

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA JAJANAN SEHAT TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP PADA ANAK SEKOLAH DI SD NEGERI 01 KESESI

Aida Rusmariana

Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Susi Noviyanti

Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

susinoviyanti04@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang : Jajanan yang tidak sehat masih menjadi masalah kesehatan yang berisiko menyebabkan gangguan kesehatan dan pertumbuhan pada anak usia sekolah. Kurangnya pengetahuan dan sikap anak dalam memilih jajanan sehat merupakan salah satu penyebab anak melakukan pemilihan jajanan yang tidak aman. Untuk itu, Pendidikan Kesehatan perlu diberikan dengan cara yang menarik dan sesuai dengan sifat anak sekolah. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga tentang jajanan sehat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi.

Metode : Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswa kelas 5 dan 6 di SD Negeri 01 Kesesi yang diambil dengan teknik total sampling. Pengetahuan dan sikap responden diukur menggunakan kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Intervensi berupa permainan ular tangga jajanan sehat diberikan 30 menit. Analisa data dilakukan dengan uji *Paired sample t-test*.

Hasil : Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan sikap setelah diberikan permainan ular tangga jajanan sehat, yang ditandai dengan peningkatan kategori pengetahuan baik dan sikap positif pada hasil *posttest*. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,000 ($<0,005$), maka terdapat pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi.

Simpulan : Ada pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi. Disarankan pihak sekolah dan tenaga kesehatan memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media edukasi jajanan sehat.

Kata Kunci : Anak Sekolah, Jajanan Sehat, Ular Tangga, Pengetahuan, Sikap.

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan tahap penting bagi anak dalam memasuki lingkungan pendidikan formal yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anak dan hubungan mereka dengan orang lain. Anak-anak usia 6-12 tahun, yang sering disebut sebagai masa intelektual. Pada masa ini, anak mulai bermain dengan teman sebaya, belajar tentang budaya kanak-kanak, dan terlibat dalam kelompok sebaya, yang merupakan hubungan dekat pertama di luar keluarga. Dengan meningkatnya interaksi anak dengan lingkungan di luar rumah, berbagai penyakit dan masalah kesehatan bisa terjadi pada anak usia sekolah (Nofriadi et al., 2020).

Jajanan yang tidak sehat mengandung zat-zat berbahaya apabila dikonsumsi secara terus menerus akan terakumulasi pada tubuh dan akan menjadi zat karsinogenik yang akan menimbulkan penyakit berbahaya dan mengganggu kesehatan secara menyeluruh. Penyakit yang sering terjadi akibat perilaku jajan yang tidak sehat dapat mengakibatkan gangguan kesehatan seperti kanker, keracunan, *foodborne disease* serta terjadi gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada kesehatan di usia anak sekolah (Syarifuddin et al., 2022).

Penyebab utama dari berbagai masalah kesehatan tersebut seringkali terkait dengan konsumsi jajanan tidak sehat, terutama akibat kebiasaan jajan yang tidak sehat tanpa pemahaman yang baik, yang dapat menyebabkan anak mengonsumsi makanan yang tidak aman dan berdampak pada kesehatannya. Hal ini terjadi karena anak sekolah dasar sudah banyak beraktivitas di luar rumah, sehingga bisa memilih jajanan itu sendiri tanpa diawasi orang tua. Kebiasaan perilaku anak memilih jajanan dipengaruhi oleh berbagai faktor jenis makanan, sifat pribadi anak seperti pengetahuan tentang jajanan, kemampuan berpikir, cara memandang, dan perasaan mereka, serta kondisi sekitar (Wulandari et al., 2022). Tanpa pengetahuan yang memadai untuk mengidentifikasi jajanan yang sehat, anak-anak dapat dengan mudah terpapar risiko kesehatan.

Keamanan pangan menjadi faktor penting, dimana pangan yang tidak aman bisa menyebabkan berbagai penyakit dan kekurangan gizi, terutama pada bayi, anak-anak, lansia, dan orang yang sedang sakit (WHO, 2025). Salah satu faktor penting yang

perlu diperhatikan adalah penggunaan pewarna makanan, yaitu bahan tambahan yang digunakan untuk memperbaiki warna makanan yang berubah atau terlihat pucat selama proses pembuatan, atau untuk memberi warna agar makanan terlihat lebih menarik yang bisa menyebabkan gangguan kesehatan (Wiyono et al., 2024). Tanpa pengetahuan yang memadai untuk memilih jajanan yang sehat, anak-anak dapat dengan mudah terpapar risiko tersebut.

Menghindari risiko kesehatan akibat jajanan yang tidak sehat, pengetahuan anak sangat penting dalam memilih jajanan sehat. Jika anak tidak tahu mana jajanan yang sehat, mereka bisa memilih jajanan yang tidak baik. Dampaknya bisa berupa gangguan kesehatan, bahkan sampai menimbulkan bahaya pada anak (Wulandari et al., 2022).

Menyadari adanya potensi bahaya tersebut, maka perlu dilakukan pendidikan kesehatan dan upaya pencegahan pada anak usia sekolah. Upaya pendidikan kesehatan di sekolah ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah mengenai cara jajan yang sehat (Nofriadi et al., 2020). Penyampaian pendidikan kesehatan untuk anak efektif jika dilakukan dengan metode bermain.

Salah satu metode bermain yang efektif untuk menyampaikan pesan kesehatan kepada anak adalah melalui permainan edukatif, seperti permainan ular tangga, yang dinilai tahan lama, mendorong interaksi sosial, dan mudah diperoleh. Secara psikologis, permainan ini meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran, termasuk terkait materi kesehatan (Oktaviani & Cinintya, 2020), didukung penelitian (Swamilaksita et al., 2021), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang jajanan sehat anak sekolah. Penyuluhan melalui media ular tangga mampu menarik perhatian siswa, memotivasi mereka memahami pentingnya jajanan sehat dan menumbuhkan sikap positif terhadap konsumsi jajanan sehat.

Efektifitas metode ini menjadi relevan untuk diterapkan di daerah yang memiliki risiko tinggi terhadap konsumsi jajanan yang tidak sehat. Perilaku jajan yang tidak sehat dapat mengakibatkan berbagai masalah kesehatan, serta menghambat pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia sekolah. Peneliti memilih SD Negeri

01 Kesesi sebagai lokasi penelitian karena lingkungan sekitar sekolah memiliki risiko terkait kebiasaan jajan siswa. Selain membeli jajanan di kantin, banyak siswa juga membeli jajanan di depan sekolah yang belum tentu termasuk jajanan sehat, karena dijual secara terbuka sehingga mudah terpapar debu, populasi udara, maupun sentuhan tangan yang kurang higienis. Kondisi ini dapat berdampak buruk pada kesehatan anak, terlebih karena sistem imun tubuh mereka masih berkembang dan membuat mereka lebih rentan terhadap penyakit yang ditularkan melalui makanan yang tidak sehat.

Studi pendahuluan telah dilakukan pada tanggal 9 september 2025 terhadap 10 siswa SD Negeri 01 Kesesi dengan menggunakan panduan wawancara terstruktur. Studi pendahuluan bertujuan untuk mengetahui pengetahuan siswa mengenai keamanan jajanan sehat. Hasil studi pengetahuan menunjukkan bahwa sebanyak 3 siswa memiliki pengetahuan cukup, dan 7 siswa memiliki pengetahuan baik. Pengetahuan yang baik belum tentu menghasilkan perilaku yang baik dalam memilih jajanan, sehingga tetap diperlukan edukasi yang tepat untuk membentuk pengetahuan dan sikap siswa dengan kebiasaan jajan yang lebih sehat. Hal tersebut menarik perhatian peneliti untuk meneliti pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi.

METODE

Desain penelitian adalah rancangan yang disusun secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian secara tepat dan terarah. Penelitian yang dilakukan ini berjudul pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test post-test design*, yaitu desain penelitian yang melakukan pengukuran (*pre-test*) sebelum diberi intervensi dan kembali melakukan pengukuran (*post-test*) setelah diberi intervensi. Populasi pada penelitian yang dilakukan ini adalah seluruh siswa kelas 5-6 di SD Negeri 01 Kesesi yang berjumlah

50 siswa, yang diperoleh berdasarkan data murid semester genap tahun 2025/2026. Sampel dalam penelitian ini menggunakan metode total sampling, yaitu semua anggota kelompok tersebut menjadi sampel yang diteliti. Sampel pada penelitian ini dilakukan skrining dengan mempertimbangkan beberapa kriteria responden, yaitu kriteria inklusi siswa kelas 5-6 yang berada di SD Negeri 01 Kesesi, bersedia dan diijinkan oleh orang tua untuk menjadi responden, dan kriteria eksklusi siswa yang mengundurkan diri, siswa yang tidak berada di tempat selama penelitian berlangsung, terdapat 5 siswa yang tidak berada di tempat. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 14-15 Januari 2026. Analisis data yang digunakan menggunakan *Paired sampel t-test*.

HASIL

Penelitian ini dilaksanakan kepada 50 responden kelas 5-6 di SD Negeri 01 Kesesi dengan hasil sebagai berikut:

1. Gambaran pengetahuan dan sikap sebelum diberikan permainan ular tangga

Tabel 5 1

Gambaran pengetahuan dan sikap sebelum dilakukan permainan ular tangga

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Pengetahuan		
Baik	35	70%
Cukup	8	16%
Kurang	7	14%
Sikap		
Positif	20	40%
Netral	23	46%
Negatif	7	14%
Total	50	100%

Berdasarkan hasil penelitian sebelum diberikan intervensi berupa permainan ular tangga jajanan sehat, tingkat pengetahuan siswa menunjukkan perbedaan yang cukup jelas. Dari hasil pre-test sebagian besar responden dalam

kategori pengetahuan baik yaitu sebanyak 35 orang (70%), cukup sebanyak 8 orang (16%) dan kurang sebanyak 7 orang (14%). Pengetahuan yang baik sebanyak 35 orang (70%) sebelum diberikan permainan ular tangga ini pada sebagian besar responden menunjukkan bahwa siswa telah memiliki pemahaman awal mengenai jajanan sehat, seperti ciri-ciri jajanan yang sehat dikonsumsi dan kebiasaan memilih jajanan yang sehat di lingkungan sekolah. Pengetahuan tersebut diperoleh dari pengalaman sehari-hari serta informasi yang telah diterima sebelumnya baik dari lingkungan sekolah, keluarga, maupun media.

Berdasarkan hasil kuesioner awal, siswa masih mengalami kesalahan pada pertanyaan nomor 4, 5, 6, 7, dan 10, yang menunjukkan bahwa mereka kurang memahami ciri-ciri jajanan sehat, aspek kebersihan, serta bahaya mengonsumsi makanan tidak sehat. Namun, siswa lebih baik dalam menjawab pertanyaan nomor 1 dan 2, yang menunjukkan mereka sudah mengerti dasar tentang jajanan sehat.

Konsumsi jajanan yang tidak sehat bisa memberikan dampak baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang terhadap kesehatan anak-anak yang sedang sekolah, salah satunya yaitu dapat menyebabkan keracunan (Fitriani et al., 2022). Selain keracunan, konsumsi jajanan tidak sehat dalam jangka pendek dapat menyebabkan gangguan pencernaan seperti diare, mual, dan muntah akibat kontaminasi bakteri atau penggunaan bahan tambahan pangan yang tidak memenuhi standar keamanan. Dalam jangka panjang, kebiasaan mengonsumsi makanan tinggi gula, garam, dan lemak serta mengandung bahan berbahaya dapat meningkatkan risiko obesitas, gangguan metabolisme, penurunan daya tahan tubuh, dan penyakit tidak menular. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki pola konsumsi jajanan pada anak usia sekolah, mengingat masih banyak jajanan yang tidak memenuhi syarat kesehatan, padahal jajanan berperan penting dalam memenuhi kebutuhan energi dan zat gizi anak.

Kurangnya pengetahuan pada beberapa poin tersebut disebabkan oleh informasi kesehatan yang tidak mendalam dan kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Menurut (Swarjana, 2022), faktor informasi dan lingkungan mempengaruhi pembentukan pengetahuan seseorang. Jika informasi

hanya diberikan secara umum, maka penyerapan materi tidak efektif. Oleh karena itu, diperlukan edukasi kesehatan yang menggunakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak-anak usia sekolah dasar, agar kesenjangan pengetahuan tersebut dapat diminimalkan.

Selain pengetahuan, sikap responden sebelum diberikan permainan ular tangga juga belum optimal. Berdasarkan hasil pre-test sikap, sebagian besar responden berada dalam kategori sikap netral, yaitu sebanyak 23 orang (46%), sikap positif sebanyak 20 orang (40%) dan sikap negatif sebanyak 7 orang (14%). Sikap positif sebanyak 20 orang (40%) sebelum diberikan permainan ular tangga ini menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki kecenderungan untuk memilih jajanan yang sehat dan menghindari jajanan yang tidak sehat. Namun, jumlah responden dengan sikap positif yang masih kurang dari separo menunjukkan bahwa sikap siswa terhadap pemilihan jajanan sehat sebelum intervensi belum terbentuk secara optimal. Dominasi sikap netral menunjukkan bahwa sebagian besar responden belum memiliki kecenderungan yang kuat dan konsisten dalam memilih jajanan sehat, meskipun mereka sudah memiliki pengetahuan dasar tentang hal tersebut.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan antara tingkat pengetahuan dan sikap siswa. Sebagian besar responden telah memiliki pengetahuan yang cukup baik mengenai jajanan sehat, namun sikap yang ditunjukkan masih didominasi oleh kategori netral. Hal ini mengindikasikan bahwa pengetahuan yang dimiliki belum sepenuhnya berkembang menjadi kecenderungan perilaku yang kuat dalam memilih jajanan sehat. Pengetahuan yang berada pada ranah kognitif tidak secara otomatis membentuk sikap apabila tidak didukung oleh pengalaman langsung, pembiasaan, serta lingkungan yang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu mengoptimalkan pengetahuan menjadi sikap yang lebih positif melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif serta melibatkan partisipasi aktif siswa.

Kondisi ini menurut Swarjana (2022) sikap adalah respon tertutup yang dipengaruhi oleh pengetahuan, pengalaman, lingkungan dan informasi. Kurangnya

pembentukan sikap yang baik diduga karena informasi kesehatan yang diperoleh siswa sebelumnya kurang menarik atau belum melibatkan mereka secara aktif. karena itu, diperlukan media pendidikan yang lebih interaktif untuk mengubah sikap netral menjadi positif.

2. Gambaran pengetahuan dan sikap setelah diberikan ular tangga

Tabel 5 2

Gambaran pengetahuan dan sikap setelah dilakukan permainan ular tangga

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Pengetahuan		
Baik		
Cukup	39	78%
Kurang	7	14%
	4	8%
Sikap		
Positif	30	60%
Netral	16	32%
Negatif	4	8%
Total	50	100%

Berdasarkan hasil penelitian setelah diberikan intervensi permainan ular tangga jajanan sehat, hasil post-test pengetahuan menunjukkan adanya peningkatan. Jumlah responden yang berpengetahuan baik menjadi 39 orang (78%), cukup tetap sebanyak 7 orang (14%) dan kurang menurun menjadi 4 orang (8%). Penurunan jumlah responden dengan pengetahuan kurang menjadi 4 orang (8%) ini terjadi karena siswa memperoleh informasi mengenai jajanan sehat melalui media permainan yang bersifat interaktif dan menyenangkan, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Keterlibatan aktif siswa dalam permainan membantu memperjelas konsep-konsep yang sebelumnya kurang dipahami, terutama terkait ciri-ciri jajanan sehat dan bahaya jajanan yang tidak sehat.

Peningkatan pengetahuan terlihat dari penurunan jumlah siswa yang menjawab soal salah, terutama pada soal nomor 4 yang menurun dari 22 siswa menjadi 10 siswa, serta soal nomor 5, 6, 7 dan 10, yang kini hanya dijawab salah

oleh 8 hingga 10 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa materi tentang konsep jajanan sehat lebih mudah dipahami melalui media permainan.

Peningkatan pengetahuan ini terjadi karena permainan ular tangga melibatkan siswa secara aktif sesuai dengan Swarjana (2022). Pengalaman belajar yang menyenangkan dan materi yang disusun dengan perkembangan kognitif anak membantu siswa lebih mudah mengingat informasi. Peran edukator dalam menyampaikan materi secara terarah juga meningkatkan efektivitas intervensi, sehingga pengetahuan siswa meningkat secara merata.

Hasil post-test sikap menunjukkan adanya perubahan yang positif setelah diberikan permainan ular tangga jajanan sehat. Jumlah responden dengan sikap positif meningkat menjadi 30 orang (60%), sementara sikap netral menurun menjadi 16 orang (32%) dan sikap negatif berkurang menjadi 4 orang (8%). Penurunan sikap negatif menjadi 4 orang (8%) tersebut terjadi karena siswa tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar langsung melalui permainan. Proses belajar yang melibatkan partisipasi aktif membuat siswa lebih mudah menerima pesan kesehatan, sehingga sikap yang sebelumnya negatif atau netral dapat berubah menjadi sikap yang lebih positif terhadap pemilihan jajanan sehat. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga jajanan sehat tidak berdampak pada peningkatan pengetahuan saja, tetapi juga mampu membentuk sikap ke arah yang lebih positif dalam memilih jajanan sehat.

Perubahan sikap yang lebih positif terjadi karena proses belajar yang dilakukan dengan pengalaman langsung, sehingga pesan kesehatan lebih mudah diterima. Menurut (Swarjana, 2022), keterlibatan aktif siswa dalam permainan membuat informasi kesehatan secara bertahap memengaruhi sikap mereka. Dengan demikian, permainan ular tangga terbukti efektif sebagai media edukasi dalam meningkatkan sikap positif siswa terhadap pemilihan jajanan sehat.

3. Pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap

Tabel 5 3

Pengaruh permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap

Variabel	Periode				P value	Keterangan
	Pre-test		Post-test			
Pengetahuan					0,000	Bermakna
Baik	35	70%	39	78%		
Cukup	8	16%	7	14%		
Kurang	7	14%	4	8%		
Sikap					0,000	Bermakna
Positif	20	40%	30	60%		
Netral	23	46%	16	32%		
Negatif	7	14%	4	8%		
Total	50	100%	50	100%		

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan analisis menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga jajanan sehat terhadap pengetahuan dan sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi ($p=0,000$), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga jajanan sehat dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa.

Perubahan dalam pengetahuan responden dapat dilihat dari hasil pre-test dan post-test. Pada pre-test, mayoritas responden berada dalam kategori pengetahuan baik sebanyak 35 orang (70%), cukup sebanyak 8 orang (16%) dan kurang sebanyak 7 (14%). Setelah diberikan permainan ular tangga jajanan sehat, hasil post-test menunjukkan peningkatan jumlah responden dengan pengetahuan baik menjadi 39 orang (78%), kategori cukup tetap 7 orang (14%), sedangkan kategori kurang menurun 4 orang (8%). Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah intervensi diberikan.

Selain perubahan pengetahuan, permainan ini juga memengaruhi sikap responden. Pada pre-test, mayoritas responden berada dalam kategori netral sebanyak 23 orang (46%), positif sebanyak 20 orang (40%) dan negatif sebanyak 7 orang (14%). Setelah intervensi, hasil post-test menunjukkan peningkatan jumlah responden dengan sikap positif menjadi 30 orang (60%), sikap netral menurun

menjadi 16 orang (32%) dan sikap negatif berkurang menjadi 4 orang (8%). Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan sikap responden ke arah yang lebih positif dalam memilih jajanan sehat.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan sikap siswa meningkat, meskipun intervensi permainan ular tangga diberikan sekali. Hasil penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Meta, 2023) menyatakan bahwa permainan ular tangga diberikan empat kali dalam satu pertemuan agar pengetahuan meningkat secara signifikan. Perbedaan frekuensi tersebut menunjukkan bahwa cara media bekerja tidak hanya bergantung pada berapa kali digunakan, tetapi juga pada bagaimana intervensi dilakukan, meskipun intervensi dilakukan hanya sekali, proses pembelajaran berlangsung secara interaktif sehingga mampu memberikan rangsangan kognitif yang cukup untuk meningkatkan pemahaman dan membentuk sikap siswa terhadap jajanan sehat.

Menurut (Yudiana et al., 2024), keberhasilan kegiatan bermain dipengaruhi oleh media yang digunakan. Media pembelajaran sangat penting karena membantu menyampaikan materi secara lebih baik kepada peserta didik. Permainan ular tangga sebagai media pendidikan merupakan inovasi yang cocok untuk anak usia sekolah dasar, karena menggabungkan aktivitas bermain dan belajar sekaligus.

Hal ini sesuai dengan penelitian (Swamilaksita et al., 2021) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif sebagai media edukasi Kesehatan karena melibatkan partisipasi aktif siswa. Belajar sambil bermain membuat siswa lebih tertarik, lebih fokus dan mudah memahami materi, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

Hasil penelitian di SD Negeri 01 Kesesi menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan ular tangga jajanan sehat, pengetahuan dan sikap belum baik. Setelah diberikan intervensi, terjadi peningkatan jumlah responden yang memiliki pengetahuan baik dan sikap positif terhadap jajanan sehat. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan $p < 0,005$, yang membuktikan bahwa permainan ular tangga jajanan sehat efektif sebagai media pendidikan kesehatan dalam meningkatkan

pengetahuan dan membentuk sikap positif siswa terhadap jajanan sehat, sehingga bisa menjadi alternatif metode belajar kesehatan di sekolah dasar.

Upaya peningkatan perilaku jajan sehat tidak hanya bergantung pada edukasi di sekolah. Diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk dinas kesehatan untuk melakukan pengawasan secara berkala terhadap jajanan yang dijual di lingkungan sekolah, baik dari segi kebersihan, kandungan bahan tambahan pangan, maupun kelayakan konsumsi. Pengawasan yang berkelanjutan akan membantu menciptakan lingkungan sekolah yang aman mendukung terbentuknya perilaku jajan sehat pada siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hal-hal yang telah penulis uraikan pada bab terdahulu maka pada bagian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengetahuan siswa SD Negeri 01 Kesesi sebelum dilakukan permainan ular tangga jajanan sehat sebagian besar memiliki pengetahuan baik, 35 orang (70%), cukup sebanyak 8 orang (16%) dan kurang sebanyak 7 (14%).
2. Pengetahuan siswa SD Negeri 01 Kesesi setelah dilakukan permainan ular tangga jajanan sehat meningkat dengan pengetahuan baik menjadi 39 orang (78%), kategori cukup tetap 7 orang (14%), sedangkan kategori kurang menurun 4 orang (8%).
3. Sikap siswa SD Negeri 01 Kesesi sebelum dilakukan permainan ular tangga jajanan sehat sebagian besar memiliki sikap netral, yaitu 23 orang (46%), positif sebanyak 20 orang (40%) dan negatif sebanyak 7 orang (14%).
4. Sikap siswa SD Negeri 01 Kesesi setelah dilakukan permainan ular tangga jajanan sehat meningkat dengan sikap positif menjadi 30 orang (60%), sikap netral berkurang menjadi 16 orang (32%) dan sikap negatif menurun menjadi 4 orang (8%).

5. Hasil analisis uji statistik menunjukkan bahwa nilai p (*p value*) untuk pengetahuan sebelum dilakukan permainan ular tangga dengan pengetahuan setelah dilakukan permainan ular tangga adalah sebesar 0,000 artinya ($<0,005$), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga jajan sehat terhadap pengetahuan pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi.
6. Hasil analisis uji statistik menunjukkan bahwa nilai p (*p value*) untuk sikap sebelum dilakukan permainan ular tangga dengan sikap setelah dilakukan permainan ular tangga adalah sebesar 0,000 artinya ($<0,005$), maka terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga jajan sehat terhadap sikap pada anak sekolah di SD Negeri 01 Kesesi.

REFERENSI

- Fitriani, Lestari, L., Listari, Wahdah, Aprisa, E., Shelli, U., Ramzi, Saputra, A., & Dkk. (2022). Penyuluhan Tentang Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Anak di Sekolah Dasar Negeri 04 Tengguli. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 27. <https://media.neliti.com/media/publications/560527-penyuluhan-tentang-pentingnya-memilih-ja-936959bc.pdf>
- Meta, E. (2023). *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Nutrisi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 12, 5.
- Nofriadi, N., Anggraini, M., & Kartika, K. (2020). Edukasi Kesehatan Jajanan Sehat Pada Siswa Di SDN 15 Nagari Kubang Pipik Kecamatan Baso. *Jurnal Abdimas Kesehatan Perintis*, 1(2), 55–58. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/JAKP/article/view/405>
- Oktaviani, P., & Cinintya, N. N. (2020). Peningkatan Pengetahuan Remaja Tentang Pedoman Umum Gizi Seimbang dengan Permainan Ular Tangga Gizi di SMP PGRI 1 Surakarta. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia*, XXIV(3), 12–14.
- Swamilaksita, P. D., Sari, I. P., & Ronitawati, P. (2021). Media Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Keamanan Makanan Jajanan Anak Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 7(2). <https://doi.org/10.47007/abd.v7i2.3963>

- Syarifuddin, S., Ponseng Afni, N., Latu, S., & Ningsih Ade, N. (2022). Edukasi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah. *EJOIN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(9), 953–960. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1545>
- WHO. (2025). *Keamanan Pangan*. https://www.who.int/health-topics/food-safety#tab=tab_1
- Wiyono, W. M., Waluyo, B., & Anindito, T. (2024). Penyuluhan Hukum Tentang Perlindungan Konsumen Terhadap Tambahan Pewarna Makanan Di Desa Jetis Kecamatan Kemangkon Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03, 87. <https://wikuacitya.unwiku.ac.id/index.php/wikuacitya/article/view/163/147>
- Wulandari, N. S., Sofyana, H., Kusmiati, S., & Nursyamsiyah. (2022). Gambaran Pengetahuan dan Sikap Anak Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun Dalam Memilih Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). *Jurnal Keperawatan Indonesia Florence Nightingale*, 2, 74–75. <https://jurnal.polkesban.ac.id/index.php/jkifn/article/view/113>
- Yudiana, I. kadek E., Aprilianti, N. L. G. E. P., Novianti, N. K. E., Natania, K. R., Diantari, N. W. F., & Mofu, E. L. (2024). *Ultrang dan Numerasi Siswa* (I. B. A. L. Manuaba (ed.); Pertama). Nilacakra. https://www.google.co.id/books/edition/Ultrang_dan_Numerasi_Siswa/Xdf9EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Pengertian+%26+karakteristik+permainan+ular+tangga&pg=PA15&printsec=frontcover