

MEDIA ULAR TANGGA MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KEAMANAN MAKANAN JAJANAN ANAK SEKOLAH

Prita Dhyani Swamilaksita, Ira Purnama Sari, Putri Ronitawati
Jurusan Ilmu Gizi, Fakultas Ilmu-ilmu Kesehatan Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara Nomor 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
prita.dhyani@esaunggul.ac.id

Abstract

Background: School children do not yet understand the safety of snacks, they buy snacks according to their preferences without thinking about the ingredients contained therein. Providing nutrition education for school children requires tools to facilitate the delivery of material by using the snake ladder media. Snakes and ladders is a method of learning to play that is suitable for elementary school students. Objective: Knowing the increase in knowledge and attitudes of grade 4 elementary school students about food safety for school children. Methods: This was a quasi experimental study with a pretest posttest control group research design with 60 respondents, 30 respondents in the treatment group and 30 respondents in the control group. The variables studied were knowledge and attitudes in the treatment and control groups based on pre-test, post-test1, and post-test2 scores. Retrieval of data using a questionnaire that was analyzed using the Wilcoxon Signed Rank Test. Results: This study showed that there was an increase in knowledge about the safety of school food snacks by 22.9% from prior to the intervention, while the positive attitude of students regarding food safety for school children increased by 20% after the intervention was given. The statistical test results using the Wilcoxon Signed Rank Test obtained knowledge and attitude results $p = 0,000$ so that $p < 0.05$ which means H_1 is accepted, which means there is a significant increase in knowledge and attitude between pre-test, post-test 1 and post-test 2 so the game snakes and ladders affect the knowledge and attitudes about food safety of school children snacks. Snakes and ladders game can improve knowledge and attitudes about food safety of school children snacks and learning methods with the snakes and ladders game can be one of the effective media to convey information to elementary school children.

Keywords: *snakes and ladders, food safety, knowledge, attitude*

Abstrak

Latar Belakang: Anak sekolah belum mengerti tentang keamanan makanan jajanan, mereka membeli jajanan menurut kesukaan mereka tanpa memikirkan bahan-bahan yang terkandung didalamnya. Pemberian edukasi gizi terhadap anak sekolah membutuhkan alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi yaitu dengan menggunakan media permainan ular tangga. Ular tangga merupakan metode pembelajaran bermain yang cocok diterapkan pada siswi SD. Tujuan: Mengetahui peningkatan pengetahuan dan sikap siswa/i kelas 4 SD tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah. Metode: Jenis penelitian *quasi experimental* dengan rancangan penelitian *Pretest Posttest Control Group* dengan subjek sebanyak 60 responden yaitu 30 responden kelompok perlakuan dan 30 responden kelompok kontrol. Variabel yang diteliti adalah pengetahuan dan sikap pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol berdasarkan nilai *pre-test*, *post-test1*, dan nilai *post-test2*. Pengambilan data menggunakan kuesioner yang dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil: Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah sebesar 22,9% dari sebelum diberikan intervensi, sedangkan sikap positif siswa/i tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah meningkat sebesar 20% setelah diberikan intervensi. Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh hasil pengetahuan dan sikap $p=0,000$ sehingga $p<0,05$ yang berartiditerima, yang artinya ada peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan antara *pre-test*, *post-test 1* dan *post-test 2* sehingga permainan ular tangga berpengaruh terhadap pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah. Permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah serta metode pembelajaran dengan permainan ular tangga dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk menyampaikan informasi pada anak sekolahdasar.

Kata kunci: ular tangga, keamanan makanan, pengetahuan, sikap

Pendahuluan

Anak sekolah belum mengerti cara memilih jajanan yang aman sehingga berakibat buruk bagi

kesehatannya sendiri (Suci, 2009). Anak membeli jajanan menurut kesukaan mereka sendiri tanpa memikirkan bahan-bahan yang terkandung didalam-

nya (Judarwanto, 2008). Pola makan yang salah akan menyebabkan ketidak seimbangan energi karena kuantitas dan kualitas makanan maupun minuman yang dikonsumsi akan berpengaruh terhadap asupan gizi dan berdampak pada status gizi serta kesehatan (Yubanci *et al.*, 2014).

Kebiasaan jajan pada anak sekolah dapat berdampak positif, jika makanan jajanan yang dikonsumsi tersebut dapat melengkapi atau menambah kebutuhan gizi. Namun, disisi lain dapat berdampak negatif jika makanan jajanan yang dikonsumsi tersebut belum terjamin keamanannya sehingga akan berpengaruh negatif terhadap status kesehatan dan status gizi anak yang mengkonsumsi (BPOM, 2005).

Pewarna telah lama digunakan pada bahan makanan dan minuman untuk memperbaiki tampilan produk pangan. Pada mulanya zat warna yang digunakan adalah zat warna alami dari tumbuhan. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, penggunaan zat warna alami semakin berkurang dalam industri pangan yang digantikan lebih banyak oleh zat warna sintetik. Peraturan mengenai penggunaan zat pewarna yang diizinkan dan dilarang untuk pangan di Indonesia, diatur melalui Surat Keterangan Menteri Kesehatan RI Nomor 722/Menkes/Per/IX/88 mengenai bahan tambahan pangan. Akan tetapi sering kali terjadi penyalahgunaan pemakaian zat pewarna untuk sembarang bahan pangan, misalnya zat pewarna untuk tekstil dan kulit dipakai untuk mewarnai bahan pangan. Hal ini jelas sangat berbahaya bagi kesehatan karena adanya residu logam berat pada zat pewarna tersebut. Timbulnya penyalahgunaan tersebut antara lain disebabkan oleh ketidak tahuan masyarakat mengenai zat pewarna untuk pangan, dan disamping itu harga zat pewarna untuk industri jauh lebih murah dibandingkan dengan harga zat pewarna untuk pangan. Hal ini disebabkan bea masuk zat pewarna untuk bahan pangan jauh lebih tinggi dari pada zat pewarna bahan non pangan. Lagi pula warna dari zat pewarna tekstil atau kulit biasanya lebih menarik (Cahyadi, 2009).

Pengetahuan tentang keamanan makanan dapat diartikan sebagai pemahaman masyarakat dalam memilih bahan makanan yang aman yang dapat dinilai berdasarkan jawaban responden terhadap pertanyaan yang diberikan sesuai kuesioner yang diajukan (Eliana, 2012). Pengetahuan anak tentang keamanan makanan jajanan sangat mendukung sikap dan perilaku anak untuk mengkonsumsi dan memilih jajanan yang aman (Kiki, 2018).

Berdasarkan Hasil observasi peneliti, jajanan yang di beli banyak yang berwarna mencolok. Hasil wawancara anak suka dengan makanan tersebut karena warnanya yang menarik. Tujuan

penelitian untuk mengetahui pengaruh media ular tangga sebagai edukasi keamanan makanan jajanan anak sekolah di SDN Serang11.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasy eksperimental* Dengan menggunakan rancangan penelitian *Pretest Posttest Control Group*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Serang 11 pada bulan September – Oktober 2019. Populasi studi penelitian ini adalah siswa/i kelas IV SD (A dan B) yang berjumlah 66 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan uji *dua mean* yang didapat sampel 60 siswa/i. Sampel yang diikutsertakan dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas IV yang memenuhi kriteria inklusi. Kriteria inklusi dan eksklusi dalam penentuan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa/i kelas IV yang berstatus aktif di SDN Serang11.
- b. Siswa/i yang bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian.

Sementara itu, kriteria eksklusi yang ditentukan adalah siswa yang tidak bersedia untuk terlibat dalam penelitian ini dan kriteria *drop out* dalam penelitian ini adalah siswa yang tidak mengikuti proses penelitian secara menyeluruh, pindah sekolah dan sakit.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga yang dibuat oleh peneliti sebagai media edukasi, kuesioner terstruktur untuk mengukur pengaruh yang diberikan melalui media permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan. Data yang dikumpulkan berupa skor pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan yang didapatkan melalui kuesioner yang diuji normalitasnya dengan menggunakan uji *Kolmogorof-Smirnov*.

Perbedaan skor pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan sebelum dan setelah intervensi di uji dengan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Perbedaan pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan dan sikap antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol menggunakan uji *Independent T-Test dan Mann-Whitney*. Pengolahan data menggunakan *SPSS 16*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian karakteristik umur responden yang paling banyak pada kelompok perlakuan yakni umur 9 tahun sebanyak 22 orang, pada kelompok kontrol umur 9 tahun sebanyak 25 orang. Jenis kelamin pada kelompok perlakuan lebih banyak perempuan, sedangkan pada kelompok kontrol lebih banyak laki-laki.

Tabel 1
Karakteristik Siswa

Karakteristik Siswa	Perlakuan (30 Responden)	Persentase (%)	Kontrol (30 Responden)	Persentase (%)
Jenis Kelamin				
Laki-laki	14	46.7	18	60.0
Perempuan	16	53.3	12	40.0
Usia				
9 Tahun	22	73.3	25	83.3
10 Tahun	8	26.7	5	16.7
Total	30	100	30	100

Tabel 2
Peningkatan Pengetahuan dan Sikap pada Kelompok Perlakuan dan Kontrol

Pengetahuan	Median=SE	Pvalue	Sikap	Median=SE	Pvalue
Kelompok Perlakuan			Kelompok Perlakuan		
PreTest	61.50 =1.667	0.0001*	PreTest	68.00= 1.803	0.0001*
PostTest 1	77.00 =1.513		PostTest1	77.00 =1.602	
PreTest	61.50 =1.667	0.0001*	PreTest	68.00= 1.803	0.0001*
PostTest 2	82.00 =1.116		PostTest2	86.00 =0.766	
Kelompok Kontrol			Kelompok Kontrol		
PreTest	55.00 =1.676	0.0001*	PreTest	64.00=2.270	0.011
PostTest 1	73.00 =1.498		PostTest1	73.00 =1.670	
PreTest	55.00 =1.676	0.0001*	PreTest	64.00=2.270	0.0001*
PostTest 2	77.00 =1.080		PostTest2	82.00 =0.705	

Berdasarkan Tabel 2 Pengetahuan menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan edukasi, dimana sebelum diberikan edukasi didapatkan nilai 61.50 terjadi peningkatan pada *pos test 1* 76.33 dan pada *pos test 2* 82.00. Hasil Uji *Wilcoxon* didapatkan nilai ($p < 0.05$) yang berarti ada perbedaan nilai pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan ceramah, dimana sebelum diberikan ceramah didapatkan nilai 55.00 terjadi peningkatan pada *pos test 1* 71.83 dan pada *pos test 2* 77.00. Hasil Uji *Wilcoxon* didapatkan nilai ($p < 0.05$) yang berarti ada perbedaan nilai pengetahuan sebelum dan sesudah pada kelompok kontrol.

Berdasarkan Tabel 2 Sikap menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan terjadi peningkatan skor sikap yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan edukasi, dimana sebelum diberikan edukasi didapatkan nilai 68.00 terjadi peningkatan pada *pos test 1* 77.00 dan pada *pos test 2* 86.00.

Hasil *Wilcoxon* didapatkan nilai ($p < 0.05$) yang berarti ada perbedaan nilai sikap sebelum dan sesudah intervensi dengan menggunakan media permainan ular tangga.

Sedangkan pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sikap yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan ceramah, dimana sebelum diberikan ceramah didapatkan nilai 64.00 terjadi peningkatan pada *pos test 1* 73.00 dan pada *pos test 2* 82.00. Hasil *Wilcoxon* didapatkan nilai ($p < 0.05$) yang berarti ada perbedaan nilai sikap sebelum dan sesudah diberikan ceramah.

Karakteristik Subjek

Berdasarkan hasil univariat didapat data sebanyak 60 siswa - siswi yang terdiri dari 30 siswa-siswi kelompok perlakuan dan 30 siswa - siswi kelompok kontrol. Sebagian besar sampel berusia 9 tahun. Saat penelitian dilakukan terlihat bahwa para siswa sangat antusias terhadap media yang digunakan. Fauzi (2008) Anak dapat diberikan stimulus untuk mengembangkan perasaan, pikiran, dan sikapnya khususnya pada usia 9-10 tahun. Hal ini sesuai dengan Teori Piaget yang menyatakan anak berusia 7 – 11 tahun merupakan usia dalam tahapan operasi berpikir konkrit. Anak usia ini juga telah mempunyai kemampuan untuk melakukan operasi logis, misalnya konsep sebab akibat dan pemecahan masalah.

Berdasarkan data yang diperoleh, sampel dikategorikan dua kelompok yaitu berdasarkan jenis kelamin laki – laki dan perempuan. Pada penelitian kelompok perlakuan sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu pada kelompok perlakuan sebesar 53.3% dan pada kelompok kontrol sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebesar 60.0%.

Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan pada siswa kelas 4 SDN Serang 11. Peneliti menggunakan media permainan ular tangga sebagai instrumen utama. Media permainan ular tangga tersebut mengacu pada keamanan makanan jajanan anak sekolah.

Menurut Purwanti (2010) pengukuran pengetahuan gizi dapat dilakukan menggunakan pertanyaan dengan jawaban pilihan ganda (*Multiple Choice Test*). Tes pertanyaan pilihan berganda sangat baik untuk mengetahui dampak dari intervensi penyuluhan gizi terkait perubahan pengetahuan gizi seseorang. Bentuk tes ini, dapat mengukur berbagai aspek terkait dengan ranah kognitif. Pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan yang dibuat ada sebanyak 22 butir dalam

bentuk jawaban pilihan ganda, dimana semua pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan informasi yang terdapat pada media permainan ular tangga yang digunakan.

Kategori pengetahuan menurut Khomsan (2000) dibagi menjadi 3 yaitu baik, bila $>80\%$, Sedang, bila $60-80\%$, Kurang, bila $<60\%$. Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan dengan menggunakan Uji Wilcoxon pada kedua kelompok baik perlakuan maupun kontrol masih dalam kategori kurang. Kurangnya pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan pada anak usia sekolah ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian yang dilakukan adalah penelitian oleh Nur (2015) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Tumpakrejo yang menunjukkan bahwa rata – rata skor pengetahuan gizi siswa di sekolah tersebut sebelum dilakukan intervensi adalah sebesar 10.44. Kurangnya pengetahuan mengenai keamanan makanan jajanan pada saat *pre-test* khususnya pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Tumpakrejo dapat disebabkan beberapa faktor. Salah satu faktor tersebut adalah kurangnya sosialisasi mengenai makanan jajanan di sekolah.

Berdasarkan hasil *post-test 1* yang telah dilakukan pada kelompok perlakuan dan kontrol mengalami peningkatan yaitu dalam kategori sedang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nuryanto (2014) pada anak sekolah kelas 4, 5 dan kelas 6 secara acak yang adanya perbedaan antara pengetahuan sebelum dan sesudah dengan skor rata-rata dari $66.45 \pm 9.6\%$ menjadi $71.6 \pm 9.3\%$. Menurut Pramoni (2011) berdasarkan hasil uji beda menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara nilai rata-rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Berdasarkan *post-test 2* pada kelompok perlakuan ada peningkatan pengetahuan yaitu dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan siswa/i merasa tertarik untuk lebih mengetahui lagi tentang keamanan makanan yang telah disampaikan. Perubahan pada pengetahuan saat dilapangan yaitu responden menjadi tahu bahwa pewarna makanan ada yang sintesis dan yang alami dan pewarna sintesis ada yang diizinkan dan ada yang tidak diizinkan ditambahkan dalam makanan contohnya *Rhodamin B* dan *Methyl Yellow*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Pinky (2018) ada peningkatan pengetahuan siswa tentang Kebersihan Gigi dan Mulut di SD Muhammadiyah 2 Pontianak sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media permainan ular tangga dengan p value 0,000. Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Muhammad (2014) yaitu terdapat perbedaan rata-rata peningkatan pengetahuan dengan menggunakan media ular tangga tentang pencegahan

penyakit PES di SDN 1 Selo Boyolali dengan p value 0,000.

Menurut penelitian Saputri (2011) pemberian informasi dengan media yang menarik dan suasana yang menyenangkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah yang mayoritas respondennya berumur 9 & 10 tahun berada dalam tahap operasional konkrit artinya aktivitas mental yang difokuskan pada objek-objek peristiwa nyata atau konkrit. Menurut Suharjo (2003) media visual yang ditambahkan dalam pesan verbal dapat meningkatkan motivasi anak untuk menerima pesan dan mengingatnya dengan lebih baik. Rangsangan media visual yang diberikan kepada seseorang dapat mempengaruhi sebesar 30%, dibandingkan dengan membaca teks yang hanya menyumbang 10%.

Sikap Sebelum dan Sesudah Intervensi

Menurut Mardikanto (1993) perubahan sikap dipengaruhi oleh sejauh mana isi komunikasi atau rangsangan diperhatikan, dipahami, dan diterima sehingga memberikan respon positif. Selain itu pembentukan sikap tidaklah mudah karena ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi responden, seperti pengalaman pribadi, kebudayaan, media massa, serta faktor emosi dalam diri individu.

Kategori sikap menurut Ihsan (2017) dibagi menjadi 2 yaitu negatif $<70\%$ dan Positif $\geq 70\%$. Berdasarkan hasil *pre-test* sikap yang dilakukan pada kedua kelompok menunjukkan bahwa sikap mengenai keamanan makanan jajanan pada kedua kelompok responden masih cenderung negatif. Rendahnya sikap mengenai keamanan makanan jajanan pada anak usia sekolah ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muis, *et al.*, (2014), pendidikan gizi dengan menggunakan media visual berupa poster dan buku saku ada perbedaan median sikap gizi anak SD antara sebelum dan setelah pendidikan gizi. Dimana median sikap tentang gizi sebelum pendidikan sebesar 70.31 naik menjadi 75.00 setelah pendidikan gizi, dengan nilai $p=0.0001(p \leq 0.05)$.

Setelah diberikannya intervensi baik pada kelompok perlakuan dengan media permainan ular tangga dan kelompok kontrol tanpa media lalu dilakukan *post-test 1* didapatkannya hasil sikap kedua kelompok responden masih dalam kategori negatif. Pada *post-test 2* didapatkannya hasil sikap kedua kelompok responden meningkat yaitu dalam kategori positif. Hasil penelitian ini tidak berbeda dengan penelitian Pradhethi (2016) mengenai efektifitas metode pendidikan kesehatan dengan stimulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap tentang kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah di SDN 03 Singkawang tengah yaitu terdapat peningkatan sikap dengan p value 0,000.

Penelitian yang dilakukan ini memang terlihat adanya peningkatan skor sikap antara *pre-test* dengan *post-test*, namun peningkatan yang terjadi tidak menunjukkan perbedaan yang sangat jauh jika dibandingkan dengan peningkatan pengetahuan. Hal ini dikarenakan sikap merupakan kecenderungan yang berasal dari dalam diri individu untuk berkelakuan dengan pola – pola tertentu, terhadap suatu objek akibat pendirian dan perasaan terhadap objek tersebut (Koentjaraningrat, 1983 dalam Maulana, 2009).

Perubahan Sikap dilapangan yaitu responden lebih memilih membawa botol air minum dan kotak nasi sendiri dari rumah dibandingkan membeli minuman dan makanan yang berwarna terang dan bervariasi rasa di penjajah makanan dibelakang sekolah. Menurut Notoatmodjo (2007) sikap tidak akan terbentuk apabila belum ada kesiapan individu untuk merubah perilaku dalam rangka untuk menghindari penyakit atau memperkecil resiko kesehatan. Dalam penelitian ini, sikap siswa terhadap keamanan makanan jajanan dipengaruhi oleh penginderaan terhadap gambar atau objek pada media ular tangga. Salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah penggunaan media (Notoatmodjo, 2010). Penggunaan media disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan kepada sasaran agar proses belajar bisa berlangsung secara efektif (Indriana, 2011). Dengan pembekalan pengetahuan yang diterima dapat memicu timbulnya perubahan sikap dan menerapkan praktik atau tindakan hidup sehat (Notoatmodjo, 2007).

Menurut Azhar (2011) media visual menyumbangkan kurang lebih 55% daya terima anak terhadap peningkatan pengetahuan. Media Ular Tangga termasuk kedalam media visual, salah satu keunggulan dari media visual adalah dapat dibaca berkali-kali, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan, menambah konsep yang benar serta dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru bagisiswa.

Penelitian ini menunjukkan ada peningkatan sikap setelah diberikan intervensi, sehingga menunjukkan bahwa siswa yang telah mendapat penyuluhan informasi melalui media permainan ular tangga yang telah disiapkan oleh penyuluh menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa perlu untuk mengetahui tentang keamanan makanan jajanan, mengapa harus diperhatikan, dan pesan tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga diwujudkan dalam sikap yang positif. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Devis., *et all* (2017) ada pengaruh permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap dalam menghadapi menarce pada siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru

Kabupaten Jember, dengan hasil uji statistik menunjukkan masing-masing p value = 0,001 untuk variabel pengetahuan dan sikap dengan taraf signifikansi sebesar 0,05. Penelitian ini sejalan juga dengan penelitian Norma., *et all* (2014) ada pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar dalam mencegah impaksi serumen di SDN tambak Sari III Surabaya. Penelitian tersebut memperkuat bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa di sekolah dasar tentang keamanan makanan jajanan anaksekolah.

Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap di SDN Serang 11 masih tergolong rendah sehingga disarankan untuk para siswa/i untuk membawa bekal dan air minum sendiri dari rumah untuk menghindari jajan sembarangan pada waktu istirahat dan jam pulang sekolah.

Daftar Pustaka

- Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia (BPOM). (2013). *Laporan Tahunan Badan Pengawas Obat dan Makanan Republik Indonesia*.
- Hartoni, N. P. (2015). Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanan Sehat antara. *Indonesian Journal of Human Nutrition*, Vol.2 No.2 : 76 -84.
- Khomsan, Ali. (2000). *Teknik Pengukuran Pengetahuan Gizi*. Bogor : Institut Pertanian Bogor.
- Kristianto, Yohanes., Riyadi, Bastianus Doddy., Mustafa Annasari. (2013). Faktor Determinan Pemilihan Pangan Jajanan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional* (Vol.7, No. 11, Juni), Hal489-494.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, vo. 37 no.1.
- Moerdiyanto. (2008, Januari 30). Bahan Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG): Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan Perilaku Dan Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: RinekaCipta.
- Nur, P. H. (2015). Pendidikan Gizi tentang Pengetahuan Pemilihan Jajanna Sehat antara Metode Ceramah dan Metode Komik. *Indonesia Journal of Human Nutrition*, Vol.2 No.2 : 76 -84.
- Nurmusazanah, Esti. (2015). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Disminore Melalui Media Booklet terhadap Tingkat Pengetahuan, Perilaku dan Daya Terima Siswi di SMK Surakarta* (Naskah Publikasi). Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas MuhammadiyahSurakarta.
- Nurgiyantoro, B. (2005). Tahapan perkembangan anak dan pemilihan bacaan sastra anak. *Jurnal Cakrawalapendidikan*, xxiv, no. 2: 198-222.
- Permono, N., samsudin, & karsono. (2013). Keefektifan Pembelajaran Shock Absorber dengan Penerapan Media Animasi dua dimensi. *Automotive science and education journal*.
- Pina. (2018). Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak damal Pemilihan Jajanan Sehat Di SD Negri Pontianak Utara. *Pontianak Nutrition Journal (PNJ)*, Vol. 01 No. 02 Tahun 2018.
- Pramoni. (2011). Peningkatan pengetahuan anak-anak tentang phbs dan penyakit menular melalui teknik kieberupa permainan elektronik. *Buletin penelitian sistem kesehatan*, vol. 14 no. 4 :311–319.
- Putri. (2017). Efektifitas Media Audio Visual dan Leaflet Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Tentang Pencegahan Penyakit Gastritis pada Santriwati di Pondok Pesantren Hidayatullah Putri dan Ummusshabri Kota Kendari Tahun 2017. *Jurnal Ilmia Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, vol.2, no.6:250-731.
- Zamzami, Muhammad. (2014). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Ular Tangga Tentang Pencegahan Penyakit PES Terhadap Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Siswa SDN 1 Selo Boyolali.*Skripsi*.
- Nova G. Pinky. (2018). Edukasi Dengan Media Ular Tanggaterhadap Pengetahuan Kebersihan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar.*Skripsi*.
- Sara, Pradhethi. (2016). *Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan Dengan Stimulasi Permainan Ular Tangga Terhadap Perubahan Sikap Tentang Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Di SDN 03 Singkawang Tengah* (Naskah Publikasi). Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Tanjungpura Pontianak.