruh media promosi kesehatan dengan permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di SDN Ngegong Kota Madiun. ($p=0.000$). Peneliti memberikan saran atau rekomendasi kepada guru dan pengajar agar menggunakan kartu uno sebagai media permainan sekaligus sebagai media pembelajaran, dikarenakan media uno efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa.

Kata Kunci :Kartu Uno, Pengetahuan, Sikap, Anak

ABSTRACT

Pangestuti, Vinka Desinta. 2023. The Effect of Health Promotion Media Using the Uno Card Game on Knowledge and Attitudes About Healthy Snacks at Ngegong Public Elementary School, Madiun City, Thesis, Malang Ministry of Health Polytechnic Health Promotion Applied Undergraduate Study Program, Supervisor I : Wandu S.Kep,Ns,M.Pd, Advisor II : Pudji Suryani, S, Kp.MKM

Based on data from the East Java Provincial Health Office in 2021, the largest case of diarrhea was 49.23%, while in Madiun City there were 42 cases of diarrhea and incidents of food poisoning originating from snacks in elementary school children, namely 34 incidents. If not treated immediately, health problems in elementary school age children will get worse. To increase students' knowledge and attitudes in overcoming the above problems, health education is carried out about healthy snacks using health promotion media with the uno card game. The purpose of this study was to determine the effect of health promotion using the uno card game on knowledge and attitudes about healthy snacks at Ngegong Elementary School, Madiun City. The research design is a quantitative research in the form of an experimental design in the form of a pre-experimental design, with a One group pretest-posttest design. Using total sampling technique and using Wilcoxon Signed Rank test data analysis. This research was conducted in March 2023. The sample of this research was 33 people. The average value of knowledge before being given education was 66.24 and the value of knowledge after being given education was 90.24. For the results of attitudes before being given education is 77.18 and for the results of attitudes after being given education after being given education is 91.88. These results indicate the effect of health promotion media using the Uno card game on knowledge and attitudes about healthy snacks at SDN Ngegong, Madiun City. ($p=0.000$). Researchers provide suggestions or recommendations to teachers and instructors to use Uno cards as a game media as well as learning media, because Uno media is effective in increasing students' knowledge and attitudes.

Keywords: Uno Card, Knowledge, Attitude, Children.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia sekolah merupakan investasi generasi penerus bangsa, sehingga anak usia sekolah harus dipersiapkan supaya tumbuh kembangnya berjalan optimal. Masalah kesehatan anak sekolah kurang diperhatikan baik oleh orang tua, sekolah, atau praktisi kesehatan lainnya. Anak usia sekolah dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sering kali mengalami beberapa masalah kesehatan seperti penyakit menular, penyakit infeksi kronis, dan masalah gizi (Diana, 2015). Anak usia sekolah rawan mengalami penyakit karena imunitas tubuh belum berkembang secara sempurna. Sekolah merupakan tempat yang paling penting sebagai sumber penularan penyakit infeksi secara langsung pada anak sekolah (Diana, 2015).

Berdasarkan laporan UPT BPOM tahun 2021, terdapat 50 KLB KP dengan jumlah terpapar sebanyak 2.569 orang, 1.783 orang diantaranya mengalami gejala sakit (attack rate sebesar 69,40%) dan korban meninggal sebanyak 10 (case fatality rate sebesar 0,56%). Penyebab KLB KP terbanyak ialah mikrobiologi yaitu akibat cemaran *Bacillus cereus*, *Salmonella*, *Vibrio parahaemolyticus*, *Staphylococcus aureus*, dan *Eschericia coli* (Badan Pengawasan Obat dan Makanan, 2021). Berdasarkan data Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2021, masalah kesehatan banyak ditemukan pada anak sekolah dasar yaitu diare sebesar 49,23% dan keracunan makanan sebesar 42,9%. Sedangkan pada Kota Madiun terdapat 42 kasus diare dan kejadian keracunan makanan berasal dari jajanan pada anak SD yaitu 34 kejadian (BPOM, 2021). Pada SD Ngegong sendiri terdapat 10 diare dan 4 kejadian keracunan di sekolah.

Menurut Laporan Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia (BPOM RI, 2018). Kejadian Luar Biasa (KLB) keracunan pangan di lembaga pendidikan paling banyak terjadi di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI).

Faktor risiko KLB keracunan pangan di SD diduga karena makanan jajanan yang terkontaminasi bakteri patogen, suhu penyimpanan yang tidak tepat dan selang waktu antara pengolahan dengan penyajian yang relatif lama (Badan Pengawas Obat dan Makanan, 2018). Badan pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) melakukan survey dengan melibatkan sekolah di Indonesia dan membuktikan bahwa 35% jajanan anak sekolah kondisinya tidak sehat dan tidak memenuhi syarat. Pada tahun 2016 Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM) telah melakukan pengawasan terhadap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) terhadap 4 jenis sampling jenis pangan yang paling bermasalah yaitu es, minuman beraroma sirup, jeli/ agar dan bakso. Berdasarkan hasil pengujian uji mikrobiologi permasalahan terbesar didominasi oleh produk minuman berwarna dan sirup serta es. (BPOM, 2016).

Hampir semua anak usia sekolah suka jajan. Mereka menyukai jajan karena makanan yang dijual disekolah lebih murah, mudah dijangkau, dan memiliki warna yang lebih menarik (Almafaluti & Budi, 2015). Makanan jajanan selain nilai gizinya rendah, keamanan pangan jajanan juga menjadi masalah. Memilih jajanan sehat hendaknya di berikan kepada anak sejak dini agar mereka tidak mengonsumsi jajanan sembarangan dan dapat memilih jajanan yang sehat/baik untuk dikonsumsi disekolah (Hardono, 2019). Anak usia sekolah dasar mempunyai masa berfikir kritis yaitu masa pengumpulan ilmu pengetahuan (Arsyad, 2018). Anak usia sekolah adalah anak pada usia 7-12 tahun. Pada usia ini anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk kebersihan penyesuaian diri anak ketika dewasa kelak (Harismawanto J, 2019).

Faktor yang berhubungan dengan kebiasaan konsumsi jajanan anak sekolah dasar, yaitu sikap, jumlah uang saku, pengaruh teman sebaya dan pengaruh orang tua. Faktor sikap merupakan kecenderungan berakibat dari individu dalam memilih makanan yang sehat dan aman untuk dikonsumsi. Faktor jumlah uang saku juga dapat mempengaruhi seorang anak dalam mengonsumsi jajanan ketika anak diberi uang saku kepada orang tuanya, sehingga si anak selalu berpikir untuk membelanjakan uang yang telah diberikan dari orang tuanya. Faktor pengaruh teman sebaya juga dapat mempengaruhi kebiasaan anak dalam konsumsi jajanan disekolah karena anak usia sekolah sangat dipengaruhi oleh teman sebaya. Dan

faktor orang tua, dalam hal ini mempunyai pengaruh yang kuat dalam membentuk kesukaan makanan anak-anaknya (Asnia dkk, 2018).

Salah satu usaha untuk dapat mengurangi paparan anak sekolah terhadap pangan jajanan yang tidak sehat dan tidak aman adalah dengan promosi keamanan pangan (Notoatmodjo, 2012). Keberhasilan dalam upaya promosi keamanan pangan dengan penyuluhan pada anak sekolah dasar tidak terlepas dari pentingnya peran sebuah media. Berbagai media telah dikembangkan dunia pendidikan dalam menyampaikan pesan yang bertujuan meningkatkan pengetahuan. Media yang dapat digunakan seperti elektronik ataupun cetak. Untuk mewujudkan siswa terbebas dari ancaman jajanan yang tidak sehat maka diperlukan dukungan dari berbagai sektor seperti pemerintah, orang tua dan guru. Adapun peran pemerintah, orang tua dan guru terhadap jajanan sehat pada anak sekolah dasar yaitu: (1) Pemerintah khususnya BPOM membuat program intervensi PJAS yang bertujuan mengawasi keamanan pangan yang di lingkungan sekolah. (Badan POM, 2019). (2) Orang Tua hendaknya membiasakan anak sarapan pagi sebelum ke sekolah, membawa bekal, dan memberikan pengertian/pemahaman kepada anak terkait kandungan yang terdapat pada makanan jajanan. (3) Guru, hendaknya mensosialisasikan keamanan pangan bagi anak-anak, memantau penerapan cara penanganan dan penyajian pangan di sekolah, memberikan edukasi bagi pengelola kantin.

Dari studi pendahuluan yang telah didapatkan dari guru SDN Ngegong Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun pada bulan Oktober 2022, Guru olahraga SDN Ngegong sudah pernah melakukan pendidikan kesehatan tentang jajan sembarangan dengan menggunakan media poster. Tetapi saat dilakukan observasi menunjukkan masih banyak siswa yang masih mengkonsumsi jajanan tidak sehat atau jajan sembarangan di sekolah.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa dalam mengatasi permasalahan diatas, Perlunya dilakukan pendidikan kesehatan dengan permainan kartu uno ini, dikarenakan selain untuk memberikan edukasi kartu uno dapat digunakan sebagai sarana bermain sekaligus untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat

Penggunaan kartu uno sebagai media permainan sebagai alat bantu pendidikan kesehatan dianggap sangat tepat untuk menyebarkan pesan kesehatan kepada siswa Sekolah Dasar karena siswa tertarik untuk belajar sambil bermain. Pendidikan kesehatan pada hakikatnya adalah suatu kegiatan atau usaha untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu. Dengan harapan bahwa dengan adanya pesan tersebut masyarakat, kelompok, atau individu dapat memperoleh pengetahuan kesehatan yang lebih baik. Akhirnya pengetahuan tersebut diharapkan dapat mempengaruhi sikap dan perilakunya (Maulana, 2019).

Selain untuk memberikan pendidikan kesehatan kartu uno juga dapat digunakan siswa untuk bermain bersama teman-temannya, karena kartu bergambar ini sudah sangat familiar dikalangan masyarakat umum yang sering memainkan permainan ini di mana saja, bisa sambil makan, berkumpul keluarga, diskusi atau lainnya. Selain itu, kartu uno ini juga dapat digunakan siswa untuk mengasah kemampuan berfikir menyelaraskan warna dan gambar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh media kartu uno bergambar terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat pada siswa SDN Ngegong Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan tersebut peneliti bersama warga sekolah SDN Ngegong berkomitmen untuk mengkonsumsi jajanan sehat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah ada pengaruh promosi kesehatan dengan permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk Mengetahui Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan kartu uno Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi pengetahuan tentang jajanan sehat pada anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan promosi kesehatan dengan media permainan kartu uno
2. Untuk mengidentifikasi sikap tentang jajanan sehat pada anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan promosi kesehatan dengan media permainan
3. Untuk menganalisis Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu uno terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat
4. Untuk menganalisis Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu uno terhadap sikap tentang jajanan sehat

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini membahas tentang pengaruh promosi dengan permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di SDN Ngegong Kota Madiun. Dan penelitian ini termasuk dalam lingkup promosi kesehatan khususnya pada konsep Promosi Kesehatan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya, terutama mengenai jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan wawasan dan informasi siswa tentang jajanan sehat
 - 2) Meningkatkan status kesehatan dan pola hidup sehat bagi anak usia sekolah dasar.
2. Bagi Masyarakat
 - 1) Sebagai bahan referensi atau informasi kepada orangtua atau guru untuk membiasakan anak-anak dan siswa nya mengkonsumsi jajanan sehat.
 - 2) Sebagai upaya dalam menentukan asupan konsumsi jajanan sehat

pada anak usia sekolah dasar.

- 3) Untuk menemukan solusi atau kemungkinan terbaik dalam memecahkan masalah atau untuk mendapatkan gambaran sebab-akibat suatu fenomena, kebijakan dan perubahan sosial.

3. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat mengetahui pengaruh promosi kesehatan dengan permainan uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di sekolah dasar.
- 2) Dapat menambah wawasan terkait jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar serta sebagai media pengembangan kompetensi diri sesuai dengan keilmuan yang diperoleh selama perkuliahan.

4. Bagi Institusi

Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun

- 1) Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan kesehatan bagi anak SD.
- 2) Dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran bagi sekolah.
- 3) Menumbuhkan minat dan mendorong siswa agar lebih termotivasi untuk mengkonsumsi jajanan sehat di sekolah.

5. Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

- 1) Terlaksananya salah satu upaya mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Yaitu akademik, penelitian dan pengabdian masyarakat.
- 2) Sebagai tambahan referensi karya tulis penelitian yang berguna bagi masyarakat luas di bidang kesehatan khususnya promosi kesehatan yang terkait dengan konsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah dasar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Promosi Kesehatan

2.1.1 Pengertian Promosi Kesehatan

Promosi kesehatan di Indonesia pada dasarnya mengacu pada perkembangan dunia internasional. Konsep promosi kesehatan tersebut ternyata juga sesuai dengan perkembangan pembangunan kesehatan di Indonesia yaitu mengarah pada paradigma sehat (Nurianti, 2015). Promosi kesehatan yang menjadi bagian dari program kesehatan masyarakat di Indonesia harus mampu mewujudkan visi pembangunan kesehatan di Indonesia, sehingga promosi kesehatan dapat dirumuskan sebagai “Masyarakat yang mau dan mampu memelihara dan meningkatkan kesehatannya”. Adapun visi promosi kesehatan menurut Fitriani (2011),

- 1) Mau (*willingness*) memelihara dan meningkatkan kesehatannya
- 2) Mampu (*ability*) memelihara dan meningkatkan kesehatannya
- 3) Meningkatkan kesehatan, berarti mau dan mampu meningkatkan kesehatannya

Menurut WHO (dalam Fitriani, 2011), promosi kesehatan sebagai proses yang mengupayakan individu dan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan mereka mengendalikan faktor kesehatan sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatannya. Promosi kesehatan merupakan revitalisasi dari pendidikan kesehatan pada masa yang lalu, di mana dalam konsep promosi kesehatan tidak hanya merupakan proses penyadaran masyarakat dalam hal pemberian dan peningkatan pengetahuan dalam bidang kesehatan saja, tetapi juga sebagai upaya yang mampu menjembatani perubahan perilaku, baik di dalam masyarakat maupun dalam organisasi dan lingkungannya.

Menurut WHO Mengubah perilaku individu/masyarakat di bidang Kesehatan, Menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang bernilai bagi

masyarakat. Promosi Kesehatan, Menolong individu agar mampu secara mandiri/berkelompok mengadakan kegiatan untuk mencapai tujuan hidup sehat, mendorong pengembangan dan penggunaan secara tepat sarana pelayanan kesehatan yang ada.

2.1.2 Tujuan Promosi Kesehatan

Menurut Notoatmodjo (2010) bahwa sekolah sebagai perpanjangan tangan keluarga dalam meletakkan dasar perilaku untuk kehidupan anak selanjutnya, termasuk perilaku kesehatan. Bentuk promosi kesehatan disekolah adalah Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) dan UKS merupakan salah satu upaya kesehatan masyarakat di sekolah.

Tujuan promosi kesehatan disekolah antara lain:

1. Meningkatkan derajat kesehatan masyarakat, khususnya masyarakat sekolah.
2. Mencegah dan memberantas penyakit menular dikalangan masyarakat sekolah dan masyarakat umum.
3. Memperbaiki dan memulihkan kesehatan masyarakat sekolah.

Promosi kesehatan Promosi kesehatan merupakan kombinasi proses perubahan yang dilakukan melalui pendidikan, organisasi, ekonomi dan lingkungan yang mendukung kesehatan. Tujuan promosi kesehatan antara lain ada 9, yaitu :

Individu : pengetahuan, sikap dan perilaku

Individu dan kelompok : jaringan dan informal juga termasuk dukungan sosial, kelompok kerja dan kelompok sebaya.

Organisasi : kebijaksanaan, praktek, program, fasilitas dan sumber

Komunitas : kebijaksanaan, praktek, program, fasilitas dan sumber

Pemerintah : kebijaksanaan, program, fasilitas, sumber, koordinasi / legitasi, peraturan.

Promosi kesehatan dapat dilaksanakan mulai dari primer sampai dengan sekunder, seperti: di lingkungan sekolah, tempat kerja, masyarakat dan pelayanan kesehatan primer dan sekunder. Promosi kesehatan dapat dilakukan oleh dokter, perawat, bidan dan tenaga kerja lainnya.

2.1.3 Metode Promosi Kesehatan

Metode atau Teknik Promosi Kesehatan Metode atau teknik promosi kesehatan merupakan suatu kombinasi antara cara-cara dan media yang digunakan dalam setiap pelaksanaan promosi kesehatan. Menurut Notoatmodjo (2010), metode dan teknik promosi kesehatan dibagi menjadi 3, yaitu metode promosi kesehatan individual, metode promosi kesehatan kelompok, dan metode promosi kesehatan massa.

Metode promosi kesehatan kelompok dibedakan menjadi 2, yaitu kelompok kecil dan besar. Kelompok kecil terdiri 6-15 orang, contohnya diskusi kelompok, curahan pendapat, bermain peran, dan sebagainya. Sedangkan kelompok besar terdiri dari 15-50 orang, contohnya seminar, lokakarya, dan ceramah.

Metode ceramah merupakan salah satu cara menerangkan atau menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok pendengar yang disertai diskusi dan tanya jawab. Penyuluh lebih banyak memegang peran untuk menyampaikan dan menjelaskan materi penyuluhannya dengan sedikit memberikan kesempatan kepada sasaran untuk menyampaikan tanggapannya (Hikmawati, 2011).

Yang dimaksud dengan ceramah dalam metode pembelajaran di sini adalah penyampaian materi pelajaran secara langsung melalui penuturan lisan atau komunikasi verbal yang menggunakan bahasa dan disebut juga dengan pidato. Dalam bahasa Inggris diistilahkan dengan Lecture Method yang berasal dari bahasa latin Lactare, Lecturu, Legu yang berarti membaca dengan suara keras (Natalia Winda, 2017). Ceramah memiliki kelebihan, diantaranya adalah mudah mengorganisasinya sehingga relatif efisien dan sederhana, waktu dapat dibatasi dan dalam waktu singkat dapat memberikan banyak informasi, dapat menjangkau audiens dalam waktu bersamaan, dapat dilakukan secara sistematis dengan menggunakan macam-macam alat bantu, dan dapat mempengaruhi suasana emosi peserta.

Ceramah merupakan salah satu metode yang baik untuk kelompok besar. Kelompok besar adalah jika pesertanya lebih dari 15 orang. Metode ini cocok untuk

sasaran pendidikan tinggi dan rendah. Metode ini cocok untuk memperkenalkan suatu subjek dengan memberikan gambaran, sehingga menuntun orang untuk mengambil suatu tindakan, bersifat informatif dan dapat menghemat waktu karena sebagian peserta dapat diberi pemahaman pada suatu waktu serta dapat diulang kembali jika ada peserta yang kurang paham (Trianto, 2013).

Menurut Hamalik (2013) beberapa alasan pemilihan metode ceramah dalam suatu penyuluhan antara lain penyuluh akan menyampaikan informasi dan tidak terdapat bahan bacaan yang merangkum fakta atau pendapat yang dimaksud, penyuluh harus menyampaikan informasi kepada peserta dengan jumlah yang besar sehingga tidak ada metode lain yang cocok untuk digunakan penyuluh merupakan pembicara yang bersemangat dan akan merangsang pembelajar untuk melakukan pekerjaan.

Menurut LP31 UNAIR (2009), ceramah adalah metode yang paling banyak digunakan karena memiliki keunggulan cepat untuk menyampaikan informasi, informasi bisa secara serentak sampai pada sasaran yang cukup besar, dan sangat cocok digunakan penyuluh yang berasal dari luar kelompok sasaran. Menurut Hamalik (2013) ceramah memiliki pengorganisasian kelas yang paling sederhana dibanding dengan metode lainnya. Hal ini juga merupakan keunggulan metode ceramah.

Selain keunggulan-keunggulan yang telah disebutkan, ceramah juga memiliki kelemahan, diantaranya menggunakan komunikasi satu arah yang menjadikan peserta cenderung pasif, tidak dapat mengidentifikasi kebutuhan per individu, dan tidak adanya kesempatan untuk berfikir dan berperilaku kreatif pada sasaran, dan sasaran mudah menjadi bosan jika ceramah terlalu lama (LP31 UNAIR, 2009).

2.1.4. Media Promosi Kesehatan

Menurut Maulana (2009) media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator, dengan harapan sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya dan dapat

merubah perilaku kesehatannya kearah yang positif. Tujuan media promosi kesehatan antara lain:

- 1) Media dapat mempermudah penyampaian informasi
- 2) Media dapat menghindari kesalahan persepsi
- 3) Dapat memperjelas informasi
- 4) Media dapat mempermudah pengertian
- 5) Mengurangi komunikasi yang verbalistik
- 6) Dapat menampilkan objek yang tidak bisa ditangkap oleh mata

Media dalam promosi kesehatan merupakan salah satu upaya untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran sehingga lebih menarik perhatian dan materi yang disampaikan akan lebih mudah dipahami oleh peserta. Melalui promosi kesehatan menggunakan metode ceramah dan media situasi pembelajaran lebih menyenangkan, kreatif dan tidak membosankan (Haryani dkk, 2015). Media mampu memberikan keuntungan apabila digunakan secara baik diantaranya adalah menghindari salah pengertian, lebih mudah ditangkap lebih lama diingat, menarik atau memusatkan perhatian dan dapat memberikan dorongan yang kuat untuk melakukan apa yang dianjurkan (Wibowo dkk, 2014). Jenis media yang digunakan untuk promosi yaitu:

(1). Media Bergambar

Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390), berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Menurut Waskito (2007:13), media gambar merupakan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau ide-ide yang divisualisasikan ke dalam bentuk 2 dimensi (Fadillah dkk, 2012:3).

Hambalik (dalam Marlen, dkk, 2014:5) menjelaskan bahwa: Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret,

slide, film, strip, proyektor. Sedangkan menurut Sadiman media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana saja. Berbeda dengan yang diungkapkan Soelarko bahwa media gambar adalah peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya terhadap lingkungan. Berdasarkan pengertian media gambar menurut beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media gambar yaitu media yang diwujudkan secara visual dalam bentuk 2 dimensi yang merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gagasan yang jelas dan kuat.

(2). Media Leaflet

Media leaflet adalah bahan cetak tertulis berupa lembaran yang dilipat tapi tidak dimatikan/dijahit. Agar terlihat menarik leaflet didesain secara cermat dilengkapi dengan ilustrasi dan menggunakan bahasa yang sederhana, singkat serta mudah dipahami. Media leaflet adalah selembaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti dan gambar-gambar yang sederhana (Notoatmodjo, 2010).

Karakteristik Media Leaflet Media leaflet pada umumnya diletakkan ditempat-tempat umum dan gampang terlihat. Hal ini disebabkan karakteristik media leaflet yang memang khusus didesain untuk dibaca secara cepat oleh penerimanya (Notoatmodjo, 2010).

Manfaat Media (Alat Bantu) Media sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan memiliki manfaat sebagai berikut (Notoatmodjo, 2014).

- 1) Menimbulkan minat sasaran pendidikan
- 2) Mencapai sasaran yang lebih banyak
- 3) Membantu mengatasi hambatan dalam pemahaman
- 4) Merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan yang diterima kepada orang lain
- 5) Mempermudah penyampaian bahan pendidikan atau informasi oleh pendidik
- 6) Mempermudah penerimaan informasi oleh masyarakat

- 7) Mendorong keingintahuan pada diri seseorang untuk mengetahui dan kemudian mendalaminya
- 8) Menegakkan kembali pengetahuan yang pernah diterima sehingga tidak mudah melupakannya.

Kelebihan dan Kekurangan Media Leaflet Kelebihan media leaflet sebagai media pembelajaran penyajian media leaflet simpel dan ringkas. Media leaflet dapat didistribusikan dalam berbagai kesempatan. Desain yang simpel tersebut membuat penerima tidak membutuhkan banyak waktu dalam membacanya (Notoatmodjo, 2010).

Kekurangan media leaflet sebagai media pembelajaran adalah Informasi yang disajikan sifatnya terbatas dan kurang spesifik. Desain yang digunakan harus menyoroti fokus-fokus tertentu yang diinginkan. Sehingga dalam leaflet kita tidak terlalu banyak memainkan tulisan dan hanya memuat sedikit gambar pendukung (Notoatmodjo, 2010).

2.2 Konsep Permainan Kartu Uno

2.2.1 Pengertian Permainan Uno

Permainan kartu Uno merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Kartu yang memiliki 4 warna ini merupakan permainan kartu yang sederhana, tetapi diperlukan strategi maupun pemikiran ke depan yang menjadi kunci kemenangan dalam permainan tersebut. Permainan kartu Uno ini banyak dimainkan baik dari anak-anak sampai orang dewasa. Dalam permainan kartu Uno ini, para pemain hanya perlu mencocokkan angka atau warna dari kartu teratas di dek kartu. Yang membuat lebih menarik dari permainan kartu Uno ini adalah terdapat action cards yang mana mempunyai aturan khusus apabila kartu-kartu tersebut dimainkan (Nurhasanah, 2013).

Seiring perkembangan teknologi, permainan kartu Uno juga telah merambah hingga ke dalam bentuk digital. Sekarang ini telah terdapat permainan uno yang telah didigitalisasikan ke dalam bentuk permainan perorangan dimana seorang pemain akan menghadapi Artificial Intelligence dalam program permainan kartu uno dan permainan bersama yang lebih dikenal dengan online gaming. Untuk perorangan melawan *Artificial Intelligence* tentu terasa tidak menyenangkan karena

pada dasarnya permainan uno ini merupakan permainan yang berasal dari permainan keluarga yang melibatkan banyak pemain. Permainan kartu uno merupakan permainan yang lebih menyenangkan jika dimainkan ketika setiap pemain saling berkompetisi dengan tujuan untuk dapat memenangkan permainan tersebut (Nurhasanah, 2013).

Media permainan kartu uno merupakan media kartu yang mengutamakan persamaan warna dan angka yang tertera di kartu. Permainan kartu uno berbeda dengan kartu remi atau domino karena kartu uno lebih bertujuan untuk media bermain oleh anak-anak. Gambar dalam kartu uno lebih menarik dengan menyesuaikan materi yang akan didemonstrasikan. Melalui gambar tersebut dapat meminimalisasi sisi negatif kartu uno.

2.2.2 Simulasi Permainan Kartu Uno

Menurut Supariasa (2013), metode simulasi adalah permainan yang direncanakan yang maknanya dapat diambil untuk kepentingan sehari-hari. Metode simulasi dapat dilaksanakan untuk memaknai masalah hubungan antar-manusia. Keunggulan metode simulasi adalah partisipasi peserta dalam suatu kegiatan, peserta langsung mengalami dan berbuat, suasana lebih santai dan peserta dapat memahami permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, dari permainan dalam sidang peserta dapat menarik makna sesuai dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, dan permainan akan menimbulkan kesan yang mendalam. Kelemahan dari metode simulasi adalah apabila topik permainan tidak tepat, tujuan simulasi tidak akan tercapai, membutuhkan alat-alat untuk mendukung permainan, kadang-kadang peserta sulit ditunjuk dan menolak menjadi pemain dalam simulasi, dan umumnya berhenti pada Permainan dan makna atau manfaatnya tidak dapat digali.

2.2.3 Prosedur Permainan Kartu Uno

1. Permainan kartu uno dimulai dengan membagi kelas menjadi 3 kelompok jadi masing-masing kelompok berisikan 11 siswa.
2. Setelah dibagi siswa kemudian duduk sesuai dengan kelompok masing-masing.
3. Kemudian peneliti / pemandu permainan mengocok kartu untuk dibagikan masing-masing 1 pada siswa.
4. Setelah siswa mendapat kartu masing-masing, pemandu permainan

mengambil kartu yang telah dikocok paling atas untuk menentukan siswa yang mempunyai angka/warna yang sama untuk berkesempatan menjawab pertanyaan tentang jajanan sehat.

5. Siswa yang dapat menjawab pertanyaan akan memperoleh skor untuk kelompok.
6. Kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan yang diberikan tentang jajanan sehat adalah pemenang.

2.3 Konsep Pengetahuan

2.3.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan Menurut Sulaeman yaitu hasil penginderaan manusia atau hasil pengetahuan seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya. Dengan demikian, pengetahuan terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Tanpa pengetahuan, seseorang tidak akan mempunyai dasar untuk mengambil keputusan dan menentukan tindakan terhadap masalah yang dihadapi (Sulaeman, 2016). Pengetahuan menurut Notoatmodjo adalah hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera, penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan merupakan hal yang sangat utuh terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Karena dalam penelitian ternyata perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2012).

Banyak cara untuk memperoleh pengetahuan, salah satunya melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang mencerdaskan. Melalui proses dapat membuat seseorang memperoleh pengetahuan baru dan membuka wawasan berfikirnya (Listiani 2015). Dampaknya, bagi orang yang berwawasan yaitu, perubahan perilaku, hal ini berarti semakin baik pengetahuan seseorang maka prilakunya pun semakin baik (Listiani 2015).

2.3.2 Tingkat Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo, 2012), bahwa pengetahuan yang mencakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan, yaitu:

1. Tahu (*Know*) Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah

dipelajari sebelumnya. Termasuk kedalam pengetahuan tingkatan ini adalah mengingat kembali (*Recall*) terhadap suatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

2. Memahami (*Comprehention*) Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar, orang yang telah paham terhadap objek suatu materi harus dapat menjelaskan, menyimpulkan, dan meramalkan terhadap objek yang dipelajari.
3. Aplikasi (*Application*) Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi sebenarnya. Aplikasi disini dapat diartikan aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode prinsip dan sebagainya dalam konteks atau situasi lain.
4. Analisis (*Analysis*) Kemampuan untuk melakukan penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya untuk menjabarkan suatu materi dalam struktur organisasi.
5. Sintesis (*Synthesis*) Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi yang ada.
6. Evaluasi (*Evaluation*) Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian lain berdasarkan suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau menggunakan kriteria yang telah ada.

2.3.3 Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau kuesioner yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Setiap pertanyaan yang dijawab dengan benar diberi skor 1 dan salah diberi skor 0. Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuesioner (Notoadmodjo dalam Sri, 2017), yaitu :

$$Presentase = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah nilai benar

f = frekuensi dari seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan yang dipilih responden atas pertanyaan yang diajukan

n = jumlah frekuensi seluruh alternatif jawaban yang menjadi pilihan responden selaku peneliti

Kategori tingkat pengetahuan seseorang dibagi menjadi tiga tingkatan yang didasarkan pada nilai presentase menurut Arikunto (2013) yaitu sebagai berikut :

1. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
2. Pengetahuan cukup apabila responden dapat menjawab 56-75%, dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
3. Pengetahuan kurang apabila respnden dapat menjawab < 56% dari total jawaban pertanyaan.

Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yaitu dengan kriteria untuk menilai dari tingkat pengetahuan menggunakan nilai (Nursalam dalam Slamet, 2015) :

1. Tingkat pengetahuan baik nila skor atau nilai 76-100%
2. Tingkat pengetahuan cukup bila skor atau nilai 56-75%
3. Tingkat pengetahuan kurang bila skor atau nilai <56%.

2.4. Konsep Sikap

2.4.1 Pengertian Sikap

Sikap adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognitif), dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap suatu aspek di lingkungan sekitarnya (Secord dan Backman dalam Saifuddin, 2012). Sikap merupakan evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri atau orang lain atas reaksi atau respon terhadap stimulus (objek) yang menimbulkan perasaan yang disertai dengan tindakan yang sesuai dengan objeknya (Randi dalam Imam, 2011). Ditentukan dari pengetahuan, pikiran, keyakinan, dan emosi. Hal tersebut menunjukkan adanya keterkaitan antara perubahan pengetahuan dan sikap. Semakin tinggi pengetahuan seseorang maka sikapnya pun menjadi lebih baik.

Sikap dapat menjadi suatu predisposisi untuk bersikap dan bertindak. Faktor penyebab terjadinya perilaku pada diri seseorang merupakan pengetahuan dan sikap seseorang terhadap apa yang telah dilakukan, Perubahan pengetahuan dan sikap individu dimulai dengan tahap kepatuhan, melakukan identifikasi kemudian menjadi internalisasi. Mula-mula seseorang mematuhi anjuran atau instruksi petugas kesehatan tanpa kesadaran untuk melakukan tindakan dan seringkali melakukan instruksi karena adanya hukuman, tapi apabila mendapatkan imbalan/reward mereka akan mematuhi anjuran tetapi masih bersifat sementara (Suharto et al., 2020).

2.4.2 Ciri-Ciri Sikap

Ciri-ciri sikap menurut Purwanto dalam Rina (2013) adalah:

1. Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan itu dalam hubungan dengan objeknya. Sifat ini yang membedakannya dengan sifat motifmotif biogenis seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat.
2. Sikap dapat berubah-ubah karena itu sikap dapat dipelajari dan sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaankeadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap orang itu.

3. Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu objek dengan kata lain sikap itu terbentuk dipelajari atau berubah senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.
4. Objek sikap itu merupakan suatu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
5. Sikap mempunyai segi-segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat alamiah yang membedakan sikap dan kecakapan atau pengetahuan-pengetahuan yang dimiliki orang.

2.4.3 Komponen Sikap

Menurut Azwar (2013), komponen sikap dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan stereotype yang dimiliki individu mengenai sesuatu dapat disamakan penanganannya (opini) terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem yang kontroversial.
2. Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.
3. Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

Menurut Azwar (2013) struktur sikap dibedakan atas 3 komponen yang saling menunjang, yaitu komponen kognitif, komponen afektif dan komponen konatif.

1. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap, komponen kognitif berisi kepercayaan stereotype yang dimiliki individu mengenai sesuatu dapat disamakan

penanganan (opini) terutama apabila menyangkut masalah isu atau problem kontroversial.

2. Komponen afektif merupakan perasaan yang menyangkut aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam sebagai komponen sikap dan merupakan aspek yang paling bertahan terhadap pengaruh-pengaruh yang mungkin adalah mengubah sikap seseorang komponen afektif disamakan dengan perasaan yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.
3. Komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang. Dan berisi tendensi atau kecenderungan untuk bertindak/bereaksi terhadap sesuatu dengan cara-cara tertentu dan berkaitan dengan objek yang dihadapinya adalah logis untuk mengharapkan bahwa sikap seseorang adalah dicerminkan dalam bentuk tendensi perilaku. Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap.

Dapat disimpulkan bahwa komponen sikap yang dimiliki oleh manusia yaitu terdiri dari 3 komponen yaitu sikap kognitif, afektif dan sikap konatif.

2.4.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Sikap

Faktor-faktor yang mempengaruhi sikap menurut Azwar (2013) yaitu faktor internal yang meliputi faktor-faktor genetik dan fisiologik, pengalaman pribadi, kebudayaan, emosional. Adapun faktor eksternal yang meliputi pengasuh orangtua, kelompok sebaya, media massa, institusi/lembaga pendidikan dan agama. Metode pengungkapan sikap yang secara historik telah dilakukan orang, diantaranya observasi perilaku, penanyaan langsung dan pengungkapan langsung (Azwar,2012).

Azwar (2013) mengemukakan faktor-faktor yang memengaruhi sikap terhadap objek sikap antara lain:

1. Pengalaman pribadi Dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Karena itu, sikap akan lebih

mudah terbentuk apabila pengalaman pribadi tersebut terjadi dalam situasi yang melibatkan faktor emosional.

2. Pengaruh orang lain yang dianggap penting Pada umumnya, individu cenderung untuk memiliki sikap yang konformis atau searah dengan sikap orang yang dianggap penting. Kecenderungan ini antara lain dimotivasi oleh keinginan untuk berafiliasi dan keinginan untuk menghindari konflik dengan orang yang dianggap penting tersebut.
3. Pengaruh kebudayaan Tanpa disadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan telah mewarnai sikap anggota masyarakatnya, karna kebudayaanlah yang memberi corak pengalaman individu-individu masyarakat asuhannya
4. Media massa Pemberitaan surat kabar maupun radio atau media komunikasi lainnya, berita yang seharusnya faktual disampaikan secara objektif cenderung dipengaruhi oleh sikap penulisnya, akibatnya berpengaruh terhadap sikap konsumennya.
5. Lembaga pendidikan dan lembaga agama Konsep moral dan ajaran dari lembaga pendidikan dan lembaga agama sangat menentukan sistem kepercayaan tidaklah mengherankan jika pada gilirannya konsep tersebut mempengaruhi sikap.
6. Faktor emosional Kadang kala, suatu bentuk sikap merupakan pernyataan yang didasari emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego.

2.4.5 Pengukuran Sikap

1). Skala Likert

Menurut Sunaryo (2004), secara garis besar pengukuran sikap dibedakan menjadi 2 cara yaitu secara langsung dan tidak langsung :

a. Secara langsung

Dengan cara ini, subjek secara langsung di mintai pendapat bagaimana sikapnya terhadap suatu masalah atau yang dihadapkan kepadanya. Jenis-jenis pengukuran sikap secara langsung, yaitu :

1) Langsung terstruktur

Cara ini mengukur sikap dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sedemikian rupa dalam suatu alat telah ditentukan dan

langsung diberikan kepada subjek yang diteliti.

Menurut Azwar (2007), pengukuran sikap dengan *Skala Likert* adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang *favorable* dan *unfavorable* yang telah disusun sedemikian rupa, dengan kategori jawaban yang telah dituliskan pada umumnya 1 sampai 4 kategori jawaban :

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

S : Setuju

SS : Sangat setuju

Nilai untuk masing-masing pertanyaan bergerak dari skor 1-4. Nilai terendah adalah 1, dan nilai tertinggi adalah 4. Bila pernyataan bersifat positif dan seseorang itu sangat setuju terhadap pernyataan tersebut, maka orang yang bersangkutan memperoleh skor 4. Sebaliknya bila sesuatu pernyataan negatif dan orang itu sangat setuju, maka orang itu akan memperoleh skor 1.

Kriteria sikap :

Positif = $T > \text{mean } T$

Negatif = $T < \text{mean } T$

Menentukan standar deviasi kelompok menggunakan rumus:

$$S = \frac{\sqrt{(\sum(x - \bar{x})^2)}}{(n - 1)}$$

Keterangan:

x = masing-masing data

\bar{x} = rata – rata

n = jumlah responden

Skor sikap yang sudah diubah menjadi skor T akan dikategorikan sebagai berikut:

- (1). Sikap Mendukung, bila skor T responden $>$ Mean T,
- (2). Sikap Tidak Mendukung, bila skor T responden $<$ Mean T.

2.5 Konsep Jajanan Sehat

2.5.1 Pengertian Jajanan Sehat

Menurut Kepmenkes RI Nomor 942/Menkes/SK/VII/2003, makanan jajanan merupakan makanan dan minuman yang diolah oleh pengrajin makanan di tempat penjualan dan atau disajikan sebagai makanan siap santap untuk dijual bagi khalayak umum selain yang disajikan jasa boga, rumah makan/restoran, dan hotel. Makanan jajanan adalah makanan yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan di tempat umum lainnya yang ramai pengunjung serta langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Makanan jajanan juga terdiri dari beberapa istilah, yaitu junk food, fast food, dan street food (Adriani dan Wirjatmadi, 2012). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 236/MENKES/PER/IV/1997 tentang Persyaratan Kesehatan Makanan Jajanan bahwa penanganan makanan jajanan meliputi pengadaan, penerimaan bahan makanan, pencucian, peracikan, pembuatan, pengubahan bentuk, pewadahan, penyimpanan, pengangkutan, penyajian makanan dan minuman. (MenkesRI, 2016). BTP dapat ditambahkan dalam makanan selama dalam masa pengolahan dan dipastikan keamanan dalam penggunaannya (Indrati dan Gardjito, 2014). Pengertian jajanan menurut Puspitasari (2013) merupakan makanan dan minuman yang dipersiapkan dan atau dijual oleh pedagang kaki lima di jalan dan di tempat-tempat keramaian umum yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan lebih lanjut atau persiapan lebih lanjut. Makanan jajanan adalah makanan yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut. Istilah makanan jajanan tidak jauh dari istilah junk food, fast food, dan street food karena istilah tersebut merupakan bagian dari istilah makanan jajanan (Andriani, 2012).

Menurut pakar - pakar kesehatan, semestinya jajanan untuk anak itu memiliki komposisi gizi yang baik dan berimbang. Selain juga tidak mengandung bahan pengawet, pewarna buatan dan bahan tambahan yang tak diperlukan, misalnya; perasa instan. Masih ditambah dengan kebersihan dalam proses pengolahan dan kebersihan bahan.

2.5.2 Ciri-Ciri Jajanan Sehat

Ciri-ciri jajanan sehat antara lain jajanan yang tidak memiliki warna mencolok, manis-asam-gurih berlebihan, dikemas dalam kemasan plastik yang aman (bahan polyethylene (PE) dan polypropilene (PP) yang berwarna bening/tidak keruh) dan memiliki izin dari BPOM. Perlu juga diperhatikan komposisi kandungan bahannya. Kebersihan pengolahan bahan juga perlu diperhatikan, (Yulia, 2013).

Hasil pengawasan Badan POM, menunjukkan jajanan anak sekolah yang tidak memenuhi syarat berkisar antara 40% - 44%. Jajanan anak sekolah tidak memenuhi persyaratan keamanan pangan disebabkan oleh penggunaan bahan berbahaya yang dilarang digunakan untuk pangan seperti formalin, boraks, zat pewarna rhodamin B dan methanyl yellow (Sajiman, Nurhamidi, and Mahpolah 2015). Sejalan dengan perkembangan zaman, semakin banyak bahan kimia yang dikembangkan dan digunakan sebagai bahan tambahan dalam jajanan dan makanan. Tujuan penggunaan zat-zat tersebut antara lain sebagai taste enhancer, food coloring, dan preservatives (Bagus dkk, 2017). Hal ini tentunya menjadi masalah serius yang memerlukan perhatian dari semua pihak. Zat-zat aditif yang terakumulasi dalam tubuh anak akan menimbulkan penyakit berbahaya salah satunya adalah kanker (Rismawati 2018). Dalam memilih makanan jajanan, agar dapat dikola menjadi produkyang sehat dan aman dikonsumsi sebaiknya makanan jajanan tersebut memiliki ciri- ciri sebagai berikut :

1. Bebas dari lalat, semut, kecoa dan binatang lain yang dapat membawa kuman penyakit.
2. Bebas dari kotoran dan debu lain. Makanan yang dikukus, direbus, atau digoreng menggunakan panas yang cukup artinya tidak setengah matang.
3. Disajikan dengan menggunakan alas yang bersih dan sudah dicuci lebihdahulu dengan air bersih.
4. Kecuali makanan jajanan yang di bungkus 262 plastik atau daun, maka pengambilan makanan lain yang terbuka hendaklah dilakukan dengan menggunakan sendok, garpu atau alat lain yang bersih, jangan mengambil makanan dengan tangan.
5. Menggunakan makanan yang bersih, demikian pula lap kain yang digunakan

untuk mengeringkan alat-alat itu supaya selalu bersih.

Menurut Irianto, P (2007) terlalu sering dan menjadikan mengkonsumsi makanan jajanan menjadi kebiasaan akan berakibat negatif, antara lain:

1. Nafsu makan menurun
2. Makanan yang tidak higienis akan menimbulkan berbagai penyakit
3. Salah satu penyebab terjadinya obesitas pada anak
4. Kurang gizi sebab kandungan gizi pada jajanan belum tentu terjamin
5. Pemborosan
6. Permen yang menjadi kesukaan anak-anak bukanlah sumber energi yang baik sebab hanya mengandung karbohidrat.

Terlalu sering makan permen dapat menyebabkan gangguan pada kesehatan gigi. Dengan mengetahui ciri-ciri makanan jajanan yang tidak sehat dan bahaya dari makanan jajanan yang tidak sehat, diharapkan orang

tua dapat mengajari anak ciri-ciri makanan jajanan yang tidak sehat agar anak tidak membeli makanan jajanan yang tidak sehat. Atau orang tua dapat membawakan bekal buat anaknya, agar makanan yang masuk ke dalam tubuh anak terbukti kebersihan dan kesehatannya.

2.5.3 Contoh Jajanan Sehat

Kementerian Kesehatan maupun Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) memberikan panduan jajanan anak yang aman dikonsumsi. Jajanan yang aman dikonsumsi ini memiliki banyak manfaat bagi kesehatan anak-anak. Jajanan anak yang aman adalah makanan dan minuman yang memiliki nutrisi yang dibutuhkan anak-anak. Nutrisi yang harus ada dalam makanan dan jajanan anak-anak adalah nutrisi untuk pertumbuhan dan kesehatan. Jajanan anak yang baik juga harus bersih dan bebas dari bahan berbahaya. Berikut contoh jajanan sehat :

- 1) Susu. Anak-anak disarankan mengonsumsi 2-3 gelas susu per hari. Susu sapi mengandung protein, kalsium, potasium, vitamin B-12, serta vitamin D.
- 2) *Granola Bar* adalah jenis camilan kemasan yang terbuat dari oat, buah kering, kacang-kacangan, biji-bijian, madu, hingga cokelat. Satu granola bar biasanya mengandung 100-300 kalori, 1-10 gram protein, 1-7 gram serat dan mikronutrien, seperti vitamin B, kalsium, magnesium, serta zat besi. Inilah jajanan anak yang enak dan sarat nutrisi.
- 3) Bubur ayam adalah jajanan anak yang digolongkan sebagai makanan utama. Dilihat dari kandungan nutrisinya, bubur ayam ini tinggi kalori (200 kalori per porsi) yang sebagian besarnya didapat dari karbohidrat di dalam nasi yang dimasak menjadi bubur. Bubur ayam juga mengandung protein, lemak, dan serat yang penting untuk kesehatan. Namun, teman-teman harus memperhatikan kandungan garam pada bubur ayam, karena kelebihan garam juga tidak baik bagi tubuh.
- 4) Yogurt merupakan produk olahan susu yang memiliki nutrisi yang mirip. Yoghurt mengandung bakteri baik bernama probiotik yang dapat menjaga kesehatan saluran pencernaan.

- 5) Buah segar adalah pilihan jajanan sehat lainnya yang kaya akan nutrisi. Banyak buah segar siap makan yang bisa dipilih sesuai selera. Pilihlah gerobak buah segar yang tertutup dan bersih. Serta hindari membeli buah segar saat buah tersebut memiliki warna mencolok dan bau yang menyengat.

2.5.4 Cara Memilih Jajanan Sehat

Tips memilih PJAS menurut modul 5 kunci keamanan pangan untuk anak sekolah :

- 1) Kenali dan pilih pangan yang aman Pangan yang aman adalah pangan yang bebas dari bahaya biologis, kimia dan benda lain. Pilih pangan yang bersih, yang telah dimasak, tidak bau tengik, tidak berbau asam. Sebaiknya membeli pangan di tempat yang bersih dan dari penjual yang sehat dan bersih. Pilih pangan yang dipajang, disimpan dan disajikan dengan baik.
- 2) Jaga kebersihan Kita harus mencuci tangan sebelum makan karena mungkin tangan kita tercemar kuman atau bahan berbahaya. Mencuci tangan dan peralatan yang paling baik menggunakan sabun dan air yang mengalir.
- 3) Baca label dengan seksama Pada label bagian yang diperhatikan adalah nama jenis produk, tanggal kedaluwarsa produk, komposisi dan informasi nilai gizi (bila ada).
- 4) Ketahui kandungan gizinya
 - (1). pangan olahan dalam kemasan Baca label informasi nilai gizi untuk mengetahui nilai energi, lemak, protein dan karbohidrat.
 - (2). pangan siap saji Pada Buku Informasi Kandungan Gizi PJAS (Badan POM 2013) dapat diketahui komposisi kandungan zat gizi untuk setiap jenis pangan siap saji. Yang utama diperhatikan adalah pemenuhan energi dari setiap pangan yang dikonsumsi.
- 5). Konsumsi air yang cukup Dapat bersumber terutama dari air minum, dan sisanya dapat dipenuhi dari minuman olahan (sirup, jus, susu), makanan (kuah sayur, sop) dan buah. Konsumsi minuman olahraga (sport

drink/minuman isotonik) hanya untuk anak sekolah yang berolahraga lebih dari 1 jam.

- 6). Perhatikan warna, rasa dan aroma Hindari makanan dan minuman yang berwarna mencolok, rasa yang terlalu asin, manis, asam, dan atau aroma yang tengik.
- 7). Batasi minuman yang berwarna dan beraroma Minuman berwarna dan beraroma contohnya minuman ringan, minuman berperisa
- 8). Batasi konsumsi pangan cepat saji (fast food) Konsumsi fast food yang berlebihan dan terlalu sering merupakan pencetus terjadinya kegemukan dan obesitas. Pangan cepat saji antara lain kentang goreng, burger, ayam goreng tepung, pizza. Biasanya makanan ini tinggi garam dan lemak serta rendah serat.
- 9). Batasi makanan ringan Makanan ringan umumnya rendah serat dan mengandung garam/natrium yang tinggi dan mempunyai nilai gizi yang rendah. Contoh makanan ringan seperti keripik kentang.
- 10). Perbanyak konsumsi makanan berserat Makanan berserat bersumber dari sayur dan buah. Menu makanan tradisional yang tinggi serat seperti rujak, gado-gado, karedok, urap dan pecel.
- 11). Bagi anak gemuk/obesitas batasi konsumsi pangan yang mengandung gula, garam dan lemak Sebaiknya asupan gula, garam dan lemak sehari tidak lebih dari 4 sendok makan gula, 1 sendok teh garam, dan 5 sendok makan lemak/minyak.

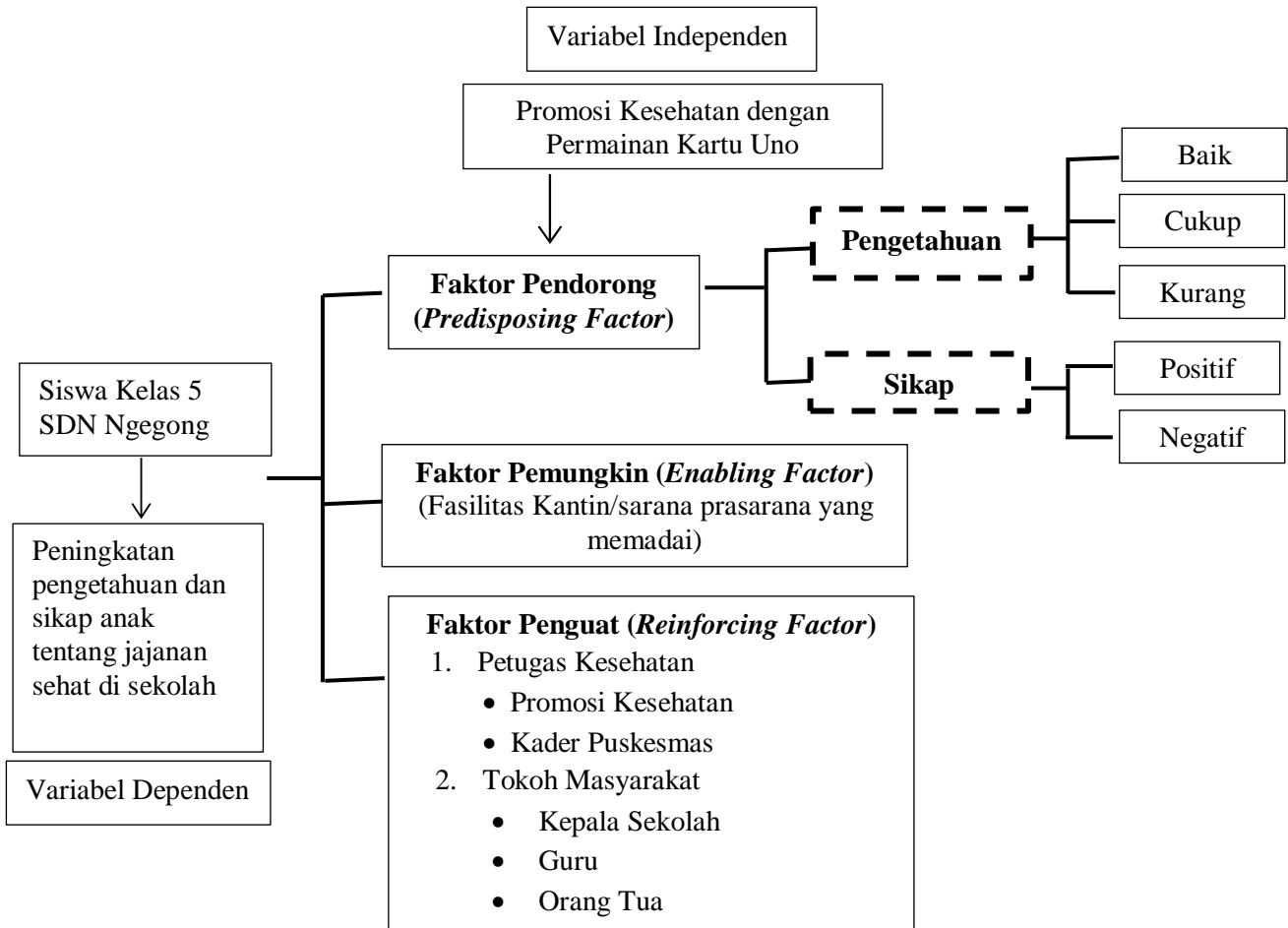
Makanan jajanan yang akan dikonsumsi sebaiknya memiliki persyaratan sebagai berikut : Tidak menggunakan bahan kimia yang dilarang, Tidak menggunakan bahan pengawet yang dilarang, Tidak menggunakan bahan pengganti rasa manis atau pengganti gula, Tidak menggunakan bahan pewarna yang dilarang, Tidak menggunakan bumbu penyedap masakan atau vetsin yang berlebihan, Tidak menggunakan air yang dimasak dengan tidak matang, Tidak menggunakan bahan makanan yang sudah busuk, atau yang sebenarnya tidak boleh diolah, misalnya telah

tercemari oleh obat serangga atau zat kimia yang berbahaya, Tidak menggunakan bahan makanan yang tidak dihalalkan oleh agama, Tidak menggunakan bahan makanan atau bahan lain yang belum dikenal. oleh masyarakat.

2.5.5 Akibat yang di Timbulkan Mengonsumsi Jajanan Tidak Sehat


Salah satu faktor terjadinya kelebihan berat badan adalah ketidakseimbangan asupan makanan. Saat ini konsumsi pada makanan yang mengandung pemanis buatan dan makan cepat saji erat hubungannya dengan kejadian obesitas. Jenis makanan *junkfood* seperti permen, kudapan yang mengandung penyedap rasa, teh, kopi dan makanan siap saji lainnya sering dikonsumsi oleh masyarakat (Caro, J. Ng, Taillie, & Popkin, 2017). Dewasa ini, beberapa jenis *junkfood* sangat banyak ditemukan tidak jauh dari sekolah bahkan terdapat dikantin sekolah tersebut. (Cutumisu, N et al. 2017).


2.6 Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka Konsep Penelitian

Keterangan :

 : Variabel yang diteliti

 : Variabel yang tidakditeliti

Gambar 2.1 Bagan Skema Kerangka Konsep Penelitian

2.7 Hipotesis

H0 : Tidak ada pengaruh promosi kesehatan dengan permainan kartu uno terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di

Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun

H1 : Adanya pengaruh promosi kesehatan dengan permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk desain eksperimen berupa desain *pre-experimental design*. Bentuk *pre-experimental design* pada penelitian ini menggunakan rancangan *One group Pretest-posttest*. Dalam penelitian ini hal yang akan di teliti adalah tentang perubahan pengetahuan dan sikap pada anak usia sekolah dasar tentang konsumsi jajanan sehat di sekolah.

Berikut model rancangan penelitian (*one group pretest-posttest design*) (Sugiyono, 2010, hlm. 211). Mekanisme penelitian ini sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

O1 = Nilai pretest (sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang konsumsi jajanan sehat)

X = Pemberian pendidikan kesehatan tentang konsumsi jajanan sehat

O2 = Nilai post test (setelah diberikan pendidikan kesehatan tentang jajanan sehat)

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi dengan keseluruhan jumlah populasi yang digunakan adalah 33 siswa yang terdiri dari 20 murid perempuan dan 13 siswa laki – laki.

3.2.2 Sampel Penelitian

Dalam teknik pengambilan sampel ini penulis menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis teknik berupa total sampling yaitu

teknik pengambilan sampel dengan menjadikan semua anggota populasi yang memenuhi kriteria inklusi menjadi sampel penelitian.

3.3 Kriteria Sampel

Dalam penentuan kriteria sampel terdapat dua kriteria sampel yaitu kriteria inklusi dan eksklusi. Penentuan kriteria sampel diperlukan untuk mengurangi hasil penelitian yang bias. Berikut merupakan kriteria sampel pada penelitian ini :

1. Kriteria inklusi
 - 1) Bersedia mengikuti acara dari awal sampai akhir
 - 2) Hadir saat penelitian dilaksanakan dan tidak sakit
2. Kriteria eksklusi
 - 1) Tidak bersedia menjadi responden
 - 2) Tidak hadir saat penelitian dilaksanakan
 - 3) Siswa yang tidak bersedia menjadi responden dengan tidak menandatangani *inform consent*

3.4 Waktu dan Tempat

Penelitian ini dimulai pada bulan Oktober tahun 2022 dimulai dengan penyusunan skripsi kemudian di lanjutkan seminar yang dilakukan pada bulan November. Setelah itu melakukan pencarian survey dan perizinan lahan dan setelahnya dilakukan survey kesediaan responden, dilanjutkan pengambilan data pada bulan maret dan dilanjutkan sidang skripsi pada bulan Juni tahun 2023.

3.5 Variabel Penelitian

Variable penelitian terdiri dari 2 variabel yaitu Variable Dependen dan Variabel Independen. Berikut merupakan Variabel pada penelitian ini:

3. Variabel Independen (Bebas) : Pemberian promosi kesehatan jajanan sehat menggunakan kartu uno (pendidikan kesehatan)
4. Variabel Dependen (Terikat) : Pengetahuan dan Sikap anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat

3.6 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Tabel 3.1 Tabel Definisi Operasional Variabel Penelitian

uji

Variabel	Defisini Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Skala	Kriteria hasil
Variabel Independen Pemberian promosi kesehatan jajanan sehat menggunakan kartu uno (pendidikan kesehatan)	Pemberian pesan tentang jajanan sehat yang di sampaikan kepada anak usia sekolah dasar dengan media permainan kartu uno	Observasi	SOP	Nominal	Mengikuti dengan baik : sesuai SOP Tidak mengikuti :Tidak sesuai SOP
Variabel Dependen Pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat	Kemampuan responden dalam menjawab pertanyaan tentang jajanan sehat melalui kuesioner berupa pilihan ganda 3 pilihan jawaban sebelum dan sesudah edukasi	<i>Pretest-Posttest</i>	Kuesioner kuesioner tertutup)	Ordinal	Kriteria menilai tingkat pengetahuan 1. Baik = 76-100% 2. Cukup = 56 -75% 3. Kurang < 56%
Variabel Dependen Sikap anak usia sekolah dasar tentang jajanan sehat	Pernyataan responden dalam mengisi kuesioner Skala Sikert sebelum dan sesudah diberi intervensi	<i>pretest-posttest</i>	Kuesioner <i>pretest-posttest</i> dan <i>Skala Likert</i>	Ordinal	Pernyataan positif Sangat setuju : 4 Setuju : 3 Tidak setuju : 2 Sangat tidak setuju :1 Penyetaan Negatif Sangat tidak setuju ; 4 Tidak setuju : 3 Setuju : 2 Sangat setuju : 1

					Kategori Data : Positif jika nilai $T \geq$ Mean dan Negatif jika nilai $T < \text{Mean}$.
--	--	--	--	--	---

3.7 Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

1) Data Primer :

Berupa data dari hasil penelitian tentang konsumsi jajanan sehat dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa kuesioner *pretest-posttest* yang mana nantinya peneliti membuat pertanyaan-pertanyaan tertulis yang kemudian dijawab oleh responden/sampling. Bentuk dari kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup, yaitu angket yang soal – soalnya menggunakan teknik jawaban pilihan ganda atau sudah ada pilihan jawaban. Soal yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebanyak 10 soal pilihan ganda dengan 3 pilihan jawaban (a,b,c) yang mana dapat mempermudah kegiatan *pretest posttest* yang diberikan pada siswa kelas 5 SD.

2. Teknik Pengumpulan Data

1). Wawancara

Metode ini dilakukan sebagai data studi pendahuluan dan juga untuk mengetahui hal – hal dari responden yang akan di teliti. Pada proses wawancara yang di lakukan peneliti yaitu mengamati dan mencari tahu keadaan sekolah, Kebiasaan yang dilakukan siswa dan siswi di sekolah seperti tempat membeli jajan, jajanan yang dikonsumsi, jumlah siswa yang akan di gunakan untuk penelitian, materi yang akan diberikan untuk promosi kesehatan, kesediaan wali kelas atau pihak sekolah dengan diadakannya penelitian, dan lain – lain.

2). Kuesioner

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya (Sugiyono, 2017: 142). Dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup yang diberikan kepada siswa kelas 5 SDN Ngegong Kota Madiun yang dijadikan sampel yang berjumlah 32 orang. Pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang tidak membutuhkan penjelasan lebih detail. Instrumen penelitian ini dapat diukur menggunakan kuesioner. Kuesioner mengenai jajanan sehat, ciri, manfaat

jajanan sehat tertulis untuk dijawab oleh responden. Penelitian ini diukur menggunakan skala Likert, karena skala Likert digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017: 93).

3.8 Alat Ukur/Instrument dan Bahan Penelitian

Pada dasarnya penelitian tentunya melakukan pengukuran, yang mana pengukuran memerlukan alat. Instrumen atau alat ukur pada penelitian ini menggunakan system kuesioner yang diberikan yang diberikan kepada sampel. Dengan menggunakan instrument metode kuesioner, dengan jawaban yang sudah disediakan dan sampel hanya memilih jawaban tersebut dengan sebenarnya, metode kuesioner ini untuk mempermudah dan mempercepat memperoleh hasil yang diinginkan peneliti.

Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan merupakan kuesioner tertutup. Kuesioner yang digunakan berupa lembaran yang akan diisi oleh para siswa atau siswi SDN Ngegong Kota Madiun yang mana nanti kuesioner akan diisi sebagai *pretest* atau test sebelum diberikan perlakuan dan juga diberikan sebagai *posttest* atau test sesudah diberikan perlakuan atau edukasi. Untuk kuesioner yang diberikan adalah berupa 10 soal dengan empat pilihan ganda yaitu a,b,c. kuesioner digunakan untuk mengukur perubahan pengetahuan terhadap siswa SDN Ngegong Kota Madiun.

3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum dilakukan penelitian, instrument atau kuesioner yang digunakan untuk mengukur pengetahuan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas agar kuesioner yang dihasilkan valid dan reliabel. Pengukuran uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner tertutup dengan jumlah soal pilihan ganda 15 butir kepada 20 subjek yang merupakan siswa diluar sampel responden penelitian dan dilakukan tindakan yang sama yaitu pemberian *pretest-posttest*.

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat kesalahan atau ketepatan suatu alat ukur. Sebelum dilakukan penelitian, instrument akan dilakukan uji coba (*trial test*) untuk mengetahui kevalidan butir pertanyaannya. Butir pertanyaan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan nilai signifikansi 0.05 atau 5%. Dengan artian jika berkorelasi signifikan terhadap skor total suatu item dianggap valid, r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dan nilai positif maka pertanyaan dinyatakan valid. Sebaliknya, dinyatakan tidak valid jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , untuk derajat kebebasan (*degrees of freedom*)/ $df = n-2$, dengan keterangan n merupakan jumlah sampel. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) = 33, jadi besar df adalah $33-2 = 31$ dengan taraf signifikansi 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,355. Kemudian peneliti melakukan uji coba instrument pada objek yang memiliki karakteristik sama dengan responden. Objek uji cobanya adalah 20 siswa sekolah dasar yang mana lebih sedikit dibanding penelitian sebenarnya dan berusia 11 tahun. Setiap butir pertanyaan di ikuti oleh empat pilihan jawaban. Jawaban yang benar bernilai 1 dan salah bernilai 0 Berdasarkan output uji validitas, dari 10 pertanyaan.

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 33 Siswa kelas 5 SDN Ngegong Kota Madiun, dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Sebuah scale atau instrumen pengukur data dan data yang dihasilkan reliable atau terpercaya apabila instrumen itu memunculkan hasil yang sama secara konsisten setiap kali dilakukan pengukuran (Ferdinand, 2011). Menurut Ghozali (2011) reliabilitas sendiri sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal ketika jawaban responden terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Maka semakin tinggi tingkat reliabilitas suatu alat pengukur maka semakin stabil pula alat pengukur tersebut. Dalam SPSS diberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik Cronbach Alpha (α), suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,60$ (Ghozali, 2011:48).

Hasil Uji Validitas Pengetahuan

Butir soal	r hitung	r tabel	Ket
1.	0, .427	0,355	Valid
2.	0, .484	0,355	Valid
3.	0, .456	0,355	Valid
4.	0, .459	0,355	Valid
5.	0, .486	0,355	Valid
6.	0, .427	0,355	Valid
7.	0, .553	0,355	Valid
8.	0, .507	0,355	Valid
9.	0, .435	0,355	Valid
10.	0, .427	0,355	Valid
11.	0, .425	0,355	Valid
12.	0, .470	0,355	Valid
13.	0, .453	0,355	Valid
14.	0, .523	0,355	Valid
15.	0, .538	0,355	Valid

Hasil Uji Validitas Sikap

Butir soal	r hitung	r tabel	Ket
1.	0,519*	0,355	Valid
2.	0, 545*	0,355	Valid
3.	0, .524	0,355	Valid
4.	0, .617	0,355	Valid
5.	0, .443	0,355	Valid
6.	0, .429	0,355	Valid
7.	0, 485	0,355	Valid
8.	0, .524	0,355	Valid
9.	0, .454	0,355	Valid
10.	0, .418	0,355	Valid

3.10 Prosedur Penelitian

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan langkah – langkah penelitian sebagai berikut :

Penelitian tindakan ini menggunakan model tindakan dari Kurt Lewin (1946) dalam (Hamid, 2009), yaitu yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu: (1) planning (rencana), (2) action (tindakan), (3) observation (pengamatan), dan (4) reflection (refleksi).

1. Tahap persiapan

- 1) Mengurus perizinan penelitian
- 2) Membuat instrument penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan (Anufia & Alhamid, 2019), berupa kuesioner, pretest dan posttest berupa skala Likert checklist (□) sikap

2. Melaksanakan survey pendahuluan

- 1) Melakukan wawancara terhadap anak usia Sekolah Dasar
- 2) Melakukan pengajuan permintaan data yang dibutuhkan kepada pihak sekolah

3. Menentukan jadwal penelitian

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penelitian

4. Tahap perencanaan

- 1) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam proses penelitian
- 2) Menyiapkan hadiah untuk responden yang aktif

5. Tahap Pelaksanaan

- 1) Membuka kegiatan dengan jargon untuk lebih mengenal kepada responden
- 2) Memberikan kuesioner pengetahuan kepada kelompok responden kelas 5 total 33 siswa yang terdiri dari 20 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki
- 3) Peneliti melakukan observasi di lingkungan sekolah bersama guru untuk

pengukuran pengetahuan dengan memberikan pre-test. Observasi yang dilakukan mengenai jajanan sehat.

- 4) Setelah memilih responden kemudian responden diminta untuk mengisi pretest untuk mengukur pengetahuan siswa mengenai jajanan sehat
- 5) Kemudian kelas 5 yang berisi 33 siswa tersebut berhitung 1,2,3 untuk dibagi menjadi masing-masing kelompok dengan jumlah 11 orang perkelompok, setelah berhitung mereka duduk sesuai dengan kelompoknya.
- 6) Permainan pun dimulai dengan dipandu peneliti. Masing-masing anak diberi kartu uno yang bergambar untuk menentukan siapa giliran kelompok yang dapat menjawab pertanyaan mengenai jajanan sehat. Kelompok dengan jawaban benar paling banyak adalah pemenang.
- 7) Setelah bermain game kartu uno, kemudian responden diberikan kembali soal post test untuk mengetahui perubahan pengetahuan setelah diberikan perlakuan permainan kartu uno dan evaluasi dengan kesimpulan/tanya jawab.

3.11 Manajemen Data

1. Pengolahan Data

Setelah data dari lembar kuesioner terkumpul maka dilakukan pengelolaan data. Berikut tahap – tahap pengelolaan data :

2) *Editing*

Tahap *editing* atau penyuntingan data adalah tahap data yang sudah terkumpul. Dari hasil pengisian kuesioner, kelengkapan jawabannya disunting. Jika tidak ditemukan ketidaklengkapan dalam pengisian jawaban. Maka harus dilakukan pengumpulan data ulang.

3) *Coding*

Coding adalah membuat lembaran kode terdiri dari table sesuai dengan alat ukur yang digunakan dan data yang diambil.

Favorable (Positif)

- | | |
|--|------|
| (1). Jawaban Sangat Setuju dengan kode | : SS |
| (2). Jawaban Setuju dengan kode | : S |
| (3). Jawaban Tidak Setuju dengan kode | : TS |

(4). Jawaban Sangat Tidak Setuju dengan kode : STS

Unfavorable (Negatif)

(1). Jawaban Sangat Tidak Setuju dengan kode : STS

(2). Jawaban Tidak Setuju dengan kode : TS

(3). Jawaban Setuju dengan kode :S

(4). Jawaban Sangat Setuju dengan kode :SS

4) Scoring

Data hasil pengisian kusioner pengetahuan diberi skor 1 bila jawaban benar sesuai kunci jawaban, dan jawaban 0 bila jawaban salah.

(1). Skoring Pengetahuan

Baik = 76-100%

Cukup = 56-75%

Kurang : <56%

Favorable (Positif)

(1). Jawaban Sangat Setuju diberi skor 4

(2). Jawaban Setuju diberi skor 3

(3). Jawaban Tidak Setuju diberi skor 2

(4). Jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 1

Unfavorable (Negatif)

(1). Jawaban Sangat Tidak Setuju diberi skor 4

(2). Jawaban Tidak Setuju diberi skor 3

(3). Jawaban Setuju diberi skor 2

(4). Jawaban Sangat Setuju diberi skor 1

5) Tabulasi data

Membuat penyajian data sesuai tujuan penelitian

2. Analisis Data

1) Analisis Univariat

Karakteristik setiap variabel penelitian dan hasil dideskripsikan pada tahap ini. Hasil penelitian kusioner sebelum dilakukan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi Responden

N = Jumlah Responden...

Pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yaitu dengan kriteria untuk menilai dari tingkat pengetahuan menggunakan nilai

1. Pengetahuan baik bila responden dapat menjawab 76-100% dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
2. Pengetahuan cukup apabila responden dapat menjawab 56-75%, dengan benar dari total jawaban pertanyaan.
3. Pengetahuan kurang apabila responden dapat menjawab < 56% dari total jawaban pertanyaan.

Untuk mengetahui pengukuran pengetahuan dapat dilihat dari nilai pengetahuan yang didapat masing – masing responden.

Pernyataan positif	Nilai	Pertanyaan Negatif	Nilai
Sangat setuju	4	Sangat setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Tidak setuju	2	Tidak setuju	3
Sangat tidak setuju	1	Sangat tidak setuju	4

Hasil skor dihitung dengan skor diperoleh responden dibagi skor ideal x 100. Dengan kategori Positif jika nilai \geq Median dan Negatif jika nilai $<$ Median. Skor jawaban tentang sikap dengan menggunakan skala Likert.

2) Analisis Bivariat

Pada tahap ini semua data kuesioner dikumpulkan dan dianalisa menggunakan teknik analisa kuantitatif. *Pre test post test one group*

design merupakan alat ukur dalam penelitian ini kemudian analisis data dilanjutkan menggunakan Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*.

3.12 Etika Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, penelitian mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SDN Ngegong Kota Madiun untuk mendapatkan persetujuan. Selanjutnya pendekatan dilakukan peneliti kepada siswa dan menekankan masa etik meliputi:

1. *Informed Consent* (Lembar persetujuan)

Informed Consent atau lembar persetujuan yang bertujuan untuk mengetahui maksud penelitian, tujuan penelitian, cara penelitian, manfaat, dan resiko kemungkinan yang terjadi. Responden yang bersedia diteliti harus menandatangani lembar persetujuan dan sebaliknya, jika menolak untuk diteliti maka harus dihargai haknya dan tidak memaksa.

2. *Anonimity*

Untuk menjaga kerahasiaan peneliti tidak mencantumkan nama responden, namun lembar observasi hanya diberi kode.

3. *Confidentiality* (Kerahasiaan)

Confidentiality adalah informasi data hasil penelitian yang dilaporkan berdasarkan kelompok, tidak berdasarkan data individual.

4. Sukarela

Peneliti tidak ada unsur paksaan atau tekanan secara tidak langsung maupun langsung dari peneliti kepada sampel yang akan diteliti dan bersifat sukarela.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Umum

1). Keadaan Umum Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Ngegong Kota Madiun, dengan sampel kelas V sejumlah 33 responden, SDN Ngegong Terletak di Jl. Keningar No. 13 Ngegong, Kecamatan Manguharjo, Kota Madiun. SDN Ngegong terdiri dari kelas 1 sampai dengan kelas 6 dengan total 167 siswa. Responden dalam penelitian ini menggunakan siswa kelas V sebanyak 33 yang terdiri dari 20 murid perempuan, 13 murid laki-laki.

2). Karakteristik Responden

Dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ngegong Kota Madiun dengan karakteristik sebagai berikut :

4.1 Tabel Distribusi Frekuensi Karakteristik Jenis Kelamin Kelas V di SDN Ngegong tahun 2023

Jenis Kelamin	F	%
Laki-laki	13	39
Perempuan	20	61
Total	33	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat di ketahui bahwa siswa kelas V, 61% responden berjenis kelamin perempuan dan 39% responden berjenis kelamin laki-laki. Kelompok pada jenis kelamin pada siswa yang paling banyak adalah kelompok jenis kelamin perempuan berjumlah 20.

4.2 Tabel Distribusi Karakteristik Umur Kelas V di SDN Ngegong tahun 2023

Umur	F	%
10 tahun	9	27
11 tahun	17	52
12 tahun	7	21
Total	33	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat di ketahui bahwa siswa kelas V terdiri dari umur 10 tahun sebanyak 27%, umur 11 tahun sebanyak 52%, dan umur 12 tahun

sebanyak 21%. Kelompok umur pada siswa paling banyak adalah kelompok umur 11 tahun.

4.1.2 Data Khusus

1) Identifikasi Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat

Berdasarkan hasil pengolahan, skor pengetahuan siswa dari 33 responden tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan dengan permainan kartu uno sebagai berikut :

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong Tahun 2023

Kategori	N	%	N	%
Pengetahuan	Pretest	Pretest	Posttest	Posttest
Baik	7	21	18	55
Cukup	22	67	15	45
Kurang	4	12	0	0
Jumlah	33	100	33	100

Berdasarkan tabel diatas terdapat perubahan jumlah pada sebelum dan sesudah edukasi. Pada kategori baik terdapat kenaikan sebanyak 34%, untuk kategori cukup mengalami penurunan sebanyak 22%, dan tidak terdapat siswa dengan kategori kurang setelah diberikan pendidikan kesehatan.

2). Identifikasi Sikap

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang sikap sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan kartu uno dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest Sikap Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong Tahun 2023

Kategori	N	%	N	%
Sikap	Pretest	pretest	Posttest	posttest
Positif	15	45	20	61
Negatif	18	55	13	39
Jumlah	33	100	33	100

Berdasarkan tabel diatas terdapat perubahan jumlah pada sebelum dan sesudah edukasi. Pada kategori positif terdapat kenaikan sebesar (16%) dan pada

kategori negatif mengalami penurunan sebesar (16%) setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan kartu uno.

- 3). Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu uno terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat

Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Pengetahuann Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong Kota Madiun

Pengetahuan	Mean + SD	Selisih	Sig
Sebelum	66.24+10.009	17.79	0.000
Sesudah	84.03+7.100		0.000

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks test* pengetahuan memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno didapatkan Signifikan atau p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat.

- 4). Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan kartu uno terhadap sikap tentang jajanan sehat

Tabel 4.5 Hasil Uji Wilcoxon Pengetahuann Tentang Jajanan Sehat di SDN Ngegong Kota Madiun

Sikap	Mean + SD	Selisih	Sig
Sebelum	77.61+7.591	12,63	0.000
Sesudah	90.24+4.944		0.000

Hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks test* sikap memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno didapatkan Signifikan atau p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap sikap siswa dalam memilih jajanan sehat.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Sebelum diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan terdapat hasil pengetahuan pada sebelum diberikan edukasi media permainan kartu uno. Pada kategori baik terdapat 21%, untuk kategori cukup terdapat 67% dan pada kategori kurang terdapat 12% , Dalam hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan responden cukup dalam memilih jajanan sehat. Menurut peneliti pengetahuan responden kurang karena beberapa

faktor diantaranya yaitu lingkungan individu yang terbiasa membeli makanan jajanan tanpa memilih, kurangnya sumber informasi yang diperoleh siswa terkait jajanan sehat sehingga siswa menjawab sesuai dengan kebiasaan yang dilakukan selama ini saat mengkonsumsi jajanan baik di sekolah maupun diluar sekolah.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rizona (2019) yang menunjukkan bahwa pengetahuan anak mengenai jajanan sehat untuk dikonsumsi berkaitan dengan informasi yang telah diterima sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Listiani (2015) Banyak cara untuk memperoleh pengetahuan, salah satunya melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan yang mencerdaskan. Melalui proses dapat membuat seseorang memperoleh pengetahuan baru dan membuka wawasan berfikirnya. Dampaknya, bagi orang yang berwawasan yaitu, perubahan perilaku, hal ini berarti semakin baik pengetahuan seseorang makaprilakunya pun semakin baik.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui belum adanya kantin untuk membeli jajanan sehat dan terdapat banyak penjual jajanan diluar sekolah tempat siswa membeli jajanan. Kurangnya informasi yang lengkap mengenai jajanan sehat mengakibatkan masih belum optimalnya pengetahuan siswa dalam memilih dan mengkonsumsi jajanan sehat di sekolah.

4.2.2 Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Sesudah diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat menunjukkan bahwa hasil pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi makanan jajanan sehat dengan permainan kartu uno yaitu pada kategori baik sebesar 55%, pada kategori cukup 45% dan tidak terdapat siswa pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai mengetahui dan memahami terkait pemilihan jajanan sehat yang aman untuk dikonsumsi, didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2018) yang diketahui bahwa setelah siswa mendapat edukasi, pengetahuan siswa mengalami peningkatan dibanding sebelum mendapatkan edukasi permainan kartu uno sehingga dapat dikatakan bahwa edukasi tersebut dapat meningkatkan pengetahuan siswa terkait memilih jajanan sehat. Serta penelitian lain oleh Purnomo (2018) menunjukkan bahwa nilai pengetahuan setelah diberikan informasi meningkat dengan signifikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Notoadmojo (2012) terkait hasil pengetahuan didapatkan dari hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan melalui panca indera, penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan merupakan hal yang sangat utuh terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*). Dalam mendapatkan informasi diperlukan media sebagai salah satu sarana yang mempermudah penyampaian informasi untuk diterima dan di pahami menjadi sebuah tindakan oleh siswa yang sudah disesuaikan dengan gambar dan warna yang menarik.

Disini dapat dilihat adanya peningkatan pengetahuan siswa dari sebelum diberikan edukasi yaitu adalah Pada kategori baik terdapat 21%, untuk kategori cukup terdapat 67% dan pada kategori kurang terdapat 12% dan setelah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno mengenai jajanan sehat meningkat menjadi kategori baik sebesar 55%, pada kategori cukup 45% dan tidak terdapat siswa pada kategori kurang.

4.2.3 Sikap Tentang Jajanan Sehat sebelum Diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap responden sebelum diberikan edukasi terhadap pemilihan jajanan sehat masih termasuk dalam kategori sikap negatif (tidak mendukung), diketahui melalui skor nilai responden yang negatif sebanyak 18 responden dengan presentase 55%. Pada kategori terdapat dua penilaian yaitu sikap positif dan sikap negatif, dikatakan positif jika skor T responden $>$ mean T dan dikatakan negatif jika skor T responden $<$ mean T. hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar keyakinan responden belum mendukung terkait pemilihan jajanan sehat.

Hal ini sejalan dengan teori Azwar (2013) yang menjelaskan struktur sikap menjadi 3 komponen yaitu Komponen kognitif merupakan berisi kepercayaan yang dimiliki individu terhadap objek yang berkaitan dengan informasi yang diperoleh, komponen afektif merupakan aspek emosional. Aspek emosional inilah yang biasanya berakar paling dalam pengaruh-pengaruh yang mungkin mengubah sikap seseorang, dan yang terakhir komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki oleh seseorang.

Berdasarkan penelitian diketahui responden masih memiliki sikap negatif.

Ini dikarenakan masih adanya keyakinan bahwa jajanan yang dikonsumsi siswa selama ini tergolong jajanan sehat, hal ini sebabkan kurangnya informasi yang didapatkan siswa seperti saat membeli makanan gorengan dengan terdapat kemasan dengan warna mencolok dan rasa yang terlalu pedas hal ini sudah dianggap biasa karena siswa tidak mendapat informasi bahaya dan kandungan dalam jajanan mencolok tersebut. Pada komponen emosional siswa tidak dapat membedakan mana makanan yang sehat baik untuk dikonsumsi tubuh dan tidak. Pada komponen perilaku siswa menjadikan konsumsi makanan mencolok sebagai kebutuhan sehari-hari apabila tidak mengkonsumsi maka seperti ada yang kurang dan keinginan membeli jajan yang dirasa tidak kunjung reda tanpa memperdulikan dampak yang ditimbulkan.

Oleh karena itu sikap siswa masih tergolong dalam kategori negatif terkait pemilihan jajanan sehat.

4.2.4 Sikap Tentang Jajanan Sehat Sesudah Diberikan Media Permainan Kartu Uno Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap responden sesudah diberikan edukasi terhadap pemilihan jajanan sehat termasuk dalam kategori sikap positif, diketahui melalui skor nilai responden yang positif sebanyak 20 responden dengan presentase 61%. Pada kategori terdapat dua penilaian yaitu sikap positif dan sikap negatif, dikatakan positif jika skor T responden $>$ mean T dan dikatakan negatif jika skor T responden $<$ mean T. hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar keyakinan responden belum mendukung terkait pemilihan jajanan sehat.

didukung dari penelitian Nurratri (2016) yang menyatakan hasil perhitungan tes kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media permainan kartu UNO. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sari et al. (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kartu UNO efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu apabila pengetahuan dan sikap individu telah meningkat menjadi baik maka akan terdapat perubahan dalam perilakunya terhadap suatu objek setelah diberikan edukasi permainan kartu uno tentang jajanan sehat.

4.2.5 Analisa Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu uno Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan pengukuran pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan kartu uno diperoleh hasil pengetahuan siswa yang meningkat menjadi kategori baik sebesar 55%, pada kategori cukup 45% dan tidak terdapat siswa pada kategori kurang. Hasil *uji Wilcoxon Signed Ranks test* pengetahuan memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno didapatkan Signifikan atau p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap terhadap pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat. Pemberian edukasi menggunakan kartu uno sangat menyenangkan karena siswa antusias dalam bermain sekaligus belajar. Menurut notoadmojo (2012), pengetahuan ialah hasil tahu individu setelah melakukan penginderaan terhadap suatu objek. hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa setelah mendapat edukasi mengenai jajanan sehat menggunakan kartu uno pengetahuan siswa bertambah.

4.2.6 Analisa Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu uno Terhadap Sikap Tentang Jajanan Sehat Di SDN Ngegong Kota Madiun Tahun 2023

Berdasarkan pengukuran sikap sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan kartu uno diperoleh hasil sikap siswa yang meningkat dari negative ke sikap positif, diketahui melalui skor nilai responden yang positif sebanyak 20 responden dengan presentase 61%. Hasil *uji Wilcoxon Signed Ranks test* sikap memilih jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno didapatkan Signifikan atau p value sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap terhadap sikap siswa dalam memilih jajanan sehat. Hal ini sejalan dengan teori azwar (2013) yang mengatakan bahwa sikap dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya teman sebaya, dan media yang dapat mempengaruhi perubahan sikap individu terhadap suatu objek.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terhadap pengetahuan, dan sikap tentang jajanan sehat siswa SDN Ngegong Kota Madiun, dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno tentang jajanan sehat pada kategori cukup, dan pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno tentang jajanan sehat meningkat menjadi kategori baik.
2. Sikap siswa sebelum diberikan edukasi menggunakan permainan kartu uno tentang jajanan sehat menunjukkan nilai negatif, dan sikap siswa setelah diberikan edukasi dengan menggunakan permainan kartu uno tentang jajanan sehat menunjukkan nilai positif, hal ini menunjukkan bahwa sikap responden meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan kartu uno.
3. Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.
4. Dapat disimpulkan bahwa edukasi menggunakan media permainan kartu uno berpengaruh terhadap sikap siswa tentang jajanan sehat..

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah disampaikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini dapat diberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi guru pengetahuan tentang bekal dan jajanan setiap siswa perlu ditingkatkan demi mencapai sikap yang positif terhadap konsumsi jajanan sehat.
2. Bagi orangtua atau wali murid agar selalu memberikan arahan dan perhatian pada anak dalam memilih makanan yang sehat, serta perlu membiasakan anak untuk mengkonsumsi jajanan yang bersih di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, N. P. P. P. (2021). *Gambaran Sikap Pencegahan Covid-19 Masyarakat Di Desa Belumbang Kecamatan Kerambitan Kabupaten Tabanan Tahun 2021*.
- Astri Wulandari, D. (2020). *Gambaran Sikap Mahasiswa Dalam Menghadapi Stres Tugas Akhir Di Kampus 2 Program Studi Diii Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung Periode 2020*.
- Fitriani, F., & Riniasih, W. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Masyarakat tentang COVID-19 Terhadap Pencegahan COVID-19 di Desa Ngabenrejo Kecamatan Grobogan. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 6(1), 70–77.
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom–revisi ranah kognitif: Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Premiere educandum: jurnal pendidikan dasar dan pembelajaran*, 2(02).
- Halimatusyadiah, H., Nasyifah, S., & Supriyanto, S. (2017). Sikap Penderita Dispepsia Terhadap Pola Makan Di Puskesmas Ibrahim Adjie Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Aeromedika*, 3(1), 42–49.
- Kusumawardani, E., Arkhaesi, N., & Hardian, H. (2012). *Pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap tingkat pengetahuan, sikap dan praktik ibu dalam pencegahan demam berdarah dengue pada anak*.
- Nisa, N. R., & Sari, M. M. K. (2021). Pengetahuan Pemilih Pemula Di Desa Margomulyo Pada Pelaksanaan Pilkada Kabupaten Trenggalek 2020 Di Masa Pandemi Covid-19. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 9(3), 626–640.
- Nurbiyati, T. (2014). Pentingnya memilih jajanan sehat demi kesehatan anak. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 3(03), 192–196.
- Nurhasanah, N. (2021). *Penerapan E-Book Sebagai Media Pendidikan Dalam Pemilihan Makanan Jajanan Pada Pengunjung Food Court Polkesyo*.
- Pangan, D. B. P. K., Berbahaya, D. B., & Makanan, B. P. O. D. (2013). *Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang*.
- Putrianti, F. G., Trisniawati, T., & Rhosyida, N. (2017). Menumbuhkan Sikap Positif Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Personifikasi: Jurnal Ilmu Psikologi*, 8(2).
- Rahayu, S., & Bonita, S. (2015). Pengaruh gaya hidup dan persepsi mahasiswa terhadap keputusan pembelian secara online di kota Palembang. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 13(3), 283–298.
- Rahmi, S. (2018). *Cara memilih makanan jajanan sehat dan efek negatif yang Ditimbulkan apabila mengkonsumsi makanan jajanan yang Tidak sehat bagi anak-anak Sekolah dasar*. 1(1), 260–265.
- Rizona, F., Adhistry, K., & Rahmawati, F. (2019). Efektifitas Edukasi Tentang Jajanan Sehat Terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa Overweight. *NERS Jurnal Keperawatan*, 15(1), 1–13.

- Siska, Z. (2022). Penyuluhan Kesehatan Memilah Jajanan Makanan Agar Terhindar Dari Penyakit Diare. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(06), 523–526.
- Sulaeman, R., & Yanti, R. (2019). Pengetahuan Remaja Putri Tentang Kompres Hangat Mengurangi Nyeri Dismenore. *Jurnal Keperawatan Terpadu (Integrated Nursing Journal)*, 1(2), 25–30.
- Sumarni, N., Rosidin, U., & Sumarna, U. (2020). Penyuluhan Kesehatan tentang Jajanan Sehat di Sekolah Dasar Negeri Jati III Tarogong Kaler Garut. *Jurnal Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 289–297.
- Suprayitno, E., Rahmawati, S., Ragayasa, A., & Pratama, M. Y. (2020). Pengetahuan dan sikap masyarakat dalam pencegahan COVID-19. *Journal Of Health Science (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 5(2), 68–73.
- Suratri, M. A. L., Jovina, T. A., & Sulistyowati, E. (2019). Pengetahuan Masyarakat dan Pelaksanaan Wawancara Program Indonesia Sehat dengan Pendekatan Keluarga (PIS-PK) di Beberapa Puskesmas di Indonesia. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pelayanan Kesehatan*, 1–8.
- Syarifah, N., Ningrum, W. A., Zuhana, N., & Muthoharoh, A. (2021). Tingkat Pengetahuan dan Sikap Terhadap Tindakan Pengobatan Mandiri Penyakit Kutu Air. *Proceeding of The URECOL*, 215–221.
- Usman, U., Budi, S., & Sari, D. N. A. (2020). Pengetahuan dan sikap mahasiswa kesehatan tentang pencegahan COVID-19 di Indonesia. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(2), 258–264.
- Wulandari, A. (2018). *Pengaruh Penggunaan Kartu Uno Sebagai Media Permainan Tentang Buah Dan Sayur Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Brosot Dan SDN Prembulan Galur Kulonprogo*.
- Wulandari, A. I., & Radia, E. H. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggung Jawab Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 10–18.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Periode Bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Outline Proposal	■	■														
2.	Penyusunan Proposal		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
3.	Proses Bimbingan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
4.	Pendaftaran Seminar Proposal																
5.	Seminar Proposal																
6.	Revisi Proposal																
7.	Pengurusan Etik																
8.	Pengurusan Izin lahan																
9.	Menyiapkan Luaran																
10.	Pengambilan Data																
11.	Laporan Skripsi																
12.	Sidang Skripsi																
13.	Revisi Laporan Skripsi Akhir																

Lampiran 2 : surat izin penelitian



Nomor : PP.08.02/6.2/2400/2022 03 November 2022
 Lampiran : -
 Hal : Surat Ijin Penelitian

Kepada
Kepala Sekolah SDN Ngegong Kota Madiun

Di

Tempat

Sehubungan dengan penyusunan Laporan Tugas Akhir Mahasiswa Semester VII Prodi D4 Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Malang TA. 2022/2023, maka bersama ini kami harapkan Bapak/Ibu berkenan untuk memberikan ijin kepada mahasiswa atas nama

Nama : Vinka Desinta Pangestuti
 NIM : P17421191023
 Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu Uno Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Jajanan Sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun
 Periode Penelitian : Oktober 2022 - Januari 2023
 Metode Penelitian : Kuantitatif

Untuk melakukan survey pendahuluan dan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami buat. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ketua Program Studi
 D4 Promosi Kesehatan

Dr. Siti Asiyah, S.Kep.Ns., M.Kes.
 NIP. 19710708 199703 2 002

- Kampus Utama : Jl. Besar Ijen No. 77 C Malang, Telp (0341) 566075, 571388
 - Kampus I : Jl. Srikoyo No. 106 Jember, Telp (0331) 486613
 - Kampus II : Jl. A. Yani Sumberporong Lawang Telp. (0341) 427847
 - Kampus III : Jl. Dr. Soetomo No. 46 Bilatar Telp. (0342) 801043
 - Kampus IV : Jl. KH Wakhid Hasyim No. 64B Kediri Telp. (0354) 773095
 - Kampus V : Jl. Dr. Soetomo No. 5 Trenggalek, Telp. (0355) 791293
 - Kampus VI : Jl Dr. Cipto Mangunkusumo No. 82 A Ponorogo, Telp. (0352) 461792



lampiran 3 : surat rekomendasi etik



POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES MALANG
KOMISI ETIK PENELITIAN KESEHATAN

Jl. Besar Ijen No. 77 C Malang, 65112 Telp (0341) 566075, 571388 Fax (0341) 556746
 surat elektronik : komisietik@poltekkes-malang.ac.id



KETERANGAN LAYAK ETIK
DESCRIPTION OF ETHICAL APPROVAL
 "ETHICAL APPROVAL"

No.202/IV/KEPK POLKESMA/2023

Protokol penelitian versi 2 yang diusulkan oleh :
The research protocol proposed by

Peneliti utama : Vinka Desinta Pangestuti
Principal In Investigator

Nama Institusi : Poltekkes Kemenkes Malang
Name of the Institution

Dengan judul:
Title

**"PENGARUH PROMOSI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP PENGETAHUAN
 DAN SIKAP TENTANG JAJANAN SEHAT DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGEONG KOTA MADIUN"**

*"EFFECT OF HEALTH PROMOTION WITH THE UNO CARD GAME ON KNOWLEDGE AND ATTITUDES ABOUT
 HEALTHY SNACKS IN NGEONG STATE ELEMENTARY SCHOOL, MADIUN CITY"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang menunjuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 10 April 2023 sampai dengan tanggal 10 April 2024.

This declaration of ethics applies during the period April 10, 2023 until April 10, 2024.



April 10, 2023
Professor and Chairperson,



Dr. Susi Milwati, S.Kp., M.Pd.

Lampiran 4 surat pernyataan telah melaksanakan penelitian



**PEMERINTAH KOTA MADIUN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI NGEONG**

Jl. Keningar No. 13 Kec. Manguharjo Kota Madiun Telp. 0351-468418
Kode Pos : 63125 E-mail : sdngegong@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SRI WAHYUNI, SS, S.Pd
NIP : 19750826 200501 2006
Jabatan : Kepala SDN Ngegong Kota Madiun

Menerangkan bahwa:

Nama : VINKA DESINTA PANGESTUTI
NIM : P17421191023
Instansi : PROMOSI KESEHATAN POLTEKKES MALANG

Nama tersebut adalah benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul
"Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu Uno Terhadap Pengetahuan dan
Sikap Tentang Jajanan Sehat Di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Madiun, 07 April 2023

Kepala SDN Ngegong

SRI WAHYUNI, SS.S.Pd
NIP. 197508262005012006

Lampiran 5 : Persetujuan Setelah Penjelasan

Persetujuan Setelah Penjelasan (*Informed Consent*):

Saya Vinka Desinta Pangestuti adalah peneliti dari Poltekkes Kemenkes Malang, dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul **"Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu Uno terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun"** dengan beberapa penjelasan sebagai berikut :

1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh promosi kesehatan dengan permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah SD dengan metode kuantitatif.
2. Anda dilibatkan dalam penelitian karena digunakan sebagai subyek penelitian yang memenuhi kriteria. Keterlibatan anda dalam penelitian ini bersifat sukarela.
3. Seandainya anda tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain yaitu mengundurkan diri atau anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenai sanksi apapun
4. Penelitian ini akan berlangsung selama 3 bulan (anak usia sekolah dasar kelas 5. Dengan teknik total sampling.
5. Setelah selesai penelitian, anda akan diberikan informasi tentang hasil penelitian
6. Anda akan mendapatkan informasi tentang keadaan kantin sekolah selama selama pengambilan data.
7. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan metode kuantitatif, dengan menggunakan teknik total sampling dan dengan menggunakan teknik pretest posttest
8. Penelitian dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi SDN Ngegong Kota Madiun untuk bahan pertimbangan untuk memperbaiki program jajanan sehat pada kantin sekolah.
9. Anda tidak memerlukan perawatan setelah penelitian karena tidak terdapat intervensi dalam penelitian ini
10. Anda akan diberikan informasi bila didapatkan informasi baru dari penelitian ini ataupun dari sumber lain.
11. Semua data dalam penelitian ini akan disimpan oleh peneliti dalam bentuk laporan skripsi selama 3 bulan
12. Semua informasi yang anda berikan dalam penelitian ini tidak akan disebarluaskan sehingga kerahasiaannya akan terjamin.
13. Penelitian ini merupakan penelitian pribadi dan tidak ada sponsor yang mendanai penelitian ini.
14. Peneliti menjadi peneliti sepenuhnya dalam penelitian ini.

Anda akan diberi tahu bagaimana prosedur penelitian ini berlangsung dari awal sampai selesai penelitian termasuk cara pengisian kuisioner.

Penelitian ini hanya eksperimental menggunakan instrument kuisioner *pretest-posttest*

Penelitian ini hanya eksperimental menggunakan instrument kuisioner, tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda.

15. Penelitian ini menggunakan sampel anak usia sekolah dasar kelas 5. Peneliti hanya akan menggunakan sampel tersebut sesuai tujuan penelitian ini dan bila ada sisa sampel akan dilakukan pemusnahan agar tidak disalahgunakan.
16. Penelitian ini melibatkan anda anak usia sekolah dasar kelas 5 dan anda berhak mengikuti terus penelitian ini atau mengundurkan diri bila terjadi hal – hal yang tidak sesuai.
17. Penelitian ini hanya eksperimental menggunakan instrument kuisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti, termasuk bila ada wanita hamil/menyusui
18. Penelitian ini tidak dilakukan secara online dan tidak menggunakan alat online atau digital.

Saya berharap Saudara bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini dimana saudara akan melakukan pengisian kuesioner yang terkait dengan penelitian. Setelah Saudara membaca maksud dan tujuan penelitian diatas maka saya mohon untuk mengisi nama dan tanda tangan dibawah ini.

Saya setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Nama : _____

Tanda tangan : _____

Terimakasih atas kesediaan anda untuk ikut serta di dalam penelitian ini.

Dengan hormat

Saksi

Peneliti

.....

(Vinka Desinta Pangestuti)

Lampiran 6 : Informec consent

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI
RESPONDEN
(NASKAH INFORMED CONSENT)

Kepada

Sdr/Sdri. Calon Responden

Di tempat

Assalamualaikum wr.wb

Yang terhormat Bapak, Ibu, perkenalkan nama saya Vinka Desinta Pangestuti. Pada kesempatan kali ini saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada anak didik bapak/ibu untuk menjadi subjek penelitian saya yang berjudul “Pengaruh Promosi Kesehatan dengan Permainan Kartu Uno terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Jajanan Sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun”. Tujuan dari penelitian ini merupakan syarat untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) dari Program Studi D-IV Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang.

Maka dari itu, saya meminta izin kepada Bapak/Ibu untuk memperkenalkan putra dan putri didiknya untuk mengikuti penelitian ini.

Demikian permohonan dari peneliti. Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terimakasih.

Malang,.....

Peneliti

Vinka Desinta Pangestuti

NIM. P17421191023


Lampiran 7 : Kisi-kisi kuesioner

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor soal	Kunci jawaban
1.	Mendeskripsikan pengertian jajanan sehat	Menjelaskan pengertian jajanan sehat	1	C
2.	Mendeskripsikan akibat jajanan tidak sehat	Menjelaskan akibat mengkonsumsi jajanan tidak sehat	2	A
3.	Mendeskripsikan ciri - ciri makanan tidak sehat	Menjelaskan ciri – ciri makanan tidak sehat	3	B
4.	Mendeskripsikan contoh jajanan sehat	Menjelaskan contoh jajanan sehat	4	C
5.	Mendeskripsikan bahan tambahan makanan yang tidak boleh di gunakan	Menjelaskan bahan tambahan yang tidak boleh di gunakan dalam makanan	5	B
6.	Mendeskripsikan penyakit dari mengkonsumsi jajanan tidak sehat	Menjelaskan penyakit yang disebabkan mengkonsumsi jajanan tidak sehat	6	C
7.	Mendeskripsikan cara memilih jajanan sehat	Menjelaskan tips/cara untuk memilih jajanan sehat	7	A
8.	Mendeskripsikan bahan yang dilarang untuk makanan	Menjelaskan bahan yang tidak boleh di gunakan dalam makanan	8	A
9.	Mendeskripsikan akibat negatif kebiasaan jajan	Menjelaskan kerugian yang diperoleh jika kebiasaan jajan	9	B
10	Mendeskripsikan penyedap rasa yang tidak dianjurkan	Menjelaskan penyedap rasa yang tidak dianjurkan	10	B

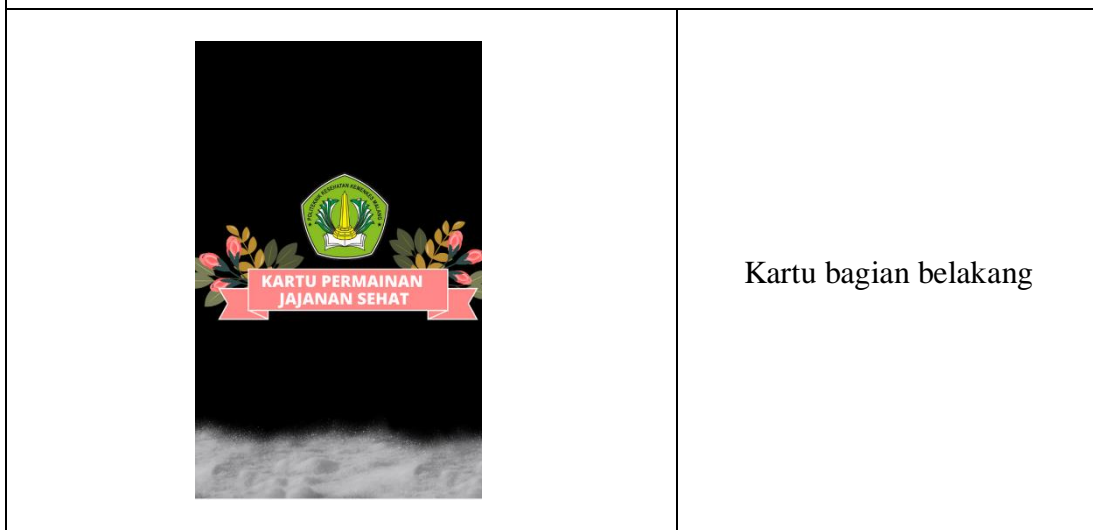
Lampiran 8 : Kisi-kisi Skala Likert.

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	Pertanyaan mengenai tentang pengertian jajanan sehat	Pengertian jajanan sehat
2.	Pertanyaan mengenai sikap terhadap ciri – ciri jajanan sehat	Ciri – ciri jajanan sehat
3.	Pertanyaan sikap dalam memilih contoh terkait makanan jajanan sehat	Contoh jajanan sehat
4.	Pertanyaan mengenai sikap dalam memilih jajanan sehat	Cara memilih jajanan sehat
5.	Pertanyaan terkait tentang akibat jajan tidak sehat	Akibat jajan tidak sehat

Lampiran 9 SOP Permainan kartu Uno

	POLTEKKES KEMENKES MALANG	
	RANCANGAN PRODUK MEDIA PROMOSI KESEHATAN KARTU BERGAMBAR	
Nama : Vinka Desinta Pangestuti NIM : P17421191023		Sebagai persyaratan proposal skripsi
Jenis Media	Kartu Bergambar Uno	
Durasi Permainan	8-10 menit	
Sasaran	Siswa kelas V Sekolah Dasar	
Alat dan Bahan	Kartu Uno, Papan tulis, kertas, Bolpoin/spidol	
Topik Materi	Pemilihan Jajanan sehat	
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkenalan dan menjelaskan tujuan 2. Menjelaskan cara bermain kartu tentang jajanan sehat 3. Menuliskan alternatif pilihan jawaban di papan tulis 4. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok 5. Siswa duduk berdasarkan kelompok masing-masing 6. Membagikan masing-masing kartu ke siswa 7. Kartu yang masih sisa digunakan sebagai Dek 8. Peneliti sebagai pemandu permainan mengambil satu kartu dek untuk di samakan dengan siswa 9. Siswa yang mempunyai kartu dengan gambar/warna yang sama dengan milik peneliti berkesempatan menjawab soal sesuai nomor soal dengan memilih jawaban di papan tulis 10. Setelah terjawab peneliti menjelaskan Materi tentang pertanyaan jajanan sehat 11. Permainan dilanjutkan sampai akhir 12. Mengulas kembali Materi tentang jajanan sehat 13. Pembagian jajanan sehat 14. Dokumentasi 	

Lampiran 10 Kartu Uno



Lampiran 11 Lembar Kuesioner

KUESIONER PENELITIAN

“PENGARUH PROMOSI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN KARTU UNO TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG JAJANAN SEHAT DI SEKOLAH DASAR NEGERI NGEONG KOTA MADIUN”

Tanggal Pengisian : *Pretest /Posttest*
Identitas Responden

Nama : (Inisial)
 Umur : (Tahun)
 Jenis Kelamin :
 Agama :

Surat Permohonan

Bersama ini saya Vinka Desinta Pangestuti selaku mahasiswi Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang, memohon saudara/i untuk berkenan mengisi seluruh pertanyaan ini, sebab hasil dari pertanyaan ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penelitian ini. Atas perhatian dan kerjasamanya saya ucapkan, Terimakasih.

Pilihlah salah satu jawaban dan silanglah (X) pada jawaban yang paling benar!

1. Apa yang di maksud dengan jajanan sehat?
 - a. Jajanan yang rasanya enak
 - b. Jajanan yang terbuat dari sayuran dan buah
 - c. Jajanan yang bergizi dan tidak mengandung zat yang berbahaya
2. Dibawah ini manfaat jajan sehat, adalah?
 - a. Agar banyak uang
 - b. Agar terhindar dari penyakit
 - c. Agar tubuh mudah sakit
3. Bagaimana ciri – ciri makanan yang tidak sehat?
 - a. Enak, bergizi, kaya rempah

- b. Kadaluarsa, warna mencolok, bau (tengik/apek)
 - c. Bergizi, sehat, kadaluarsa
4. Dibawah ini manakah contoh jajanan sehat?
 - a. Roti, susu, makanan ringan
 - b. Kue, gorengan, permen
 - c. Buah segar, susu, yogurt
 5. Bahan tambahan makanan apa yang tidak boleh terdapat dalam makanan?
 - a. Vitamin, Protein
 - b. Bahan pengawet/pewarna buatan, perasa instan
 - c. Karbohidrat, purin
 6. Apa penyakit akibat jajanan tidak sehat?
 - a. Maag
 - b. Gatal – gatal
 - c. Diare
 7. Bagaimana cara memilih jajanan sehat?
 - a. Kemasannya tertutup, tidak mengandung pewarna, berminyak
 - b. Kemasannya tertutup, tidak mengandung pewarna, perasa alami
 - c. Kemasannya tertutup, mengandung pewarna, mengandung micin
 8. Bahan berbahaya yang dilarang digunakan untuk pangan adalah?
 - a. Formalin, boraks, rhodamin B dan methanyl yellow
 - b. Boraks vetsin, gula, garam
 - c. Lada, kunyit, buah naga
 9. Akibat negatif kebiasaan jajan adalah
 - a. Gizi terpenuhi
 - b. Nafsu makan menurun
 - c. Rajin menabung
 10. Bahan tambahan pangan berbahaya apa yang digunakan sebagai penyedap rasa?
 - a. Garam
 - b. MSG
 - c. Gula
 11. Jenis makanan junkfood yaitu

- a. Permen
 - b. Donat
 - c. Onde-onde
12. Apa yang harus dibatasi untuk anak yang mengalami kegemukan
- a. Makanan yang bergizi
 - b. Melakukan olahraga
 - c. Makanan manis
13. Makanan ringan yang mengandung rendah serat yaitu
- a. Roti
 - b. Keripik
 - c. Salad buah
14. Ciri-ciri makanan jajanan yang aman di konsumsi adalah
- a. Bebas kotoran dan debu
 - b. Dibungkus dengan kertas koran
 - c. Berada di wadah terbuka
15. Tips memilih jajanan sehat adalah
- a. Pilih merek terkenal
 - b. Baca komposisi/kandungan makanan pada kemasan dengan seksama
 - c. Pilih warna kemasan yang menarik dan disukai

Lampiran 12 : Lembar Skala Likert

KUESIONER SIKAP JAJANAN SEHAT

Petunjuk :

1. Isilah daftar pertanyaan tentang Sikap terhadap jajanan sehat dengan memberikan tanda checklist () pada kolom yang telah disediakan. Tandai pertanyaan yang paling sesuai dengan hati anda.
2. (SS) : sangat setuju ; (S) : Setuju ; (TS) :Tidak setuju ; (STS) : sangat tidak setuju.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya membeli makanan jajanan yang dibungkus bahan non sintetis (terurai)				
2.	Saat membeli makanan saya selalu memilih tempat yang bersih				
3.	Saya membeli makanan dengan warna yang mencolok				
4.	Sebelum membeli makanan saya mencuci tangan terlebih dahulu				
5.	Setiap hari saya membeli jajanan yang dijual di depan sekolah				
6.	Saya tetap memakan jajanan yang berbau menyengat				
7.	Saya suka memakan jajanan yang banyak mengandung micin				
8.	Saya suka makan jajanan yang banyak mengandung pewarna				
9.	Saya menyukai jajanan yang tertutup dan dibungkus dengan daun				
10.	Saya membeli jajan pada penjual yang menjaga kebersihan				

Lampiran 13 : Kisi-Kisi Kuesioner Uno

KISI KISI KARTU UNO

1. Sebutkan contoh makanan utama!
2. Sebutkan makanan yang aman dikonsumsi!
3. Apa yang dimaksud jajanan sehat?
4. Sebutkan yang dimaksud 7P!
5. Contoh *junkfood* adalah?
6. Manfaat mengonsumsi jajanan sehat yaitu?
7. Zat apa yang tidak boleh ada di dalam makanan
8. Bagaimana cara memilih jajanan sehat?
9. Sebutkan penyakit akibat jajanan tidak sehat!
10. Sebutkan jajanan sehat yang ada di Sekolah!
11. Bahan makanan apa yang boleh ada dalam makanan?
12. Sebutkan makanan yang dibungkus daun yang sering ditemui!
13. Mengapa kita tidak boleh jajan sembarangan?
14. Berapa minimal kebutuhan air setiap hari?
15. Sebutkan contoh fastfood yang ada disekitar kalian!

Lampiran 14 Dokumentasi

pembukaan, penjelasan, dan pengisian kuesioner



penjelasan dan pembagian kartu uno



Permainan kartu uno



pembagian jajan sehat ke responden



Lampiran 15 hasil tabulasi pengetahuan & sikap

Correlations

		butir01	butir02	butir03	butir04	butir05	butir06	butir07	butir08	butir09	butir10
butir0 1	Pearson	1	.572**	-.032	.341	.179	-.099	.206	.105	.105	-.099
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)		.008	.895	.142	.450	.678	.384	.660	.660	.678
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 2	Pearson	.572**	1	.183	.572**	.183	-.015	.336	.140	-.140	-.015
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.008		.440	.008	.440	.951	.147	.556	.556	.951
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 3	Pearson	-.032	.183	1	-.032	.596**	.179	.066	.101	.034	.179
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.895	.440		.895	.006	.450	.783	.673	.888	.450
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 4	Pearson	.341	.572**	-.032	1	.179	.121	.206	.105	-.245	.121
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.142	.008	.895		.450	.612	.384	.660	.299	.612
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 5	Pearson	.179	.183	.596**	.179	1	-.032	.066	-.101	.034	-.032
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.450	.440	.006	.450		.895	.783	.673	.888	.895
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 6	Pearson	-.099	-.015	.179	.121	-.032	1	-.023	.105	.454*	.780**
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.678	.951	.450	.612	.895		.924	.660	.044	.000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 7	Pearson	.206	.336	.066	.206	.066	-.023	1	.436	.145	-.023
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.384	.147	.783	.384	.783	.924		.054	.541	.924
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 8	Pearson	.105	.140	.101	.105	-.101	.105	.436	1	.333	.314
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.660	.556	.673	.660	.673	.660	.054		.151	.177
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir0 9	Pearson	.105	-.140	.034	-.245	.034	.454*	.145	.333	1	.454*
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.660	.556	.888	.299	.888	.044	.541	.151		.044
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 0	Pearson	-.099	-.015	.179	.121	-.032	.780**	-.023	.314	.454*	1
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.678	.951	.450	.612	.895	.000	.924	.177	.044	

	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 1	Pearson	.601**	.183	-.010	.179	.192	-.032	.285	.101	.034	-.032
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.005	.440	.966	.450	.418	.895	.223	.673	.888	.895
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 2	Pearson	.043	.229	.082	.043	.082	.257	.356	.408	.408	.043
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.858	.332	.731	.858	.731	.274	.123	.074	.074	.858
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 3	Pearson	-.023	.031	.285	.435	.285	.206	.048	.218	.145	.206
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.924	.898	.223	.055	.223	.384	.842	.355	.541	.384
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 4	Pearson	.061	.081	.174	.061	.406	.061	.630**	.346	.192	.061
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.800	.735	.463	.800	.076	.800	.003	.135	.416	.800
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
butir1 5	Pearson	.105	.140	.302	.105	.302	.105	.218	.000	.333	.105
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.660	.556	.196	.660	.196	.660	.355	1.000	.151	.660
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson	.427	.484*	.456*	.459*	.486*	.427	.553*	.507*	.435	.427
	Correlation										
	Sig. (2-tailed)	.061	.031	.044	.042	.030	.061	.011	.022	.055	.061
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Correlations

		butir01	butir02	butir03	butir04	butir05	butir06
butir01	Pearson Correlation	1	-.080	.340	.120	.312	.200
	Sig. (2-tailed)		.737	.142	.614	.181	.399
	N	20	20	20	20	20	20
butir02	Pearson Correlation	-.080	1	.088	.517*	-.171	.095
	Sig. (2-tailed)	.737		.711	.019	.470	.689
	N	20	20	20	20	20	20
butir03	Pearson Correlation	.340	.088	1	.409	.344	.169
	Sig. (2-tailed)	.142	.711		.074	.138	.477
	N	20	20	20	20	20	20
butir04	Pearson Correlation	.120	.517*	.409	1	.056	.168
	Sig. (2-tailed)	.614	.019	.074		.815	.480
	N	20	20	20	20	20	20
butir05	Pearson Correlation	.312	-.171	.344	.056	1	.247

	Sig. (2-tailed)	.181	.470	.138	.815		.293
	N	20	20	20	20	20	20
butir06	Pearson Correlation	.200	.095	.169	.168	.247	1
	Sig. (2-tailed)	.399	.689	.477	.480	.293	
	N	20	20	20	20	20	20
butir07	Pearson Correlation	-.036	.584**	-.068	.452*	-.136	.194
	Sig. (2-tailed)	.880	.007	.776	.045	.567	.411
	N	20	20	20	20	20	20
butir08	Pearson Correlation	-.021	.536*	-.084	.015	.199	.301
	Sig. (2-tailed)	.930	.015	.724	.950	.401	.197
	N	20	20	20	20	20	20
butir09	Pearson Correlation	.590**	-.106	.554*	.166	.413	-.069
	Sig. (2-tailed)	.006	.655	.011	.483	.070	.773
	N	20	20	20	20	20	20
butir10	Pearson Correlation	.161	.191	-.041	.187	.000	-.074
	Sig. (2-tailed)	.497	.420	.864	.431	1.000	.757
	N	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	.519*	.545*	.524*	.617**	.443	.429
	Sig. (2-tailed)	.019	.013	.018	.004	.050	.059
	N	20	20	20	20	20	20

Npar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST PENGETAHUAN	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
- PRE TEST PENGETAHUAN	Positive Ranks	29 ^b	15.00	435.00
	Ties	4 ^c		
	Total	33		

a. POST TEST PENGETAHUAN < PRE TEST PENGETAHUAN

b. POST TEST PENGETAHUAN > PRE TEST PENGETAHUAN

c. POST TEST PENGETAHUAN = PRE TEST PENGETAHUAN

Test Statistics^a

POST TEST PENGETAHUAN - PRE TEST PENGETAHUAN	
Z	-4.713 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Keterangan:

5. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara pre test dan post test adalah 0, baik pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari pre test ke nilai post test.
6. Positif rank atau selisih (positif) antara pre test dan post test. Disini terdapat 29 data positif (N) yang artinya 29 siswa mengalami peningkatan pengetahuan dari nilai pre test dan nilai post test. Mean ranks atau rata rata peningkatan tersebut adalah 15.00, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Rank adalah 435.000.
7. Ties adalah kesamaan nilai pretest dan post test, disini ties sebesar 4, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 4 siswa yang mengalami persamaan nilai pada pre test dan post test.
8. Berdasarkan output diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. karena nilai 0.000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dinyatakan bahwa hipotesis diterima artinya terdapa pengaruh permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun.

Npar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST SIKAP - PRE TEST SIKAP	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	33 ^b	17.00	561.00
	Ties	0 ^c		
	Total	33		

a. POST TEST SIKAP < PRE TEST SIKAP

b. POST TEST SIKAP > PRE TEST SIKAP

c. POST TEST SIKAP = PRE TEST SIKAP

Test Statistics^a

	POST TEST SIKAP - PRE TEST SIKAP
Z	-5.019 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000


a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Keterangan:

1. Negative Ranks atau selisih (negatif) antara pre test dan post test adalah 0, baik pada nilai N, Mean Rank, maupun Sum Rank. Nilai 0 menunjukkan tidak adanya penurunan (pengurangan) dari pre test ke nilai post test.
2. Positif rank atau selisih (positif) antara pre test dan post test. Disini terdapat 33 data positif (N) yang artinya 33 siswa (semua) mengalami peningkatan pengetahuan dari nilai pre test dan nilai post test. Mean ranks atau rata rata peningkatan tersebut adalah 17.00, sedangkan jumlah rangking positif atau Sum of Rank adalah 561.000.
3. Ties adalah kesamaan nilai pretest dan post test, disini ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 0 siswa yang mengalami persamaan nilai pada pre test dan post test.
4. Berdasarkan output diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0.000. karena nilai 0.000 lebih kecil dari $<0,05$, maka dinyatakan bahwa hipotesis diterima artinya terdapa pengaruh permainan kartu uno terhadap pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat di Sekolah Dasar Negeri Ngegong Kota Madiun.

Lampiran 16 SOP/Prosedur

	POLTEKKES KEMENKES MALANG	
	RANCANGAN PRODUK MEDIA PROMOSI KESEHATAN KARTU BERGAMBAR	
Nama : Vinka Desinta Pangestuti NIM : P17421191023		Sebagai persyaratan proposal skripsi
Jenis Media	Kartu Bergambar Uno	
Durasi Permainan	8-10 menit	
Sasaran	Siswa kelas V Sekolah Dasar	
Alat dan Bahan	Kartu Uno, Papan tulis, kertas, Bolpoin/spidol	
Topik Materi	Pemilihan Jajanan sehat	
Langkah-langkah	<ol style="list-style-type: none"> 10. Perkenalan dan menjelaskan tujuan 11. Membagikan form pretest ke siswa 12. Menjelaskan cara mengisi pretest 13. Siswa mengerjakan pretest 14. Mengumpulkan jawaban pretest 15. Menjelaskan cara bermain uno tentang jajanan sehat 16. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok 17. Membagikan masing-masing kartu ke siswa 18. Memandu jalannya edukasi permainan kartu uno 19. Memberikan soal post test 20. Memberikan jajanan dan hadiah kepada siswa setelah permainan 21. Dokumentasi 	