

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN DENGAN MEDIA *CARD GAME* TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KONSUMSI JAJANAN SEHAT DI SDN 005 SAMARINDA SEBERANG

Muri'ah Firda Nurul'ain^{1*}, Dian Ardyanti², Bernadetha³

^{1,2,3} Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur

Email: firdhamuriah@gmail.com^{1*}, dianardyantirauf@gmail.com²,
bernadetha@yahoo.com³

ABSTRACT

Introduction: *Diarrhea is a disease caused by not consuming healthy snacks so that various diseases start to appear, for example stomach ache, toothache, and the worst thing is diarrhea.* **Objective:** *To determine the influence of health education using card game media on knowledge and attitudes regarding the consumption of healthy snacks at SDN 0005 Samarinda Seberang.* **Method:** *This research is a quantitative research using the Pre Experiment method, research design using a One Group Pre test and Post test design, with a sample size of 64 students at SDN 005 Samarinda Seberang. Sampling used simple random sampling.* **Results:** *Data analysis through statistical tests followed by the Wilcoxon test. The results of data analysis for the Experimental group given the card game media intervention had a significant effect on knowledge $P = 0.000$ ($p < 0.05$) and attitude $P = 0.000$ ($p, 0.05$). Card game media has an influence on increasing students' knowledge and attitudes about consuming healthy snacks at SDN 005 Samarinda Seberang.* **Conclusion:** *This research can be used as an alternative choice of health education media in conveying information about consuming healthy snacks and can be used as a literature source in developing further research.*

Keywords: *Consumption of Healthy Snacks, Card Games*

ABSTRAK

Pendahuluan : *Diare merupakan penyakit yang disebabkan karena tidak mengkonsumsi jajanan sehat sehingga berbagai penyakit mulai berdatangan contohnya sakit perut, sakit gigi, dan yang terburuknya adalah terkena penyakit diare.* **Tujuan :** *Mengetahui Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Card Game Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Jajanan Sehat di SDN 0005 Samarinda Seberang.* **Metode :** *Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode Pre Experiment desain penelitian menggunakan rancangan One Group Pre test and Post test, dengan jumlah sampel 64 siswa SDN 005 Samarinda Seberang. Pengambilan sampel menggunakan simple random sampling.*

Hasil : Analisis data melalui uji statistik dilanjutkan dengan uji wilcoxon. Hasil analisis data kelompok Eksperimen yang diberikan intervensi media *card game* berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan $P = 0,000$ ($p < 0,05$) dan sikap $P = 0,000$ ($p < 0,05$). Media *card game* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap siswa tentang konsumsi jajanan sehat di SDN 005 Samarinda Seberang. **Kesimpulan** : Penelitian ini dapat dijadikan pilihan alternatif media edukasi kesehatan dalam menyampaikan informasi tentang konsumsi jajanan sehat dan dapat dijadikan sumber literatur dalam mengembangkan penelitian selanjutnya.

Kata Kunci : Konsumsi Jajanan Sehat, *Card Game*

PENDAHULUAN

Ketika kita berbicara tentang camilan sehat, yang kita maksud adalah semua camilan yang dimakan anak-anak di sekolah mengandung cukup nutrisi untuk membantu mereka tumbuh dan berkembang. Padahal, sebagian besar camilan sekolah mengandung obat-obatan yang dapat memperburuk masalah metabolisme pada anak-anak dan menyebabkan sejumlah penyakit lainnya. Sebagian besar camilan yang disajikan di SDN 1 Pamijen Sukaraja tidak sesuai dengan nilai gizi yang dianjurkan, yaitu 200–300 kkal untuk energi dan 3-5 gram untuk protein, menurut penelitian Purnamasari tentang makanan ringan (Purnamasari DU, 2019).

Meskipun keamanan camilan anak-anak kita merupakan masalah yang terus-menerus, 40–44% camilan anak usia sekolah dianggap tidak memadai. Camilan sekolah merupakan sumber energi dan nutrisi yang penting bagi murid (Wulandari et al 2022). Anak umur sekolah menghadapi perkembangan serta pertumbuhan yang cenderung lebih tinggi.

Anak usia sekolah sedang mengalami proses pematangan fisik, sosial, dan psikologis. Anak pada usia ini akan semakin mandiri saat beraktivitas di luar rumah, khususnya di sekolah. Anak usia sekolah sudah mampu menentukan sendiri apa yang ingin dimakannya, baik jajanan sekolah maupun jajanan dari tempat lain (Utami et al, 2020).

Anak-anak menghabiskan banyak waktu di sekolah untuk belajar, bermain, berolahraga, dan melakukan aktivitas lainnya. Kebutuhan makanan mereka harus diperhatikan karena mereka membutuhkan lebih banyak energi. Anak-anak dapat memperoleh nutrisi dari makanan dan minuman yang mereka beli, sementara mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka di sekolah (Apriliana Afghani et al 2023).

Makan camilan secara berlebihan dapat berdampak buruk bagi anak. Dampak buruknya antara lain gangguan pertumbuhan seperti stunting, diare, dan malnutrisi. Berdasarkan hasil Riskesdas 2020, sebanyak 34,6% anak usia 6-12 tahun mengalami stunting. Melihat tingginya angka kejadian stunting, anak usia

sekolah dapat mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi saat belajar (Judarwanto, W 2018).

World Health Organization (2019) mengklaim bahwa diare merupakan penyakit yang dipengaruhi oleh lingkungan dan dapat ditemukan hampir di seluruh belahan dunia. Sekitar 1,7 miliar kasus diare terjadi setiap tahunnya, dengan 760.000 anak di bawah usia lima tahun meninggal dunia akibat penyakit tersebut. Anak-anak di bawah usia tiga tahun di negara-negara miskin sering mengalami tiga kali diare setiap tahunnya. (Apriani et al, 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) melaporkan pada tahun 2019 bahwa angka kesakitan balita yang terkena diare adalah 39% dan angka kematiannya adalah 42% di Nigeria dan India. Sekitar 525.000 anak meninggal karena penyakit diare setiap tahunnya, menjadikannya penyebab kematian kedua paling umum untuk anak-anak di bawah usia lima tahun, menurut Organisasi Kesehatan Dunia. Penyebab utama kematian dan kesakitan anak di seluruh dunia adalah penyakit diare, yang sebagian besar disebabkan oleh makanan dan sumber air yang tercemar.

Sekitar 780 juta orang di seluruh dunia tidak memiliki akses ke air minum bersih, dan 2,5 miliar tidak memiliki sanitasi yang layak. WHO (2019) melaporkan bahwa diare menular merupakan masalah umum di negara-negara terbelakang. Pneumonia menyumbang 15% dari kematian ini, dengan diare menyumbang 9% (UNICEF, 2018). Anak-anak di Nigeria diperkirakan kehilangan 151.700 hingga 175.000 nyawa akibat diare setiap tahun (Dairo dalam Omele, 2019).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar 2018, prevalensi diare adalah 8,6% di semua kelompok umur, 12,3% untuk balita, dan 10,6% untuk anak usia dini. Menurut data Profil Kesehatan Indonesia 2020, di antara anak-anak berusia 29 hari hingga 11 bulan, penyakit menular terutama diare merupakan faktor penyebab kematian. Mirip dengan tahun sebelumnya, masalah utama yang menyebabkan 14,5% kematian adalah diare. (RI, Kemenkes, 2020).

Pada tahun 2013, di Kalimantan Timur saja terdapat 7 kejadian (4,6%). Setelah keracunan makanan di rumah (56,52%), kasus keracunan di sekolah (26,09%) merupakan kasus tertinggi kedua (Balai POM Indonesia, 2014).

Berdasarkan Hasil Riset Kesehatan Dasar 2018, sebanyak 8,9% balita di Provinsi Kalimantan Timur mengalami diare, berdasarkan diagnosis tenaga medis (dokter, perawat, atau bidan). Sementara itu, sebanyak 6,47% balita di Kota Samarinda didiagnosis diare oleh tenaga medis (dokter, perawat, atau bidan). Angka tersebut menunjukkan bahwa Kota Samarinda masih memiliki masalah diare. (Bemj, 2022).

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan terhadap 75 siswa di SDN 005 Samarinda Seberang pada tanggal 2 Desember 2023. Penelitian yang juga menggunakan pendekatan sampel lengkap ini mengungkapkan bahwa 70% siswa belum memahami perilaku anak sekolah dasar dalam memilih makanan yang baik di kelas. Hal ini terlihat dari kurangnya pemahaman siswa tentang bahan

tambahan pangan seperti pemanis buatan dan pewarna buatan, serta jenis-jenis makanan sehat. Sebanyak 30% siswa sudah mengetahui cara memilih camilan bergizi untuk sekolah dan menindaklanjutinya.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Angraini et al (2019) Hal ini menjelaskan mengapa ketidakmampuan anak sekolah dalam memilih camilan yang bergizi berdampak buruk pada kesehatan pribadi mereka. Tanpa mempertimbangkan bahan-bahannya, anak-anak memilih makanan berdasarkan selera pribadi mereka. Karena rentang perhatian mereka yang meningkat, kegiatan ekstrakurikuler, dan kecenderungan untuk mengabaikan waktu makan, anak-anak usia sekolah umumnya membeli camilan di sekolah untuk membuat mereka kenyang.

Mendidik orang tentang kesehatan merupakan salah satu cara untuk mendorong perilaku sehat. Pendidikan kesehatan perlu diberikan kepada anak-anak sedini mungkin; khususnya, anak-anak berusia antara 6 dan 14 tahun harus mendapatkannya, karena pada saat itulah kematangan seksual, pembelajaran, dan perkembangan intelektual dimulai. Usia yang paling tepat untuk menempatkan mereka dalam rentang ini adalah sepuluh tahun, karena pada usia tersebut mereka berada dalam tahap operasional formal, yang melibatkan kemampuan untuk bernalar secara logis, berpikir abstrak, dan menarik kesimpulan dari informasi yang dapat diakses. (Angraini et al., 2019).

Makanan yang bergizi dan aman merupakan camilan yang sehat. Camilan yang baik untuk tubuh dapat membantu seseorang tumbuh, berkembang, dan tetap sehat. Oleh karena itu, dalam memilih camilan sehat untuk dikonsumsi, salah satu faktor yang harus diperhatikan adalah nilai gizinya (Direktorat Jenderal Pembinaan Gizi 2013). Karena informasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi perilaku dan sikap, penting bagi anak-anak untuk mendapatkan pendidikan yang memungkinkan mereka membedakan camilan yang bergizi dan yang tidak sehat. Pengetahuan merupakan unsur penentu dalam perilaku. (Sumarni et al., 2020).

Di bidang pendidikan, berbagai teknik dan media saat ini digunakan. Gambar merupakan salah satu jenis materi promosi kesehatan yang dapat menarik minat siswa. Salah satu manfaat media visual adalah masalah dapat dipahami lebih baik dengan melihat gambar yang jelas dan sesuai topik (Saputro et al., 2022).

Media *card game* merupakan media penyuluhan dengan menggunakan kartu permainan. efisiensi penggunaan media *card game* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap, kebanyakan media *card game* digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak (Saputro et al., 2022).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian tentang "Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media *Card Game* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Jajanan Sehat di SDN 005 Samarinda Seberang".

METODE PENELITIAN

Teknik penelitian kuantitatif digunakan dalam desain ini. Notoatmodjo (2018) mendefinisikan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang menganalisis data dalam bentuk numerik yang berasal dari pengukuran dan temuan konveksi. Penelitian ini mengkaji pengetahuan dan sikap siswa terhadap makan camilan sehat dengan menerapkan gagasan penggunaan media *card game* untuk mengajarkan kesehatan. Karena penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok sampel tanpa sampel kelompok pembanding, maka penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-April tahun 2024 di sekolah SDN 005 Samarinda Seberang. Jumlah individu yang tinggal di SDN 005 Samarinda Seberang adalah 199 orang. Sebanyak 64 peserta didik kelas V SDN 005 Samarinda Seberang merupakan populasi penelitian. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *whole sampling*, yaitu teknik yang digunakan apabila seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Pendekatan nonprobability sampling digunakan dalam penelitian ini. Karena seluruh populasi dijadikan sampel apabila jumlah orang dalam populasi kurang dari 100 orang, maka dalam penelitian ini digunakan complete sampling. Instrumen dalam penelitian adalah kuesioner berupa pertanyaan tentang pengetahuan dan sikap tentang konsumsi jajanan sehat disekolah yang dimana pertanyaan sudah tersusun dengan baik sehingga sampel dapat memberikan jawaban. Selain kuesioner instrumen penelitian ini adalah media *card game* yaitu sebagai alat dalam memberikan perlakuan. Analisis data yang digunakan yaitu analisa univariat, dan analisa bivariat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data Univariat

Di SDN 005 Samarinda Seberang, rata-rata temuan pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah intervensi dianalisis menggunakan analisis univariat untuk mengidentifikasi distribusi frekuensi masing-masing variabel penelitian:

A. Karakteristik Responden

Tabel 1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-laki	33	51,6%
Perempuan	31	48,4%
Usia		
10 Tahun	14	21,9%
11 Tahun	27	42,2%
12 Tahun	23	35,9%

Jumlah	64	100%
---------------	----	------

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 1 diatas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar dari responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 33 siswa (51,6%) dan perempuan sebanyak 31 siswa (48,4%) dan berdasarkan karakteristik usia hampir dari setengah responden berusia 11 tahun yaitu 27 siswa (42,2%).

B. Identifikasi Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Tabel 2 Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Pengetahuan	Indikator		
	Baik	Cukup	Kurang
<i>Pre Test</i>	3 (4,7%)	10 (15,6%)	51 (79,7%)
<i>Post Test</i>	55 (85,9%)	9 (14,1%)	0

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan hasil bahwa total responden 64 siswa yang memiliki frekuensi pengetahuan sebelum diberikan intervensi pada kategori kurang sebanyak 51 orang (79,7%). Lalu pada saat setelah diberikan intervensi, pengetahuan responden meningkat sebanyak 55 orang (85,9%). Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan setelah diberikan intervensi meningkat, yaitu sebelum (*Pre test*) sebesar (4,7%) lalu setelah diberikan intervensi (*Post test*) sebesar (85,9%).

C. Identifikasi Sikap Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Tabel 3 Sikap Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Sikap	Indikator		
	Baik/Positif	Cukup/Netral	Kurang/Negatif
<i>Pre Test</i>	2 (3,1%)	17 (26,6%)	45 (70,3%)
<i>Post Test</i>	58 (90,6%)	6 (9,4%)	0

Berdasarkan tabel 3 diatas menunjukkan hasil bahwa total responden 64 siswa yang memiliki frekuensi sikap sebelum diberikan intervensi. Pada kategori frekuensi sikap sebelum diberikan intervensi, pada kategori kurang sebanyak 45 orang (70,3%). Lalu pada saat setelah diberikan intervensi, sikap responden meningkat sebanyak 58 orang

(90,6%). Hal ini membuktikan bahwa sikap setelah diberikan intervensi meningkat, yaitu sebelum (*Pre test*) sebesar (3,1%) lalu setelah diberikan intervensi (*Post test*) sebesar (90,6%).

Analisis Data Bivariat

Tujuan dari analisis ini adalah untuk membandingkan pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri 005 Samarinda Seberang sebelum dan sesudah menerima intervensi *card game*. Dengan menggunakan media *card game*, perbedaan skor rata-rata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah intervensi diuji untuk mengevaluasi hipotesis.

Karena distribusi data tidak normal, penelitian ini menggunakan uji non-parametrik. Uji Wilcoxon digunakan, dan hasilnya dihitung sehingga jika nilai-p kurang dari 0,05, data didistribusikan dengan pengaruh, dan jika nilai-p lebih dari 0,05, data didistribusikan tanpa pengaruh.

A、 Hasil Analisis Uji Wilcoxon Variabel Pengetahuan

Variabel Pengetahuan	n	Mean	p-value
<i>Pre Test</i>	64	2,75	0,000
<i>Post Test</i>	64	1,14	

Berdasarkan uji Wilcoxon, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai peserta penelitian mengalami peningkatan berdasarkan tabel. Hasil uji data menunjukkan nilai p sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan pengetahuan siswa kelas 5 SD Negeri 005 Samarinda Seberang tentang intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *card game*.

B、 Hasil Analisis Uji Wilcoxon Variabel Sikap

Variabel Sikap	n	Mean	p-value
<i>Pre Test</i>	64	2,67	0,000
<i>Post Test</i>	64	1,09	

Berdasarkan uji Wilcoxon, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai peserta penelitian mengalami peningkatan berdasarkan tabel. Hasil uji data menunjukkan nilai p sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$ yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test dengan sikap siswa kelas 5 SD Negeri 005 Samarinda Seberang terhadap intervensi pendidikan kesehatan menggunakan media *card game*.

Pembahasan

1. Identifikasi Karakteristik Responden

Penelitian yang dilakukan di SDN 005 Kota Samarinda Seberang menunjukkan bahwa mayoritas siswa (51,6%) berjenis kelamin laki-laki, dan 42,2% siswa berusia di atas rata-rata usia respons yaitu 11 tahun. Menurut hipotesis Lawrence Green, perilaku kesehatan seseorang dipengaruhi oleh faktor pemungkin dan faktor predisposisi yang berkaitan dengan jenis kelaminnya.

Menurut penelitian Pitriyani & Yosephina (2023) berdasarkan hasil penelitian Wulandari A, dkk (2020), anak-anak sering mengonsumsi makanan atau camilan yang tidak sehat di lingkungan sekolah. Hal ini disebabkan oleh hal-hal seperti kurangnya kesadaran mengenai pola makan sehat dan terbatasnya akses terhadap pilihan makanan sehat di lingkungan pendidikan.

Menurut penelitian Suwaryo (2017), usia merupakan salah satu variabel utama yang memengaruhi tingkat pengetahuan. Usia dapat memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, menurut Rachmani dkk (2020). Berdasarkan hasil penelitian Rachmani dkk. (2020), rata-rata usia responden masuk dalam rentang usia produktif, yakni 11 tahun.

Pemikiran seseorang dapat berubah seiring bertambahnya usia, yang menyebabkan perkembangan pola pikir. Selain itu, karena usia produktif merupakan masa ketika seseorang terlibat dalam berbagai aktivitas yang berhubungan dengan kehidupan sosial dan masa depan, maka dianggap tidak ada kemungkinan terjadi penurunan kemampuan berbahasa dan intelektual pada usia tersebut. Pekerjaan merupakan salah satu unsur internal yang memengaruhi derajat pengetahuan seseorang, menurut (Mubarak, 2007).

2. Identifikasi Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Berdasarkan hasil analisis identifikasi pengetahuan siswa diketahui bahwa hasil *pre-test* sebelum diberikan intervensi Pendidikan Kesehatan mengenai konsumsi jajanan sehat dengan media *card game* menghasilkan kategori baik sebesar 4,7% lalu mengalami peningkatan pada saat post-test sebesar 85,9%. Pada kategori cukup menghasilkan nilai *pre-test* sebesar 15,6% lalu mengalami perubahan pada saat post-

test yaitu 14,1% dan pada kategori rendah/kurang menghasilkan nilai *pre-test* 79,7% lalu mengalami perubahan saat *post-test* menjadi 0%. Hal ini sesuai dengan temuan Pina Septiana (2018). Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan pemahaman yang cukup besar antara siswa sekolah dasar yang memperoleh pendidikan gizi melalui media kartu bergambar sebelum dan sesudah, dengan nilai 89,6 meningkat menjadi 97,4 setelah diberikan instruksi.

Menurut Notoatmodjo (2018), pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui dan terjadi ketika seseorang merasakan sesuatu. Panca indera yang dimiliki manusia adalah penglihatan, perasaan, penciuman, pengecap, dan peraba. Pendidikan kurikuler, ekstrakurikuler, dan nonkurikuler dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Selain itu, informasi dapat diperoleh melalui pengamatan langsung, pendengaran, dan alat komunikasi seperti radio, televisi, buku, dan lain-lain (Notoatmodjo, 2018).

Keinginan yang kuat dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk mempelajari manfaat mengonsumsi camilan sehat untuk mencegah penyakit. Pendidikan formal bukan satu-satunya cara untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan; pendidikan nonformal juga merupakan pilihan yang tepat. Ada dua komponen dalam pemahaman seseorang terhadap suatu objek: komponen positif dan negatif. Sikap seseorang ditentukan oleh dua faktor ini: pengetahuan tentang sifat-sifat baik suatu objek meningkatkan sikap positif seseorang terhadap hal tertentu (Noatmodjo, 2018).

Menurut asumsi peneliti bahwa intervensi dengan Pendidikan Kesehatan menggunakan media *card game* ini memiliki potensi untuk mempengaruhi pengetahuan siswa melalui pesan-pesan yang disampaikan dalam permainan atau aktivitas yang terkait. Karena sifat interaktif dan menariknya, dapat meningkatkan daya ingat dalam pembelajaran menggunakan *card game* ini.

3. Identifikasi Sikap Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Sikap remaja terhadap komentar positif dan negatif meningkat setelah intervensi menggunakan media *card game*. Menurut penelitian (Sambo Mery, et al., 2021) ditemukan nilai signifikan sebesar 0,0001 ($p < 0,05$) dalam uji statistik menggunakan uji Wilcoxon, yang menunjukkan adanya perubahan sikap setelah instruksi mengenai penggunaan camilan sehat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa mengajarkan anak-anak di Sekolah Dasar Frater Bukit Luhur antara usia 10 dan 12 tahun tentang pentingnya makan camilan bergizi berdampak pada pandangan mereka. Hal ini karena siswa tidak memahami pentingnya makan camilan bergizi.

Menurut temuan penelitian (Usman et al., 2020), sikap individu adalah respons tertutup mereka terhadap suatu stimulus atau item. Sikap hanyalah kecenderungan untuk merespons dengan cara tertentu terhadap suatu objek. Oleh karena itu, sikap individu mencakup cara pandang, penilaian, reaksi, evaluasi, dan sentimennya terhadap suatu stimulus atau objek, disertai dengan kecenderungan untuk melakukan tindakan (Notoatmodjo, 2018).

Pengalaman pribadi, pengaruh orang terdekat, budaya, media, lembaga pendidikan, agama, dan unsur emosional merupakan faktor pembentuk sikap. Sikap merupakan reaksi tertutup seseorang terhadap suatu stimulus atau item yang memperhitungkan sudut pandang dan perasaannya (Sari, 2021).

Pengetahuan merupakan salah satu hal yang membentuk pola pikir seseorang. Pengetahuan responden menjadi dasar penilaian sikapnya. Seseorang yang memiliki pengetahuan yang kuat akan memiliki sikap yang positif, begitu pula sebaliknya. Selain memiliki pengetahuan yang kurang, responden juga dapat memiliki sikap yang negatif.

Peneliti berasumsi bahwa intervensi pendidikan kesehatan dengan media *card game* memberikan perubahan signifikan pada pengetahuan siswa SD dalam kategori sikap responden. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan jumlah responden yang berpindah dari kategori 'kurang/negatif' dan 'cukup/netral' ke kategori 'baik/positif' setelah intervensi. Perubahan ini terjadi karena responden memenuhi beberapa tingkatan sikap menurut teori Swarjana dkk (2022), di antaranya adalah Penerimaan yaitu responden mampu mencerminkan sikap mengakui dan memahami elemen-elemen pendidikan kesehatan yang telah disampaikan. Dan merespon yaitu Responden mampu terlibat dan memberikan reaksi saat diberikan pendidikan kesehatan tentang konsumsi jajanan sehat.

4. Analisis Pengaruh media *Card Game* Terhadap Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Pengaruh pengetahuan juga dapat dilihat dari hasil pengukuran uji Wilcoxon yaitu pada intervensi pendidikan kesehatan dengan media *card game* memperoleh nilai $p\text{-value} = 0,000$ yang artinya terdapat pengaruh pendidikan kesehatan konsumsi jajanan sehat dengan hasil perbedaan antara pretest dan posttest karena nilai $\text{sig } \alpha < 0,05$.

Temuan penelitian ini mendukung temuan Ayu Astasari (2021) yang menunjukkan bagaimana *card game* bergambar dapat meningkatkan pengetahuan. Uji statistik, uji peringkat bertanda Wilcoxon, menunjukkan nilai p (0,000) pada kelompok pretest, pascates

1, dan pascates 2. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pengetahuan responden tentang makanan sehat sebelum dan sesudah pembelajaran *card game* bergambar, dengan H_a diterima dan H_o ditolak jika nilai p kurang dari 0,05.

Salah satu jenis media promosi kesehatan berbasis kartu adalah media *card game*. Pada kartu ini terdapat gambar materi rejimen kesehatan. Untuk membantu pencapaian tujuan, kartu bergambar menggambarkan secara akurat gagasan atau isi pelajaran yang harus diajarkan. Untuk mencegah siswa salah menafsirkan pesan kartu, kompleksitas kartu bergambar disesuaikan dengan tingkat usia siswa.

Gagasan yang dikemukakan sebelumnya, menurut Notoadmodjo (2016), bahwa ada sejumlah unsur yang memengaruhi pendidikan, termasuk alat bantu atau media yang digunakan untuk menyampaikan gagasan, didukung oleh kemandirian penggunaan *card game* gambar ini. Mengajarkan promosi kesehatan kepada anak usia sekolah akan lebih mudah jika menggunakan media yang menarik perhatian mereka.

Menurut asumsi peneliti setelah dilakukan intervensi berupa pendidikan kesehatan dengan media *Card Game* terjadinya pengaruh pada pengetahuan siswa kelas V SDN 005 Samarinda Seberang dikarenakan pada proses penelitian yang menggunakan teori Lawrence Green tentang keberhasilan perilaku kesehatan dengan menggunakan media sehingga mempermudah proses pendidikan dan penyampaian informasi kepada responden. Peningkatan pengetahuan juga terjadi karena kondusif dan efesien media yang diterima oleh responden dengan akses yang mudah.

5. Analisis Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media *Card Game* Terhadap Sikap Siswa Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Pengaruh sikap juga dapat dilihat dari hasil pengukuran uji Wilcoxon yaitu pada intervensi pendidikan kesehatan dengan media *card game* memperoleh nilai p -value = 0,000 yang artinya terdapat pengaruh pendidikan kesehatan konsumsi jajanan sehat dengan hasil perbedaan antara pretest dan *Post test* karena nilai $\text{sig } \alpha < 0,05$.

Hasil penelitian ini mendukung pernyataan Ayu Astasari (2021) yang menyatakan bahwa *card game* gambar memberikan pengaruh positif terhadap sikap. Berdasarkan hasil uji statistik Wilcoxon signed rank test, nilai p pada kelompok pretest posttest 1 dan posttest 2 adalah (0,000). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi perubahan pandangan responden terhadap jajanan sehat sebelum dan sesudah pembelajaran *card game* gambar, dengan H_a diterima dan H_o ditolak apabila nilai p kurang dari 0,05.

Setelah dilakukan intervensi berupa pendidikan kesehatan dengan menggunakan media *card game*, peneliti berhipotesis bahwa salah satu

unsur yang mempengaruhi sikap, yaitu perubahan melalui pengalaman pribadi, telah mempengaruhi sikap siswa kelas V SDN 005 Samarinda Seberang. Agar pengalaman pribadi dapat menjadi landasan dalam pembentukan sikap, maka pengalaman pribadi harus memberikan pengaruh yang mendalam. Pada penelitian ini dapat terjadi karena adanya pengalaman pribadi berupa pengalaman terkena penyakit diare di karenakan tidak mengkonsumsi jajanan sehat menjadi lebih refleksi dan evaluasi setelah diberikan pendidikan atau menerima informasi.

KESIMPULAN

Kesimpulan berikut dapat diambil berdasarkan tujuan dan hasil penelitian tentang dampak media *card game* terhadap sikap dan pengetahuan siswa terhadap konsumsi jajanan sehat di SDN 005 Samarinda Seberang:

1. Berdasarkan karakteristik jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki (51,6%) lebih banyak dibandingkan dengan perempuan (48,4%) dan pada karakteristik usia hampir dari setengah responden berusia 11 tahun (42,2%).
2. Hasil identifikasi pengetahuan pada penelitian ini adalah adanya pengetahuan siswa pada saat yang sebelum diberikan intervensi pada kategori baik sebesar 3 responden (4,7%) lalu setelah diberikan intervensi sikap pada kategori baik/positif meningkat sebesar 55 responden (85,9%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa jumlah responden yang memiliki pengetahuan positif meningkat sebanyak 52 siswa (81,2%)
3. Hasil identifikasi sikap pada penelitian ini adalah adanya sikap siswa pada saat yang sebelum diberikan intervensi pada kategori positif sebanyak 2 responden (3,1%) lalu pada saat setelah diberikan intervensi, pengetahuan responden meningkat sebanyak 58 responden (90,6%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa Jumlah responden yang memiliki sikap positif meningkat sebanyak 56 siswa (87,5%)
4. Hasil analisis yang dilakukan pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang cukup berarti antara sebelum dan sesudah mendapatkan pendidikan kesehatan, dengan nilai p sebesar 0,000 ($\alpha < 0,005$). Dengan demikian, dapat dikatakan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang jajanan sehat di SD Negeri 005 Samarinda Seberang dipengaruhi oleh pendidikan kesehatan dan media *card game*.
5. Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat nilai signifikan yang menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($\alpha < 0,005$), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh baik sebelum maupun sesudah mendapatkan pendidikan kesehatan. Dengan demikian, dapat dikatakan

Ha diterima, yang menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan dan media *card game* memiliki pengaruh terhadap persepsi siswa tentang jajanan sehat di SD Negeri 005 Samarinda Seberang.

SARAN

1. Bagi Institusi Pendidikan

Tujuannya adalah untuk memperluas kesadaran dan sumber daya perpustakaan tentang konsumsi makanan ringan sehat dalam *card game*, selain menjadikan penelitian ini sebagai sumber referensi pengajaran dan penelitian.

2. Bagi Sekolah

Tujuannya adalah untuk memberikan masukan kepada sekolah-sekolah terkait di Kota Samarinda agar mereka dapat menggunakan media *card game* untuk mengajarkan kebiasaan ngemil yang sehat.

3. Bagi Siswa

Diharapkan bahwa siswa akan terus belajar tentang konsumsi jajanan sehat dengan sungguh-sungguh, serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupannya sehari-hari dengan penuh kesadaran dan konsistensi.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai sumber literatur untuk penelitian selanjutnya. Menyediakan data bagi akademisi yang ingin mempelajari pengaruh media *Card game* terhadap konsumsi makanan ringan bergizi oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W., Btrianita, Pratiwi, B. A., Yanuarti, R., & Fermana, P. (2019). pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan, sikap dan frekuensi konsumsi makanan jajanan. pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan, sikap dan frekuensi konsumsi makanan jajanan, 1(1), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jka.v1i1.605>
- Apriani, D. G. Y., Putri, D. M. F. S., & Wideasari, N. S. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Diare Pada Balita Di Kelurahan Baler Bale Agung Kabupaten Jembrana Tahun 2021. Gambaran Tingkat Pengetahuan Ibu Tentang Diare Pada Balita Di Kelurahan Baler Bale Agung Kabupaten Jembrana Tahun 2021, 1(3), 15–26.
- Apriliana Afghani, Eka Wisanti, Yecy Anggreny, & Endang Dwi Rukmini. (2023). Analisis Asuhan Keperawatan Pada Agregat Anak Usia Sekolah Dasar Dengan Pendidikan Kesehatan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Jajanan Sehat. Jurnal Ners, 7, 1505–1511.
- Ayu Astasari, Ramlan, & Fitriani Umar. (2021). Pengaruh Permainan Kartu

- bergambar terhadap perilaku Konsumsi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah Di Sdn 183 Kabupaten Pinrang. *Jurnal Ilmiah Manusia Dan Kesehatan*, 4(3), 359–366. <https://doi.org/10.31850/makes.v4i3.648>
- Badan Pengawas Obat dan Makanan RI (2011). Peduli Pangan Jajanan Anak Sekolah.(Dokumen di Internet). Jakarta: Pusat Informasi Obat dan Makanan BadanPengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia. Vol. 12 No. 1;. Tersedia dalam:<http://perpustakaan.pom.go.id/KoleksiLainnya/Buletin%20Info%20PO M/0111.pdf>.
- Bemj, B. E. J. (2022). determinan kejadian literatur review diare, kemendikbud Vol 5 No 1 (2022): Februari 2022. dalam:<http://perpustakaan.pom.go.id/KoleksiLainnya/BuletinPOM/0111.pdf>.
- Dairo, M.D (2019). Psychological and social effects of pregnancy in unmarried young women in Bui, Northwest, Cameroon *Am J Biomed Life Sci. Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 11(2), 258-264.
- Ditjen Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak Kementrian Kesehatan RI. (2011). (Diunduh, 26 Mei 2013) dalam:<http://perpustakaan.pom.go.id/KoleksiLainnya/Buletin%20Info%20PO M/0111.pdf>.
- Kementrian,&Kesehatan, badan penelitian dan pengembangan. (2020). Rencana AksiProgram Tahun 2020-2024. Kementerian Kesehatan RI.
- Purnamasari DU. Memilih Makanan Jajanan yang Bergizi; (2011) Media Edukasi Konsumsi Jajanan Sehat Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Siswa SD.
- Sari, N. I., Engkeng, S., & Rahman, A. (2021). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Peserta Didik Tentang Bahaya Minuman Keras di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Kalasey Kabupaten Minahasa. *KESMAS*, 10(5).
- Swarjana, I. K., & SKM, M. (2022). Konsep pengetahuan, sikap, perilaku, persepsi, stres, kecemasan, nyeri, dukungan sosial, kepatuhan, motivasi, kepuasan, pandemi covid-19, akses layanan kesehatan–lengkap dengan konsep teori, cara mengukur variabel, dan contoh kuesioner. Penerbit Andi.
- Wulandari, N., Mellia, S., & Indrianty, S. (2022). Pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Video Animasi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Obesitas. *Jurnal Keperawatan*, 3(1), 118.