

Effect of the Snakes and Ladders Game on Increasing Knowledge about Food Safety of Snacks in Class V Students of SDI Level Oebobo 2 Kupang

Shanaz R. T. R Putri¹⁾ Ribka Limbu²⁾, Helga J. N Ndun³⁾ Engelina Nabuasa⁴⁾
^{1,2,3,4)} Public Health Science Study Program, Faculty of Public Health, Nusa Cendana University;
putrishanaz987@gmail.com, ribka.limbu@staf.undana.ac.id, helgandun@staf.undana.ac.id,
enggelinanabuasa@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

Knowledge of food safety snacks should be introduced to children as early as possible to prevent children from disease caused by unhealthy snackfood. Knowledge can be increased through health education using snake ladder game. The purpose of this study was to determine the influence of snakes and ladders on increasing knowledge about food safety for students in class V SDI Graded Oebobo 2 Kupang. The method used in this study was pre-experimental research design with one group pretest and posttest design. The sample consisted of 45 fifth grade students selected by applying total sampling techniques. The results showed that there was a difference between the mean of respondents' knowledge before treatment (59) and after treatment (86.33) with the significance value of $\rho = 0,000$ ($\rho < \alpha = 0.05$). The snake and ladder game in this study can be an alternative medium used for increasing knowledge of school children about food safety.

Keywords: knowledge; snake and ladder game; food safety

ABSTRAK

Pengetahuan tentang keamanan pangan jajanan hendaknya dikenalkan kepada anak sedini mungkin agar anak terhindar dari penyakit akibat jajanan yang tidak sehat. Pengetahuan dapat ditingkatkan melalui pendidikan kesehatan dengan menggunakan permainan ular tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan tentang keamanan pangan siswa kelas V SDI Kelas Oebobo 2 Kupang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pra-eksperimental dengan desain one group pretest and posttest. Sampel terdiri dari 45 siswa kelas V yang dipilih dengan menerapkan teknik total sampling. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan rerata pengetahuan responden sebelum diberikan perlakuan (59) dan sesudah diberikan perlakuan (86,33) dengan nilai signifikansi $\rho = 0,000$ ($\rho < \alpha = 0,05$). Permainan ular tangga pada penelitian ini dapat menjadi media alternatif yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah tentang keamanan pangan.

Kata Kunci : pengetahuan; permainan ular tangga; keamanan pangan

PENDAHULUAN

Pendidikan kesehatan adalah segala upaya yang terencana untuk mempengaruhi, memberikan perlindungan dan bantuan sehingga peserta memiliki kemampuan untuk berperilaku sesuai sasaran⁽¹⁾. Pendidikan atau promosi kesehatan tidak terlepas dari penggunaan metode untuk menyampaikan pesan kesehatan, di mana metode yang digunakan harus sesuai dengan sasaran atau media⁽²⁾. Selain itu, metode atau media yang digunakan perlu mempertimbangkan karakteristik sasaran seperti halnya anak-anak usia Sekolah Dasar (SD), agar tepat sasaran.

Data pengawasan Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM) pada tahun 2014 terhadap Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) menunjukkan bahwa dari 866 SD di 30 kota di Indonesia, terdapat 35% makanan jajanan tidak memenuhi syarat karena mengandung zat berbahaya. Kandungan zat berbahaya yang terdapat dalam jajanan di sekolah-sekolah yaitu formalin sebesar 27,3%, methanil yellow sebesar 10,2%, rhodamin 10,9% dan boraks sebanyak 56,7%⁽³⁾.

Di Kota Kupang, pada tahun 2018, hasil pengujian BPOM terhadap 16 sampel PJAS termasuk es, minuman berwarna, jelly/agar dan pentol/siomay/batagor/cilok menemukan 6 sampel (37,50%) Tidak Memenuhi Syarat (TMS)⁽⁴⁾. Hasil penelitian pada makanan jajanan (salome) di Taman Nostalgia Kota Kupang menemukan sebanyak 5 sampel dari total 11 sampel salome tidak memenuhi syarat dan mengandung bakteri *Escherichia coli*⁽⁵⁾. Hal ini menunjukkan bahwa belum semua makanan jajanan di Kota Kupang memenuhi syarat keamanan pangan dan aman untuk dikonsumsi.

Makanan jajanan akan berdampak negatif bagi kesehatan apabila tidak mengandung nilai gizi yang cukup dan tidak terjamin kebersihan serta keamanannya. Penyalahgunaan zat aditif seperti penyedap rasa berlebihan, pewarna dan pengawet pada jajanan dalam jangka waktu lama diketahui menyebabkan kerusakan ginjal, serta gangguan dalam tubuh anak. Jajan sembarangan dapat menyebabkan diare, dan bahan makanan yang bersifat karsinogen akan menyebabkan kanker dan tumor. Dampak lain yang ditimbulkan adalah menyebabkan obesitas yang tidak terkontrol, mual muntah dan keracunan⁽⁶⁾.

Diare dan keracunan adalah akibat paling umum yang ditimbulkan dari kontaminasi makanan sesaat setelah dikonsumsi. Pada tahun 2015, jumlah kasus diare di Kota Kupang berjumlah 7.526 kasus, pada tahun 2016 sebanyak 6.754 kasus dan pada tahun 2017 berjumlah 6.804 kasus diare. Pada tahun 2015, jumlah kasus keracunan pangan di Provinsi NTT adalah sebanyak 80 kasus, menurun pada tahun 2016 sebanyak 61 kasus, dan tidak ditemukan kasus pada tahun 2017 sedangkan pada tahun 2018, jumlah kasus keracunan di Provinsi NTT yang terjadi adalah sebanyak 77 kasus. Tempat/lokasi kasus keracunan nasional tertinggi kedua diketahui terjadi pada lembaga pendidikan 28,30% dan terbanyak terjadi pada lingkungan SD/MI 16,98%. Kejadian Luar Biasa (KLB) keracunan pangan di sekolah dasar pada umumnya disebabkan oleh pangan jajanan anak yang terkontaminasi bakteri patogen⁽⁷⁾.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi paparan anak sekolah terhadap makanan jajanan yang tidak sehat dan tidak aman yaitu dengan melakukan promosi kesehatan dengan metode dan media yang sesuai. Salah satu permainan yang bersifat edukatif dan menarik bagi anak adalah permainan ular tangga. Permainan ini dipilih karena sesuai dengan anak usia sekolah dasar, sehingga mereka bisa bekerja sama dan berkompetensi secara sehat, serta bisa bermain sambil belajar⁽⁸⁾.

Penelitian tentang efektivitas metode pendidikan kesehatan dengan simulasi permainan ular tangga terhadap perubahan sikap tentang kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah, menunjukkan bahwa metode pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga dapat direkomendasikan sebagai metode alternatif baru yang menarik sebagai metode penyuluhan kesehatan dengan adanya perbedaan skor pengetahuan dan sikap antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol⁽⁹⁾.

SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang adalah salah satu sekolah di Kecamatan Oebobo yang dekat dengan Pasar Oebobo dan Taman Nostalgia yang merupakan salah satu tempat penjualan aneka jajanan. Jarak tempuh dari sekolah ke Pasar Oebobo adalah \pm 3 menit dan Tamnos \pm 8 menit dengan berjalan kaki. Hasil survei awal di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru dan siswa menunjukkan bahwa siswa di SDI Bertingkat Oebobo 2 pernah mengalami diare saat berada di lingkungan sekolah. Keadaan ini, menurut salah seorang guru, disebabkan karena anak melakukan perilaku jajan sembarangan saat jam istirahat. Guru di SDI Bertingkat Oebobo 2 juga mengatakan jika sekolah belum pernah mendapatkan kunjungan dari BPOM untuk diberikan penyuluhan maupun pengawasan makanan jajanan. Peneliti juga meminta siswa untuk menyebutkan apa saja ciri-ciri jajanan sehat, serta salah satu bahan tambahan pangan yang tidak boleh ditambahkan dalam makanan/minuman namun banyak di antara mereka yang tidak dapat menjawab dengan benar. Dengan demikian, tingkat pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan pada siswa di SDI Bertingkat Oebobo 2 dikategorikan cukup rendah

Kepala sekolah di SDI bertingkat Oebobo 2 telah memiliki peraturan bagi siswa agar tidak membeli jajan di luar pagar sekolah, namun saat diwawancara, siswa mengatakan jika mereka sering membeli jajan di luar 5 pagar sekolah secara sembunyi-sembunyi saat jam istirahat berlangsung. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, salah satu penyebab siswa masih sering membeli jajanan di luar pagar adalah karena pagar sekolah saat ini masih dalam tahap pembangunan sehingga siswa bisa dengan mudah masuk dan keluar sekolah untuk membeli jajanan di luar pagar sekolah.

Permainan ular tangga dan monopoli telah banyak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam berbagai penelitian. Namun, penelitian yang menggabungkan kedua unsur permainan antara permainan ular tangga dan monopoli khususnya terkait topik belum ditemukan. Oleh karena itu, penulis akan menggabungkan kedua unsur permainan tersebut sehingga permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini akan menjadi hasil perpaduan antara permainan ular tangga dengan permainan monopoli.

Penelitian akan dilakukan pada siswa kelas V karena pada saat observasi, peneliti menemukan jika banyak diantara siswa kelas I, II dan III yang belum dapat membaca dan kelas VI yang tidak diperkenankan oleh pihak sekolah untuk mengikuti jalannya penelitian. Kelas V dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini karena siswa di kelas V sudah memiliki kemampuan baca yang lebih baik dibanding kelas-kelas dibawahnya dan memiliki kesetaraan ciri populasi yaitu berada dalam tingkat pendidikan dan pengetahuan yang sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan tentang keamanan makanan jajanan pada siswa kelas V di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan rancangan penelitian *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang dan dilaksanakan pada bulan Juli 2019. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa sekolah terletak dekat dengan Pasar Oebobo dan Taman Nostalgia yang menjual aneka jajanan makanan. Jumlah sampel dalam penelitian sebanyak 45 siswa kelas V tahun ajaran 2019/2020. Sampel tersebar pada dua kelas yakni 22 orang di kelas VA dan 23 orang di kelas VB. Sampel dipilih dengan menggunakan teknik *total sampling*. Pengujian validitas dan reliabilitas kuesioner dilakukan pada 30 orang siswa di SDN Oebobo 1 Kupang pada tanggal 8 November 2019. Seluruh pertanyaan pada kuesioner yang berjumlah 20 butir dinyatakan valid dan reliabel. Validitas isi dari permainan ular tangga yang didesain oleh peneliti juga telah diuji oleh dua orang dosen yang ahli dalam bidang media dan pendidikan kesehatan. Data penelitian berdasarkan hasil jawaban siswa terhadap kuesioner dianalisis secara univariat dengan menggunakan uji Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Umum Responden

Distribusi Responden Berdasarkan Kelas disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi jumlah siswa kelas v SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang tahun 2019

Kelas	Jumlah
V A	22
V B	23
Total	45

Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas V B adalah kelas dengan jumlah siswa terbanyak yakni 23 orang sedangkan kelas V A memiliki jumlah siswa lebih sedikit yakni 22 orang. Gambaran karakteristik responden berdasarkan umur disajikan dalam tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Umur di SDI Bertingkat Oebobo 2 Tahun 2019

Umur	Jumlah	Presentase (%)
9	3	6,67%
10	29	64,45%
11	10	22,22%
12	2	4,44%
13	1	2,22%
Total	45	100%

Tabel 2 menunjukkan bahwa jumlah responden lebih banyak berada pada kelompok umur 10 tahun sebanyak 29 siswa (64,45%) dan yang paling sedikit berada pada kelompok umur 13 tahun

sebanyak 1 siswa (2,22%). Gambaran karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di SDI Bertingkat Oebobo 2 tahun 2019

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase (%)
Laki-laki	24	53,33%
Perempuan	21	46,67%
Total	45	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa jumlah responden yang menjadi sampel berjumlah 45 orang yang terdiri dari 24 orang (53,33%) berjenis kelamin laki-laki dan yang berjenis kelamin perempuan berjumlah 21 orang (46,67%).

2. Pengetahuan

Pengetahuan siswa kelas V dinilai berdasarkan hasil jawaban pada kuesioner yang dikerjakan oleh responden sebelum dilakukan intervensi (*pretest*) dan sesudah intervensi (*posttest*) selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis uji Wilcoxon. Hasil analisis variabel pengetahuan disajikan pada tabel 4.

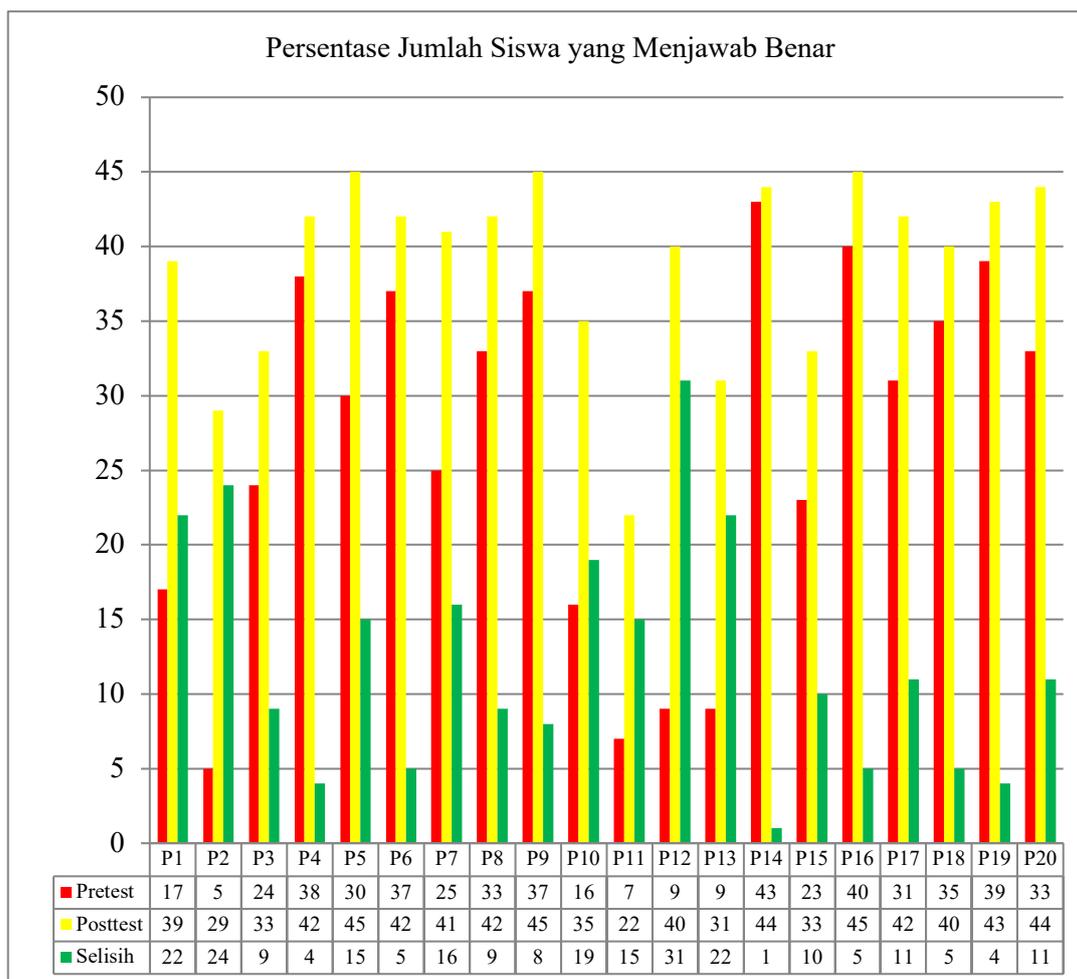
Tabel 4 menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi (*pretest*) tingkat pengetahuan responden terbanyak terdapat pada kategori cukup sebanyak 22 siswa (48,89%) dan paling sedikit pada kategori baik sebanyak 3 siswa (6,67%). Tingkat pengetahuan responden setelah diberikan intervensi (*posttest*) terbanyak terdapat pada kategori baik sebanyak 36 siswa (80%) dan paling sedikit pada kategori kurang sebanyak 1 siswa (2,22%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Responden Sebelum diberikan Intervensi tentang Keamanan Makanan Jajanan Menggunakan Permainan Ular Tangga

Kategori	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	N	%	N	%
Rendah	20	44,44%	1	2,22%
Cukup	22	48,49%	8	17,78%
Tinggi	3	6,67%	36	80%
Total	45	100%	45	100%

Sumber: Data Primer Tahun 2019

Analisis pengetahuan siswa berdasarkan item kuesioner dapat dilihat pada grafik 1.



Grafik 1. Analisis per-item kuesioner pengetahuan siswa

Grafik 1 menunjukkan jumlah pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa saat *pretest* dan *posttest*. Peningkatan pertanyaan yang dijawab benar paling banyak adalah pada butir pertanyaan nomor 12 (P12) tentang ciri bakso mengandung boraks yang dijawab benar oleh 9 orang siswa saat *pretest* dan pada saat *posttest* meningkat menjadi 40 siswa yang menjawab benar. Peningkatan siswa yang menjawab benar adalah sebanyak 31 orang siswa. Peningkatan pertanyaan yang dijawab benar paling sedikit adalah pada butir pertanyaan nomor 14 (P14) tentang contoh jajanan sehat yang dijawab benar oleh 43 siswa saat *pretest* dan meningkat menjadi 44 orang yang menjawab benar pada saat *posttest*.

3. Pengaruh Media Permainan Ular Tangga

Pengetahuan siswa kelas V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang dinilai berdasarkan hasil jawaban responden sebelum diberikan intervensi (*pretest*) dan sesudah intervensi (*posttest*).

Hasil Pretest dan Posttest tentang Keamanan Makanan Jajanan Menggunakan Permainan Ular Tangga

Distribusi hasil pe-test dan posttest responden tentang keamanan makanan jajanan karena menggunakan uang virtual untuk mendapatkan haknya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi hasil pretest dan posttest responden tentang keamanan makanan jajanan menggunakan permainan ular tangga

	Kelompok Eksperimen			Sig. (2-tailed)
	Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	
Pretest	59,00	25	85	0,000
Posttest	86,33	55	100	
Selisih	27,33	30	15	

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata (*mean*) nilai pretest pengetahuan siswa sebesar 59,00 telah meningkat menjadi 86,33 setelah diberikan intervensi (posttest). Perubahan ini signifikan dengan nilai p value = 0,000 atau lebih kecil ($<$) nilai $\alpha = 0,05$ yang berarti ada perbedaan bermakna antara peningkatan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan permainan ular tangga.

Tingkat Pengetahuan Siswa/siswi kelas V SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang Tahun 2019

Tingkat pengetahuan sebagian besar responden sebelum diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan dengan permainan ular tangga berada pada kategori cukup (48,89%). Hasil pengukuran setelah diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan dengan permainan ular tangga menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan pada responden. Sebagian besar tingkat pengetahuan responden berada pada kategori baik (80%). Hasil pengukuran setelah diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan dengan permainan ular tangga menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan pada responden.

Peningkatan pengetahuan siswa tentang keamanan makanan jajanan terlihat dari hasil jawaban sebelum dan sesudah bermain ular tangga. Saat pretest jumlah siswa yang memiliki pengetahuan cukup tentang keamanan makanan jajanan sebanyak 22 orang, yang berpengetahuan kurang sebanyak 20 orang dan hanya 3 orang yang sudah memiliki pengetahuan yang baik. Pengetahuan siswa pada saat posttest telah mengalami peningkatan dimana rata-rata siswa memiliki pengetahuan yang baik sebanyak 36 orang, yang berpengetahuan cukup sebanyak 8 orang dan hanya 1 orang yang masih memiliki pengetahuan yang kurang.

Faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang adalah informasi, pendidikan, sosial budaya dan ekonomi, lingkungan, pengalaman dan usia⁽¹⁰⁾. Dalam kaitannya dengan hasil penelitian, rata-rata siswa sebelum diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan

memgunakan permainan ular tangga diketahui memiliki pengetahuan yang cukup dan terdapat 3 orang yang memiliki pengetahuan baik. Pengetahuan yang cukup dan baik sebelum diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan menggunakan permainan ular tangga dapat dipengaruhi oleh berbagai hal. Salah satunya, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas adalah karena saat ini banyak siswa yang sudah memiliki telepon genggam sendiri sehingga memudahkan mereka untuk mengakses informasi dari internet.

Tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan intervensi tentang keamanan makanan jajanan dengan permainan ular tangga diketahui telah meningkat dengan rata-rata responden memiliki pengetahuan yang baik sebanyak 36 orang dan hanya 1 orang siswa yang memiliki pengetahuan kurang. Peningkatan pengetahuan siswa merupakan pengaruh dari proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh ketertarikan siswa untuk bermain ular tangga yang telah dimodifikasi dan berisi materi tentang keamanan makanan jajanan sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Di lain pihak, satu orang siswa yang masih berpengetahuan kurang dapat disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya karena siswa kurang tertarik untuk membaca materi pada papan permainan ular tangga.

Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan siswa yang diperoleh dari hasil jawaban kuesioner pretest dan posttest. Peningkatan pengetahuan terbanyak pertama ada pada ciri bakso mengandung boraks yang dijawab benar oleh 9 siswa sebelum intervensi mengalami peningkatan setelah intervensi dengan dijawab benar oleh 40 siswa. Peningkatan pengetahuan terbanyak kedua adalah pada kunci keamanan pangan kedua yaitu membaca label makanan dengan seksama yang hanya dijawab benar oleh 5 orang siswa sebelum intervensi dan dijawab benar oleh 29 siswa setelah intervensi.

Peningkatan pengetahuan paling sedikit terdapat pada item pertanyaan mengenai dampak negatif jajan berlebih. Pertanyaan ini dijawab benar oleh 39 siswa sebelum intervensi dan kemudian meningkat menjadi 43 siswa setelah intervensi. Selain itu, pertanyaan mengenai ciri jajanan aman juga menunjukkan pola yang sama karena sebelum intervensi hanya berhasil dijawab dengan benar oleh 38 siswa dan kemudian meningkat menjadi 42 siswa setelah intervensi. Peningkatan pengetahuan ini digolongkan berdasarkan selisih hasil jawaban responden terhadap *pretest* dan *posttest* kuesioner.

Tingkat pengetahuan dapat mempengaruhi siswa dalam memilih jajanan yang aman dan tidak aman untuk dimakan. Pengetahuan yang baik tentang keamanan makanan jajanan diharapkan dapat mempengaruhi keputusan siswa dalam memilih dan menghindari jajanan berbahaya.

Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Keamanan Makanan Jajanan Pada Siswa Kelas V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang

Permainan ular tangga ditemukan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa/siswi kelas V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata (*mean*) *pretest* dan *posttest* yaitu 59,00 menjadi 86,33 setelah diberikan intervensi dengan selisih sebesar 27,3 poin.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $p = 0,000$ yang berarti permainan ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa/siswi kelas V SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang tentang keamanan makanan jajanan. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa intervensi dengan media permainan ular tangga berpengaruh meningkatkan pengetahuan siswi sekolah dasar dalam menghadapi *menarche*⁽¹¹⁾.

Permainan ular tangga memungkinkan siswa untuk belajar secara fokus melalui kelompok-kelompok kecil dan memudahkan siswa untuk membaca informasi dalam papan permainan dan mendengarkan hasil pembacaan temannya. Selain itu, penambahan kartu kesempatan yang diadopsi dari model permainan monopoli dilakukan untuk mengenalkan siswa pada konsep hadiah dan hukuman serta untuk menambah keseruan permainan. Permainan ular tangga yang dilakukan secara berkelompok ini juga memberikan kemungkinan bagi siswa untuk mendapatkan pengulangan informasi yang dapat membantu siswa dalam mengingat materi sehingga proses belajar dapat terjadi dengan cara yang menyenangkan. Hal ini didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa anak SD akan lebih senang belajar dengan cara bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan melakukan sesuatu secara langsung⁽¹²⁾.

Keberhasilan pendidikan kesehatan dalam merubah perilaku dipengaruhi oleh penangkapan panca indera. Panca indera yang paling sering digunakan untuk menerima pengetahuan dan kemudian disalurkan ke otak adalah mata (kurang lebih 75%-87%), sedangkan 13%-25% pengetahuan diperoleh melalui indera lainnya⁽¹³⁾. Permainan ular tangga dalam penelitian ini dapat membantu siswa untuk belajar melalui penginderaan terhadap indera penglihatan dan pendengaran karena permainan ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan gambar dan informasi yang relevan agar siswa tertarik secara visual untuk bermain dan dapat mendengarkan informasi dari hasil pembacaan temannya sehingga secara tidak sadar mengalami proses pembelajaran.

Permainan ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa sehingga dapat mencapai hasil yang optimal karena media ini menyenangkan dan dapat menstimulus lebih banyak panca indera individu dalam proses penerimaan informasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dale yang menyatakan bahwa semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima sesuatu, maka semakin banyak dan semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh⁽¹⁴⁾.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu hanya meneliti tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan tentang keamanan makanan tanpa ikut meneliti faktor-faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan. Selain itu, jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya terdiri dari satu kelas saja menyebabkan hasil penelitian ini tidak dapat dijadikan sebagai perwakilan tingkat pengetahuan seluruh siswa di SDI Bertingkat Oebobo 2 Kupang.

KESIMPULAN

Pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ular tangga ditemukan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang keamanan makanan jajanan setelah intervensi atau perlakuan. Oleh karena itu, ular tangga dapat dijadikan sebagai pilihan edukasi bagi siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat menganalisis hubungan edukasi permainan ular tangga dengan sikap dan tindakan anak dalam memilih jajanan yang aman.

REFERENSI

1. Triwibowo, Cecep dkk. Pengantar Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat. Yogyakarta: Nuamedika; 2015.
2. Notoatmodjo, Soekidjo. Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni. Jakarta: Rineka Cipta; 2007.
3. Husna, Anis Rosyiatul dan Reliani. Street Food Caard Sebagai Media Merubah Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Anak Usia Sekolah dalam Mengonsumsi Jajanan di SDN 1 Wonorejo Rungkut Surabaya. Jurnal Keperawatan Muhammadiyah. 2016; 1(1): 1-8.
4. BPOM. Laporan Tahunan Balai Pengawas Obat dan Makanan di Kupang. Kupang: BPOM; 2018.
5. Molle, Garin. Studi Tindakan Penyaji Makanan Jajanan dan Kandungan Escherichia Coli pada Salome di Taman Nostalgia Kota Kupang Tahun 2019. Kupang: Poltekkes Kemenkes; 2019.
6. Perry dan Potter. Fundamental Keperawatan. Jakarta: EGC; 2006.
7. BPOM. Laporan Tahunan Badan Pom. Jakarta: BPOM; 2017.
8. Saputri, Lila Oktania dkk. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga [skripsi]. Surabaya: Universitas Airlangga; 2012.
9. Sara, Pradethi. Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan dengan Simulasi Permainan Ular Tangga terhadap Perubahan Sikap tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang [skripsi]. Pontianak: FK Universitas Tanjungpura; 2016.
10. Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta; 2012
11. Kurniawati, Dini. Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Menghadapi Menarhe pada Siswi SDN Pringgowirawan 01 Sumberbaru Kabupaten Jember. Jurnal Pustaka Kesehatan. 2017; 5 (1): 1-7.
12. Marsudi, dkk. Perkembangan Peserta Didik. Surakarta: BP-FKIP UMS; 2008.
13. Maulana. Manajemen Sumberdaya Manusia. Jakarta: Salemba Empat; 2009.
14. Kuswana, WS. Taksonomi Berpikir. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya; 2011.