

JURNAL **Journal of Health Technology** TEKNOLOGI KESEHATAN

Volume 9 Nomor 2, September 2013

Pengaruh Faktor Risiko Lingkungan Kerja dan Umur terhadap Ketajaman Penglihatan pada Operator Komputer di PT. PLN APJ Yogyakarta
Andyna Rahayu, Agus Suwarni, Yamtana

Drainase Plasenta Mempercepat Lama Kala III dan Mengurangi Jumlah Pengeluaran Darah Kala III pada Ibu Bersalin
Dwiana Estiwidani, Yani Widyastuti, Yuliasti Eka Purnamaningrum

Sikat Gigi Metode Kombinasi Efektif Menurunkan Skor Plak
Dwi Suyatmi, Sri Ediat, Dwi Eni Purwati

Pengetahuan Anemia, Asupan Protein, Karbohidrat, Air dan Kejadian Anemia pada Calon Pengantin (Catin) Wanita
Linda Mustika P, Supartuti, Tri Siswati

Asupan Zat Gizi, Aktifitas Fisik, dan Rasio Lingkar Pinggang Pinggul pada Remaja di Kota Yogyakarta
Lindra Yuliyanti, Nurul Huda Syamsiatun, Tri Siswati

Aplikasi 5 Kriteria Standar dalam Pembuatan Sediaan Sputum untuk Menegakkan Diagnosis Tuberkulosis Paru
M. Atik Martsiningsih, Yodi Mahendradhata, Ning Rintiswati

Senam Otak (*Brain Gym*) Meningkatkan Daya Ingat Anak SD di Sleman, Yogyakarta
Ni Ketut Mendri, Sri Arini Winarti, Sarka Ade Susana, Atik Badi'ah

Intensitas Kebisingan dan Tekanan Darah Tenaga Kerja di Sentra Industri Tembaga Desa Tumang Cepogo Boyolali
Nellis Eka Rishita, Arum Prasetyaningsih, Agus Suwarni

Perasan Daun Pepaya (*Carica Papaya Linn*) Menurunkan Jumlah Telur Cacing *Ascaridia Galli* Secara *In Vivo*
R. Fx. Saptono Putro, Subroto Tri Widada

Pijat Bayi Efektif Meningkatkan Kualitas Tidur Bayi Usia 3-6 Bulan
Rahma Prawinta Keni, Sari Hastuti

Identifikasi Spesies *Candida* Penting Menggunakan Metode PCR dan *Chromagar*
Suyana, Tri Wibawa, Nastiti Wijayanti

Inisiasi Menyusu Dini (IMD) dan Pemberian ASI Eksklusif Sebagai Faktor Risiko Terjadinya *Stunted* pada Anak Usia 0-24 Bulan
Asni Nurul Aini, Irianton Aritonang, Tri Siswati

Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Gizi Anak SD di Kota Yogyakarta
Agus Wijanarka, Weni Kurdanti, Setyowati, Nurul Huda Syamsiatun

Dukungan Sosial Meningkatkan Kualitas Hidup Pasien Hemodialisis di Unit Hemodialisis Rumah Sakit Panembahan Senopati
Herlin Lidya, Sutejo, Masta Hutasoit

Jurnal
Teknologi Kesehatan

Volume
9

Nomor
2

Halaman
59-117

Yogyakarta
September, 2013

ISSN
0261-4981

Diterbitkan oleh :

POLTEKKES KEMENKES YOGYAKARTA

Jl. Tata Bumi 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55293 Telp./Fax. (0274) 617601

PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA GIZI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU GIZI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA

Agus Wijanarka, Weni Kurdanti, Setyowati, Nurul Huda Syamsiatun

Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta,
Jl. Tata Bumi No. 3, Banyuraden, Gamping, Sleman, Yogyakarta 55293.
email: agusw_jogja@yahoo.co.id

ABSTRACT

Nutrition education in school children influences food selection and food safety. The improve nutrition knowledge can be done by education. Elementary school children like studying while playing. They interest in objects and fun learning media. Most of nutrition education was done by giving leaflet and poster. Therefore, it needs improving attractive and interesting education media for children. This study is to know the effect of nutrition education using snakes-ladders game to elementary student's knowledge, attitude and behavior in food selection and food safety. This study was a quasi-experimental with pre and post design in 3rd, 4th, and 5th grade of Keputran 1, 4 and 7 Elementary School, Yogyakarta. The independence variable was snakes-ladders game, while the dependence variables were student's knowledge, attitude and behaviour in food selection and food safety. The data was analyzed by t-test and annova. The increase in scores before and after snakes-ladders game towards student's knowledge in food selection and food safety, attitudes in food selection and food safety, student's behaviors food selection, and food safety in a row was 0.64 ± 0.98 , 1.13 ± 1.16 , 0.21 ± 0.62 , 0.19 ± 0.11 , 0.19 ± 0.09 and 0.33 ± 1.09 . There was significant differences snakes-ladders games providing nutrient media compared with the control group who were given posters and leaflets in improving knowledge in food selection and food safety in 4th and 5th grade ($p < 0.05$), but no significant differences in the attitudes and behavior food selection and food safety in 3rd, 4th, and 5th grade. Snakes-ladders game has significance effect towards students' knowledge, attitudes and behavior in food selection and food safety ($p < 0.05$). There was significant differences snakes-ladders gam providing nutrient media compared with the control group who were given posters and leaflets in improving knowledge in food selection and food safety grade 4 and 5 ($p < 0.05$).

Keywords: media, knowledge, attitude, nutrition behaviour

ABSTRAK

Pendidikan gizi di sekolah mempengaruhi pemilihan makanan dan keamanan makanan. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan gizi dapat dilakukan dengan beberapa pendekatan, dengan media yang mudah dipahami oleh anak. Anak SD adalah anak yang suka belajar sambil bermain. Mereka lebih tertarik dengan obyek dan media belajar yang menyenangkan. Sebagian besar pendidikan gizi dilakukan dengan memberikan leaflet dan poster. Oleh karena itu perlu dikembangkan media pendidikan yang atraktif dan menarik untuk anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media permainan ular tangga terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku anak SD dalam memilih makanan dan keamanan makanan. Penelitian ini adalah penelitian eskperimental semu dengan rancangan pre dan pos test, pada anak kelas 3,4,5, SD SD Keputran 1, 4 dan 7 Yogyakarta, tahun 2012. Variabel bebas adalah permainan ular tangga, sedangkan variabel terikatnya adalah pengetahuan, sikap dan perilaku anak dalam memilih makanan dan keamanan makanan. Data yang dikumpulkan adalah karakteristik siswa, pengetahuan, sikap dan perilaku tentang pemilihan makanan dan keamanan pangan. Data dianalisis dengan uji t dan anova. Peningkatan skor sebelum dan setelah permainan ular tangga terhadap pengetahuan pemilihan makanan, pengetahuan keamanan makanan, sikap pemilihan makanan, sikap keamanan makanan, perilaku pemilihan makanan, dan perilaku keamanan makanan berturut-turut adalah $0,64 \pm 0,98$, $1,13 \pm 1,16$, $0,21 \pm 0,62$, $0,19 \pm 0,11$, $0,19 \pm 0,09$ dan $0,33 \pm 1,09$. Ada perbedaan yang signifikan pemberian media gizi ular tangga dibandingkan dengan kelompok kontrol (poster dan leaflet) dalam meningkatkan pengetahuan pemilihan makanan dan keamanan makanan siswa kelas 4 dan 5 ($p < 0,05$), namun tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap sikap dan perilaku pemilihan makanan dan keamanan makanan pada siswa kelas 3, 4 dan 5. Permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku pemilihan makanan dan keamanan makanan siswa SD ($p < 0,05$). Ada perbedaan yang signifikan permainan ular tangga dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberi poster dan leaflet dalam meningkatkan pengetahuan pemilihan makanan dan keamanan makanan siswa kelas 4 dan 5 ($p < 0,05$).

Kata Kunci: media, pengetahuan, sikap, perilaku gizi.

PENDAHULUAN

Tumbuh kembang anak usia sekolah yang optimal tergantung pemberian gizi dengan kualitas dan kuantitas yang baik. Pemberian makanan atau asupan gizi yang tidak benar dapat mengakibatkan gangguan pada organ-organ dan sistem tubuh anak. Selain berisiko terjadinya gangguan tubuh, juga akan mengakibatkan masalah pada status gizi anak.¹

Hasil penelitian ini menunjukkan, siswa yang hanya kadang-kadang sarapan pagi sebesar 44,2% siswa, dan 2,9% siswa ternyata tidak pernah sarapan. Penelitian di Kota Yogyakarta menunjukkan sebagian besar anak SD suka jajan, hanya sebagian kecil (23%) yang tidak mempunyai kebiasaan jajan.² atau makanan di sekolah, hal ini menyebabkan mereka akan menolak sarapan di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa usia tersebut memerlukan perbaikan dalam kebiasaan makan.³

Pengetahuan gizi anak berpengaruh terhadap pemilihan makanan. Pengetahuan anak dapat diperoleh secara internal maupun eksternal. Pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan berasal dari diri sendiri berdasarkan pengalaman hidup sedangkan secara eksternal yaitu pengetahuan dari orang lain sehingga pengetahuan anak tentang gizi bertambah.⁴

Pendidikan gizi yang dilakukan selama ini masih banyak menggunakan model penyuluhan, leaflet, dan poster. Sebenarnya upaya untuk meningkatkan pengetahuan gizi dapat dilakukan dengan media yang tepat, menarik, dan mudah dipahami bagi anak. Anak SD merupakan usia yang masih suka belajar sambil bermain. Mereka lebih tertarik pada obyek dan media belajar yang menyenangkan. Berdasarkan faktor ini perlu dikembangkan media pendidikan yang tepat, menarik, dan disukai anak.

Permainan Ular Tangga merupakan permainan yang biasa digunakan oleh anak usia SD. Permainan ini biasanya digunakan secara berkelompok, dan memiliki karakteristik adanya gambar "ular" dan "tangga" yang akan menunjukkan pada target-target tertentu dan pesan-pesan tertentu. Pesan tersebut dapat dikembangkan, sehingga juga bisa dikembangkan untuk media pendidikan gizisepermainan ular tangga yang merupakan salah satu jenis media visual.⁵

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku gizi tentang pemilihan makanan dan keamanan makanan pada anak SD di Kota Yogyakarta.

METODE

Jenis penelitian ini adalah eksperiment semu, dengan desain penelitian *pre and post test with control group design*. Kelompok perlakuan diberikan ular tangga selama 2 (dua) minggu. Kelompok kontrol diberikan

media poster dan leaflet yang merupakan media sudah dikenal masyarakat dan memiliki karakteristik yang sejenis sebagai media visual dan dapat digunakan sebagai media gizi. Perlakuan pada minggu pertama minggu pertama pada ketiga media tersebut berisi pesan pemilihan makanan, dan minggu kedua dengan pesan keamanan makanan. Pembuatan media dirancang dengan berkonsultasi pada ahli media dan telah diujicobakan pada siswa SD.

Pemberian perlakuan dilakukan pada Oktober tahun 2012. Sedangkan lokasi penelitian meliputi 3 (tiga) SD, yakni SD Negeri Keputran 1, SD Negeri Keputran 4, dan SD Negeri Keputran 7 Yogyakarta. Ketiga SD tersebut terletak di wilayah perkotaan dan di sekitar sekolah terdapat banyak penjual makanan sehingga siswa akan mudah membeli makanan jajanan.

Subyek penelitian ini adalah semua siswa SD kelas 3, 4, dan 5 di ketiga sekolah. Selanjutnya kelompok perlakuan dipilih secara purposif pada SD Negeri Keputran 7 Yogyakarta. Sedangkan kelompok kontrol yaitu siswa SD Negeri Keputran 1 (diberi media poster) dan siswa SD Negeri Keputran 4 (diberi media leaflet).

Variabel bebas penelitian adalah pemberian media permainan ular tangga dan variabel terikatnya pengetahuan, sikap, dan perilaku pemilihan makanan dan keamanan makanan. Data yang diperoleh dianalisis secara diskriptif dan analitik. Untuk mengetahui perubahan pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam pemilihan makanan dan keamanan makanan diuji dengan *paired ttest*, sedangkan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pemberian ular tangga dibandingkan kontrol terhadap pengetahuan, sikap, dan perilaku dalam pemilihan makanan dan keamanan makanan dilakukan uji Anova.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik subyek penelitian berdasarkan kelas seperti pada Tabel 1. Kelompok perlakuan diberikan ular tangga, dan kelompok kontrol menggunakan dua kelompok masing-masing diberi poster dan leaflet.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui proporsi siswa berdasarkan kelas pada kelompok perlakuan dan kontrol hampir sama. Hasil uji statistik juga menunjukkan ketiga kelompok memiliki karakteristik kelas yang tidak berbeda secara signifikan ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa pada ketiga kelompok memiliki karakteristik yang sama.

Pada Tabel 2 menggambarkan nilai rata-rata pengetahuan, sikap dan perilaku subyek setelah perlakuan pemberian media gizi permainan ular tangga. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemberian ular tangga dapat menaikkan pengetahuan, sikap dan perilaku tentang pemilihan dan keamanan makanan siswa SD.

Tabel 1. Karakteristik Siswa SD Pada Kelompok Perlakuan dan Kontrol Berdasarkan Kelas Siswa

No	Kelas (n=228)	Ular Tangga		Poster		Leaflet		p*)
		n	%	n	%	n	%	
1	Kelas 3 (n=63)	20	26,67	22	28,57	21	27,63	0,899
2	Kelas 4 (n=74)	24	32,00	26	33,77	24	31,58	
3	Kelas 5 (n=91)	31	41,33	29	37,66	31	40,79	
	Jumlah	75	100	77	100	76	100	

Keterangan:

*) $p > 0,05$ menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan (dengan uji Anova).

Tabel 2. Skor Rata-rata Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Siswa Sebelum dan Setelah Perlakuan Pemberian Ular Tangga (n=75)

No	Karakteristik	Aspek	Skor Rata-rata			p
			Sebelum	Setelah	Selisih	
1	Pengetahuan	Pemilihan Makanan	10,87 ± 1,58	11,51 ± 1,09	0,64 ± 0,98	0,000*)
		Keamanan Makanan	10,73 ± 1,39	11,87 ± 1,16	1,13 ± 1,16	0,000*)
2	Sikap	Pemilihan Makanan	7,41 ± 0,74	7,63 ± 0,73	0,21 ± 0,62	0,004*)
		Keamanan Makanan	12,10 ± 1,17	12,29 ± 1,16	0,19 ± 0,11	0,041*)
3	Perilaku	Pemilihan Makanan	6,35 ± 0,83	6,53 ± 0,72	0,19 ± 0,09	0,043*)
		Keamanan Makanan	6,59 ± 1,20	6,89 ± 0,981	0,33 ± 1,09	0,010*)

Keterangan =

*) menunjukkan pengaruh yang signifikan ($p < 0,05$)

Berdasarkan hasil uji-t menunjukkan bahwa pemberian ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku pemilihan makanan siswa SD ($p < 0,005$).

Hal ini menunjukkan bahwa pemberian permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan tentang pemilihan dan keamanan makanan. Media memang dapat berfungsi meningkatkan motivasi dan perhatian siswa untuk belajar serta meningkatkan minat ingin tahu siswa pada sesuatu pesan.⁶ Media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa sehingga meningkatkan pengetahuan gizi.

Pengetahuan siswa memang dapat diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup. Pengetahuan secara eksternal yaitu pengetahuan yang diperoleh dari orang lain termasuk keluarga dan guru. Pengetahuan baik yang diperoleh secara internal maupun eksternal akan menambah pengetahuan anak tentang gizi.⁴ Pengetahuan gizi tentang pemilihan makanan dan keamanan makanan merupakan kepandaian anak dalam memilih makanan yang merupakan sumber zat-zat gizi dan kepandaian anak dalam memilih makanan jajanan yang sehat.⁷

Pada penelitian ini menggambarkan bahwa dengan pemberian permainan ular tangga pengetahuan tentang pemilihan makanan dan keamanan makanan lebih baik, sehingga diharapkan dapat memberi pengaruh baik pada pemilihan makanan sumber zat gizi dan makanan jajanan yang sehat.

Pada Tabel 3 ditunjukkan perbandingan selisih skor sebelum dan setelah perlakuan kelompok perlakuan pemberian ular tangga dengan kelompok kontrol (pemberian poster dan leaflet) berdasarkan kelas siswa SD.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan kelas siswa sebagian besar terdapat selisih skor paling tinggi terdapat pada pemberian ular tangga. Pengetahuan, sikap dan perilaku pemilihan dan keamanan makanan paling tinggi terdapat pada siswa di ketiga kelas yang diberi perlakuan ular tangga dibandingkan kelompok kontrol. Bahkan selisih skor pengetahuan pada siswa yang diberi perlakuan ular tangga seluruhnya memiliki skor tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian media gizi ular tangga mempunyai pengaruh peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Hasil uji statistik dengan uji Anova menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pemberian media gizi ular tangga pada siswa kelas 4 dan 5 dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diberi poster dan leaflet ($p < 0,05$), sedangkan pada siswa kelas 3 tidak menunjukkan hasil ada perbedaan yang signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa secara statistik pada kelas 4 dan 5 ternyata pemberian ular tangga berbeda secara signifikan pengaruhnya terhadap pengetahuan pemilihan makanan dan keamanan makanan dibandingkan media yang selama ini digunakan yakni poster dan leaflet.

Tabel 3. Selisih Skor Sebelum dan Setelah Perlakuan Pemberian Ular Tangga Dibandingkan dengan Kelompok Kontrol Berdasarkan Kelas Siswa SD

Kelas	Aspek	Karakteristik	Selisih Skor Sebelum dan Setelah Perlakuan			p
			Ular Tangga (n=75)	Poster (n=77)	Leaflet (n=76)	
Kelas 3	Pemilihan Makanan	Pengetahuan	0,75 ± 1,02	0,27 ± 1,45	0,19 ± 1,53	0,372
		Sikap	0,30 ± 0,47	0,27 ± 0,83	0,19 ± 0,87	0,887
		Perilaku	0,00 ± 0,73	0,00 ± 0,62	0,09 ± 0,54	0,918
	Keamanan Makanan	Pengetahuan	1,15 ± 0,99	1,05 ± 1,79	1,19 ± 1,57	0,948
		Sikap	0,60 ± 0,75	0,64 ± 1,00	0,52 ± 0,93	0,853
		Perilaku	0,45 ± 1,09	0,64 ± 1,43	-0,09 ± 0,62	0,091
Kelas 4	Pemilihan Makanan	Pengetahuan	1,00 ± 0,97 ^a	0,15 ± 1,40 ^{a,b}	-0,08 ± 1,53 ^b	0,015 [*])
		Sikap	0,13 ± 0,61	0,15 ± 0,78	-0,08 ± 0,78	0,468
		Perilaku	0,00 ± 0,66	0,00 ± 0,74	0,16 ± 1,00	0,718
	Keamanan Makanan	Pengetahuan	1,45 ± 1,17 ^b	0,23 ± 1,45 ^a	0,50 ± 1,32 ^a	0,005 [*])
		Sikap	-0,08 ± 1,21	0,00 ± 2,00	-0,20 ± 0,41	0,869
		Perilaku	0,13 ± 1,11	-0,11 ± 0,52	-0,13 ± 0,79	0,503
Kelas 5	Pemilihan Makanan	Pengetahuan	0,55 ± 1,18 ^a	0,00 ± 1,16 ^{a,b}	-0,23 ± 1,28 ^b	0,04 [*])
		Sikap	0,23 ± 0,72	-0,06 ± 0,46	0,00 ± 0,73	0,188
		Perilaku	0,45 ± 0,85	0,14 ± 0,74	0,32 ± 0,55	0,66
	Keamanan Makanan	Pengetahuan	0,87 ± 1,20 ^a	0,24 ± 1,15 ^{a,b}	-0,29 ± 1,77 ^b	0,007 [*])
		Sikap	0,09 ± 0,70	0,21 ± 0,49	0,45 ± 0,96	0,167
		Perilaku	0,42 ± 1,08	-0,07 ± 0,96	-0,16 ± 0,82	0,044

Keterangan =

*) terdapat perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$)

Notasi huruf superscript yang berbeda pada baris yang sama menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan.

Permainan ular tangga merupakan media yang tepat, menarik, dan mudah dipahami bagi anak. Anak SD merupakan usia awal yang masih suka belajar sambil bermain. Mereka lebih tertarik pada obyek dan media belajar yang menyenangkan. Cara untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat, sikap dan perilaku terhadap gizi adalah dengan memberikan pendidikan gizi selama awal kehidupan.⁸

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengaruh pemberian ular tangga signifikan pada kelas 4 dan 5 atau kelas lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa bertambahnya usia dan tingkat kelas lebih mudah menerima pengetahuan yang diberikan melalui media gizi.

Sikap dan perilaku pemilihan makanan dan perilaku makanan setelah diberi perlakuan ular tangga dibandingkan dengan kontrol ternyata belum menunjukkan perbedaan yang signifikan. Pada penelitian ini sikap mengalami peningkatan setelah diberi media gizi, namun perilaku belum menunjukkan ada peningkatan. Sikap belum merupakan suatu tindakan atau aktivitas, akan tetapi merupakan predisposisi tindakan atau perilaku. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap objek. Sikap yang baik belum tentu memunculkan tindakan atau membentuk perilaku yang baik.¹⁰

Perilaku anak memilih makanan pada dasarnya merupakan bentuk penerapan kebiasaan makan. Kebiasaan makan merupakan sebagai cara-cara

individu atau kelompok masyarakat dalam memilih, mengonsumsi dan menggunakan makanan yang tersedia, yang didasarkan pada latar belakang sosial budaya tempat mereka hidup.¹⁰

Salah satu yang mempengaruhi perilaku adalah pengetahuan. Pada penelitian ini pemberian media gizi ular tangga sudah mampu meningkatkan pengetahuan.⁷ Namun pada akhir penelitian (2 minggu setelah perlakuan) belum menunjukkan hasil meningkatkan perilaku dari siswa dalam memilih makanan dan keamanan makanan. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku siswa SD belum berubah dalam waktu yang relatif pendek, sehingga perlu dilakukan intervensi yang lebih lama.

Sikap dalam memilih makanan jajanan selain terbentuk dari pengetahuan yang dimiliki, juga dipengaruhi oleh kebudayaan dan lembaga pendidikan tempat anak bersekolah.⁹ Kaitan pendapat ini dengan penelitian yang dilakukan bahwa sikap siswa dalam pemilihan dan keamanan makanan dapat dipengaruhi dari intervensi yang telah dilakukan dan faktor-faktor lain sehingga intervensi pemberian permainan ular tangga selama 2 (dua) minggu belum menunjukkan hasil meningkatkan perilaku dari siswa dalam memilih makanan dan keamanan makanan.

Hal ini seperti pendapat yang mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi terbentuknya perilaku dibedakan menjadi dua yaitu: (1) Faktor *intern* yang mencakup: pengetahuan, kecerdasan, persepsi, emosi, motivasi dan sebagainya yang berfungsi untuk mengolah

rangsangan dari luar; dan (2) Faktor *ekstern* yang mencakup: lingkungan sekitar baik fisik maupun non fisik seperti iklim, manusia, sosial ekonomi, kebudayaan, dan sebagainya.⁷

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Pemberian permainan ular tangga mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilakupemilihan makanan siswa SD ($p < 0,05$) dan peningkatan pengetahuan dan perilaku keamanan makanan.
2. Terdapat perbedaan yang bermakna pengaruh pemberian media permainan ular tangga dibandingkan kontrol (poster dan leaflet) terhadap pengetahuan pemilihan makanan dan keamanan makanansiswa kelas 4 dan 5.

Permainan ular tangga dapat dikembangkan sebagai media pendidikan gizi untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemilihan dan keamanan makanan bagi siswa SD khususnya untuk siswa kelas 4 dan 5.

DAFTAR PUSTAKA

1. Almtsier, Sunita. (2001). *Prinsip Dasar Ilmu Gizi*. Jakarta: PT Gamedia Pustaka Utama
2. Heriyanto, N. (2009). *Faktor-faktor Yang Berhubungan dengan Perilaku Kebiasaan Jajan Anak Sekolah Dasar Negeri Keputran di Kota Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: UGM
3. Moehji, S. (2003). *Ilmu Gizi*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
4. Solihin, P. (2005). *Ilmu Gizi pada Anak*. Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia, Jakarta.
5. Supriatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran*. Diunduh dari www.tkplb.org. Tanggal 27 Februari 2011.
6. Suryana, S. (2009). *Fungsi Media*. Diunduh dari <http://mediapendidikanok.com> Tanggal 20 Mei 2011.
7. Notoatmojo, S. (1993). *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: Andi Offset.
8. Zulkarnain, I. Pengaruh Pendidikan Gizi Pada Murid Sekolah Dasar Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Ibu Keluarga Mandiri Sadar Gizi di Kabupaten Indragiri Hilir. *The Indonesian Journal of Clinical Nutrition*. 2006; 3
9. Suharjo. (2003). *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Bumi Aksara. Jakarta
10. Susanto. (2006). *Gizi dan Kesehatan*. Bayu Media. Malang