Lampiran 1

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3
Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 213/II.3.AU/F/FIK/2015
Lampiran : -
Perihal : Permohonan ijin Pengambilan data awal

Kepada Yth.
Kepala SD Wachid Hasyim Menur Surabaya
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016, atas nama mahasiswa :

Nama	**AMALINA ANDRIANI**
NIM	20121660057
Judul Skripsi	Pengaruh Healt Education dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada siswa SD

Bermaksud untuk mengambil data / observasi di **SD Wachid Hasyim Menur Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin untuk mengambil data / observasi.
Demikan permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 23 November 2015
Dekan

Dr. Nur Mukarromah, SKM, M. Kes
NIK : 01.2.081197297019

Lampiran 2

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
Program Studi : Keperawatan S1 dan D3 - Analis Kesehatan D3 - Kebidanan D3
Jln. Sutorejo No. 59 Surabaya 60113, Telp. (031) 3811966 - 3890175 Fax. (031) 3811967

Nomor : 844/II.3.AU/F/FIK/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan ijin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SD WACHID HASYIM 2 Menur Surabaya
Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa Skripsi, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya tahun akademik 2015/2016 :

Nama	:	**AMALINA ANDRIANI**
NIM	:	20121660057
Judul Skripsi	:	Pengaruh Health Education dengan metode permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar di SD WACHID HASYIM 2 Menur Surabaya

Bermaksud untuk melakukan Penelitian selama 1 Bulan di **SD WACHID HASYIM 2 Menur Surabaya.** Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon dengan hormat agar Bapak / Ibu berkenan memberikan ijin penelitian yang dimaksud.

Demikan Permohonan ijin, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surabaya, 29 Juni 2016
Dekan

Dr. Nur Mukarromah, SKM, M. Kes
NIK : 012051197297019

Lampiran 3

LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU

SD WACHID HASJIM 2

MENUR – SURABAYA

Status Akreditasi : A

Sekretariat : Jl. Menur II / 68 Telp. (031) 5921108 Surabaya

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : Nomor: 67 / SD-WH2 / VII / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Wachid Hasjim 2 menerangkan bahwa :

Nama	: **AMALINA ANDRIANI**
NIM	: 20121660057
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Surabaya
Program	: S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Judul Skripsi	: Pengaruh Health Education dengan metode permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada sekolah dasar di SD Wachid Hasjim 2 Menur Surabaya.

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan Penelitian di SD Wachid Hasjim 2 .

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 26 Juli 2016
Kepala Sekolah
SD Wachid Hasjim 2

Lutfi Hidayati, S.Pd.

Lampiran 4

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
PUSAT BAHASA
Jl. Sutorejo 59 Surabaya 60113 Telp. 031-3811966, 3811967 Ext (130) Gd. A Lt 2
Email: pusba.umsby@gmail.com

ENDORSEMENT LETTER
767/PB-UMS/EL/IX/2016

This letter is to certify that the abstract of the thesis below

Tittle	:	The Effect of Health Education Using Quartet Card Game Media on Children's Knowledge and Attitude in Choosing Healthy Snacks In Wachid Hasyim 2 Elementary School At Menur Surabaya
Student's name	:	Amalina Andriani
Reg. Number	:	20121660057
Department	:	S1 Keperawatan

has been endorsed by Pusat Bahasa *UMSurabaya* for further approval by the examining committee of the faculty.

Surabaya, 05 September 2016
Chair

Waode Hamsia, M.Pd.

Lampiran 5

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amalina Andriani
NIM : 20121660057
Program Studi : S1 Keperawatan
Fakultas : Fakultas Ilmu Kesehatan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-excklusive Royalti Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pengaruh *Health Education* dengan Media Permaianan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan atau dengan pembimbing saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Surabaya
Pada Tanggal : 25 Agustus 2016
Yang menyatakan,

(Amalina Andriani)

Lampiran 6

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth.

Calon Responden

Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya, saya akan melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Health Education*dengan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya".

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya. Partisipasi adik-adik dalam penelitian ini bersifat bebas untuk ikut ataupun tidak tanpa adanya paksaan.

Kami mengaharap tanggapan atau jawaban yang sesuai dengan pendapat adik-adik sendiri tanpa dipengaruhi oleh orang lain. Kami menjamin kerahasiaan pendapat dan identitas adik-adik. Sebagai bukti kesediaan menjadi responden ini, dimohon kesediaan adik-adik untuk menandatangani persetujuan yang telah disiapkan dan saya ucapkan terima kasih atas partisipasinya.

Surabaya, ...2016

Hormat Saya,

Amalina Andriani

NIM 20121660057

Lampiran 7

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bersedia untuk turut berpartisipasi sebagai responden penelitian yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya dengan judul "Pengaruh *Health Education*dengan Media Permaianan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya".

Saya telah mendapat penjelasan tentang tujuan penelitian, kerahasiaan, identitas, dan informasi yang saya serta hak saya untuk ikut dalam penelitian ini.

Tanda tangan saya dibawah ini merupakan tanda kesediaan saya sebagai responden dalam penelitian ini.

Surabaya, ...2016

Responden

(.....)

Lampiran 8

LEMBAR KUISIONER

Judul penelitian: Pengaruh *Health Education*dengan Media Permaianan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Petunjuk pengisian kuisioner :

1. Data karakteristik resonden, isilah sesuai dengan data anda.
2. Berilah tandan (√) pada kotak jawaban yang tersedia dari semua pertanyaan.
3. Pililah jawaban yang sesuai dengan apa yang anda ketahui sendiri.

Data karakteristik responden

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : laki-laki / perempuan
3. Umur :
4. Tanggal lahir :
5. Kelas :
6. Nomor Absen :

Lampiran 9

Kuisioner Pengetahuan Anak Dalam Memilih Jajanan Sehat

A. Pengertian jajanan sehat.

1. Apakah yang dimaksud dengan pangan jajanan yang sehat dan aman?
   a. Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang rasanya enak.
   b. Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang dijual di area sekolah.
   c. Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang dapat menyehatkan tubuh.
   d. Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis.

B. Ciri jajanan sehat.

2. Dibawah ini apa saja yang termasuk ciri-ciri jajanan yang bebas dari bahaya fisik?
   a. Tidak terdapat lalat dan serangga pada jajanan.
   b. Tidak menggunakan pewarna, pemanis maupun penyedap rasa pada jajanan
   c. Tidak terdapat jamur pada jajanan
   d. Tidak terdapat kerikil, rambut dan isi stapler pada jajanan
3. Apakah yang dimaksud dengan jajanan yang bebas dari bahaya kimia?
   a. Jajanan yang bebas dari kerikil dan rambut.
   b. Jajanan yang bebas dari serangga dan lalat.
   c. Jajanan yang bebas dari cemaran bahan kimia yang masuk ke dalam pangan.
   d. Jajanan yang bebas dari virus dan bakteri.
4. Dibawah ini yang termasuk ciri jajanan yang terdapat bahaya biologis yaitu?
   a. Terdapat kerikil, rambut dan isi stapler pada jajanan.
   b. Terdapat virus, parasit, kapang, bakteri, lalat dan serangga.
   c. Menggunakan pewarna, pemanis maupun penyedap rasa pada jajanan.
   d. Terdapat jamur pada jajanan.

C. Ciri jajanan tidak sehat.

5. Dibawah ini merupakan ciri-ciri jajanan yang mengandung perwarna, kecuali.....
   a. Meninggalkan bekas pada tangan dan lidah
   b. Warna sangat mencolok
   c. Warna tidak cerah
   d. Warna tidak merata pada makanan
6. Apakah ciri-ciri jajanan yang mengandung pemanis?
   a. Meninggalkan bekas pada tangan dan lidah
   b. Rasanya sangat manis
   c. Teksturnya sangat kental
   d. Berwarna-warni
7. Apa yang kamu ketahui tentang ciri jajanan yang mengandung penyedap rasa?
   a. Dapat menyehatkan badan
   b. Rasanya terlalu gurih dan dapat menyebabkan kanker
   c. Rasanya tidak enak
   d. Rasanya enak dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar
8. Dibawah ini merupakan ciri-ciri jajanan yang mengandung formalin, kecuali.....
   a. Pada mie basah terlihat lebih mengkilap
   b. Pada bakso tekstur lebih kenyal
   c. Jajanan tidak tahan lama atau cepat busuk
   d. Pada mie basah tidak lengket satu sama lain
9. Dibawah ini merupakan ciri-ciri jajanan yang mengandung boraks, kecuali.....
   a. Tekstur makanan akan lebih kenyal dan padat
   b. Pada bakso berwana agak putih dan sangat kenyal
   c. Tekstur makanan akan lebih lembek
   d. Pada mie basah akan tidak gampang putus

10. Jajanan yang berwarna mencolok dan dapat menyebabkan rasa gatal di tenggorokan setelah memakannya adalah ciri dari jajanan yang mengandung apa?
    a. Mengandung pemanis buatan
    b. Mengandung formalin
    c. Mengandung penyedap rasa
    d. Mengandung pewarna

D. Cara memilih jajanan yang sehat dan aman.

11. Menurut kamu bagaimanakah tempat berjualan jajanan yang sehat itu?
    a. Dekat dengan jalan raya
    b. Tempat kotor dan berdebu
    c. Dekat dengan tempat sampah
    d. Tempat bersih dan tertutup
12. Dibawah ini termasuk kemasan pembungkus jajanan yang benar, kecuali.....
    a. Kemasan utuh
    b. Terdapat nomor BPOM
    c. Dibungkus dengan koran
    d. Terdapat tanggal kadaluarsa

E. Dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat.

13. Apakah akibat dari mengkonsumsi jajanan yang mengandung boraks?
    a. Dapat menyehatkan tubuh.
    b. Dapat mengakibatkan gigi berlubang.
    c. Dapat menggemukkan badan.
    d. Dapat mengakibatkan pusing, muntah, diare, kram perut, bahkan kematian.
14. Apa yang kamu ketahui tentang dampak dari mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat?
    a. Badan terasa lebih sehat
    b. Dapat menimbulkan berbagai macam penyakit
    c. Dapat meningkatkan konsentrasi belajar
    d. Dimarahi guru dan orang tua

F. Manfaat mengkonsumsi jajanan sehat.

15. Apa yang kamu ketuhui tentang manfaat dari mengkonsumsi jajanan yang sehat?

    a. Dapat menbahagiakan orang tua
    b. Dapat nilai yang bagus
    c. Badan menjadi lebih gemuk
    d. Dapat meningkatkan konsentrasi belajar, meningkatkan prestasi belajar, dan meningkatkan kecerdasan

Lampiran 10

Kuisioner Sikap Anak Dalam Memilih Jajanan Sehat

No	Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju
A. Pengertian jajanan sehat.			
1	Menurut saya jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis.		
B. Ciri jajanan sehat.			
2	Apabila membeli jajan saya akan memilih yang mengandung bahan kimia karena dapat menyehatkan tubuh.		
3	Apabila pada jajanan yang saya beli terdapat benda seperti kerikil, rambut dan isi stapler saya tidak akan memakannya.		
C. Ciri jajanan tidak sehat.			
4	Saya lebih senang bila membeli jajanan yang berwarna mencolok dan mengkilap karena lebih menarik		
5	Bila saya membeli jajanan yang rasanya sangat manis saya tidak akan memakannyakarena jajanan tersebut mengandung pemanis.		
6	Apabila saya membeli nugget saya tidak akan memilih yang terlalu kenyal karena mengandung formalin.		
7	Bila saya membeli jajanan yang rasanya sangat gurih saya tidak akan memakannya karena jajanan tersebut mengandung penyedap rasa		
8	Apabila membeli bakso saya akan memilih bakso yang memiliki berwarna agak putih dan tekstur yang lebih kenyal.		
D. Cara memilih jajanan yang sehat dan aman.			

9	Saya lebih senang bila membeli jajanan yang bersih dan dibungkus karena lebih menyehatkan.		
10	Sebelum membeli jajanan saya akan melihat tanggal kadaluarsa dan nomor BPOM yang terdapat pada kemasan.		
11	Bila membeli jananan saya akan memilihditempat yangbersih dan tertutup karena lebih hygienis.		
12	Apabila membeli jajanan yang dibungkus dengan koran saya tidak akan memakannya karena dapat menyebabkan penyakit.		
E. Dampak mengkonsumsi jajanan tidak sehat.			
13	Bila saya membeli jajanan yang mengandung penyedap rasa atau MSG (*Mono Sodium Glutamat*) saya merasa pusing.		
14	Apabila saya mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat saya akansakit sehingga tidak dapat masuk sekolah.		
F. Manfaat mengkonsumsi jajanan sehat.			
15	Saya lebih senang membeli jajanan yang sehat karena baik untuk pertumbuhan dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar.		

Lampiran 11

SATUAN ACARA KEGIATAN (SAK)

HEALTH EDUCATION DENGAN MEDIA PERMAIANANKARTU KUARTET

A. Judul Penelitian

Pengaruh *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

B. Peneliti

Amalina Andriani, Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Setelah dilakukan *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet diharapkan pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih jajanan sehat akan lebih baik.

2. Tujuan Khusus

a. Mengetahui ciri-ciri jajanan sehat dan jajanan tidak sehat.

b. Mengetahui dampak dari mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat.

c. Mengetahui manfaat dari mengkonsumsi jajanan sehat.

D. Tindakan

a. Melakukan pretest pengukuran pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat.

b. Melakukan permainan kartu kuartet.

c. Melakukan postest pengukuran pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat.

E. Analisa Situasional

1. Fasilitas : kuisioner, alat permaian kartu kuartet.
2. Peserta : siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.
3. Waktu dan tempat : 4 kali dalam 2 minggu di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

F. Langkah Kegiatan

TAHAP I

Ciri dan Dampak Jajanan Tidak Sehat		
Waktu	**Kegiatan**	**Kegiatan Responden**
25 menit	Fase Orientasi 1. Salam terapeutik 2. Memperkenalkan diri 3. Perkenalan dengan siswa 4. Menjelaskan tujuan 5. Mengontrak waktu 6. Pengisian *Informed concent* 7. Melakukan pengukuran pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat (*pretest*).	1. Menjawab salam pembukaan 2. Menyetujui kontrak waktu yang telah ditentukan 3. Mengisi*Informed concent* 4. Mengisi lembar kuisioner
15 menit	Fase Kerja 1. Menjelaskan cara permainan kartu kuartet 2. Melakukan permainan kartu kuartet,	1. Berperan aktif melihat dan mendengarkan

	dengan cara: a. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang. b. Kartu diacak/ dikocok. c. Kartu dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman). d. Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang. e. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja. f. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak merah itu adalah nama kartu itu). g. Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman. h. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi. i. Pemain yang gagal mendapat kartu	cara bermain kartu kuartet 2. Berperan aktif dalam melakukan permainan kartu kuartet bersama teman satu kelompoknya

	yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum). j. Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi. k. Sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu. l. Karna ada 6 seri, setelah selesai permainan maka akan terlihat dari 4 pemain tersebut siapa yang mendapatkan lebih dari satu paket, pastilah dia menang. m. Siapa yang dapat seri terbanyak dia menang.	
5 menit	Fase Terminasi 1. Menanyakan apakan ada kesulitan dalam permainan 2. Menanyakan kepada responden mengenai materi yang terdapat dalam media kartu kuartet 3. Mengumpulkan alat permainan kartu kuartet 4. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnya 5. Mengucapkan terima kasih atas peran serta siswa 6. Mengucapkan salam penutup	1. Berperan aktif dalam menjawab pertanyaan 2. Membantu mengumpulkan kartu kuartet 3. Menyetujui kontrak waktu 4. Menjawab salam penutup

TAHAP II

Ciri dan Dampak Jajanan Tidak Sehat		
Waktu	**Kegiatan**	**Kegiatan Responden**
5 menit	Fase Orientasi 1. Menyampaikan salam pembuka 2. Menjelaskan tujuan	1. Menjawab salam pembuka 2. Memahami tujuan pelaksanaan permainan kartu kuartet
15 menit	Fase Kerja 1. Menanyakan ulang kepada siswa mengenai materi yang sebelumnya sudah disampaikan 2. Melakukan permainan kartu kuartet, dengan cara: a. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang. b. Kartu diacak/ dikocok. c. Kartu dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman). d. Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang. e. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja. f. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak	1. Berperan aktif dalam menjawab materi yang sudah dipelajari 2. Berperan aktif dalam melakukan permainan kartu kuartet bersama teman satu kelompoknya

	merah itu adalah nama kartu itu). g. Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman. h. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi. i. Pemain yang gagal mendapat kartu yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum). j. Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi. k. Sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu. l. Karna ada 6 seri, setelah selesai permainan maka akan terlihat dari 4 pemain tersebut siapa yang mendapatkan lebih dari satu paket, pastilah dia menang. m. Siapa yang dapat seri terbanyak dia menang.	
5 menit	Fase Terminasi 1. Menanyakan apakan ada kesulitan dalam permainan 2. Menanyakan kepada responden mengenai materi yang terdapat dalam media kartu kuartet 3. Mengumpulkan alat permainan kartu kuartet 4. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnya 5. Mengucapkan terima kasih atas peran serta siswa 6. Mengucapkan salam penutup	1. Berperan aktif dalam menjawab pertanyaan 2. Membantu mengumpulkan kartu kuartet 3. Menyetujui kontrak waktu 4. Menjawab salam penutup

TAHAP III

Ciri dan Manfaat Mengkonsumsi Jajanan Sehat.		
Waktu	**Kegiatan**	**Kegiatan Responden**
5 menit	Fase Orientasi 1. Menyampaikan salam pembuka 2. Menjelaskan tujuan	1. Menjawab salam pembuka 2. Memahami tujuan pelaksanaan permainan kartu kuartet
15 menit	Fase Kerja 1. Menanyakan ulang kepada siswa mengenai materi yang sebelumnya sudah disampaikan 2. Melakukan permainan kartu kuartet, dengan cara: a. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang. b. Kartu diacak/ dikocok. c. Kartu dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman). d. Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang. e. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja. f. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak	1. Berperan aktif dalam menjawab materi yang sudah dipelajari 2. Berperan aktif dalam melakukan permainan kartu kuartet bersama teman satu kelompoknya

	merah itu adalah nama kartu itu). g. Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman. h. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi. i. Pemain yang gagal mendapat kartu yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum). j. Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi. k. Sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu. l. Karna ada 6 seri, setelah selesai permainan maka akan terlihat dari 4 pemain tersebut siapa yang mendapatkan lebih dari satu paket, pastilah dia menang. m. Siapa yang dapat seri terbanyak dia menang.	
5 menit	Fase Terminasi 1. Menanyakan apakan ada kesulitan dalam permainan 2. Menanyakan kepada responden mengenai materi yang terdapat dalam media kartu kuartet 3. Mengumpulkan alat permainan kartu kuartet 4. Melakukan kontrak waktu untuk pertemuan selanjutnya 5. Mengucapkan terima kasih atas peran serta siswa 6. Mengucapkan salam penutup	1. Berperan aktif dalam menjawab pertanyaan 2. Membantu mengumpulkan kartu kuartet 3. Menyetujui kontrak waktu 4. Menjawab salam penutup

TAHAP IV

Ciri dan Manfaat Mengkonsumsi Jajanan Sehat.		
Waktu	**Kegiatan**	**Kegiatan Responden**
5 menit	Fase Orientasi 1. Menyampaikan salam pembuka 2. Menjelaskan tujuan	1. Menjawab salam pembuka 2. Memahami tujuan pelaksanaan permainan kartu kuartet
15 menit	Fase Kerja 1. Menanyakan ulang kepada siswa mengenai materi yang sebelumnya sudah disampaikan 2. Melakukan permainan kartu kuartet, dengan cara: a. Tiap kelompok terdiri dari 4 orang. b. Kartu diacak/ dikocok. c. Kartu dibagi secara urut duduk, tiap orang mendapat 4 kartu, sisa kartu ditaruh ditengah sebagai kartu ambil (minuman). d. Tugas setiap pemain adalah mengumpulkan satu seri/ satu paket dari judul yang sama, semakin banyak paket yang dikumpulkannya semakin besar kemungkinan untuk menang. e. Tulisan bercetak merah adalah nama dari kartu itu. Tulisan merah itu jangan dibaca, karna itu adalah milikmu, jangan sampai temanmu tahu kalau kamu memiliki kartu itu, selalu baca tulisan bercetak hitam saja. f. Setiap pemain boleh meminta kartu pada lawan, dengan membaca judul dan sub judul yang tidak dicetak merah (karna yang dicetak	1. Berperan aktif dalam menjawab materi yang sudah dipelajari 2. Berperan aktif dalam melakukan permainan kartu kuartet bersama teman satu kelompoknya

	merah itu adalah nama kartu itu). g. Kalau temanmu tidak memiliki kartu yang kamu minta, kini kamu boleh mengambil minuman. h. Jika seorang pemain telah berhasil mendapat kartu dari temannya, dia berhak meminta lagi. i. Pemain yang gagal mendapat kartu yang dimintanya, boleh mengambil kartu ambil (minum). j. Jika minuman habis, setiap kegagalan mendapat kartu dari teman, langsung ganti pemain, tidak bisa minum lagi. k. Sesudah lengkap satu seri (4 kartu) dengan judul yang sama, maka seri tersebut menjadi milikmu. l. Karna ada 6 seri, setelah selesai permainan maka akan terlihat dari 4 pemain tersebut siapa yang mendapatkan lebih dari satu paket, pastilah dia menang. m. Siapa yang dapat seri terbanyak dia menang.	
15 menit	Fase Terminasi 1. Melakukan pengukuran akhir pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat (*post test*). 2. Mengucapkan terima kasih atas peran serta siswa 3. Mengucapkan salam penutup	1. Mengisi lembar kuisioner yang sudah diberikan 2. Menjawab salam penutup

Lampiran 12

TABULASI SEBELUM "PENGETAHUAN"

No	Nama	Usia	Kode	Kelas	Kode	Jenis Kelamin	Kode	Pertanyaan															Total	Skor (%)	KET	Kode
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	Anak.1	10	2	4	1	L	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
2	Anak.2	11	3	4	1	L	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
3	Anak.3	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
4	Anak.4	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	13,33	KURANG	1
5	Anak.5	10	2	4	1	P	2	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	4	26,67	KURANG	1
6	Anak.6	11	3	4	1	P	2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	6	40	KURANG	1
7	Anak.7	10	2	4	1	L	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	6	40	KURANG	1
8	Anak.8	10	2	4	1	P	2	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	5	33,33	KURANG	1
9	Anak.9	10	2	4	1	P	2	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
10	Anak.10	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
11	Anak.11	9	1	4	1	P	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7	46,67	KURANG	1
12	Anak.12	10	2	4	1	L	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	33,33	KURANG	1
13	Anak.13	11	3	4	1	L	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
14	Anak.14	11	3	4	1	P	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	BAIK	3
15	Anak.15	11	3	4	1	L	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
16	Anak.16	10	2	4	1	P	2	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
17	Anak.17	10	2	4	1	L	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
18	Anak.18	10	2	4	1	P	2	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8	53,33	KURANG	1
19	Anak.19	10	2	4	1	P	2	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
20	Anak.20	11	3	4	1	L	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2	13,33	KURANG	1
21	Anak.21	10	2	4	1	L	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	6	40	KURANG	1

22	Anak.22	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4	26,67	KURANG	1
23	Anak.23	10	2	4	1	L	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	20	KURANG	1
24	Anak.24	11	3	4	1	L	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
25	Anak.25	10	2	4	1	L	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
26	Anak.26	10	2	4	1	P	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	BAIK	3
27	Anak.27	10	2	4	1	P	2	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
28	Anak.28	11	3	4	1	P	2	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4	26,67	KURANG	1
29	Anak.29	11	3	4	1	P	2	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
30	Anak.30	11	3	5	2	L	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
31	Anak.31	11	3	5	2	P	2	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	33,33	KURANG	1
32	Anak.32	11	3	5	2	L	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	6	40	KURANG	1
33	Anak.33	11	3	5	2	L	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
34	Anak.34	11	3	5	2	L	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
35	Anak.35	10	2	5	2	P	2	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	8	53,33	KURANG	1
36	Anak.36	11	3	5	2	P	2	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
37	Anak.37	11	3	5	2	P	2	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	8	53,33	KURANG	1
38	Anak.38	11	3	5	2	L	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
39	Anak.39	12	4	5	2	P	2	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	7	46,67	KURANG	1
40	Anak.40	11	3	5	2	P	2	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
41	Anak.41	11	3	5	2	L	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
42	Anak.42	11	3	5	2	P	2	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
43	Anak.43	12	4	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67	BAIK	3
44	Anak.44	11	3	5	2	P	2	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
45	Anak.45	11	3	5	2	P	2	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
46	Anak.46	12	4	5	2	L	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	7	46,67	KURANG	1

Lampiran 13

TABULASI SESUDAH "PENGETAHUAN"

No	Nama	Usia	Kode	Kelas	Kode	Jenis Kelamin	Kode	Pertanyaan															Total	Skor (%)	KET	Kode
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15				
1	Anak.1	10	2	4	1	L	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
2	Anak.2	11	3	4	1	L	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
3	Anak.3	10	2	4	1	L	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
4	Anak.4	10	2	4	1	L	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	7	46,67	KURANG	1
5	Anak.5	10	2	4	1	P	2	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
6	Anak.6	11	3	4	1	P	2	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
7	Anak.7	10	2	4	1	L	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
8	Anak.8	10	2	4	1	P	2	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	13,33	KURANG	1
9	Anak.9	10	2	4	1	P	2	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
10	Anak.10	10	2	4	1	L	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
11	Anak.11	9	1	4	1	P	2	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	46,67	KURANG	1
12	Anak.12	10	2	4	1	L	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	5	33,33	KURANG	1
13	Anak.13	11	3	4	1	L	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
14	Anak.14	11	3	4	1	P	2	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
15	Anak.15	11	3	4	1	L	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
16	Anak.16	10	2	4	1	P	2	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
17	Anak.17	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
18	Anak.18	10	2	4	1	P	2	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
19	Anak.19	10	2	4	1	P	2	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
20	Anak.20	11	3	4	1	L	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
21	Anak.21	10	2	4	1	L	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2

22	Anak.22	10	2	4	1	L	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	7	46,67	KURANG	1
23	Anak.23	10	2	4	1	L	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
24	Anak.24	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	93,33	BAIK	3
25	Anak.25	10	2	4	1	L	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	12	80	BAIK	3
26	Anak.26	10	2	4	1	P	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12	80	BAIK	3
27	Anak.27	10	2	4	1	P	2	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
28	Anak.28	11	3	4	1	P	2	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	20	KURANG	1
29	Anak.29	11	3	4	1	P	2	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
30	Anak.30	11	3	5	2	L	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
31	Anak.31	11	3	5	2	P	2	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
32	Anak.32	11	3	5	2	L	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
33	Anak.33	11	3	5	2	L	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
34	Anak.34	11	3	5	2	L	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	9	60	CUKUP	2
35	Anak.35	10	2	5	2	P	2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
36	Anak.36	11	3	5	2	P	2	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	7	46,67	KURANG	1
37	Anak.37	11	3	5	2	P	2	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
38	Anak.38	11	3	5	2	L	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
39	Anak.39	12	4	5	2	P	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	40	KURANG	1
40	Anak.40	11	3	5	2	P	2	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	9	60	CUKUP	2
41	Anak.41	11	3	5	2	L	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
42	Anak.42	11	3	5	2	P	2	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	66,67	CUKUP	2
43	Anak.43	12	4	5	2	L	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80	BAIK	3
44	Anak.44	11	3	5	2	P	2	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8	53,33	KURANG	1
45	Anak.45	11	3	5	2	P	2	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	73,33	CUKUP	2
46	Anak.46	12	4	5	2	L	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	8	53,33	KURANG	1

Lampiran 14

TABULASI SEBELUM "SIKAP"

No	Nama	Usia	Kode	Kelas	Kode	Jenis Kelamin	Kode	Pertanyaan															Total	T	T Mean	KET	Kode
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1	Anak.1	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	30	50,54	NEGATIF	1
2	Anak.2	11	3	4	1	L	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	8	35	50,54	NEGATIF	1
3	Anak.3	10	2	4	1	L	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
4	Anak.4	10	2	4	1	L	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
5	Anak.5	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
6	Anak.6	11	3	4	1	P	2	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
7	Anak.7	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
8	Anak.8	10	2	4	1	P	2	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
9	Anak.9	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
10	Anak.10	10	2	4	1	L	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	13	60	50,54	POSITIF	2
11	Anak.11	9	1	4	1	P	2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
12	Anak.12	10	2	4	1	L	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	35	50,54	NEGATIF	1
13	Anak.13	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
14	Anak.14	11	3	4	1	P	2	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	45	50,54	NEGATIF	1
15	Anak.15	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
16	Anak.16	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
17	Anak.17	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	55	50,54	POSITIF	2
18	Anak.18	10	2	4	1	P	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	30	50,54	NEGATIF	1
19	Anak.19	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
20	Anak.20	11	3	4	1	L	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	8	35	50,54	NEGATIF	1
21	Anak.21	10	2	4	1	L	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
22	Anak.22	10	2	4	1	L	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1

23	Anak.23	10	2	4	1	L	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	55	50,54	POSITIF	2
24	Anak.24	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	65	50,54	POSITIF	2
25	Anak.25	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	12	55	50,54	POSITIF	2
26	Anak.26	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
27	Anak.27	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	55	50,54	POSITIF	2
28	Anak.28	11	3	4	1	P	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	30	50,54	NEGATIF	1
29	Anak.29	11	3	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	10	45	50,54	NEGATIF	1
30	Anak.30	11	3	5	2	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	55	50,54	POSITIF	2
31	Anak.31	11	3	5	2	P	2	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	55	50,54	POSITIF	2
32	Anak.32	11	3	5	2	L	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	8	35	50,54	NEGATIF	1
33	Anak.33	11	3	5	2	L	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	60	50,54	POSITIF	2
34	Anak.34	11	3	5	2	L	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	10	45	50,54	NEGATIF	1
35	Anak.35	10	2	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
36	Anak.36	11	3	5	2	P	2	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	8	35	50,54	NEGATIF	1
37	Anak.37	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
38	Anak.38	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
39	Anak.39	12	4	5	2	P	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	65	50,54	POSITIF	2
40	Anak.40	11	3	5	2	P	2	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	8	35	50,54	NEGATIF	1
41	Anak.41	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
42	Anak.42	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
43	Anak.43	12	4	5	2	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	60	50,54	POSITIF	2
44	Anak.44	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	11	50	50,54	NEGATIF	1
45	Anak.45	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	50,54	POSITIF	2
46	Anak.46	12	4	5	2	L	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	50	50,54	NEGATIF	1

Lampiran 15

TABULASI SESUDAH "SIKAP"

No	Nama	Usia	Kode	Kelas	Kode	Jenis Kelamin	Kode	Pertanyaan															Total	T	T Mean	KET	Kode
								1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
1	Anak.1	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
2	Anak.2	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
3	Anak.3	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
4	Anak.4	10	2	4	1	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	11	30	54.78	NEGATIF	1
5	Anak.5	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14	60	54.78	POSITIF	2
6	Anak.6	11	3	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
7	Anak.7	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
8	Anak.8	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
9	Anak.9	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
10	Anak.10	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
11	Anak.11	9	1	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
12	Anak.12	10	2	4	1	L	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
13	Anak.13	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
14	Anak.14	11	3	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
15	Anak.15	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
16	Anak.16	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
17	Anak.17	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
18	Anak.18	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1

19	Anak.19	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
20	Anak.20	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
21	Anak.21	10	2	4	1	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
22	Anak.22	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
23	Anak.23	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
24	Anak.24	11	3	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
25	Anak.25	10	2	4	1	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
26	Anak.26	10	2	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
27	Anak.27	10	2	4	1	P	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
28	Anak.28	11	3	4	1	P	2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	11	30	54.78	NEGATIF	1
29	Anak.29	11	3	4	1	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
30	Anak.30	11	3	5	2	L	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
31	Anak.31	11	3	5	2	P	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
32	Anak.32	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
33	Anak.33	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
34	Anak.34	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
35	Anak.35	10	2	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
36	Anak.36	11	3	5	2	P	2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	12	40	54.78	NEGATIF	1
37	Anak.37	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
38	Anak.38	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
39	Anak.39	12	4	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
40	Anak.40	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
41	Anak.41	11	3	5	2	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2

42	Anak.42	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
43	Anak.43	12	4	5	2	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	70	54.78	POSITIF	2
44	Anak.44	11	3	5	2	P	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	13	50	54.78	NEGATIF	1
45	Anak.45	11	3	5	2	P	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2
46	Anak.46	12	4	5	2	L	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	60	54.78	POSITIF	2

Lampiran 16

Frequencies

Statistics

		Usia	Jeniskelamin	Kelas	Pengetahuan Sebelum	Pengetahuan Sesudah	SikapSebelum	SikapSesudah
N	Valid	46	46	46	46	46	46	46
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

Frequency Table

Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	9 tahun	1	2,2	2,2	2,2
	10 tahun	20	43,5	43,5	45,7
	11 tahun	22	47,8	47,8	93,5
	12 tahun	3	6,5	6,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Jeniskelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	24	52,2	52,2	52,2
	Perempuan	22	47,8	47,8	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kelas 4	29	63,0	63,0	63,0
	Kelas 5	17	37,0	37,0	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

PengetahuanSebelum

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BAIK	4	8,7	8,7	8,7
	CUKUP	19	41,3	41,3	50,0
	KURANG	23	50,0	50,0	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

PengetahuanSesudah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	BAIK	8	17,4	17,4	17,4
	CUKUP	22	47,8	47,8	65,2
	KURANG	16	34,8	34,8	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

SikapSebelum

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NEGATIF	28	60,9	60,9	60,9
	POSITIF	18	39,1	39,1	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

SikapSesudah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	NEGATIF	20	43,5	43,5	43,5
	POSITIF	26	56,5	56,5	100,0
	Total	46	100,0	100,0	

Lampiran 17

Wilcoxon Signed Ranks Test Pengetahuan

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestPengetahuan - PretestPengetahuan	Negative Ranks	2[a]	7,50	15,00
	Positive Ranks	12[b]	7,50	90,00
	Ties	32[c]		
	Total	46		

a. PosttestPengetahuan < PretestPengetahuan

b. PosttestPengetahuan > PretestPengetahuan

c. PosttestPengetahuan = PretestPengetahuan

Test Statistics[a]

	PosttestPengetahuan - PretestPengetahuan
Z	-2,673[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 18

Wilcoxon Signed Ranks Test Sikap

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestSikap - PretestSikap	Negative Ranks	0[a]	,00	,00
	Positive Ranks	8[b]	4,50	36,00
	Ties	38[c]		
	Total	46		

a. PosttestSikap < PretestSikap

b. PosttestSikap > PretestSikap

c. PosttestSikap = PretestSikap

Test Statistics[a]

	PosttestSikap - PretestSikap
Z	-2,828[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 19

Correlations Validitas Pengetahuan

Correlations

		pertanyaan1	pertanyaan2	pertanyaan3	pertanyaan4	pertanyaan5	pertanyaan6	pertanyaan7	pertanyaan8	pertanyaan9	pertanyaan10	pertanyaan11	pertanyaan12	pertanyaan13	pertanyaan14	pertanyaan15	total
pertanyaan1	Pearson Correlation	1	,302	,183	,452*	,066	-,099	,174	,394	,394	,492*	,464*	,503*	,302	,183	,601**	,697**
	Sig. (2-tailed)		,196	,440	,045	,783	,679	,463	,086	,086	,027	,039	,024	,196	,440	,005	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan2	Pearson Correlation	,302	1	,140	,250	,218	,140	,192	,302	,302	,272	,140	,333	,167	,140	,245	,493*
	Sig. (2-tailed)	,196		,556	,288	,355	,556	,416	,196	,196	,246	,556	,151	,482	,556	,299	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan3	Pearson Correlation	,183	,140	1	,210	,031	,216	-,243	,183	-,099	-,057	,216	,420	,140	-,176	,279	,283
	Sig. (2-tailed)	,440	,556		,374	,898	,361	,303	,440	,679	,811	,361	,065	,556	,457	,234	,226
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan4	Pearson Correlation	,452*	,250	,210	1	,055	-,140	,000	,201	,452*	,408	,210	,250	,250	-,140	,105	,452*
	Sig. (2-tailed)	,045	,288	,374		,819	,556	1,000	,395	,045	,074	,374	,288	,288	,556	,660	,045
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan5	Pearson Correlation	,066	,218	,031	,055	1	,031	,630**	,066	,066	,134	,336	,436	,491*	,642**	-,023	,504*
	Sig. (2-tailed)	,783	,355	,898	,819		,898	,003	,783	,783	,574	,147	,054	,028	,002	,924	,023
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan6	Pearson Correlation	-,099	,140	,216	-,140	,031	1	,081	,183	,183	-,343	-,176	,140	-,210	,216	,279	,163
	Sig. (2-tailed)	,679	,556	,361	,556	,898		,735	,440	,440	,139	,457	,556	,374	,361	,234	,493
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Pearson	,174	,192	-,243	,000	,630**	,081	1	,174	-,058	,236	,404	,577**	,577**	,728**	,061	,555*
pertanya	Correlation																
an7	Sig. (2-tailed)	,463	,416	,303	1,000	,003	,735		,463	,808	,317	,077	,008	,008	,000	,800	,011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,394	,302	,183	,201	,066	,183	,174	1	,394	,082	,464*	,503*	,553*	,183	,390	,639**
pertanya	Correlation																
an8	Sig. (2-tailed)	,086	,196	,440	,395	,783	,440	,463		,086	,731	,039	,024	,011	,440	,089	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,394	,302	-,099	,452*	,066	,183	-,058	,394	1	,492*	-,099	,101	,050	-,099	,390	,466*
pertanya	Correlation																
an9	Sig. (2-tailed)	,086	,196	,679	,045	,783	,440	,808	,086		,027	,679	,673	,833	,679	,089	,038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,492*	,272	-,057	,408	,134	-,343	,236	,082	,492*	1	,229	,204	,357	-,057	,257	,492*
pertanya	Correlation																
an10	Sig. (2-tailed)	,027	,246	,811	,074	,574	,139	,317	,731	,027		,332	,388	,122	,811	,274	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,464*	,140	,216	,210	,336	-,176	,404	,464*	-,099	,229	1	,420	,840**	,608**	,279	,645**
pertanya	Correlation																
an11	Sig. (2-tailed)	,039	,556	,361	,374	,147	,457	,077	,039	,679	,332		,065	,000	,004	,234	,002
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,503*	,333	,420	,250	,436	,140	,577**	,503*	,101	,204	,420	1	,500*	,420	,524*	,790**
pertanya	Correlation																
an12	Sig. (2-tailed)	,024	,151	,065	,288	,054	,556	,008	,024	,673	,388	,065		,025	,065	,018	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,302	,167	,140	,250	,491*	-,210	,577**	,553*	,050	,357	,840**	,500*	1	,490*	,157	,696**
pertanya	Correlation																
an13	Sig. (2-tailed)	,196	,482	,556	,288	,028	,374	,008	,011	,833	,122	,000	,025		,028	,508	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

pertanyaan14	Pearson Correlation	,183	,140	-,176	-,140	,642**	,216	,728**	,183	-,099	-,057	,608**	,420	,490*	1	,279	,525*
	Sig. (2-tailed)	,440	,556	,457	,556	,002	,361	,000	,440	,679	,811	,004	,065	,028		,234	,018
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan15	Pearson Correlation	,601**	,245	,279	,105	-,023	,279	,061	,390	,390	,257	,279	,524*	,157	,279	1	,616**
	Sig. (2-tailed)	,005	,299	,234	,660	,924	,234	,800	,089	,089	,274	,234	,018	,508	,234		,004
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	,697**	,493*	,283	,452*	,504*	,163	,555*	,639**	,466*	,492*	,645**	,790**	,696**	,525*	,616**	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,027	,226	,045	,023	,493	,011	,002	,038	,027	,002	,000	,001	,018	,004	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 20

Reliability Pengetahuan

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,739	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pertanyaan1	18,15	46,239	,657	,714
pertanyaan2	18,60	48,989	,459	,730
pertanyaan3	17,85	49,713	,235	,736
pertanyaan4	18,50	48,579	,405	,729
pertanyaan5	18,00	47,895	,453	,725
pertanyaan6	17,85	50,345	,112	,740
pertanyaan7	17,95	47,734	,510	,724
pertanyaan8	18,15	46,661	,594	,717
pertanyaan9	18,15	47,924	,407	,726
pertanyaan10	18,10	47,779	,436	,725
pertanyaan11	17,85	47,818	,614	,723
pertanyaan12	18,20	45,537	,760	,708
pertanyaan13	17,90	47,147	,665	,719
pertanyaan14	17,85	48,450	,486	,727
pertanyaan15	18,05	46,997	,570	,719
total	9,35	12,766	1,000	,826

Lampiran 21

Correlations Validitas Sikap

Correlations

		pertanyaan1	pertanyaan2	pertanyaan3	pertanyaan4	pertanyaan5	pertanyaan6	pertanyaan7	pertanyaan8	pertanyaan9	pertanyaan10	pertanyaan11	pertanyaan12	pertanyaan13	pertanyaan14	pertanyaan15	total
pertanyaan1	Pearson Correlation	1	1,000**	,667**	,327	,327	-,192	,454*	,250	,327	,667**	-,192	-,192	,145	,454*	,105	,512*
	Sig. (2-tailed)		,000	,001	,160	,160	,416	,044	,288	,160	,001	,416	,416	,541	,044	,660	,021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan2	Pearson Correlation	1,000**	1	,667**	,327	,327	-,192	,454*	,250	,327	,667**	-,192	-,192	,145	,454*	,105	,512*
	Sig. (2-tailed)	,000		,001	,160	,160	,416	,044	,288	,160	,001	,416	,416	,541	,044	,660	,021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan3	Pearson Correlation	,667**	,667**	1	,140	,140	,000	,681**	,375	,140	,688**	,000	,000	,218	,157	,157	,530*
	Sig. (2-tailed)	,001	,001		,556	,556	1,000	,001	,103	,556	,001	1,000	1,000	,355	,508	,508	,016
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan4	Pearson Correlation	,327	,327	,140	1	,608**	,404	-,015	,840**	,608**	,490*	,404	,404	,642**	,572**	,279	,760**
	Sig. (2-tailed)	,160	,160	,556		,004	,077	,951	,000	,004	,028	,077	,077	,002	,008	,234	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan5	Pearson Correlation	,327	,327	,140	,608**	1	,404	-,015	,490*	,216	,490*	,404	,404	,336	,572**	,572**	,683**
	Sig. (2-tailed)	,160	,160	,556	,004		,077	,951	,028	,361	,028	,077	,077	,147	,008	,008	,001
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan6	Pearson Correlation	-,192	-,192	,000	,404	,404	1	,061	,577**	,081	,289	,733**	,733**	,630**	,061	,303	,573**
	Sig. (2-tailed)	,416	,416	1,000	,077	,077		,800	,008	,735	,217	,000	,000	,003	,800	,195	,008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

	Pearson	,454*	,454*	,681**	-,015	-,015	,061	1	,157	-,015	,419	,061	,061	,206	-,099	-,099	,358
pertanya	Correlation																
an7	Sig. (2-tailed)	,044	,044	,001	,951	,951	,800		,508	,951	,066	,800	,800	,384	,678	,678	,122
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,250	,250	,375	,840**	,490*	,577**	,157	1	,490*	,688**	,577**	,577**	,764**	,419	,419	,870**
pertanya	Correlation																
an8	Sig. (2-tailed)	,288	,288	,103	,000	,028	,008	,508		,028	,001	,008	,008	,000	,066	,066	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,327	,327	,140	,608**	,216	,081	-,015	,490*	1	,140	,081	,081	,336	,572**	,279	,493*
pertanya	Correlation																
an9	Sig. (2-tailed)	,160	,160	,556	,004	,361	,735	,951	,028		,556	,735	,735	,147	,008	,234	,027
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,667**	,667**	,688**	,490*	,490*	,289	,419	,688**	,140	1	,289	,289	,491*	,419	,419	,802**
pertanya	Correlation																
an10	Sig. (2-tailed)	,001	,001	,001	,028	,028	,217	,066	,001	,556		,217	,217	,028	,066	,066	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	-,192	-,192	,000	,404	,404	,733**	,061	,577**	,081	,289	1	,733**	,882**	,061	,303	,604**
pertanya	Correlation																
an11	Sig. (2-tailed)	,416	,416	1,000	,077	,077	,000	,800	,008	,735	,217		,000	,000	,800	,195	,005
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	-,192	-,192	,000	,404	,404	,733**	,061	,577**	,081	,289	,733**	1	,630**	,061	,303	,573**
pertanya	Correlation																
an12	Sig. (2-tailed)	,416	,416	1,000	,077	,077	,000	,800	,008	,735	,217	,000		,003	,800	,195	,008
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
	Pearson	,145	,145	,218	,642**	,336	,630**	,206	,764**	,336	,491*	,882**	,630**	1	,206	,206	,768**
pertanya	Correlation																
an13	Sig. (2-tailed)	,541	,541	,355	,002	,147	,003	,384	,000	,147	,028	,000	,003		,384	,384	,000
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

pertanyaan14	Pearson Correlation	,454*	,454*	,157	,572**	,572**	,061	-,099	,419	,572**	,419	,061	,061	,206	1	,341	,557*
	Sig. (2-tailed)	,044	,044	,508	,008	,008	,800	,678	,066	,008	,066	,800	,800	,384		,142	,011
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
pertanyaan15	Pearson Correlation	,105	,105	,157	,279	,572**	,303	-,099	,419	,279	,419	,303	,303	,206	,341	1	,529*
	Sig. (2-tailed)	,660	,660	,508	,234	,008	,195	,678	,066	,234	,066	,195	,195	,384	,142		,017
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
total	Pearson Correlation	,512*	,512*	,530*	,760**	,683**	,573**	,358	,870**	,493*	,802**	,604**	,573**	,768**	,557*	,529*	1
	Sig. (2-tailed)	,021	,021	,016	,000	,001	,008	,122	,000	,027	,000	,005	,008	,000	,011	,017	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 22

Reliability Sikap

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded[a]	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,751	16

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pertanyaan1	22,40	54,674	,481	,743
pertanyaan2	22,40	54,674	,481	,743
pertanyaan3	22,50	53,842	,489	,739
pertanyaan4	22,45	52,892	,738	,732
pertanyaan5	22,45	53,313	,656	,735
pertanyaan6	22,55	53,313	,531	,736
pertanyaan7	22,65	54,555	,299	,745
pertanyaan8	22,50	51,737	,856	,726
pertanyaan9	22,45	54,366	,455	,742
pertanyaan10	22,50	52,158	,781	,728
pertanyaan11	22,55	53,103	,565	,735
pertanyaan12	22,55	53,313	,531	,736
pertanyaan13	22,60	51,726	,741	,727
pertanyaan14	22,65	53,082	,510	,736
pertanyaan15	22,65	53,292	,480	,737
total	11,65	14,239	1,000	,874

Lampiran 23

GAMBAR KARTU KUARTET

Kartu kuartet ini saya buat sendiri dengan mengambil gambar dari internet atas nama Amalina Andriani dengan email: amalinaandriani19@gmail.com. Dalam media kartu kuartet ini terdiri dari 12 set kartu dengan judul yang berbeda pada setiap satu set kartu terdapat 4 kartu dengan subjudul berbeda dan gambar yang berbeda. Adapun judul kartu kuartet yang saya buat yaitu:

1. Jajanan yang mengandung penyedap rasa
2. Jajanan yang mengandung pewarna
3. Jajanan yang mengandung pemanis
4. Jajanan yang mengandung formalin
5. Jajanan yang mengandung boraks
6. Akibat mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat
7. Tempat berjualan jajanan yang sehat
8. Kemasan pembungkus jajanan yang sehat
9. Jajanan yang bebas dari bahaya fisik
10. Jajanan yang bebas dari bahaya kimia
11. Jajanan yang bebas dari bahaya biologis
12. Manfaat mengkonsumsi jajanan yang sehat

Lampiran 23

Salah Satu Contoh 1 Set Kartu Kuartet

JAJANAN YANG MENGANDUNG PENYEDAP RASA	
Mual/muntah	Sakit kepala
Rasa terlalu gurih	Menyebabkan kanker

(Sumber: https://www.google.com/search?q=gambar+orang+muntah+cartoon&client=firefox-a&rls=org.mozilla)

JAJANAN YANG MENGANDUNG PENYEDAP RASA	
Sakit kepala	Mual/muntah
Rasa terlalu gurih	Menyebabkan kanker

(Sumber: https://www.google.com/search?q=gambar+sakit+kepala+cartoon&client=firefox-a&rls=org.mozilla)

JAJANAN YANG MENGANDUNG PENYEDAP RASA	
Rasa terlalu gurih	Sakit kepala
Mual/muntah	Menyebabkan kanker

(Sumber: https://www.google.com/images/branding/product/ico/googleg_lodp.ico)

JAJANAN YANG MENGANDUNG PENYEDAP RASA	
Menyebabkan kanker	Sakit kepala
Rasa terlalu gurih	Mual/muntah

(Sumber: https://www.google.com/search?q=gambar+orang+terkena+kanker+atau+kemoterapi+cartoon&client=firefox-a&rls=org.mozilla)

Lampiran 18

Pertemuan Hari Pertama Pretest dan Pemberian Intervensi

Pertemuan Hari Kedua dan Ketiga Pemberian Intervensi

(Bermain Kartu Kuartet)

Pertemuan Hari Keempat Pemberian Intervensi dan Post Test

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Amalina Andriani

Dosen Pembimbing 1 : Gita Marini, S.Kep.,Ns.,M.Kes

Judul Proposal : Pengaruh *Health Education* dengan Media Permaianan Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

No	Hari, Tanggal	Catatan pembimbing/Hal yang di revisi	Hasil Revisian	Tanda Tangan
1.	Senin, 19-10-2015	Konsul judul	Revisi judul.	
2.	Jum'at, 6-11-2015	Konsul judul	Revisi judul.	
3.	Selasa, 10-11-2015	Konsul judul	ACC judul dan lanjut bab 1.	
4.	Selasa, 24-11-2015	Konsul bab 1	Revisi bab 1, dan menyusun bab 2 dan 3.	
5.	Kamis, 17-12-2015	Konsul bab 1,2,3	Revisi bab 1,2,3	
6.	Rabu, 06-01-2016	Konsul bab 1,2,3	Revisi bab 1,2,3 dan menyusun kuisioner	
7.	Kamis, 21-01-2016	Konsul bab 1,2,3, dan lembar kuisioner.	Revisi bab 1,2,3, kerangka konsep dan membuat SAK.	
8.	Rabu, 03-02-2016	Konsul bab 1,2,3, lembar kuisioner, SAK.	Revisi bab 1, bab 2, kerangka konsep, bab 3.	
9.	Selasa, 09-02-2016	Konsul bab 1,2,3, lembar kuisioner, SAK.	Revisi bab 1, kerangka konsep, bab 3.	
10.	Jum'at, 12-02-2016	Konsul bab 1,2,3, daftar pustaka, lembar kuisioner, SAK, media.	ACC seminar proposal.	
11.	Senin, 25-07-2016	Konsul bab 1,2,3,4,5 daftar pustaka, lembar kuisioner, SAK, abstrak, lampiran.	Revisi abstrak, bab 3 dan 4.	
12.	Senin, 15-08-2016	Konsul bab 1,2,3,4,5 daftar pustaka, lembar kuisioner, SAK, media, daftar isi, lampiran, abstrak.	ACC sidang skripsi.	

LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Amalina Andriani

Dosen Pembimbing 2 : Siswanto Agung Wijaya, S.Kep.,Ns

Judul Proposal : Pengaruh *Health Education* dengan Media Permaianan Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Anak Sekolah Dasar Di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

No	Hari, Tanggal	Catatan pembimbing/Hal yang di revisi	Hasil Revisian	Tanda Tangan
1.	Senin, 9-11-2015	Konsul Judul	Revisi judul	
2.	Senin, 16-11-2015	Konsul Judul	Revisi judul	
3.	Rabu, 18-11-2015	Konsul Judul	Menyusun bab 1,2,3	
4.	Selasa, 19-01-2016	Konsul bab 1,2,3, lembar kuisioner, SAK.	Tata cara penulisan dan kerangka konsep	
5.	Senin, 15-02-2016	Konsul bab 1,2,3, lembar kuisioner, SAK.	Tata cara penulisan dan bab 3	
6.	Jum'at, 19-02-2016	Konsul bab 1,2,3, lembar kuisioner, SAK.	ACC seminar proposal.	
7.	Selasa, 16-08-2016	Konsul bab 1,2,3,4,5 daftar pustaka, lembar kuisioner, SAK, abstrak, lampiran.	Bab 4 dan tata cara penulisan.	
8.	Selasa, 23-08-2016	Konsul bab 1,2,3,4,5 daftar pustaka, lembar kuisioner, SAK, abstrak, lampiran.	ACC sidang skripsi	

ABSTRACT

THE EFFECT OF HEALTH EDUCATION USING QUARTET CARD GAME MEDIA ON CHILDREN'S KNOWLEDGE AND ATTITUDE IN CHOOSING HEALTHY SCNACKS IN WACHID HASYIM 2 ELEMENTARY SCHOOL AT MENUR SURABAYA

Amalina Andriani*, Gita Marini **, Siswanto Agung Wijaya***

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surabaya

Program Studi S1 Keperawatan

Email: amalinaandriani19@gmail.com

The children habits in consuming unhealthy snacks are critical problem; it must be addressed to avoid diseases. Children therefore need enough knowledge and a positive attitude in choosing snacks. Health Education with quartet card game media is one way to increase knowledge of healthy snacks. The aim of this research is thus to analyze the effect of health education using quartet card game media on the level of knowledge and attitude of elementaru school schildren in choosing healthy snacks.

This research uses a pre-experimental design with one group pre-test-post test design. The population in this research was all students of class IV and V in Wachid Hasyim 2 Elementary School at Menur Surabaya. The sampling technique used was cluster sampling in order to obtain 46 students as respondents in this research. The independent variable was the health education using the media quartet card game. The dependent variable was the knowledge and attitude in choosing healthy snacks. Data were collected using a questionnaire and analyzed using the Wilcoxon Signed Rank test with a significant level of <0.05.

The results show that health education using a quartet card game media has a significant effect on increasing the knowledge ($\rho = 0.008$) and attitude ($\rho = 0.005$) in choosing healthy snacks on the elementary school children.

Health education using the quartet card game media can be utilized as an effective learning media to improve knowledge and attitude of elementary school children in choosing healthy snacks.

Keywords: *Quartet Card, Healthy Snacks, Knowledge, Attitude*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan salah satu masa dimana anak akan mengalami tumbuh kembang yang sangat cepat. Asupan nutrisi yang baik dalam segi kuantitas maupun kualitas sangat diperlukan agar tumbuh kembang anak dapat optimal (Nuryanto, 2014).

Asupan nutrisi dapat diperoleh melalui makanan, minuman maupun jajanan yang dikonsumsi oleh anak baik di rumah maupun di sekolah. Anak usia sekolah biasanya mempunyai lebih banyak perhatian terhadap aktivitas di luar rumah, dan sering melupakan waktu makan sehingga memiliki perilaku jajan yang salah dan menjadikan anak untuk memilih jajanan yang tidak sehat (Saputri, 2012). Memilih jajanan yang sehat dan tidak sehat dipengaruhi oleh pengetahuan dan sikap. Pengetahuan dan sikap anak dalam memilih jajan yang sehat merupakan hasil tahu dan respon tertutup seseorang dalam memilih jajanan yang sehat (Sudarmawan, 2013). Pangan jajanan yang sehat dan aman adalah pangan jajanan yang bebas dari bahaya fisik, cemaran bahan kimia dan bahaya biologis (Direktorat Perlindungan Konsumen, 2006).

Jajanan yang dijual di area sekolah masih jauh dari kata sehat dan aman. Pada tahun 2013 Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) melakukan uji pada beberapa sampel

jajanan yang biasa dijual di sekolah dan didapatkan hasil pangan yang tidak memenuhi syarat kesehatan.

Menurut Badan Pusat Statistik tahun 2014 jumlah anak usia sekolah di Indonesia sebanyak 10,78% dari seluruh jumlah penduduk di Indonesia. Sedangkan di Provinsi Jawa Timur sendiri jumlah anak usia sekolah sebanyak 8,41% dari seluruh jumlah penduduk Jawa Timur (BPS, 2014).

Menurut Deputi Bidang Pengawasan Keamanan Pangan dan Bahan Berbahaya dikatakan dari 84 kasus keracunan yang terdata pada tahun 2012 sebanyak 27,4% terjadi di sekolah . Dari kasus keracunan itu sebanyak 45 % diakibatkan mikroba dan 17% bahan kimia dan jenis makanan yang menjadi penyebab kasus tersebut paling tinggi adalah jajanan anak sekolah di tingkat SD (73%), SMP (14%), SMA (5%) dan Perguruan Tinggi (9%) (Nurhasanah, 2014). Menurut Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun (2014) sekitar 40% - 44% pangan jajanan anak sekolah tidak memenuhi syarat kesehatan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 November 2015 melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru serta observasi pada siswa di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dari 35 siswa kelas IV dan kelas V didapatkan hasil bahwa masih sekitar 78% siswa belum mengerti tentang jajanan yang sehat dan bagaimana cara memilih jajanan yang sehat. Dan rata-rata dari mereka membeli jajanan di lingkungan sekolah seperti cilok, cireng, permen, aromanis, chiki, dan minuman-minuman berwarna. Di SD tersebut sebelumnya belum pernah dilakukan penelitian terkait dengan pengaruh *Health Education* dengan media permaianan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat. Di sekolah tersebut juga belum pernah diberikan materi terkait dengan pendidikan kesehatan.

Makanan jajan yang kurang memenuhi syarat kesehatan dapat mempengaruhi kesehatan anak. Selain itu, nafsu makan anak juga akan berkurang dan apabila berlangsung terus menerus akan mempengaruhi status gizi anak (Susanto, 2006). Mengkonsumsi jajanan yang tidak bersih akan menyebakan penyakit pada saluran cerna seperti mual, diare, tipoid dan lain sebagainya, karena makanan tersebut mengandung mikroorganisme yang dapat mengganggu saluran cerna. Selain cemaran mikroorganisme, cemaran kimiawi yang umum ditemukan pada makanan jajanan kaki lima adalah penggunaan bahan tambahan pangan (BTP) ilegal. Bahan ini dapat terakumulasi pada tubuh manusia dan bersifat karsinogenik yang dalam jangka panjang menyebabkan penyakit-penyakit seperti antara lain kanker dan tumor pada organ tubuh manusia. Belakangan juga terungkap bahwa reaksi simpang makanan tertentu ternyata dapat mempengaruhi fungsi otak termasuk gangguan perilaku pada anak sekolah. Gangguan perilaku tersebut meliputi gangguan tidur, gangguan konsentrasi, gangguan emosi, asma, alergi, hiperaktif, dan memperberat gejala pada penderita autis (Adriani, 2012).

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap kesehatan salah satunya melalui kegiatan *Health Education*. Menurut Green (1984) dalam Notoatmodjo (2005) dengan *Health Education* diharapkan dapat memudahkan perubahan perilaku kesehatan. Sehinggan dapat dikatakan bahwa *Health Education* merupakan upaya untuk meningkatkan kesehatan. Dengan *Health Education*, pesan yang ingin disampaikan akan lebih efektif diserap secara optimal jika menggunakan media, karena melalui media pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami sehingga sasaran dapat memahami pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsinya menjadi perilaku yang positif (Notoatmodjo, 2010). Menurut Lucie (2005) mengemukakan bahwa pendidikan kesehatan dilakukan dilingkungan sekolah karena anak sekolah adalah sasaran yang mudah dijangkau dan terorganisasi dengan

baik, serta merupakan kelompok usia yang peka dan mudah untuk menerima perubahan.

Dalam hal ini subyek yang menjadi acuan adalah anak-anak maka alat peraga yang dianggap paling *efektif* dan dekat dengan dunia anak adalah alat peraga dalam bentuk sebuah permainan (Santoso, 2014). Permainan kartu kuartet dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun alat permainan edukatif. Permainan ini dapat diberikan kepada anak sekolah dasar karena mudah dimainkan dan menarik, dalam permainan ini anak belajar untuk bekerja sama dan berkompetisi yang sehat (*fairplay*), bersosialisasi dengan teman sebaya, dapat melatih daya *imajinatif*, dapat bermain sambil belajar dan permainan kartu kuartet ini sudah tidak asing lagi bagi anak usia sekolah karena alat permainan ini sudah sering di mainkan dan dijual di area sekolah dasar (Kamil, 2013). Untuk itu peneliti tertarik untuk memodifikasi permainan kuartet ini menjadi permainan yang bermuatan pendidikan kesehatan tentang memilih jajanan agar siswa dapat bermain sambil mengubah konsep berfikir anak dalam memilih jajanan.

Dari uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh *Health Education* dengan media permaianan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design*, dengan menggunakan pendekan *one group pre-test-post test design.*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan kelas V di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dengan jumlah keseluruhan 55 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 46 siswa yang diambil dengan teknik cluster sampling.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan lembar kuisioner dengan penelitian selama 2 minggu di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Umur

No	Umur (tahun)	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	9	1	2
2	10	20	43
3	11	22	48
4	12	3	7
	Total	**46**	**100**

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa responden terbanyak yaitu berumur 11 tahun sebanyak 22 responden (48%), sedangkan responden yang berumur sedikit adalah umur 9 tahun sebanyak 1 responden (2%).

Kelas

No	Kelas	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	4	29	63
2	5	17	37
	Total	**46**	**100**

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa responden yang terdapat di kelas 4 adalah yang terbanyak sejumlah 29 siswa (63%), sedangkan jumlah responden kelas 5 sebanyak 17 siswa (37%).

Jenis Kelamin

No	Jenis Kemalmin	Frekuensi (n)	Presentase (%)
1	Laki-laki	24	52
2	Perempuan	22	48
	Total	**46**	**100**

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa responden yang berjenis kelamin terbanyak adalah laki-laki sebanyak 24 orang (52%), sedangkan responden yang berjenis kelamin sedikit adalah perempuan sebanyak 22 orang (48%).

Data Khusus

Analisa Tingkat Pengetahuan dalam Memilih Jajanan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar Sebelun dan Sesudah Diberikan

Health Education **dengan Media Permainan Kartu Kuartet**

Pengetahuan	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Baik	4	8,7	8	17,4
Cukup	19	41,3	22	47,8
Kurang	23	50	16	34,8
Jumlah	46	100	46	100
ρ = 0,008 α = < 0,05 *Wilcoxon Signed Rank Test*				

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian pengetahuan responden sebelum diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong pengetahuan kurang yaitu sebanyak 23 responden (50%), dan sebagian kecil tergolong pengetahuan baik yaitu sebanyak 4 responden (8,7%). Sedangakan hasil penelitian pengetahuan responden sesudah diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong pengetahuan cukup yaitu sebanyak 22 responden (47,8%), dan sebagian kecil tergolong pengetahuan baik yaitu sebanyak 8 responden (17,4%).

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa menurut uji *Wilcoxon Signed Rank Test* terdapat pengaruh *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar didapatkan nilai pengetahuan adalah ρ = 0,008 sehingga ρ < α, dengan α = 0,05 maka hasil kesimpulannya H0 ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat pengaruh *Health Education* menggunakan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Analisa Tingkat Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar Sebelun dan Sesudah Diberikan *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet

Sikap	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Positif	18	39	26	56,5
Negatif	28	61	20	43,5
Jumlah	46	100	46	100
ρ = 0,005 α = < 0,05 *Wilcoxon Signed Rank Test*				

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian sikap responden sebelum diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong sikap negatif yaitu sebanyak 28 responden (61%), dan sebagian kecil tergolong sikap positif yaitu sebanyak 18 responden (39%). Sedangkan hasil penelitian sikap responden sesudah diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong sikap positif yaitu sebanyak 26 responden (56,5%), dan sebagian kecil tergolong sikap negatif yaitu sebanyak 20 responden (43,5%).

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa menurut uji *Wilcoxon Signed Rank Test* terdapat pengaruh *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada anak sekolah dasar didapatkan nilai pengetahuan adalah ρ = 0,008 sedangkan untuk nilai sikap sebesar ρ = 0,005 sehingga ρ < α, dengan α = 0,05 maka hasil kesimpulannya H0 ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat pengaruh *Health Education* menggunakan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan siswa dalam memilih jajanan sehat di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Pengetahuan Siswa dalam Pemilihan Jajanan Sehat Sebelum Diberikan *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian pengetahuan siswa sebelum diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar memiliki pengetahuan yang tergolong kurang.

Pengetahuan adalah sebagai hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung dan sebagainya). Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Sebagian besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga) dan penglihatan (mata) (Notoatmodjo, 2010). Ada beberpa faktor yang dapat memengaruhi pengetahuan yaitu diantaranya lingkungan, sumber informasi/media masa. Menurut Notoatmodjo (2007) lingkungan merupakan segala sesuatu yang ada disekitar individu yang berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan kedalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik antara individu dengan lingkungannya. Informasi adalah suatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun informal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Adanya informasi baru mengenai suatu hal dapat memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan (Notoatmodjo, 2012).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pengetahuan yang kurang pada anak kemungkinan dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan disekitar yaitu kurangnya informasi yang dapat menarik perhatian anak untuk mempelajari tentang jajanan sehat, dan di lingkungan sekolah banyak penjual jajanan yang beraneka macam serta tidak tersedianya kantin disekolah sehingga anak lebih senang untuk membeli jajanan diluar sekolah. Di SD Wachid Hasyim 2 Surabaya tersebut anak juga kurang mendapatkan pendidikan kesehatan terkait dengan cara memilih jajanan sehat, materi pendidikan yang diberikan guru kepada anak hanya sebatas materi yang sesuai dengan kurikulum pendidikan. Sehingga berdampak pada kurangnya pengetahuan mengenai cara memilih jajanan sehat.

Sikap Siswa dalam Pemilihan Jajanan Sehat Sebelum Diberikan *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian sikap siswa sebelum diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar memiliki sikap yang tergolong negatif.

Sikap terbentuk dari adanya interaksi yang dialami oleh individu. Interaksi bukan hanya sekedar kontak dan hubungan antar individu sebagai anggota kelompok. Dalam interaksi terjadi hubungan saling mempengaruhi diantara individu satu dengan yang lain (Azwar, 2011). Menurut Allport (1945) dalam Notoatmodjo (2010) bahwa sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap suatu objek dengan cara-cara tertentu. Kesiapan yang dimaksud merupakan kecenderungan yang potensial untuk bereaksi dengan cara tertentu apabila individu diharapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya respon. Setelah seseorang mengetahui stimulus atau objek, proses selanjutnya akan menilai atau bersikap terhadap stimulus atau objek kesehatan tersebut. Sikap negatif seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan tidak mendukung atau tidak memihak (*unfavorable*) pada objek (Notoatmodjo, 2010).

Berdasarkan uraian diatas, sikap negatif anak sebelum diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet kemungkinan disebabkan karena kurangnya pengetahuan yang dapat berpengaruh pada sikap anak. Selain itu, kuranganya informasi yang diberikan oleh orang tua dan guru juga dapat menyebabkan anak kurang mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai cara memilih jajanan sehat. Sedangkan, adanya sikap positif sebelum diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet kemungkinan disebabkan karena anak sudah mendapatkan informasi dari orang tua maupun lingkungan

sekitar tempat tinggal dalam memilih jajanan sehat.

Pengetahuan Siswa dalam Pemilihan Jajanan Sehat Sesudah Diberikan *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian pengetahuan siswa sesudah diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar memiliki pengetahuan yang tergolong cukup.

Gestalt menyimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila ia memperoleh pemahaman (*insight*) yang baru. Dengan belajar individu diharapkan mampu menggali apa yang terpendam dalam dirinya dengan mendorongnya untuk berpikir dan menggembangkan kepribadiannya dengan membebaskan diri dari ketidaktahuannya (Notoatmodjo, 2010). Promosi kesehatan tidak lepas dari media, karena melalui media pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih menarik dan dipahami, sehingga sasaran dapat mempelajari pesan tersebut sehingga sampai memutuskan untuk mengadopsi perilaku yang positif (Notoatmodjo, 2010). Penelitian Khusna (2014) menyatakan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan tentang jajanan sehat yang bermakna nilainya sebelum dan sesudah penyuluhan dengan media slide.

Media kartu kuartet termasuk dalam media visual yang dapat merangsang indra penglihatan. Media visual memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi atensi dimana media visual akan membuat anak lebih berkonsentrasi pada materi yang disampaikan, fungsi afektif terlihat ketika anak dapat meningkatkan emosi dan sikap untuk menyimak materi yang diberikan, fungsi kognitif bahwa gambar yang terdapat dalam media visual dapat mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi, serta fungsi kompensatoris dimana media visual dapat meningkatkan pemahaman dan mengingat informasi khususnya pada anak yang kurang bisa membaca (Arsyad, 2009). Menurut Departemen Kesehatan RI, Pusat Promosi Kesehatan, Pedoman Pengelolaan Promosi Kesehatan Dalam Pencapaian PHBS (2008) pendidikan dengan menggunakan panca indra penglihatan dapat menyerap 83% pembelajaran yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan dari kartu kuartet dimana terdapat gambar-gambar yang dapat dilihat langsung oleh indra penglihatan.

Dalam pelaksanaan *health education* dengan menggunakan media permainan kartu kuartet tentang jajanan sehat yang telah dimodifikasi peneliti dengan gambar dan warna dapat menarik perhatian anak, sehingga anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika melakukan permainan mereka sangat berantusias sehingga mereka lebih mudah dalam menerima informasi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan pada anak terhadap cara memilih jajanan sehat. Pelaksanaan *health education* dengan media permainan kartu kuartet dilakukan selama 4 kali pertemuan dalam 2 minggu dimana hal tersebut membuat anak lupa akan materi yang diberikan pada pertemuan yang sebelumnya sehingga masih terdapat beberapa anak yang masih memiliki pengetahuan kurang meskipun telah diberikan perlakuan.

Sikap Siswa dalam Pemilihan Jajanan Sehat Sesudah Diberikan *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian sikap siswa sesudah diberikan intervensi *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar memiliki sikap yang tergolong positif.

Newcomb dalam Notoatmodjo (2012) menyatkan bahwa sikap pada dasarnya merupakan kesiapan untuk bertindak. Sikap ini masih merupakan reaksi tertutup, bukan merupakan reaksi terbuka atau tingkah laku yang terbuka. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap objek dilingkungan tertentu sebagai suatu pengahayatan terhadap objek, sehingga sebagian besar anak bersikap positif sesudah pemberian intervensi. Oleh

karena itu indikator untuk sikap kesehatan juga sejalan dengan pengetahuan tentag kesehatan. Pengetahuan yang bersifat positif dapat menjadikan seseorang bersikap positif maupun bersikap negatif (Notoatmodjo, 2010).

Dalam pelaksanaan *health education* siswa terlihat sangat senang karena di sekolah tersebut belum pernah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan kartu kuartet. Kegiatan bermain sambil belajar tentang jajanan sehat ini dapat meningkatkan pengetahuan sehingga juga berdampak pada sikap yang dimiliki oleh anak. Hal ini dibuktikan dengan sikap anak yang berubah kearah yang positif terhadap cara memilih jajanan yang sehat. Adanya pengetahuan yang masih kurang pada anak setelah diberikan *health education* dengan menggunakan media permainan kartu kuartet dapat mengakibatkan sikap yang negatif pula oleh sebab itu dalam penelitian ini masih ditemukan siswa yang memiliki sikap negatif setelah diberikan edukasi.

Pengaruh *Health Education* dengan Media Permainan Kartu Kuartet terhadap Tingkat Pengetahuan dan Sikap dalam Memilih Jajanan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya

Pengetahuan sebelum diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong pengetahuan kurang yaitu sebanyak 23 siswa. Sedangkan sesudah diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong pengetahuan cukup yaitu sebanyak 22 siswa. Sehingga menunjukkan adanya perubahan kearah positif, ini disebabkan karena adanya media pembelajaran yang digunakan oleh anak usia sekolah yang mana dunia mereka merupakan dunia bermain. Ketika permainan meraka diisi dengan suatu model pendidikan kesehatan itu akan menarik perhatian mereka untuk mempelajari model pembelajaran tersebut. Namun, masih ditemukan 2 anak yang hasil pengetahuannya berubah ke arah negatif setelah diberikan intervensi dengan menggunakan permainan kartu kuartet.

Hasil penelitian Nurhasanah (2014) menyatakan bahwa terdapat pengaruh peningkatan pengetahuan yang signifikan dengan pemberian pendidikan kesehatan tentang jajanan sehat. Keadaan tersebut menggambarkan bahwa pendidikan kesehatan dapat mempengaruhi perubahan perilaku anak dalam domain kognitif. Dengan diberikannya pendidikan kesehatan maka anak akan mendapatkan pembelajaran yang menghasilkan suatu perubahan dimana anak yang belum tahu akan menjadi tahu, yang dahulu belum dimengerti sekarang sudah dimengerti. Sedangkan pada hasil yang berubah menjadi negatif hal tersebut juga pernah terjadi pada hasil penelitian Khusna (2014) yaitu pada perlakuan dengan media slide didapatkan hasil perbandingan pengetahuan tentang jajanan sehat pre tes dan post tes, terdapat 4 orang mempunyai nilai pengetahuan post tes lebih rendah dibandingkan pre tes.

Sikap sebelum diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong sikap negatif yaitu sebanyak 28 siswa. Sedangkan sesudah diberikan *health education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar tergolong sikap positif yaitu sebanyak 26 siswa.

Menurut Notoatmodjo (2010) sikap adalah juga diartikan sebagai respon tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan (senang-tidak senang, setuju-tidak setuju, baik-tidak baik dan sebagainya). Campbell (1950) dalam Notoatmodjo (2010) mendefinisikan sangat sederhana yakni "*An individual's attitude is syndrome of response consistency with regard to object*". Jadi jelas disini dikatakan bahwa sikap itu suatu sindroma atau kumpulan gejala dalam merespons stimulus atau objek, sehingga sikap itu melibatkan pikiran, perasaan, perhatian dan gejala kejiwaan yang lain.

Hasil penelitian Saputri (2012) menyimpulkan bahwa sikap dalam pemilihan jajanan sehat pada siswa kelas IV di SDN Sawotratap III Gedangan Sidoarjo mengalami perubahan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan alat permainan edukatif ular tangga.

Pendidikan kesehatan dengan menggunakan media kartu kuartet mampu melibatkan beberapa indra dalam menerima informasi yang didapat. Hal ini dapat membuat anak memusatkan perhatiannya terhadap informasi yang disampaikan sehingga akan terjadi pengolahan proses berfikir pada otak kanan. Berfikir dengan otak kanan dapat meningkatkan daya imaginatif dan kreatif sehingga akan terjadinya peningkatan motivasi dan minat belajar pada anak. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar anak. Hasil belajar yang meningkat dapat membantu anak untuk mencapai tingkat kesehatan yang optimal dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu (MJ, 2012).

Dari analisis diatas terdapat pengaruh *health education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena adanya kemauan dan kesadaran yang muncul dalam diri anak dalam menerima *health education* dengan permainan kartu kuartet yang diberikan oleh penenliti dimana ini merupakan cara pembelajaran baru bagi siswa di SD Wachid Hasyim 2 Surabaya sehingga anak mampu mengubah pengetahuan dan sikap tentang cara memilih jajanan sehat. Sedangkan beberapa anak mengalami perubahan pengetahuan yang kurang dari hasil pre test dan post test kemungkinan dikarenakan kurangnya minat dan motivasi mereka dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dalam memilih jajanan sehat pada siswa sebelum diberikan *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar adalah kurang.
2. Tingkat sikap siswa sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dalam memilih jajanan sehat pada siswa sebelum diberikan *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar adalah negatif.
3. Tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dalam memilih jajanan sehat pada siswa setelah diberikan *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar adalah cukup.
4. Tingkat sikap siswa sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya dalam memilih jajanan sehat pada siswa setelah diberikan *Health Education* dengan media permainan kartu kuartet sebagian besar adalah positif.
5. Ada pengaruh antara *health education* dengan media permainan kartu kuartet terhadap tingkat pengetahuan dan sikap dalam memilih jajanan sehat pada siswa sekolah dasar di SD Wachid Hasyim 2 Menur Surabaya.

Saran

1. Bagi Instansi
   Peran petugas kesehatan diharapkan dapat menggunakan media kreatif sesuai dengan tumbuh kembang anak sebagai media promosi kesehatan dalam memilih jajanan yang sehat.
2. Bagi Sekolah
   Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan pelajaran mengenai pemilihan jajanan sehat kepada anak melalui media-media pembelajaran edukatif yang sesuai dengan tumbuh kembang anak.
3. Bagi Siswa
   Siswa diharapkan dapat melakukan pemilihan jajanan sehat dilingkungan

sekitarnya sebagai bentuk upaya menanamkan nilai pola hidup sehat sejak dini.

4. Bagi Peneliti

   Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian lebih lanjut dalam bentuk penelitian *quasy-experimental* dengan menggunakan kelompok kontrol untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Adriani, Merryana dan Bambang Wirjatmadi. 2012. *Pengantar Gizi Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Azwar. S. 2011. *Sikap Manusian Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pusaka Pelajar.

Badan Pusat Statistik. 2014. Jumlah Sekolah, Guru, dan Murid Sekolah Dasar (SD) di Bawah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Menurut Provinsi 2011/2012-2013/2014. Diunduh pada tanggal 9 Februari 2016 di http://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1810.

Direktorat Perlindungan Konsumen. 2006. *Bagaimana Memilih Jajanan Sehat dan Aman*. Departemen Perdagangan RI, Jakarta. Di unduh dari http://pkditjenpdn.depdag.go.id/index.php?page=infodtl&InfoID=10&dtl=1. Pada tanggal 24 November 2015.

Kamil, Rahmat Insan dkk. 2013. *Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa*. Media : Universitas Sumatera Utara.

MJ, Ustad. 2012. Teori Perkembangan Kognitif Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Edukasi.* 7(2). Hlm. 44-63.

Notoatmojdo, S. 2005. *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Notoatmojdo, S. 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.

Notoatmojdo, S. 2010. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Notoatmojdo, S. 2012. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhasanah, Aan, dkk. 2014. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Tentang Jajanan Sehat pada Murid Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan.* 2(3). Hlm.108-117.

Nuryanto, dkk. 2014. Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Indonesia*. 3(1). Hlm. 121–125.

Santoso, Ahmad Wisnu dan Primayudi, Kadek. 2014. Permainan Edukasi Anak *"Edugames Animalia".* Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. *Jurnal Createvitas.* 3(1). Hlm. 1-16.

Saputri LO, Kristiawati, Krisnana Ilya. 2012. Peningkatan Pengetahuan dan Sikap dalam Pemilihan Jajanan Sehat Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga. *Indonesian Journal of Community Health Nursing*. 1 (1). Hlm. 1-10.

Sudarmawan. 2013**.** *Hubungan Antara Pengetahuan dan Sikap Mengenai Pemilihan Jajanan dengan Perilaku Anak Memilih Jajanan di SDN Sambikerep Ii/480 Surabaya.* Artikel, Surabaya : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya.

Susanto. 2006. *Gizi dan Kesehatan*. Malang: Bayu Media.