

PENGARUH PERMAINAN KARTU BERGAMBAR TERHADAP PERILAKU KONSUMSI JAJANAN SEHAT PADA ANAK USIA SEKOLAH DI SDN 183 KABUPATEN PINRANG

The Influence of Picture Card Games on Healthy Food Consumption Behavior in School age Childrend at Elementary School 183 Pinrang City

Ayu Astasari*, Ramlan, Fitriani Umar

Program Studi Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Parepare

*(Email: ayuastasari4@gmail.com)

ABSTRAK

Beragamnya jajanan sekolah yang berada di lingkungan sekolah merupakan salah satu penyebab terjadinya keracunan pada anak. Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 183 Kabupaten Pinrang, ditemukan bahwa ada sekitar 5 pedagang kaki lima yang berjualan di sekitar sekolah. Sebagian besar siswa membeli jajanan tersebut pada jam istirahat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kartu bergambar terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku siswa tentang jajanan sehat. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimen one group pretest-posttest*. Sampel adalah siswa kelas III, IV, V dan VI dengan taktik *Stratified Random Sampling* sehingga didapatkan sampel yaitu 43 siswa. Permainan yang dilakukan berupa permainan kartu bergambar yang dimainkan oleh empat orang dan dimainkan sebanyak 3 kali. Data dianalisis menggunakan uji *wilcoxon signed rank test* ($\alpha=0.05$). Hasil penelitian diperoleh pengetahuan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 10.91 dan posttest 2 yaitu 9.74. Sikap setelah perlakuan meningkat yaitu 45.60 dan posttest 2 yaitu 39.51. perilaku setelah perlakuan meningkat yaitu 33.67 dan posttest 2 yaitu 30.47. Kesimpulan penelitian ini ada pengaruh permainan kartu bergambar terhadap peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku responden terkait jajanan sehat. Disarankan kepada siswa perlu meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilakunya mengenai cara memilih jajanan sehat dengan mencari berbagai informasi dari berbagai sumber.

Kata Kunci : Kartu bergambar, pengetahuan sikap perilaku, jajanan sehat

ABSTRACT

The wide variety of schoolfood kites in school circles is a cause of childhood poisoning. Early observations made in Elementary School 183 pinrang city, found that there were about 5 street hawkers selling goods around the school. Most students buy the snacks on breaks. The purpose of this study is to know the content of the picture card game to the knowledge, attitude and behavior of the student about healthy snacks. The study employed the design of the quasy experiment one group preposttest sample was class iii, iv, v and vi with the stratified technical stratified random sampling so it was obtained a sample of 43 students. A game he played was a picture card game played by four people and played three times. The data was analyzed using a wilcoxon signed rank test. Research obtained knowledge after treatment rose to 10.91 and posttest 2 to 9. 74. Attitudes after the treatment increased by 45.60 and posttest 2 is 39.51 behaviors after the treatment increased by 33.67 and posttest 2 to 30.47. The conclusion of this study had an impact on the increased knowledge, attitude and behavior of the respondents on healthy food. It is suggested to students that they need to increase their knowledge, attitude and behavior on how to choose wholesome food by searching for various information from different sources.

Keywords: *Picture cards, knowledge attitude behavior, healthy snacks*

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah adalah investasi bangsa, karena mereka adalah generasi penerus bangsa. Kualitas bangsa di masa depan oleh kualitas anak-anak saat ini. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini, sistematis, dan berkesinambungan. Karena, tumbuh kembangnya anak usia sekolah yang optimal tergantung pada pemberian nutrisi dengan kualitas dan kuantitas yang baik serta benar. Dalam masa tumbuh kembang tersebut pemberian nutrisi atau asupan makanan pada anak yang pertama harus sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak, kedua harus sesuai dengan kondisi ekonomi, sosial budaya, dan ketiga harus seimbang nilai gizinya.¹

Pemilihan makanan jajanan pada anak usia sekolah di masa modern ini dalam keadaan yang tidak baik. Indikator yang termasuk kedalam pemilihan makanan jajanan yang tidak baik dalam penelitian ini diantaranya adalah pola jajanan, pemilihan jenis makanan jajanan, faktor pemilihan makanan jajanan, tingkat pengetahuan siswa dan sikap siswa terhadap jajanan sehat. Dengan demikian maka anak harus merubah pola pemilihan yang tidak baik menjadi baik, sebagaimana menurut data BPOM tentang kejadian luar biasa keracunan pangan menunjukkan bahwa 19% kasus keracunan terjadi di sekolah dan sekitar 78,57% menimpa anak sekolah dasar.²

Pemilihan jajanan yang aman dan sehat sebagian besar responden memiliki perilaku mengkonsumsi jajanan dengan kategori positif yaitu sebesar 58%. Sedangkan

42% responden lainnya memiliki perilaku mengkonsumsi dengan kategori negatif. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa ada hubungan antara pengetahuan responden dengan perilaku pemilihan jajanan sehat di MI Sulaimaniyyah Jombang Tahun 2016, terbukti dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).³

Penelitian yang dilakukan di SDN Klurak Candi Sidoarjo Kelas 5, yang memberikan intervensi berupa penyuluhan jajanan sehat berupa video. Peningkatan pengetahuan hanya terjadi pada pada kontrol, bukan pada kelompok intervensi, setelah diteliti ternyata mayoritas kelompok kontrol mendapat informasi sebelumnya dari guru kelas dan teman. Akan tetapi hasil peningkatan pengetahuannya tidak signifikan secara statistik.⁴

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Islam Hidayatullah Denpasar Selatan dengan memberikan intervensi peer-group-tutorial yaitu rata-rata sikap siswa tentang jajan sehat sebelum diberikan metode peer group tutorial adalah 67,8 yang termasuk dalam kategori baik. Sedangkan untuk nilai rata-rata tingkat sikap siswa tentang jajan sehat setelah diberikan metode peer group tutorial adalah 92,1 yang termasuk dalam kategori sangat baik.⁵

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 183 Kabupaten Pinrang, ditemukan bahwa ada sekitar 5 pedagang kaki lima yang berjualan di sekitar sekolah. Sebagian besar jajanan yang di jual menggunakan saos dengan warna yang terlalu mencolok, penggunaan minyak yang sudah berulang kali, jajanan yang

di jajakan juga kebanyakan terbuka, juga berbagai minuman yang berwarna warni. Sebagian besar siswa membeli jajanan tersebut pada jam istirahat. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian terkait tentang pengaruh permainan kartu bergambar terhadap perilaku konsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah di SDN 183 Pinrang.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini adalah penelitian *Quasi Experiment* dengan desain *one group pretest-posttest* yaitu penelitian dengan melakukan intervensi (perlakuan) pada subjek penelitian untuk mengetahui hasil perubahannya setelah diberikan intervensi tersebut. Dalam penelitian ini tidak ada kelompok control (pembandingan). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, IV, V dan VI di SDN 183 Pinrang dengan jumlah 75 siswa. Adapun cara penentuan sampel yaitu dengan menggunakan teknik *Stratified Randon Sampling* yaitu cara mengambil sampel dengan memperhatikan strata (tingkatan) dalam populasi dengan jumlah sampel yaitu 43 siswa yaitu kelas

III 11 siswa, kelas IV 13 siswa, kelas V 6 siswa, kelas VI 13 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner. Penelitian ini dilakukan disalah satu sekolah dasar yang ada di Kabupaten Pinrang yaitu SDN 183 Kabupaten Pinrang pada bulan Juli sampai Agustus 2020. Adapun analisis data yang digunakan adalah uji *Paired sample t test*, karena data tidak terdistribusi normal maka digunakan uji *wilcoxon signed rank*.

HASIL

Penelitian ini dilakukan di SDN 183 Pinrang yang merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang ada di Kabupaten Pinrang. SDN 183 Pinrang didirikan pada tahun 1975 di Kel. Teppo, Kec. Patampanua, Kab. Pinrang. dengan nomor induk 4305288. Dan sudah terakreditasi B selama 5 tahun. Dan terdapat berbagai fasilitas yang dimiliki SDN 183 Pinrang untuk menunjang kegiatan belajar mengajar dan memiliki kegiatan ekstra kurikuler.

Hasil penelitian terkait distribusi responden pada Tabel 1 menunjukkan bahwa distribusi responden berdasarkan jenis kelamin responden laki-laki sebanyak 25 orang dengan persentase sebesar 51.1% dan jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 18 orang dengan persentase sebesar 41.9% dari jumlah total sebanyak 43 responden. Distribusi responden berdasarkan umur menunjukkan bahwa jumlah responden terbanyak berada di umur 10 tahun yaitu 13 orang dengan persentase sebesar 30.2% dan yang paling sedikit umur 11 tahun yaitu 7 orang dengan persentase sebesar 16.3% dari jumlah total sebanyak 43 responden. Distribusi responden berdasarkan jumlah uang saku menunjukkan bahwa jumlah responden dengan jumlah uang saku terbanyak yaitu 5,000-10,000 yaitu 21 orang dengan persentase sebesar 48.8% dan yang paling sedikit > 10.000 yaitu 8 orang dengan persentase sebesar 18.6% dari jumlah total sebanyak 43 responden.

Hasil penelitian terkait distribusi responden berdasarkan orang tua pada Tabel 2 menunjukkan pekerjaan Ayah terbanyak berada

pada kategori wiraswasta sebanyak 10 orang dengan persentase sebesar 23.3% dan yang paling sedikit berada pada kategori TNI/POLRI sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 4.7% dari jumlah total sebanyak 43 responden. Tabel 3 menunjukkan pekerjaan Ibu terbanyak berada pada kategori URT sebanyak 23 orang dengan persentase sebesar 53.5% dan yang paling sedikit berada pada kategori pegawai Swasta sebanyak 4 orang dengan persentase sebesar 9.3% dari jumlah total sebanyak 43 responden. Tabel 4 menunjukkan bahwa pendidikan terakhir Ayah terbanyak berada pada kategori SMA sejumlah 15 orang dengan persentase sebesar 34.9% dan yang paling sedikit berada pada kategori SMP sebanyak 7 orang dengan persentase sebesar 16.3%. Pendidikan terakhir Ibu terbanyak berada pada kategori SMA sejumlah 15 orang dengan persentase sebesar 34.9% dan yang paling sedikit berada pada kategori SMP sebanyak 5 orang dengan persentase sebesar 11.6% dari jumlah total sebanyak 43 responden.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, dari penelitian telah direkapitulasi kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh permainan kartu bergambar terhadap perilaku konsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah di SDN 183 Kabupaten Pinrang. Analisis menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*.

Hasil Penelitian pada Tabel 5 menunjukkan rata-rata pengetahuan responden sebelum permainan yaitu 6.42, setelah permainan meningkat menjadi nilai rata-rata 10.91 dan seminggu kemudian nilai rata-rata menjadi 9.74. Hasil uji statistik *Wilcoxon*

signed rank test menunjukkan pada kelompok pretest, posttest 1 dan posttest 2 nilai p (0.000). Ini menunjukkan bahwa nilai $p <$ dari 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perubahan pengetahuan responden sebelum dan sesudah edukasi permainan kartu bergambar terkait jajanan sehat.

Perubahan sikap responden juga terdapat pada Tabel 6 menunjukkan rata-rata sikap responden sebelum permainan 25.81, setelah permainan nilai rata-rata meningkat menjadi 45.60 dan seminggu kemudian nilai rata-rata 39.51. Hasil uji statistik *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan pada kelompok pretest posttest 1 dan posttest 2 nilai p (0.000). Ini menunjukkan bahwa nilai $p <$ dari 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perubahan sikap responden sebelum dan sesudah edukasi permainan kartu bergambar terkait jajanan sehat.

Hasil penelitian pada Tabel 7 menunjukkan rata-rata perilaku responden sebelum permainan 18.28, setelah permainan nilai rata-rata meningkat menjadi 33.67 dan seminggu kemudian nilai rata-rata menjadi 30.47. Hasil uji statistik *Wilcoxon signed rank test* menunjukkan pada kelompok pretest, posttest 1 dan posttest 2 nilai p (0.000). Ini menunjukkan bahwa nilai $p <$ dari 0.05 maka H_a diterima dan H_o ditolak, artinya ada perubahan perilaku responden sebelum dan sesudah edukasi permainan kartu bergambar terkait jajanan sehat.

PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan dikaji adanya pengaruh permainan kartu bergambar

terhadap perilaku konsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah di SDN 183 Kabupaten Pinrang dengan jumlah sampel sebanyak 43 siswa. Sampel tersebut di ambil dari kelas III, IV, V dan V. Sebelumnya siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui pengetahuan, sikap dan perilaku siswa sebelum diberikan perlakuan permainan kartu bergambar sebagai media pembelajaran, setelah itu diberikan perlakuan permainan kartu bergambar dengan membagi kelompok dan tiap kelompok terdiri dari 4 orang dan permainan dilakukan sebanyak 3 kali. Kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan kartu bergambar terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku siswa. Seminggu kemudian diberikan kembali *posttest* untuk melihat kembali apakah pengetahuan sikap dan perilaku siswa terkait jajanan sehat meningkat atau sebaliknya.

Hasil penelitian pengetahuan responden diperoleh nilai rata-rata sebelum permainan sebesar 6.42 dan setelah diberikan permainan diperoleh hasil perubahan pengetahuan meningkat dengan nilai rata-rata sebesar 10.91, seminggu kemudian diperoleh nilai rata-rata sebesar 9.74. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap responden sebelum permainan diperoleh nilai rata-rata sebesar 25.81, setelah dilakukan permainan nilai rata-rata meningkat sebesar 45.60, seminggu kemudian nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 39.51. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku sebelum permainan diperoleh nilai rata-rata sebesar 18.28, setelah dilakukan permainan nilai rata-rata meningkat sebesar 33.67, seminggu kemudian diperoleh nilai rata-

rata sebesar 30.47. Hasil uji statistik dapat diketahui bahwa hipotesis diterima yang artinya bahwa ada perbedaan kategori pengetahuan, sikap dan perilaku yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi yaitu ($p=0.000$). Setelah diberikan permainan kartu bergambar terkait jajanan sehat sebanyak 3 kali permainan hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku responden. Hasil ini menunjukkan bahwa memang pemberian pendidikan lewat permainan kartu bergambar mampu menghasilkan peningkatan nilai perilaku yang signifikan.

Peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku yang diperoleh responden pada pemberian kuesioner *posttest* pertama disebabkan karena responden sangat antusias memahami materi yang ada pada kartu tersebut. Kemudian penurunan nilai rata-rata pengetahuan yang diperoleh responden seminggu setelah pemberian kuesioner *posttest* pertama karena daya ingat responden yang diperoleh ketika permainan hanya sepekan saja karena permainan kartu tidak diberikan kembali sebelum *posttest* kedua.

Hubungan antara peningkatan pengetahuan responden terhadap peningkatan sikap, juga ditunjukkan pada penelitian yang menyebutkan adanya hubungan peningkatan pengetahuan terhadap perubahan perilaku siswa dengan nilai signifikan 0,002, dimana sebagian besar siswa yang mengalami peningkatan skor pengetahuan juga mengalami peningkatan pengetahuan.⁶

Perilaku dipandang dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme

yang bersangkutan. Jadi perilaku manusia pada hakekatnya adalah suatu aktivitas dari pada manusia itu sendiri. Perilaku manusia sangat kompleks dan mempunyai ruang lingkup yang sangat luas. Perilaku terbagi kedalam tiga domain dan untuk kepentingan pengukuran hasil pendidikan, ketiga domain ini diukur dari pengetahuan, sikap dan psikomotor berupa praktek atau tindakan yang ketiganya saling berkaitan.¹⁶

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Inpres 1 Tamalanrea Makassar, yaitu setelah diberikan edukasi berupa kartu kwartet sikap negatif menurun dan sikap positif meningkat. Sehingga diperoleh peningkatan score sikap siswa rata-rata cukup tinggi yaitu $\text{Mean} \pm \text{SD} = 1,075 \pm 1,347$, $p = 0,000$.⁸ Penelitian lain tentang efektifitas penggunaan media kartu kasugi terhadap pengetahuan siswa tentang PHBS. Setelah 3 kali intervensi, dapat meningkatkan hasil post test siswa dengan kenaikan rata-rata nilai 32,40 dan nilai signifikan 0,001.⁹ Kemudian penelitian penelitian yang dilakukan di SDN Pacar Keling 1 Surabaya, bahwa Pada kelompok perlakuan, sebelum dilakukan intervensi terdapat (29,4%) memiliki tindakan baik dan (70,6%) memiliki tindakan kurang baik. Setelah dilakukan intervensi, hasil uji statistik dengan pada kelompok perlakuan diperoleh nilai signifikansi $p \text{ value } 0.007 < 0.05$ sehingga hipotesis diterima, dan berarti terdapat

DAFTAR PUSTAKA

1. Judarwanto, W. Perilaku Makan Anak Sekolah. Direktorat Bina Gizi ; 2012

perbedaan skor tindakan yang signifikan sebelum dan sesudah permainan kartu bergambar.⁷

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kartu bergambar terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku konsumsi jajanan sehat pada anak usia sekolah di SDN 183 Kabupaten Pinrang. Saran untuk siswa perlu meningkatkan pengetahuannya mengenai jajanan sehat dengan mencari berbagai informasi dari sumber yang terpercaya agar dapat mempertahankan pengetahuan, sikap dan perilaku yang positif. Adapun saran untuk sekolah perlu diterapkan dalam kurikulum sekolah berupa metode permainan kartu sebagai bentuk tindak lanjut dari program pendidikan kesehatan. Serta perlu adanya peningkatan fasilitas kantin serta pengembangan regulasi terkait aturan penjualan diluar sekolah ataupun regulasi lain yang dapat menjadi faktor penguat dalam perubahan perilaku jajanan siswa. Dan saran bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan terkait metode permainan edukatif salah satunya adalah lewat permainan kartu bergambar sebagai metode alternatif dalam memberikan pendidikan kesehatan serta dapat melakukan modifikasi dalam pembentukan perilaku jajanan siswa yang baik.

2. BPOM. Laporan Tahunan 2011 Badan Pengawas Obat dan Makanan. Jakarta: Badan POM RI ; 2011.

3. Febryanto, M. A. Hubungan Antara Pengetahuan dan Sikap Dengan Perilaku Konsumsi Jajanan di MI Sulaimaniyah Jombang. *Jurnal Ilmiah Kebidanan*;2017 :3 (1).
4. Aini, N. Mengubah Perilaku Jajan Sembarangan Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Penyuluhan Kesehatan. *Journal Of Nursing Care & Biomolecular*; 2016: 1(2).
5. Perdana, N. Pengaruh Peer Group Tutorial Terhadap Perilaku Jajan Sehat Siswa Kelas 3 Di SD Islam Hidayatullah Denpasar Selatan. Denpasar: Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Udayana; 2014.
6. Laura s. Joseph, m. a. *Child Care Pilot Intervention on Preschool Children's Intention to Choose Healthy Snacks and Actual Snack Choices. BMJ open*; 2015: 3(8).
7. Azizah, K. Pengaruh Permainan Kartu Bergambar Terhadap Perilaku Tentang Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah, SKRIPSI. Surabaya: Prrogram Studi Pendidikan Ners Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya; 2018.
8. Syam, A. R. Gambaran Pengetahuan dan Sikap Siswa terhadap Makanan Jajanan Sebelum dan Setelah Pemberian Edukasi Kartu Kwartet Pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Teknologi Terapan untuk Pengabdian Masyarakat*; 2018: 1(2).
9. Kristyawan. Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa. Bandung: Fakultas Kedokteran, Universitas Padjadjaran; 2016.
10. Safitri, C. H. Perbedaan Metode Team Game Tounament dan Ceramah Terhadap Peningkatan Pengetahuan Pemilihan Jajanan sehat: *Indonesian Journal of Human Nutrition*; 2014: 1(2): 89-105.
11. Septiana, P. S. Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Dalam Pemilihan Jajanan Sehat di SD Negeri Pontianak Utara: *Pontianak Nutrition Journal*; 2018: 1(2).
12. Hamida, K. Z. Penyuluhan Gizi dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Keamanan Makanan Jajanan: *Jurnal Kesehatan Masyarakat, Surakarta*; 2012: 8(1): 67-73.
13. Anditra, Y. D. Pengetahuan Ibu Tentang Jajanan Sehat Anak di Sekolah Dasar Negeri 060928 Kelurahan Kedai Durian Kecamatan Medan Johor. Skripsi. Medan: Fakultas Keperawatan USU; 2012.
14. Karsono, d. Penggunaan Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara pada Siswa Sekolah Dasar: *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*; 2014: 1(1): 43-49.
15. Priyoto. Perubahan dalam Perilaku Kesehatan. Yogyakarta: Graha Ilmu; 2015
16. Risna, R., & Rusman, A. D. P. (2020). PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA KESEHATAN REPRODUKSI TERHADAP SIKAP REMAJA DALAM UPAYA PENCEGAHAN SEKS PRANIKAH DI SMA NEGERI 1 PAREPARE. *Jurnal Ilmiah Manusia Dan Kesehatan*, 3(2), 163-174.

LAMPIRAN

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur dan Jumlah Uang Saku di SDN 183 Pinrang

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	25	51.1
Perempuan	18	41.9
Total	43	100.0
Umur (Tahun)	n	%
≤ 9	11	25.6
10	13	30.2
11	7	16.3
≥ 12	12	27.9
Total	43	100.0
Jumlah Uang Saku (Rp)	n	%
< 5.000	14	32.6
5.000 – 10.000	21	48.8
> 10.000	8	18.6
Total	43	100.0

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Ayah di SDN 183 Pinrang

Pekerjaan Ayah	n	%
TNI/POLRI	2	4.7
Pegawai Swasta	5	11.6
Wiraswasta	10	23.3
Petani	15	34.9
PNS	11	25.6
Total	43	100.0

Tabel 3. Distribusi responden berdasarkan pekerjaan Ibu di SDN 183 Pinrang

Pekerjaan Ibu	N	%
Pegawai Swasta	4	9.3
Wiraswasta	9	20.9
URT	23	53.5
PNS	7	16.3
Total	43	100.0

Tabel 4. Distribusi responden berdasarkan pendidikan terakhir Orang Tua di SDN 183

Pendidikan Terakhir	Ayah		Ibu	
	N	%	N	%
SD	8	18.6	14	32.6
SMP	7	16.3	5	11.6
SMA	15	34.9	15	34.9
D3, S1, S2	13	30.2	9	20.9
Total	43	100.0	43	100.0

Tabel 5. Perubahan Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan Kartu Bergambar Terkait Jajanan Sehat di SDN 183 Pinrang

Pengetahuan	n	Mean	(Min-Max)±SD	Δ	P
Pretest	43	6.42	(4.00-8.00) ±1.24	4.42	0.000
Posttest 1	43	10.91	(8.00-14.00) ±1.43		
Pretest	43	6.42	(4.00-8.00) ±1.24	3.32	0.000
Posttest 2	43	9.74	(7.00-13.00) ±1.51		

Tabel 6. Perubahan Sikap Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan Kartu Bergambar Terkait Jajanan Sehat di SDN 183 Pinrang

Sikap	N	Mean	(Min-Max)±SD	Δ	p
Pretest	43	25.81	(19.00-30.00) ±2.51	19.79	0.000
Posttest 1	43	45.60	(33.00-50.00) ±3.40		
Pretest	43	25.81	(19.00-30.00) ±2,51	13.7	0.000
Posttest 2	43	39.51	(29.00-46.00) ±3.68		

Tabel 7. Perubahan Perilaku Responden Sebelum dan Sesudah Dilakukan Permainan Kartu Bergambar Terkait Jajanan Sehat di SDN 183 Pinrang

Perilaku	n	Mean	(Min-Max)±SD	Δ	P
Pretest	43	18.28	(14.00-27.00) ±3.05	15.39	0.000
Posttest 1	43	33.67	(26.00-50.00) ±4.80		
Pretest	43	18.28	(14.00-27.00) ±3.05	12.19	0.000
Posttest 2	43	30.47	(20.00-44.00) ±4.67		