

**EFEKTIVITAS MEDIA MONOPOLI TERHADAP PERUBAHAN  
PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KONSUMSI BUAH  
DAN SAYUR PADA SISWA SDN 29 GUNUNG SARIK**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik  
Kementrian Kesehatan Padang Sebagai Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Pendidikan Sarjana Kesehatan Politeknik Kesehatan Padang



Oleh:

**MUHAMMAD THORIQ SYAFTA**  
**NIM. 196110757**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN PROMOSI KESEHATAN  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG**

**2023**

## PERNYATAAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.  
Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
NIM : 196110757

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi untuk diseminarkan dihadapan Tim Penguji Prodi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang.

Padang, 13 Juni 2023

Komisi Pembimbing :

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

(Evi Maria L. Silaban SKM, MKM)  
NIP.198909102019022001

(Neni Fitra Hayati S.SiT, M.Kes)  
NIP.197107061993032001

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan

(Widdefrita SKM, MKM)  
NIP.197607192002122002

## PERNYATAAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
NIM : 196110757

Skripsi ini telah diperiksa, disetujui dan diseminarkan dihadapan Dewan Penguji Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Padang.

Padang, 15 Juni 2023

Dewan Penguji

Ketua

(Rapitos Sidiq, SKM MPH)  
NIP. 197508142005011003

Anggota

Anggota

Anggota

(Erick Zicof SKM, MKM)  
NIP. 198305012006041003

(Evi Maria Lestari Silaban SKM, MKM)  
NIP. 198909102019022001

(Neni Fitra Hayati S.SiT, M.Kes)  
NIP.197107061993032001

## **PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
NIM : 196110757  
Tempat, Tanggal Lahir : Padang, 16 Agustus 2001  
Nama PA : Rapitos Sidiq, SKM MPH  
Nama Pembimbing Utama : Evi Maria Lestari Silaban SKM, MKM  
Nama Pembimbing Pendamping : Neni Fitra Hayati S.SiT, M.Kes

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan plagiat dalam penulisan laporan hasil skripsi saya, yang berjudul “Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang”.

Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan plagiat, maka saya akan menerima sanksi yang telah ditetapkan. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Padang, Juni 2023

Muhammad Thoriq Syafta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
Tempat, Tanggal Lahir : Padang, 16 Agustus 2001  
Alamat : Komp. Griya Permata blok C2 no 1 Tabing Banda  
Gadang Nanggalo  
No HP/ Telp : 082268631876  
Status Keluarga : Anak Kandung  
Email : *thoriqsyafta@gmail.com*  
Nama Orang tua  
a. Ayah : Syafrial S.H (Alm)  
b. Ibu : Ns. Yenita Mismar Masbiran S.Kep

### Riwayat Pendidikan

| NO | PENDIDIKAN  | TAHUN TAMAT |
|----|---|-------------|
| 1  | TK Primagama  | 2007        |
| 2  | SD IT Buah Hati Padang  | 2013        |
| 3  | SMP-IT Insan Cendekia Boarding School<br>Payakumbuh                             | 2016        |
| 4  | SMA N 3 Padang  | 2019        |
| 5  | Program Studi Sarjana Terapan Promosi<br>Kesehatan Poltekkes Kemenkes RI Padang | 2023        |

**Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, Skripsi, Juni 2023**

**Muhammad Thoriq Syafta**

**Efektivitas Media Permainan Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang**

**Xii + 10 tabel, 6 gambar, 17 lampiran**

### **ABSTRAK**

Masalah gizi seperti obesitas yang dihadapi pada usia anak-anak salah satunya disebabkan oleh perilaku kurangnya konsumsi buah dan sayur. Diketahui bahwa buah dan sayur merupakan sumber pangan yang bermanfaat bagi perkembangan, pertumbuhan, dan kesehatan anak, Meskipun kebutuhannya relatif kecil, fungsi vitamin dan mineral hampir tidak dapat digantikan sehingga terpenuhinya kebutuhan konsumsi zat tersebut menjadi sangat penting

Penelitian ini merupakan penelitian *mixed method* dengan menggunakan *quasi experiment design one group pretest and posttest* dan studi eksploratif. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2023 sampai Mei 2023. Populasi adalah siswa kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik yang berjumlah 81 orang Teknik pengambilan sampel yaitu metode total sampling. Penelitian kualitatif dengan wawancara kepada siswa, tenaga kesehatan dan guru serta penelitian kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kusioner.

Hasil analisis kualitatif dihasilkannya media monopoli buah dan sayur yang sesuai kebutuhan responden. Hasil analisis univariat didapatkan kenaikan nilai rata-rata masing-masing pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi sebesar 8,05 dan 13,27, sikap sebelum dan sesudah intervensi sebesar 56,78 dan 63,33. Hasil analisis bivariat didapatkan adanya efektivitas media monopoli terhadap perubahan pengetahuan (*p-value* 0,001) dan sikap (*p-value* 0,001).

Kesimpulan penelitian adalah media monopoli efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa terkait konsumsi buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik. Saran penelitian adalah agar media permainan monopoli dapat dikembangkan dan digunakan sebagai media pembelajaran kesehatan mengenai konsumsi buah dan sayur.

Daftar bacaan : 37 (2011-2022)

Kata kunci : buah, sayur, pengetahuan, sikap, monopoli.

***Study Program in Applied Health Promotion, Undergraduate Thesis, June 2023***

***Muhammad Thoriq Syafta***

***The Effectiveness of Monopoly Game Media on the Movement of Knowledge and Attitudes About Consumption of Fruits and Vegetables in Students of SD N 29 Gunung Sarik Padang City***

***Xii + 10 tables, 6 figures, 17 attachments***

### **ABSTRACT**

*One of the nutritional problems such as obesity faced at the age of children is caused by the behavior of a lack of consumption of fruits and vegetables. It is known that fruits and vegetables are food sources that are beneficial for the development, growth, and health of children. Even though their needs are relatively small, the function of vitamins and minerals is almost irreplaceable so meeting the consumption needs of these substances is very important.*

*This research is a mixed-method study using quasi-experiments. design one group pretest and posttest and exploratory study. This research was conducted from March 2023 to May 2023. The population was students in grades IV and V of SD N 29 Gunung Sarik, totaling 81 people. The sampling technique was the total sampling method. Qualitative research by interviewing students, health workers, and teachers as well as quantitative research was carried out by distributing questionnaires.*

*The results of the qualitative analysis produced fruit and vegetable monopoly media according to the needs of the respondents. The results of the univariate analysis showed an increase in the average value of each knowledge before and after the intervention was 8.05 and 13.27, and attitudes before and after the intervention were 56.78 and 63.33. The results of the bivariate analysis found that monopoly media was effective in changing knowledge (p-value 0.001) and attitudes (p-value 0.001).*

*The study concluded that monopoly media was effective in increasing students' knowledge and attitudes regarding fruit and vegetable consumption at SD N 29 Gunung Sarik. The research suggestion is that monopoly game media can be developed and used as a health learning media regarding fruit and vegetable consumption.*

*Reading list: 37 (2011-2022)*

*Keywords: fruits, vegetables, knowledge, attitude, monopoly.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunia yang tak terhingga sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang”.

Peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mendapatkan arahan dan bimbingan, arahan dan petunjuk dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada pembimbing utama Ibu Evi Maria Lestari Silaban, SKM, MKM dan Ibu Neni Fitra Hayati, S.SiT, M.Kes sebagai pembimbing pendamping yang telah membimbing peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini hingga selesai. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Renidayati, S.Kp, M.Kep, Sp.Jiwa, Direktur Poltekkes Kemenkes Padang.
2. Ibu Widdefrita, SKM, MKM, Ketua Jurusan Promosi Kesehatan.
3. Bapak Rapitos Sidiq, SKM, MPH, sebagai Ketua Dewan Penguji dan Bapak Erick Zicof, SKM, MKM, sebagai Anggota Dewan Penguji.
4. Kepada orang tua Ibunda Yenita Mismar Masbiran, Adik Ahmad Zaki Al-farouq dan Abdul Afif Fahlevi yang telah memberikan doa restu dan dukungan kepada peneliti selama menyelesaikan pendidikan.
5. Bapak dan Ibu dosen serta staf Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang yang telah membekali ilmu sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak yang sangat peneliti sayangi yang telah ikut membantu memberi semangat dan motivasi dalam penyelesaian proposal ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

7. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Politeknik Kemenkes Padang.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti dibalas oleh Allah SWT dengan hal yang lebih baik. Sebagai manusia biasa yang tidak luput dari khilaf, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi materi maupun penulisannya. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati peneliti, mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama dibidang pendidikan dan kesehatan.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Padang, Juni 2023

Muhammad Thoriq Syafta

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| <b>PERNYATAAN PERSETUJUAN</b> .....    | i    |
| <b>PERNYATAAN PENGESAHAN</b> .....     | ii   |
| <b>PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT</b> .....  | iii  |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b> .....      | iv   |
| <b>ABSTRAK</b> .....                   | v    |
| <b>ABSTRACT</b> .....                  | vi   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....            | vii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                | ix   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....              | xi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....             | xii  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....           | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....         | 1    |
| A. Latar Belakang Masalah.....         | 1    |
| B. Rumusan Masalah .....               | 6    |
| C. Tujuan Penelitian .....             | 6    |
| D. Manfaat Penelitian .....            | 7    |
| <b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b> .....  | 10   |
| A. Konsep Buah dan Sayur .....         | 10   |
| B. Pengetahuan dan Sikap .....         | 21   |
| C. Promosi Kesehatan di Sekolah.....   | 27   |
| D. Anak Usia Sekolah.....              | 28   |
| E. Media Promosi Kesehatan.....        | 29   |
| F. Teori Lawrence Green.....           | 33   |
| G. Media Permainan Monopoli.....       | 35   |
| H. Kerangka Teori.....                 | 39   |
| I. Kerangka Konsep .....               | 41   |
| J. Definisi Operasional.....           | 42   |
| K. Definisi Istilah.....               | 43   |
| L. Hipotesis.....                      | 46   |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> ..... | 47   |
| A. Jenis dan Desain Penelitian .....   | 47   |

|  |           |
|--|-----------|
| B. Waktu dan Tempat .....                  | 48        |
| C. Populasi dan Sampel .....               | 48        |
| D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data ..... | 49        |
| E. Instrumen Penelitian.....               | 50        |
| F. Prosedur Penelitian.....                | 53        |
| G. Pengolahan dan Analisis Data.....       | 58        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>    | <b>60</b> |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....    | 60        |
| B. Karakteristik Informan Penelitian ..... | 61        |
| C. Hasil Penelitian .....                  | 61        |
| D. Pembahasan .....                        | 82        |
| E. Keterbatasan Penelitian .....           | 90        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>    | <b>92</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                | <b>94</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1. Definisi Operasional Penelitian Kuantitatif .....   | 42 |
| Tabel 2. Definisi Operasional Penelitian Kualitatif .....  | 43 |
| Tabel 3. Karakteristik Informan .....  | 61 |
| Tabel 4. Karakteristik Responden .....   | 72 |
| Tabel 5. Rata-Rata Nilai Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikannya Edukasi Menggunakan Media Monopoli Buah dan Sayur.....   | 73 |
| Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jawaban Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Media Permainan Monopoli Buah dan Sayur di SD N 29 Gunung Sarik ..... | 74 |
| Tabel 7. Rata-Rata Nilai Sikap Responden Sebelum dan Sesudah diberikan Edukasi Menggunakan Media Monopoli Buah dan Sayur .....   | 76 |
| Tabel 8. Distribusi Frekuensi Jawaban Sikap Siswa Kelas IV dan V Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Media Permainan Monopoli Buah dan Sayur di SD N 29 Gunung Sarik .....       | 77 |
| Tabel 9. Perbedaan Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Sebelum dan Sesudah menggunakan media monopoli buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik .....                               | 80 |
| Tabel 10. Perbedaan sikap Siswa Tentang Keonsumsi Buah dan Sayur Sebelum dan Sesudah menggunakan media monopoli buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik .....                                   | 81 |

## **DAFTAR GAMBAR**

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. Kerangka Teori.....                 | 40 |
| Gambar 2. Kerangka Teori Penelitian.....      | 41 |
| Gambar 3. Kerangka Konsep .....               | 42 |
| Gambar 4. Tahap Pelaksanaan .....             | 54 |
| Gambar 5. Rancangan Awal Media Monopoli ..... | 69 |
| Gambar 6. Hasil akhir media Monopoli.....     | 70 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Surat izin Penelitians
- Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 3. Informed Consent Informan
- Lampiran 4. Informed Consent Responden
- Lampiran 5. Media Monopoli Buah dan Sayur
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Pedoman Wawancara Mendalam Guru Sekolah
- Lampiran 8. Pedoman Wawancara Mendalam Tenaga Puskesmas
- Lampiran 9. Pedoman Wawancara Mendalam Ahli Desain
- Lampiran 10. Transkrip Hasil Wawancara Mendalam Informan
- Lampiran 11. Matriks Hasil Wawancara Mendalam
- Lampiran 12. Langkah P Proses
- Lampiran 13. Uji Validitas Dan Reliabilitas
- Lampiran 14. Hasil Olah Data SPSS
- Lampiran 15. Master Tabel
- Lampiran 16. Lembar Konsul
- Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia merupakan salah satu negara yang berada dalam transisi epidemiologi, di satu sisi masih mengalami masalah gizi kurang, namun di sisi lain terjadi kegemukan dan peningkatan prevalensi penyakit tidak menular terkait gizi seperti Diabetes mellitus, hipertensi, jantung koroner, stroke <sup>(1)</sup>. Masalah gizi seperti obesitas yang dihadapi pada usia anak-anak salah satunya disebabkan oleh perilaku kurangnya konsumsi buah dan sayur. Diketahui bahwa buah dan sayur merupakan sumber pangan yang bermanfaat bagi perkembangan, pertumbuhan, dan kesehatan anak, sehingga konsumsi buah dan sayur pada masa anak-anak itu merupakan suatu hal yang sangat penting <sup>(2)</sup>. Meskipun kebutuhannya relatif kecil, fungsi vitamin dan mineral hampir tidak dapat digantikan sehingga terpenuhinya kebutuhan konsumsi zat tersebut menjadi sangat penting <sup>(3)</sup>.

Perubahan pola konsumsi pangan di Indonesia menyebabkan berkurangnya konsumsi sayuran dan buah-buahan yang diikuti terjadinya perubahan pola penyakit penyebab mortalitas dan morbiditas seperti penyakit degeneratif dan metabolik <sup>(4)</sup>. Perkembangan teknologi dan sosial ekonomi mengakibatkan perubahan pola makan dari pola makan tradisional ke pola makan barat seperti *fast food* yang banyak mengandung kalori, lemak, dan kolesterol <sup>(5)</sup>.

Menurut *World Health Organization* (WHO) tahun 2017, Kurangnya konsumsi buah dan sayur dapat menyebabkan sekitar 14% kematian akibat kanker, sekitar 11% kematian akibat jantung, dan sekitar 9% kematian akibat stroke <sup>(6)</sup>. Asupan buah dan sayur yang cukup secara langsung berdampak pada asupan energi. Peningkatan asupan buah dan sayur juga memberikan efek yang menguntungkan untuk kepadatan tulang, kesehatan jantung dan mengurangi risiko penyakit tidak menular seperti penyakit jantung koroner, hipertensi, stroke, kanker, dan diabetes <sup>(7)</sup>.

Menurut Kementerian Kesehatan tahun 2014 dalam Pedoman Gizi seimbang bahwa WHO secara umum menganjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan untuk hidup sehat sejumlah 400 gram per orang tiap hari, yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 2 porsi atau 2 gelas sayur setelah dimasak dan ditiriskan) dan 150 gram buah (setara dengan 3 buah pisang ambon ukuran sedang atau 1 potong pepaya ukuran sedang atau 3 buah jeruk ukuran sedang). Bagi orang Indonesia dianjurkan konsumsi buah dan sayur sebesar 300-400 gram per orang per hari bagi anak balita dan anak usia sekolah, dan 400-600 gram per orang per hari bagi remaja dan orang dewasa <sup>(8)</sup>.

Berdasarkan data Riset Kesehatan dasar (Riskesdas) tahun 2018, didapatkan data bahwa persentase konsumsi buah dan sayur kurang dari 5 porsi per hari pada penduduk Indonesia berumur diatas 5 tahun yaitu sebesar 95,4%. Sedangkan persentase kurangnya konsumsi buah dan sayur di Sumatera Barat yaitu sebesar 96,8,% dari yang dianjurkan <sup>(9)</sup>.

Berdasarkan data Riskesdas Provinsi Sumatera Barat tahun 2018, di Kota Padang ditemukan data penduduk umur diatas 5 tahun yang tidak mengkonsumsi buah dan sayur dalam seminggu yaitu sebesar 13,79%, 68,74% penduduk umur diatas 5 tahun yang hanya mengkonsumsi buah dan sayur 1-2 porsi tiap harinya, 13,17% penduduk umur diatas 5 tahun yang hanya mengkonsumsi buah dan sayur 3-4 porsi tiap harinya dan hanya 4,3% penduduk umur diatas 5 tahun yang mengkonsumsi buah dan sayur  $\geq 5$  porsi tiap harinya <sup>(10)</sup>.

Dampak dari kurangnya konsumsi buah dan sayur yang cukup sebagai indikator sederhana gizi seimbang salah satunya yaitu berat badan yang berlebih atau *overweight*. Dari hasil skrining pada anak SD se Kota Padang pada tahun 2021, 8623 siswa sekolah dasar yang di jaring didapatkan 322 siswa sekolah dasar gemuk 159 anak obesitas. Salah satu wilayah dengan jumlah kasus obesitas tertinggi pada anak sekolah dasar yaitu di wilayah Puskesmas Belimbing sebanyak 27 siswa sekolah dasar yang mengalami masalah gizi.

Perilaku konsumsi buah dan sayur dipengaruhi oleh pengetahuan serta pemahaman tentang manfaat konsumsi buah dan sayur. Pengetahuan yang baik tentang suatu hal, akan menyebabkan seseorang bersikap positif terhadap hal tersebut sehingga juga berpengaruh terhadap keputusan dalam melakukan tindakan. Pola konsumsi buah dan sayur secara tidak langsung dapat menggambarkan pengetahuan siswa terhadap manfaat konsumsi buah dan sayur <sup>(8)</sup>.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hidayati (2017), menyatakan faktor yang mempengaruhi perilaku mengkonsumsi buah dan sayur pada anak sekolah yaitu faktor individu yaitu pengetahuan dan sikap faktor sosial ekonomi keluarga yaitu kesejahteraan keluarga, ketersediaan buah dan sayur, pendidikan ibu, dukungan keluarga, dan frekuensi makan bersama dalam keluarga, serta faktor demografi yaitu etnis, umur, dan jenis kelamin<sup>(11)</sup>.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti pada tanggal 19 November 2022, diperoleh informasi bahwa 6 dari 10 siswa masih kurang mengkonsumsi buah dan sayur setiap hari. Berdasarkan hasil wawancara tersebut juga diketahui bahwa masih sangat banyak siswa SD N 29 Gunung Sarik yang belum mengetahui manfaat konsumsi buah dan sayur setiap hari terhadap kesehatan. Serta berdasarkan observasi langsung peneliti dalam melihat perilaku konsumsi jajanan anak SD N 29 Gunung Sarik, kebanyakan siswa tersebut lebih banyak mengkonsumsi jajanan sekitar sekolah seperti kerupuk kuah, sosis bakar, bakso bakar, daripada mengkonsumsi buah dan sayur. Hal ini juga menyebabkan faktor penyebab siswa tidak mengkonsumsi buah dan sayur sehingga dapat berdampak terhadap pemenuhan gizi kesehatan anak SD N 29 Gunung Sarik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak guru pemegang UKS di SD N 29 Gunung Sarik, diketahui bahwa program UKS tidak terlaksana dalam 1 tahun belakang, hal ini dikarenakan *pandemic Covid 19* yang

mengakibatkan proses belajar mengajar di sekolah dialihkan secara online dan program UKS juga tidak berjalan semestinya. Tidak tersedianya media Kesehatan, kegiatan promosi kesehatan yang berkaitan dengan konsumsi buah dan sayur juga belum pernah dilaksanakan oleh pihak sekolah, petugas kesehatan dari puskesmas dan tidak dilibatkannya orang tua dalam edukasi konsumsi buah dan sayur dapat berdampak dalam pemenuhan gizi anak SD 29 Gunung Sarik.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Salah satunya menggunakan media permainan monopoli <sup>(12)</sup>. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Maysi (2022), permainan monopoli merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada penguasaan materi-materi pembelajaran yang akan diajarkan oleh guru dengan metode belajar sambil bermain. Sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan menyenangkan <sup>(13)</sup>.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik melaksanakan penelitian yang berjudul “Efektivitas media permainan monopoli dalam perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang”.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Apakah media permainan monopoli efektif dalam perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa SDN 29 Gunung Sarik?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli terhadap perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

### **2. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus pada penelitian ini yaitu :

- a. Untuk merancang media permainan monopoli sesuai dengan kebutuhan siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.
- b. Untuk mengetahui nilai rata-rata pengetahuan siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang mengenai konsumsi buah dan sayur sebelum dilakukan edukasi melalui media permainan monopoli buah dan sayur.
- c. Untuk mengetahui nilai rata-rata pengetahuan siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang mengenai konsumsi buah dan sayur sesudah dilakukan edukasi melalui media permainan monopoli buah dan sayur.
- d. Untuk mengetahui nilai rata-rata sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang mengenai konsumsi buah dan sayur sebelum

dilakukan edukasi melalui media permainan monopoli buah dan sayur.

- e. Untuk mengetahui nilai rata-rata sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang mengenai konsumsi buah dan sayur sesudah dilakukan edukasi melalui media permainan monopoli buah dan sayur.
- f. Untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli buah dan sayur terhadap perubahan pengetahuan dan sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis pada penelitian ini adalah agar penelitian ini dapat menjadi dedikasi ilmiah bagi pengembangan ilmu bidang pendidikan kesehatan dan ilmu perilaku khususnya Politeknik Kementrian Kesehatan Kemenkes Padang dalam menambah pemahaman dan literatur mengenai edukasi kesehatan melalui media permainan monopoli buah dan sayur siswa SDN 29 Gunung Sarik.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Lahan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai acuan maupun sumber untuk evaluasi dalam pelayanan edukasi kesehatan dan sebagai informasi akan manfaat edukasi melalui media permainan monopoli buah dan sayur terhadap perubahan tingkat

pengetahuan dan sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik mengenai konsumsi buah dan sayur.

**b. Bagi Institusi Pendidikan.**

Dapat menambah referensi khususnya mengenai efektivitas media permainan monopoli mengenai perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa SDN 29 Gunung Sarik.

**c. Bagi Peneliti Selanjutnya.**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media permainan monopoli mengenai perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa SDN 29 Gunung Sarik.

**E. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perubahan pengetahuan, sikap dan tindakan siswa SDN 29 Sungai Sarik mengenai konsumsi buah dan sayur. Penelitian ini menggunakan *mixed method*, yaitu kombinasi penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian kualitatif, dilakukan perancangan media permainan monopoli untuk edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur. Penelitian kuantitatif digunakan metode *quasy experiment design* dengan pendekatan *one group pre test* dan *post test* untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap siswa. Variabel yang

diteliti dalam penelitian ini adalah perbedaan nilai rata-rata pengetahuan dan sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik mengenai konsumsi buah dan sayur sebelum dan setelah diberikan intervensi sebagai variabel dependen dan edukasi melalui media permainan monopoli sebagai variabel independent.

Penelitian ini dilaksanakan di SD N 29 Gunung Sarik, Kota Padang pada bulan September 2022 hingga Mei 2023. Pengambilan data dilakukan dengan pengambilan data primer dan data sekunder. Data diolah dengan menggunakan komputerisasi dan dianalisis secara univariat dan bivariat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **A. Konsep Buah dan Sayur**

##### **1. Pengertian Buah dan Sayur**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buah merupakan bagian tumbuhan yang berasal dari bunga dan biasanya berbiji sedangkan sayur merupakan daun-daunan, tumbuh-tumbuhan polong tau bijian, dan sebagainya yang dapat dimasak. Secara umum sayuran dan buah-buahan merupakan sumber berbagai vitamin, mineral, dan serat pangan <sup>(14)</sup>. Sebagian vitamin, mineral yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan berperan sebagai antioksidan atau penangkal senyawa jahat dalam tubuh. Berbeda dengan sayuran, buah-buahan juga menyediakan karbohidrat terutama berupa fruktosa dan glukosa. Sayur tertentu juga menyediakan karbohidrat , seperti wortel dan kentang sayur. Sementara buah tertentu juga menyediakan lemak tidak jenuh seperti buah alpokat dan buah merah. Oleh karena itu konsumsi sayuran dan buah-buahan merupakan salah satu bagian penting dalam mewujudkan gizi seimbang <sup>(8)</sup>.

Didalam sayuran dan buah juga terdapat vitamin yang bekerja sebagai antioksidan. Antioksidan dalam sayur dan buah bekerja

dengan cara mengikat lalu menghancurkan radikal bebas dan mampu melindungi tubuh dari reaksi oksidatif yang menghasilkan racun <sup>(15)</sup>.

## **2. Kandungan Buah dan Sayur**

Buah dan sayuran banyak mengandung vitamin serta mineral dan sangat baik untuk Kesehatan manusia. Seperti vitamin A, vitamin D, vitamin E, vitamin K, vitamin C, vitamin B, Mg (zat magnesium), Fe (zat besi), zat fosfor, dan asam folat <sup>(15)</sup>.

Berikut kandungan zat gizi yang terdapat dalam buah dan sayur yaitu <sup>(14,16,17)</sup>:

### **a. Vitamin**

Vitamin adalah senyawa kimia yang sangat esensial, walaupun tersedianya dalam tubuh dalam jumlah demikian kecil, diperlukan sekali bagi Kesehatan dan pertumbuhan tubuh yang normal. Adapun jenis vitamin yang terdapat dalam buah dan sayur :

#### **1) Vitamin A**

Vitamin A berfungsi dalam menjaga kesehatan mata dan kulit, dan defisiensi vitamin A akan menyebabkan rabun senja, xerosis pada kornea dan kebutaan. Vitamin A pada pangan hewani merupakan bentuk aktif, banyak ditemukan pada hati, minyak ikan, susu, mentega, dan telur. Pangan nabati merupakan provitamin A, terdapat pada alpukat,

sirsak, apel, belimbing, jambu biji, kiwi, manga, melon, papaya, wortel, tomat, semangka, ubi jalar, bayam dan daun singkong.

## 2) Vitamin D

Vitamin D berfungsi dalam mineralisasi tulang, yaitu dengan cara merangsang sintesis protein pengikat kalsium dan fosfor pada mukosa usus halus. Defisiensi vitamin D akan menyebabkan riketsia (pada anak-anak) dan osteomalasia (pada orang dewasa). Sumber Vitamin D umumnya berasal dari pangan hewani seperti minyak hati ikan, kuning telur dan mentega dan jeruk.

## 3) Vitamin E

Vitamin E berfungsi sebagai antioksidan. Vitamin E berada dalam lapisan fosfolipida membrane sel dan berperan dalam melindungi asam lemak tidak jenuh ganda sebagai komponen utama membran sel dari serangan oksidasi radikal bebas. Defisiensi Vitamin E dapat menimbulkan kemandulan (sterilitas), kerusakan syaraf otot penggerak, dan kemunduran hipofisa dan kelenjar gondok. Vitamin E berasal dari sumber pangan seperti kuning telur, susu, lemak, daging, hati dan terutama dari taoge, dan

kecambah kacang hijau. Adapun buah dan sayur yang mengandung vitamin E yaitu alpukat, mangga, kiwi, pisang, tomat, brokoli, bayam, labu dan kacang tanah.

#### 4) Vitamin K

Vitamin K berfungsi dalam proses pembekuan darah sehingga dapat mencegah terjadinya perdarahan, terutama pada saat operasi. Kekurangan Vitamin K menjadikan proses koagulasi darah akan terhambat akibat produksi protrombin. Pangan sebagai sumber vitamin K adalah hati, kuning telur, buah seperti alpukat dan kiwi serta sayuran hijau seperti bayam, kubis, dan bunga kol.

#### 5) Vitamin C

Vitamin C berfungsi sebagai koenzim dan antioksidan, sintesis kolagen, berperan dalam absorpsi dan metabolisme besi, serta absorpsi kalsium. Kekurangan Vitamin C dapat menyebabkan timbulnya skorbut yang ditandai dengan Lelah, lemah, nafas pendek, kejang otot, kurang nafsu makan, kulit menjadi kering, perdarahan gusi, serta rambut rontok. Pangan sumber Vitamin C umumnya berasal dari pangan nabati seperti jeruk, nenas, rambutan,

papaya, tomat, daun singkong, kembang kol, jagung, ubi jalar dan daun papaya.

#### 6) Vitamin B

Vitamin B berfungsi sebagai metabolisme karbohidrat, mempengaruhi keseimbangan air di dalam tubuh, dan mempengaruhi penyerapan zat lemak dalam usus. Kekurangan Vitamin B dapat menyebabkan beri-beri yang ditandai dengan gangguan pencernaan, sulit buang air besar, mudah Lelah, dan rasa semutan. Sumber utama Vitamin B adalah sereal tumbuk atau setengah giling, kacang-kacangan, daging, kuning telur, putih telur, ragi dan susu serta dari buah dan sayur seperti kiwi, buah naga, semangka, pisang, kacang Panjang dan kangkung.

#### b. Mineral.

##### 1) Magnesium

Magnesium berfungsi dalam mengaktifkan enzim enzim tubuh untuk dikonversi karbohidrat, protein, dan lemak menjadi energi. Kekurangan magnesium

mempengaruhi semua jaringan tubuh. Magnesium diperoleh dari sumber alami yaitu dari hampir semua bahan makanan, terutama dari sayuran hijau yang kandungan porfirin dan khlorofilnya cukup tinggi.

## 2) Fe

Fungsi Fe dalam tubuh yaitu mempengaruhi semua proses perombakan dan pembentukan zat. Kekurangan Fe akan menyebabkan anemia, yaitu pengikisan simpanan Fe tubuh sehingga mengakibatkan kadar hemoglobin menurun. Adapun buah dan sayur yang mengandung zat besi yaitu sirsak, apel, manga, bayam, kangkong, kacang panjang, kubis, dan timun.

## 3) Fosfor

Fosfor berperan dalam kalsifikasi tulang dan gigi, serta berperan penting dalam reaksi metabolisme penghasil energi. Pangan sebagai sumber fosfor adalah pangan yang jua merupakan sumber protein (daging, ayam, ikan, telur, susu, dan kacang-kacangan).

### 3. Penggolongan Buah dan Sayur

Berdasarkan warna nya buah dan sayur digolongkan menjadi beberapa warna yaitu (18) :

a. Biru/ Ungu.

Mengonsumsi buah dan sayuran berwarna biru/ungu akan membantu menjaga kesehatan saluran kemih, menjaga fungsi ingatan, pertambahan usia secara sehat. Sayuran berwarna biru/ungu mengandung berbagai macam fitokimia yang bermanfaat bagi Kesehatan. Sayuran berwarna biru/ ungu antara lain seperti kol ungu, plum, terong.

b. Hijau

Buah dan sayuran yang berwarna hijau bermanfaat untuk menurunkan risiko beberapa jenis kanker, menjaga Kesehatan penglihatan, menguatkan tulang dan gigi. Sayuran hijau banyak mengandung fitokimia yang kuat seperti *lutein* dan *indoles* yang memiliki anti-oksidan dan manfaat lain untuk menjaga Kesehatan. Perbanyaklah konsumsi sayuran berwarna hijau seperti asparagus, bayam, brokoli, buncis, daun selada, daun bawang, kacang hijau, katuk, kacang polong, kacang kapri, kacang panjang, kol hijau, ketimun, labu siam, oyong, paprika hijau, sawi, dan seledri.

c. Putih.

Konsumsi buah dan sayuran berwarna putih bermanfaat untuk menjaga kesehatan jantung, menjaga tingkat kolesterol yang sudah baik, serta menurunkan risiko sejumlah jenis kanker. Beberapa contoh sayuran putih adalah kembang kol, bawang putih, bawang Bombay, jahe, jamur, lengkuas, lobak, talas, dan ubi putih.

d. Kuning/ orange.

Sayuran berwarna kuning atau oranye dapat memberikan manfaat pada Kesehatan jantung, Kesehatan penglihatan, system kekebalan tubuh, serta menurunkan risiko beberapa jenis kanker. Sayuran kuning mengandung berbagai jumlah dan macam antioksidan, seperti vitamin C dan juga *carotenoids* serta *bioflavonoids*. Beberapa contoh sayuran berwarna kuning dan oranye, seperti jagung, labu parang, Nangka muda, papaya, timun mas, timun suri, ubi, dan *butternut squash*.

e. Merah.

Buah dan sayuran berwarna merah mempunyai antioksidan yang kuat dan dikenal sebagai *resveratrol*. Antioksidan ini memiliki sifat anti-inflamasi dan dapat membantu menurunkan risiko penyakit jantung dan kanker. Zat gizi lain yang terkandung dalam buah dan sayuran berwarna merah adalah likopen, dapat ditemukan pada semangka dan tomat. Likopen

dikenal untuk melawan kanker, terutama kanker prostat. Beberapa contoh buah dan sayuran berwarna merah, seperti paprika merah, cabe merah, bawang merah, buah bit, dan delima.

#### **4. Manfaat Buah dan Sayur**

Manfaat buah dan sayur mayur bagi Kesehatan pada jenis buah-buahan dan sayuran yang memiliki kandungan rendah lemak, garam, dan gula dan mampu menyediakan sumber yang baik berupa serat makanan yang dapat melindungi badan dari serangan berbagai macam penyakit. Dalam buah buahan serta sayuran terdapat banyak sekali vitamin dan mineral yang sangat baik untuk Kesehatan manusia. Seperti misalnya vitamin A, vitamin C, vitamin E, zat magnesium, seng, zat fosfor dan asam folat. Pada sayuran dan buah banyak mengandung fitokimia, atau 'bahan kimia tanaman', yang zat aktif dan dapat membantu melindungi tubuh dari serangan berbagai macam penyakit<sup>(15)</sup>.

#### **5. Kecukupan Konsumsi Buah dan Sayur**

Menurut Kementerian Kesehatan tahun 2014 dalam Pedoman Gizi seimbang bahwa *World Health Organization* (WHO), secara umum menganjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan untuk hidup sehat sejumlah 400 gram perorang perhari, yang terdiri dari 250 gram sayur (setara dengan 2 1/2 porsi atau 2 1/2 gelas sayur setelah dimasak dan ditiriskan) dan 150 gram buah. (setara dengan 3 buah pisang ambon ukuran sedang atau 1 1/2 potong pepaya ukuran sedang atau 3

buah jeruk ukuran sedang). Bagi orang Indonesia dianjurkan konsumsi sayuran dan buah-buahan 300-400 gram perorang perhari bagi anak balita dan anak usia sekolah, dan 400-600 gram perorang perhari bagi remaja dan orang dewasa. Sekitar dua-pertiga dari jumlah anjuran konsumsi sayuran dan buah-buahan tersebut adalah porsi sayur <sup>(8)</sup>.

Sayur harus dimakan 2 porsi tiap hari, dengan ukuran satu porsi yang sama dengan satu mangkuk sayuran segar atau setengah mangkuk sayuran matang. Sebaiknya sayuran dimakan segar atau dikukus, karena jika direbus cenderung melarutkan vitamin dan mineral. Buah-buahan harus dimakan 2-3 kali sehari. Contohnya setiap kali makan setengah mangkuk buah yang diiris, satu gelas jus atau satu buah jeruk, apel, jambu biji atau pisang <sup>(15)</sup>.

## **6. Faktor Penyebab Konsumsi Buah dan Sayur**

Menurut Dewantari dan Widiani (2011) dalam Winda Kharisma Putra (2016) faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah yaitu <sup>(19)</sup>:

### **a. Pengetahuan Gizi Anak**

Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang terjadi setelah orang melakukan penginderaan suatu objek tertentu. Penginderaan dilakukan menggunakan panca indera manusia, yakni indera penglihatan, penciuman, pendengaran, rasa dan raba. Pengetahuan manusia sebagian besar diperoleh melalui indera

penglihatan dan pendengaran. Pengetahuan gizi yang baik merupakan faktor penting dalam menentukan sikap dan perilaku anak terhadap makanan. Semakin memiliki pengetahuan gizi yang baik, seorang individu akan semakin mempertimbangkan jenis dan kualitas makanan yang akan dipilih untuk dikonsumsi.

b. Ketersediaan buah dan sayur.

Kemampuan untuk menyediakan sayur dan buah di rumah, baik dari hasil pembelian atau hasil dari perkebunan di sekitar rumah. Buah dan sayur yang tersedia di rumah dipilih dan didapatkan oleh orangtua yang berbelanja atau berkebun. Jenis makanan yang tersedia lebih banyak mempunyai peluang yang lebih besar untuk dikonsumsi, sedangkan jenis makanan yang tidak tersedia tidak akan dikonsumsi orang. Jadi upaya untuk menyediakan lebih banyak buah dan sayuran di rumah dapat meningkatkan konsumsi jenis makanan.

c. Pendidikan Orang tua

Pendidikan merupakan tingkat pendidikan formal tertinggi yang telah dicapai oleh seseorang. Pendidikan formal dan keikutsertaan dalam pendidikan non formal sangat penting dalam menentukan status kesehatan. Tingkat pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas bahan makanan yang dikonsumsi. Semakin tinggi tingkat pendidikan, maka akan semakin positif

sikap seseorang terhadap gizi makanan sehingga semakin baik pula konsumsi bahan makanan sayur dan buah dalam keluarga.

## **7. Akibat Kekurangan Konsumsi Buah dan Sayur**

Dampak kekurangan buah dan sayur tentu tidak dalam jangka pendek. Kandungan dalam buah-buahan dan sayuran sangat dibutuhkan oleh tubuh. Serat, misalnya, akan membantu memperlambat penyerapan gula sehingga kadar gula di dalam tubuh tidak berlebihan dan stabil sehingga dapat mencegah penyakit Diabetes melitus dan penyakit pembuluh darah lainnya<sup>(20)</sup>.

## **B. Pengetahuan dan Sikap**

### **1. Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan pedoman dalam membentuk Tindakan seseorang (*Overt Behavior*). Berdasarkan pengalaman dan penelitian, diperoleh bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak disadari pengetahuan<sup>(21)</sup>.

Pengetahuan adalah hasil pengindraan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indra yang dimilikinya (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Sebagian

besar pengetahuan seseorang diperoleh melalui indra pendengaran (telinga), dan indra penglihatan (mata) <sup>(22)</sup>.

## 2. Tingkatan Pengetahuan

Secara garis besarnya dibagi dalam 6 tingkat pengetahuan, yakni <sup>(22)</sup> :

### a. Tahu (*Know*) :

Tahu diartikan hanya sebagai *recall* ( memanggil ) memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu.

### b. Memahami (*Comprehension*) :

Memahami suatu objek bukan sekedar tahu terhadap objek tersebut, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi orang tersebut harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui tersebut.

### c. Aplikasi (*Application*) :

Aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan atau mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi yang lain.

### d. Analisis (*Analysis*) :

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan atau memisahkan, kemudian mencari hubungan antara

komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah atau objek yang diketahui.

e. Sintesis (*Synthesis*) :

Sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam satu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.

f. Evaluasi (*Evaluation*) :

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

### 3. Pengukuran Pengetahuan

Dalam pengukuran pengetahuan, skala yang digunakan adalah Skala Guttman. Data yang diperoleh berupa data rasio. Skala Guttman dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda dan dapat dibuat dalam bentuk checklist. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui pengisian angket atau wawancara

tentang materi yang akan diukur pada subjek penelitian atau yang biasa disebut responden <sup>(23)</sup>.

#### **4. Sikap**

Sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan <sup>(21)</sup>. Sikap adalah juga respons tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan <sup>(22)</sup>.

#### **5. Tingkatan Sikap**

Sikap juga mempunyai tingkat- tingkat berdasarkan intensitasnya, sebagai berikut <sup>(22)</sup> :

a. Menerima (*Receiving*) :

Menerima diartikan bahwa orang atau subjek mau menerima stimulus yang diberikan (objek).

b. Menanggapi (*Responding*) :

Menanggapi disini diartikan memberikan jawaban atau tanggapan terhadap pertanyaan atau objek yang dihadapi.

c. Menghargai (*Responding*) :

Menghargai diartikan subjek atau seseorang memberikan nilai yang positif terhadap objek atau stimulus, dalam arti

membahasnya dengan orang lain, bahkan mengajak atau mempengaruhi atau menganjurkan orang lain merespons.

d. Bertanggung jawab (*Responsible*) :

Sikap yang paling tinggi tingkatnya adalah bertanggung jawab terhadap apa yang telah diyakininya. Seseorang yang telah mengambil sikap tertentu berdasarkan keyakinannya, dia harus berani mengambil risiko bila ada orang lain yang mencemoohkan atau adanya risiko lain.

## 6. Pengukuran Sikap

Pengukuran sikap dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung dapat ditanyakan bagaimana pendapat responden terhadap sesuatu. Secara tidak langsung dapat dilakukan dengan pernyataan hipotesis kemudian dinyatakan pendapat responden melalui kuisioner (24).

Skala yang digunakan untuk pengukuran sikap adalah Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial. Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat *negative*, antara lain (24) :

a. Pertanyaan positif

Adanya respon setuju terhadap pernyataan yang diberikan dengan perincian skor sebagai berikut :

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Sangat Setuju (SS)        | : 5 |
| Setuju (S)                | : 4 |
| Ragu-ragu (RG)            | : 3 |
| Tidak Setuju (TS)         | : 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | : 1 |

b. Pernyataan *negative*

Adanya respon tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan, dengan rincian skor nilai sebagai berikut :

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| Sangat Setuju (SS)        | : 1 |
| Setuju (S)                | : 2 |
| Ragu-ragu (RG)            | : 3 |
| Tidak Setuju (TS)         | : 4 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | : 5 |

Cara menentukan nilai skala menggunakan cara sederhana. Pemberian skor skala dengan memberikan bobot dalam setiap kategori jawaban. Dari jawaban responden terhadap setiap

pernyataan akan diperoleh distribusi frekuensi respon dari setiap kategori jawaban <sup>(24)</sup>.

## **C. Promosi Kesehatan di Sekolah**

### **1. Pengertian Promosi Kesehatan di Sekolah**

Upaya promosi kesehatan di sekolah merupakan upaya kesehatan masyarakat yang paling efektif dalam pengembangan perilaku kesehatan, karena sekolah merupakan komunitas yang telah terorganisasi, sehingga mudah dijangkau dalam pelaksanaan usaha kesehatan masyarakat dan anak sekolah mempunyai presentase yang paling tinggi dibandingkan kelompok umur yang lain <sup>(25)</sup>.

Pendidikan kesehatan pada anak sekolah merupakan kelompok yang sangat peka untuk menerima perubahan tau pembaharuan, karena kelompok anak sekolah sedang berada dalam taraf ini anak dalam kondisi peka terhadap stimulus sehingga mudah dibimbing, diarahkan dan ditanamkan kebiasaan- kebiasaan yang baik, termasuk kebiasaan hidup sehat <sup>(25)</sup>.

Tujuan promosi Kesehatan disekolah adalah untuk meningkatkan derajat kesehatan masyarakat sekolah, mencegah dan memberantas penyakit menular dikalangan masyarakat sekolah dan masyarakat umum dan memperbaiki dan memulihkan kesehatan masyarakat sekolah melalui sekolah <sup>(25)</sup>.

Prinsip promosi Kesehatan di sekolah adalah menciptakan sekolah sebagai komunitas yang mampu meningkatkan kesehatan. Oleh sebab itu, menciptakan lingkungan sekolah yang sehat yaitu pemeliharaan kebersihan perorangan dan lingkungan <sup>(25)</sup>.

#### **D. Anak Usia Sekolah**

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia 6 hingga 12 tahun. Pada fase ini, anak mulai mengenal lingkungan baru yaitu sekolah. Sebagian besar waktu anak banyak dihabiskan diluar rumah untuk sekolah dan juga bermain bersama teman- temannya. Karena kegiatannya tersebut, aktivitas fisik anak juga meningkat sehingga kebutuhan gizi anak pun ikut meningkat. Pada masa ini, anak belajar untuk mengenal lingkungan baru, anak lebih mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya, seperti pengaruh teman sebaya. Kebiasaan makan juga dapat berubah karena pengaruh lingkungan sekitar pada masa ini. Oleh karena itu, anak sebaiknya mendapat berbagai macam informasi, termasuk informasi mengenai pola dan perilaku makan yang baik <sup>(18)</sup>.

Kebutuhan gizi untuk anak laki-laki dan anak perempuan adalah sama sampai batas usia 9 tahun (menjelang pubertas). Pada usia 10-12 tahun, kebutuhan gizi pada anak laki-laki lebih besar dari pada anak perempuan. Hal ini terjadi karena aktivitas fisik anak laki-laki biasanya lebih besar dari pada anak perempuan. Aktivitas fisik yang lebih tinggi mendorong anak laki-laki untuk makan lebih banyak sehingga juga diperlukan vitamin dan

mineral yang lebih besar jumlahnya untuk membantu metabolisme zat gizi makro<sup>(18)</sup>.

## **E. Media Promosi Kesehatan**

### **1. Pengertian Media Promosi Kesehatan**

Media promosi Kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menyampaikan informasi dan pesan Kesehatan oleh komunikator, baik berupa media cetak, elektronika dan media luar ruang. Dengan itu sasaran dapat meningkatkan pengetahuannya yang kemudian diharapkan menjadi perubahan pada perilaku kearah yang positif di bidang Kesehatan<sup>(26)</sup>.

### **2. Perancangan Media Promosi Kesehatan dengan “P proses”**

*P-Prosess* adalah kunci untuk mendesain strategi komunikasi yang sistematis, rasional, *responsive*, praktis, dan strategis.dikembangkan oleh Johns Hopkins *University Center for Communication Programs*. Untuk mendesain program komunikasi Kesehatan sejak 1982. P-proses telah direvisi untuk meraih tujuan baik “*Health Communication*” secara khusus maupun seluruh perubahan dibidang komunikasi strategis umum dalam dekade terakhir<sup>(27)</sup>.

P-Proses merupakan proses penyusunan perencanaan komunikasi yang praktis dan strategis, mencakup 5 (lima) Langkah, yaitu<sup>(27)</sup> :

a. *Analisis* (Analisis).

Analisis adalah Langkah pertama dalam mengembangkan program komunikasi yang efektif, program ini dibangun berdasarkan pengalaman masa lalu yang telah terdokumentasi dengan baik. Analisis situasi adalah melakukan keseluruhan analisis komunikasi dan khalayak secara rinci yaitu :

- a) Melakukan analisis partisipasi, pada tingkat nasional dan internasional, mengidentifikasi mitra untuk membantu memulai perubahan kebijakan dan memperkuat intervensi komunikasi.
  - b) Melakukan analisis sosial dan perilaku, dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan perilaku peserta pada tingkat individu.
  - c) Menilai komunikasi dan kebutuhan pelatihan, menganalisis khalayak dengan menggunakan akses media, kapasitas kebutuhan penguatan media local, media tradisional, LSM, dan komunikasi instansi, kapasitas organisasi mitra dan kebutuhan sumber daya lainnya.
- b. *Strategic Design* (Desain Strategis).

Desain strategis yaitu perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang meliputi :

- a) Menetapkan tujuan komunikasi yang spesifik, terukur, tepat, realistis, dan tepat waktu.
- b) Mengembangkan pendekatan dan penempatan program.

- c) Menentukan saluran, pertimbangkan koordinasi, pendekatan multimedia untuk dampak sinergis.
- d) Menyusun rencana pelaksanaan.
- e) Mengembangkan rencana pemantauan dan evaluasi.

c. *Development and Testing* (Pengembangan dan pengujian).

Mengembangkan konsep, bahan, pesan, cerita, dan proses partisipatif menggabungkan ilmu pengetahuan dan seni. Bagian dari pengembangan dan pengujian ini adalah :

- a) Pengembangan, Langkah ini dapat melibatkan pengembangan pedoman, alat, peralatan, mungkin termasuk fasilitasi manual untuk interaksi kelompok.
- b) Pengujian, pengujian dengan pemangku kepentingan dari khalayak yang akan dicapai melalui pra-tes mendalam dari bahan, pesan, dan semua tingkatan khalayak.
- c) Merevisi, melakukan perubahan berdasarkan hasil pretest untuk pesan, cerita, atau proses partisipatif yang tidak dipahami dengan benar.
- d) Tes ulang, bahan tes ulang untuk memastikan revisi dilakukan dengan baik.

d. *Implementation and Monitoring* (Implementasi dan pemantauan).

Implementasi menekankan partisipasi, fleksibilitas, dan pelatihan yang maksimum. Pemantauan melibatkan hasil

pelacakan untuk memastikan bahwa semua kegiatan berlangsung seperti yang direncanakan dan adanya potensi masalah yang segera ditangani. Bagian dari implementasi dan pemantauan yaitu :

- a) Memproduksi dan menyebarluaskan, Mengembangkan dan menerapkan rencana diseminasi yang mungkin termasuk pemerintah daerah, LSM, sektor swasta, yang sesuai, dan media.
  - b) Pelatihan pelatih dan pekerja lapangan.
  - c) Memobilisasi peserta inti, Berbagi informasi, hasil, dan kepercayaan dengan para mitra, dan masyarakat
  - d) Mengelola dan memantau program: Periksa hasil program untuk memastikan kualitas dan konsistensi, sekaligus : memaksimalkan partisipasi.
  - e) Menyesuaikan program berdasarkan pemantauan.
- e. *Evaluation and Replanning* (Evaluasi dan perencanaan ulang).

Evaluasi adalah mengukur seberapa baik program mencapai tujuannya. Hal ini dapat menjelaskan mengapa program efektif (atau tidak) termasuk dampak kegiatan yang berbeda pada khalayak yang berbeda.

### **3. Tujuan Penggunaan Media Promosi Kesehatan**

Notoatmodjo (2015) mengatakan bahwa tujuan dari penggunaan media promosi kesehatan, yaitu <sup>(26)</sup> :

- a) Media dapat mempermudah penyampaian informasi.
- b) Media dapat menghindari kesalahan persepsi.
- c) Media dapat memperjelas informasi yang disampaikan.
- d) Media dapat mempermudah pengertian.
- e) Media dapat menampilkan objek yang dapat ditangkap dengan mata.
- f) Media dapat memperlancar komunikasi, dan sebagainya.

#### **4. Jenis Media Promosi Kesehatan**

Jenis media promosi kesehatan terdapat banyak inovasi. Media promosi Kesehatan dibagi menjadi 3 macam, sebagai berikut (26) :

- a) Media cetak Media cetak merupakan media statis yang mengutamakan pesan visual. Seperti poster, leaflet, brosur, majalah, surat kabar, lembar balik, dll.
- b) Media elektronika Media elektronika yaitu media yang bergerak dan dinamis. Contohnya seperti TV, radio, film, video animasi, CD, dll.
- c) Media luar ruangan Media luar ruangan yaitu media yang menyampaikan pesannya diluar ruangan umum. Seperti banner, reklame dll.

#### **F. Teori Lawrence Green**

1. *Factor predisposing* (Faktor Predisposisi)

Merupakan faktor yang dapat mempermudah dan mendasari terjadinya perubahan perilaku atau tindakan pada individu maupun masyarakat. Faktor predisposisi meliputi pengetahuan, sikap, kepercayaan, nilai-nilai, dan persepsi yang berhubungan dengan motivasi individu maupun masyarakat untuk bertindak atau berperilaku.

## 2. *Factor Enabling* (Faktor Pemungkin)

Sebagai faktor yang memungkinkan atau yang memfasilitasi terjadinya perilaku atau tindakan. Faktor pemungkin adalah keterampilan dan sumber daya yang diperlukan untuk melakukan perilaku kesehatan. Sumber daya meliputi fasilitas pelayanan kesehatan, tenaga kerja, sekolah, klinik penjangkauan, dan sumber daya lainnya. Faktor pemungkin juga mencakup aksesibilitas sumber daya yang meliputi biaya, jarak, transportasi yang tersedia, jam buka pelayanan, dan sebagainya. Keterampilan tenaga kesehatan juga termasuk ke dalam faktor pemungkin.

## 3. *Factor Reinforcing* (Faktor Penguat)

Merupakan faktor yang dapat memperkuat atau terkadang justru memperlunak untuk terjadinya perilaku (menentukan apakah perilaku kesehatan didukung). Faktor penguat akan memperkuat perilaku dengan memberikan Promosi penghargaan secara terus menerus pada perilaku dan berperan pada terjadinya pengulangan. Pengetahuan,

sikap, dan fasilitas yang tersedia terkadang belum menjamin terjadinya perilaku seseorang atau masyarakat<sup>(28)</sup>.

## **G. Media Permainan Monopoli**

### **1. Pengertian Permainan Monopoli**

Media yang dipilih untuk penelitian ini yaitu Permainan monopoli adalah suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada menguasai. Maksudnya menguasai dalam permainan adalah menguasai materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Media permainan monopoli merupakan salah satu media yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi menyenangkan<sup>(13)</sup>.

Menurut Ulfaeni (2017), Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran karena kebanyakan siswa sudah mengetahui permainan tersebut. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memperoleh banyak pengetahuan dan materi yang dipelajari. Tujuan utama dari permainan monopoli ini sebenarnya sama dengan permainan monopoli pada umumnya yaitu menguasai, maksud dari penguasai adalah menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada permainan monopoli tersebut<sup>(29)</sup>.

### **2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Monopoli**

Dalam menggunakan permainan monopoli ini terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan diantaranya<sup>(30)</sup> :

a. Manfaat Media Permainan

- 1) Siklus perakitan sangat mudah.
- 2) Tidak membutuhkan tempat yang luas.
- 3) Perawatan dan pemeliharannya umumnya sederhana.
- 4) Permainan ini memiliki banyak komponen sehingga dapat mempersiapkan ketelitian dan kesabaran peserta didik untuk membersihkan setelah digunakan.
- 5) Dapat dimainkan oleh lebih dari 5 orang.
- 6) Pemain bisa merasakan kesenangan dan minat.

b. Hambatan Media Permainan Monopoli

- 1) Tidak dapat dimainkan secara mandiri (minimal 3 individu).
- 2) Itu harus digunakan untuk mengerjakan ide-ide pemahaman.
- 3) Sepotong waktu harus berlalu untuk memulai permainan, karena anda harus membagi uang tunai.

**3. Spesifikasi Permainan Monopoli Buah dan Sayur**

Monopoli Buah dan Sayur merupakan modifikasi dari monopoli sebenarnya, beberapa rincian modifikasi Monopoli Buah dan Sayur, sebagai berikut:

a. Banner Monopoli Buah dan Sayur

Banner Monopoli Buah dan Sayur ini dimodifikasi dari sebelumnya berbahan kertas atau papan, kali ini didesain menggunakan bahan banner yang berukuran 200x200 cm, yang terdiri dari kotak dengan rincian, sebagai berikut:

- 1) 1 kotak *Start*
- 2) 1 kotak *Finish*
- 3) 1 kotak perintah maju 2 langkah
- 4) 1 kotak perintah mundur 1 langkah
- 5) 1 kotak perintah mundur 2 langkah
- 6) 2 kotak perintah ambil kartu buah
- 7) 2 kotak perintah ambil kartu sayur
- 8) 1 kotak obesitas
- 9) 1 kotak masuk rumah sakit
- 10) 1 kotak *free parking*
- 11) 12 kotak pertanyaan mengenai materi konsumsi buah dan sayur

d. Desain Awal Monopoli buah dan sayur.

Tampilan desain awal pada monopoli buah dan sayur ini sebagai berikut:

- 1) Pada tengah-tengah monopoli buah dan sayur akan di berikan gambar buah dan sayur dan dua kotak untuk tempat kartu buah dan sayur.
  - 2) Kotak sudut akan menggunakan macam-macam gambar sudut seperti kotak *start*, kotak obesitas, kota masuk rumah sakit dan kotak *free parking*.
  - 3) Kotak *start* akan menggunakan gambar anak sekolah.
  - 4) Kotak *finish* akan menggunakan gambar bendera finish.
  - 5) Kotak dana umum akan menggunakan gambar buah.
  - 6) Kotak kesempatan akan menggunakan gambar sayur.
- e. Alat permainan monopoli buah dan sayur
- 1) Media kartu terdiri dari beberapa kartu yang berisikan pertanyaan, perintah dan jawaban.
  - 2) Kartu bergambar yang berisikan jawaban dari pertanyaan
  - 3) Dadu, pion dan lain lain.
- f. Cara bermain monopoli buah dan sayur
- 1) Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
  - 2) Tiap kelompok menunjuk perwakilan tiap kelompok yang terdiri dari :
    - 1 orang sebagai pion media monopoli
    - 1 orang sebagai pelempar dadu
  - 3) Permainan dimulai dari kotak Start dan berakhir di kotak Finish.
  - 4) Setiap pemain yang menduduki kotak sesuai lemparan dadu harus menerima dan membacakan kartu informasi yang diberikan oleh wasit.

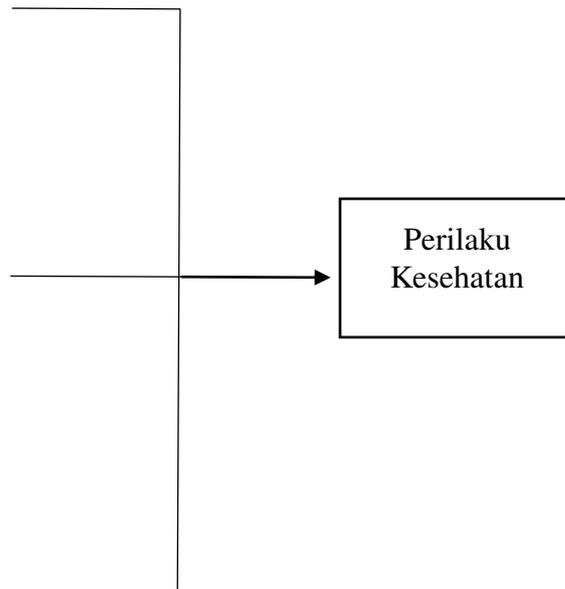
- 5) Kartu yang diterima oleh kelompok harus dibacakan dengan suara yang keras oleh perwakilan kelompok agar dapat didengar oleh peserta yang lain.
- 6) Setiap kelompok yang sudah membacakan kartu informasi akan mendapatkan poin 100.
- 7) Bagi kelompok yang menduduki kotak yang telah ditempati oleh kelompok lain, tetap harus membacakan kartu informasi yang diberikan, tetapi akan diberi pengurangan poin sebesar 50 poin. Hal ini juga berlaku pada peserta yang menempati kotak obesitas.
- 8) Jika peserta menempati kotak “Masuk RS, maka kelompok tersebut tidak boleh lempar dadu selama 1 putaran permainan.
- 9) Jika peserta menempati kotak “Free Parkir”, maka kelompok bebas untuk memilih kotak yang ingin ditempati. Hal ini berlaku hanya pada kotak yang terletak setelah Free Parkir.
- 10) Pemenang ditentukan bukan dari siapa yang lebih dulu mencapai finish, akan tetapi pemenang ditentukan berdasarkan jumlah perolehan poin yang didapatkan.
- 11) Permainan dimainkan secara jujur dan tertib.

## H. Kerangka Teori

Kerangka Teori yang digunakan didalam penelitian ini adalah Teori Lawrence Green (1984) dalam Notoatmodjo.

Faktor *Predisposing*:

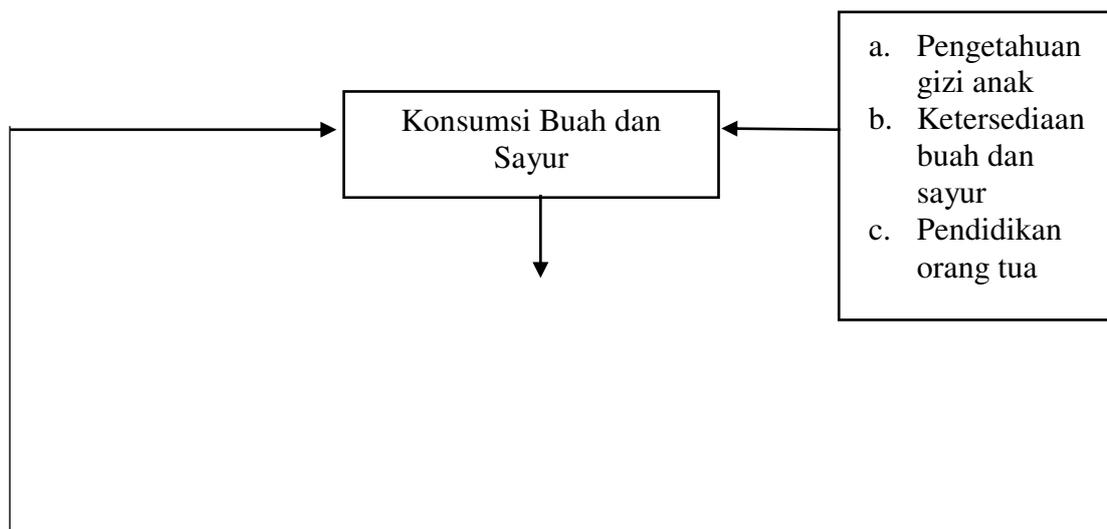
- a. **Pengetahuan**
- b. **Sikap**
- c. Pendidikan
- d. Kepercayaan

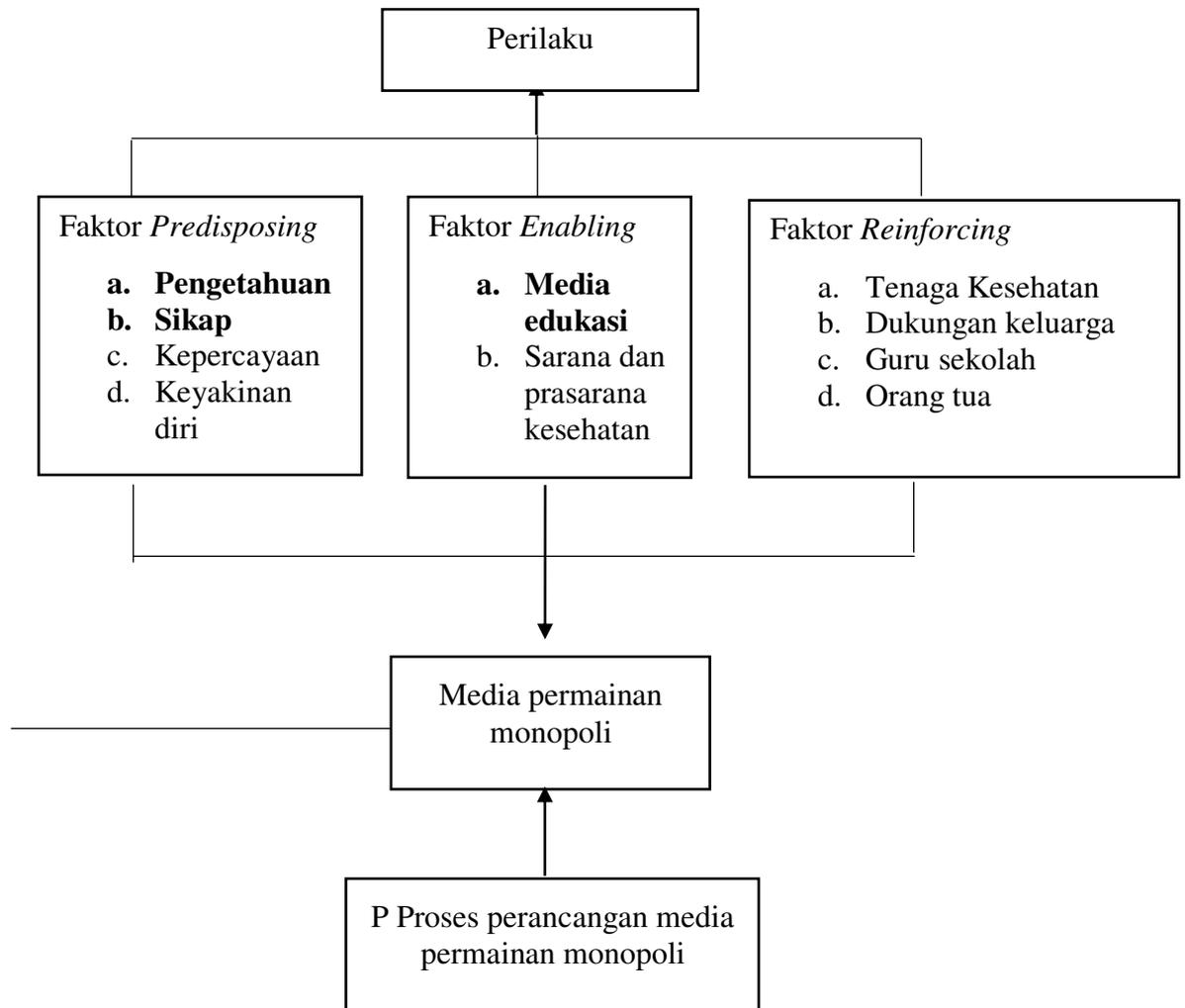


**Gambar 1. Kerangka Teori**

Sumber : Kerangka Teori Lawrence Green (1984)

Ket : Bagian yang ditebalkan adalah variabel yang diteliti



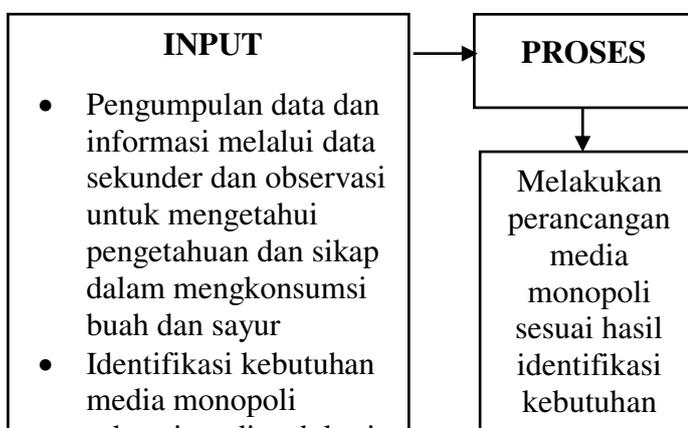


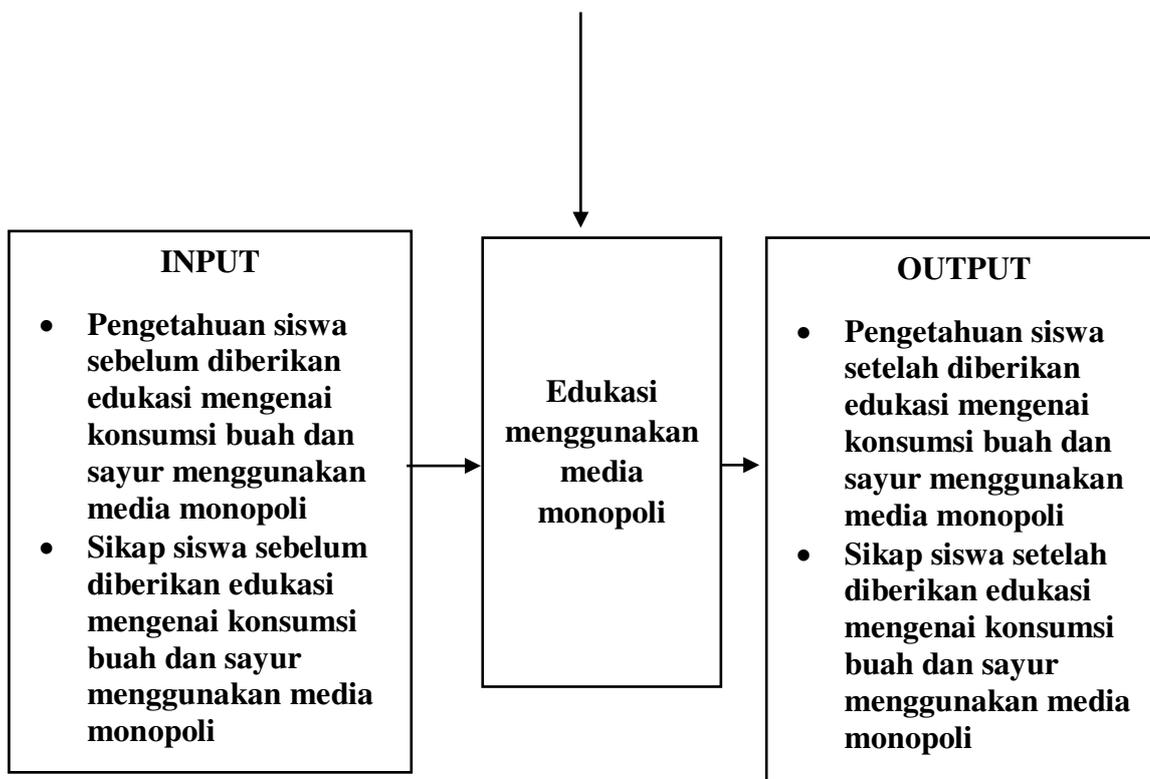
**Gambar 2. Kerangka Teori Penelitian**

Sumber : Modifikasi Teori *Lawrence Green* (1998) dalam Notoadmojo (2010). Dewantari (2011), Widiani (2011)

Ket : Bagian yang ditebalkan adalah variabel yang diteliti

### I. Kerangka Konsep





Ket : Bagian yang ditebalkan adalah variabel yang diteliti

**Gambar 3. Kerangka Konsep**

## J. Definisi Operasional

**Tabel 1. Definisi Operasional Penelitian Kuantitatif**

| <b>N<br/>O</b> | <b>Variabel</b> | <b>Definisi Operasional</b> | <b>Cara Ukur</b> | <b>Alat Ukur</b> | <b>Hasil Ukur</b> | <b>Skala Ukur</b> |
|----------------|-----------------|-----------------------------|------------------|------------------|-------------------|-------------------|
|                |                 |                             |                  |                  |                   |                   |

|   |   |  |                       |           |  |       |
|---|---|--|-----------------------|-----------|--|-------|
| 1 | Pengetahuan mengenai konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah intervensi | Segala sesuatu yang diketahui responden mengenai konsumsi buah dan sayur, meliputi :<br>1. Pengertian buah dan sayur<br>2. Kandungan buah dan sayur<br>3. Penggolongan buah dan sayur<br>4. Manfaat buah dan sayur<br>5. Kecukupan konsumsi buah dan sayur<br>6. Akibat kekurangan konsumsi buah dan sayur | Menyebarkan kuesioner | Kuesioner | <i>Mean</i> Sebelum dan sesudah Intervensi | Rasio |
| 2 | Sikap mengenai konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah intervensi       | Respon yang dilakukan anak sekolah mengenai konsumsi buah dan sayur, meliputi :<br>1. Kandungan buah dan sayur<br>2. Penggolongan buah dan sayur<br>3. Manfaat konsumsi buah dan sayur<br>4. Kecukupan konsumsi buah dan sayur<br>5. Akibat kekurangan konsumsi buah dan sayur                             | Menyebarkan kuesioner | Kuesioner | <i>Mean</i> Sebelum dan sesudah Intervensi | Rasio |

## K. Definisi Istilah

**Tabel 2. Definisi Operasional Penelitian Kualitatif**

| No | Variabel                 | Definisi Teori                            | Definisi Operasional      |
|----|--------------------------|---|---------------------------|
| 1  | Media permainan monopoli | Permainan monopoli adalah suatu permainan | Permainan monopoli adalah |

|   |  |   |  |
|---|--|---|--|
|   |  | yang dimainkan lebih dari dua orang, permainan ini lebih menekankan pada penguasaan materi-materi yang akan diajarkan oleh guru.  | media permainan yang dirancang untuk anak usia sekolah dasar sebagai media edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak SD.  |
| 2 | Perancangan media menggunakan P proses | <p>P proses adalah sebuah kerangka yang menggambarkan tahap-tahap proses pengembangan strategi program komunikasi Kesehatan.</p> <p>Langkah P proses :</p> <p>a. Analisis masalah Kesehatan</p> | <p>P proses adalah Langkah yang dilakukan untuk merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media permainan monopoli mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak SD.</p> <p>Langkah P proses :</p> <p>a. Analisis masalah Kesehatan dilakukan dengan wawancara dengan tenaga promosi Kesehatan Puskesmas Belimbing. Berdasarkan survey lapangan yang dilakukan peneliti didapatkan bahwa masih rendahnya pengetahuan mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak SD N 29 Gunung Sarik.</p> |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  | <p>b. Rancangan pengembangan media.</p> <p>c. Pelaksanaan dan pemantauan.</p> <p>d. Evaluasi dan rancangan media</p> | <p>b.Rancangan pengembangan media.<br/>Mengembangkan isi konten media dengan wawancara mendalam dengan tenaga gizi , ahli desain grafis, dan guru pemegang program UKS dalam merancang media permainan monopoli yang sesuai dengan kebutuhan anak SD N 29 Gunung Sarik.</p> <p>c. Pelaksanaan dan pemantauan.<br/>Melakukan intervensi dengan pelaksanaan media permainan monopoli pada anak SD N 29 Gunung Sarik.</p> <p>d. Evaluasi dilakukan dengan melihat apakah media tersebut dapat dipahami oleh anak sekolah dasar</p> |
|--|--|--|---|

## **L. Hipotesis**

Adapun hipotesis pada penelitian ini yaitu :

1. Ha : Adanya efektivitas media monopoli terhadap perubahan pengetahuan siswa SDN 29 Gunung Sarik tentang konsumsi buah dan sayur
2. Ha : Adanya efektivitas media monopoli terhadap perubahan sikap siswa SDN 29 Gunung Sarik tentang konsumsi buah dan sayur.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian *mixed method* (kombinasi penelitian kualitatif dan kuantitatif). Pada penelitian kuantitatif metode yang digunakan *quasi experiment design* atau rancangan eksperimen semu, dengan pendekatan *one group pretest and posttest*, berarti dilakukannya *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan sesudah perlakuan diberikan *posttest*, yang bertujuan untuk membandingkan hasil yang diperoleh. Penelitian yang dilakukan ini menguji perubahan yang terjadi pada kelompok dari sebelum adanya perlakuan hingga setelah diberikan perlakuan.

Pada penelitian kualitatif dilakukan dengan jenis studi kasus eksploratif, untuk teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi sumber dengan analisis data diawali proses reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Tujuan penelitian kualitatif ini dilakukan untuk mendapatkan informasi secara detail dengan mengidentifikasi proses perancangan media permainan monopoli yang tepat bagi sasaran di lokasi penelitian.

## **B. Waktu dan Tempat**

### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang pada tahun 2023.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022 sampai Mei 2023.

## **C. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi diartikan sebagai seluruh unsur atau elemen yang menjadi objek penelitian <sup>(31)</sup>. Populasi dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang yang berjumlah 81 orang.

### **2. Sampel**

Sampel dalam penelitian ini yaitu semua anggota populasi. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan metode *total sampling*. Jadi jumlah sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 81 orang. Kriteria sampel tersebut berdasarkan dengan kriteria inklusi, yaitu :

- Siswa kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik yang berumur 9-13 tahun.

- Siswa yang bersedia menjadi responden dan menandatangani *Informed Consent*.
- Siswa kelas IV dan V yang hadir pada saat kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

### **3. Informan**

Informan pada penelitian ini berjumlah 10 informan. Dengan informan utama yaitu siswa SDN 29 Gunung Sarik sebanyak 2 siswa, informan kunci yaitu guru SDN 29 Gunung Sarik sebanyak 3 orang dan tenaga kesehatan Puskesmas Belimbing sebanyak 3 orang serta informan pendamping yaitu ahli desain grafis sebanyak 2 orang. Informasi yang didapatkan dari informan yaitu saran serta masukan tentang media monopoli yang dirancang oleh peneliti.

## **D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Data**

Data pada penelitian ini dikumpulkan dalam bentuk data primer dan data sekunder :

#### **a. Data Primer.**

Data primer yang dikumpulkan peneliti meliputi data pengetahuan dan sikap siswa/ siswi sebelum dan setelah diberikan media permainan Media Monopoli Buah dan Sayur yang dikumpulkan melalui kuesioner serta hasil wawancara mendalam

dengan informan dalam perncangan media permainan monopoli buah dan sayur.

b. Data Sekunder.

Data sekunder dalam penelitian ini meliputi gambaran umum SDN 29 Gunung Sarik Kota Padang, data geografis, profil dan jumlah data siswa SDN 29 Gunung Sarik

## **2. Teknik Pengumpulan Data.**

Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara mendalam kepada informan dalam upaya menggali informasi sebanyak-banyaknya untuk dapat memperoleh keterangan sesuai dengan tujuan penelitian., sehingga dapat menghasilkan sebuah media yang sesuai dengan kebutuhan responden. Untuk penelitian kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kepada responden pada saat penelitian.

## **E. Instrumen Penelitian**

### **1. Penelitian Kualitatif**

Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti sendiri yang secara langsung mengumpulkan informasi melalui wawancara mendalam dengan berpedoman pada pedoman wawancara, serta dilengkapi dengan instrument berupa :

- a. Pedoman wawancara mendalam, yaitu berisi poin-poin besar pertanyaan penelitian tentang faktor dan upaya konsumsi buah dan sayur di SDN 29 Gunung Sarik.
- b. Alat perekam, digunakan sebagai alat dokumentasi ketika melakukan wawancara mendalam dengan informan.
- c. Kamera, digunakan sebagai alat dokumentasi ketika melakukan wawancara mendalam dengan informan.
- d. Buku catatan, digunakan untuk keperluan mencatat hasil wawancara mendalam dengan informan.

## 2. Penelitian Kuantitatif

Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadopsi dari peneliti terdahulu dan dimodifikasi. Kuesioner ini berisi 20 butir pertanyaan yang berkaitan dengan pengetahuan dan 15 butir pernyataan yang berkaitan dengan sikap. Agar diperoleh data yang valid dan reliabel, maka kuesioner terlebih dahulu diuji dengan uji validitas dan reliabilitas.

### a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan pemberian kuesioner yang bukan responden sesungguhnya. Uji validitas dilakukan pada sasaran pada sasaran penelitian di SDN 32 Andalas Kota Padang. Uji validitas terbagi menjadi kuesioner pengetahuan dan sikap sebagai berikut :

### 1) Pengetahuan

Untuk uji validitas peneliti mengambil responden sebanyak 15 orang. Jika  $r$  hitung > dari  $r$  tabel atau  $r$  hitung > 0,514 yang artinya semua item pada kuesioner pengetahuan telah dinyatakan valid.

### 2) Sikap

Untuk uji validitas peneliti mengambil responden sebanyak 15 orang. Jika  $r$  hitung > dari  $r$  tabel atau  $r$  hitung > 0,514 yang artinya semua item pada kuesioner sikap telah dinyatakan valid.

## b. Uji Reliabilitas

Pada kuesioner penelitian ini reliabilitas suatu koefisien *alpha* dapat dikatakan baik apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6. Uji reliabel merupakan tahap selanjutnya setelah dilakukannya uji validitas, apabila dalam pernyataan uji validitas dinyatakan valid maka tahap selanjutnya dilakukan uji reliabilitas.

### 1) Pengetahuan

Pada penelitian ini telah dilakukan uji reliabilitas terhadap kuesioner pengetahuan dan sikap dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada pengetahuan 0,9. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pengetahuan > 0,6 sehingga kuesioner dinyatakan reliabel.

## 2) Sikap

Pada penelitian ini telah dilakukan uji reliabilitas terhadap kuesioner pengetahuan dan sikap dengan nilai *Cronbach's Alpha* pada sikap 0,89. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sikap  $> 0,6$  sehingga kuesioner dinyatakan reliabel.

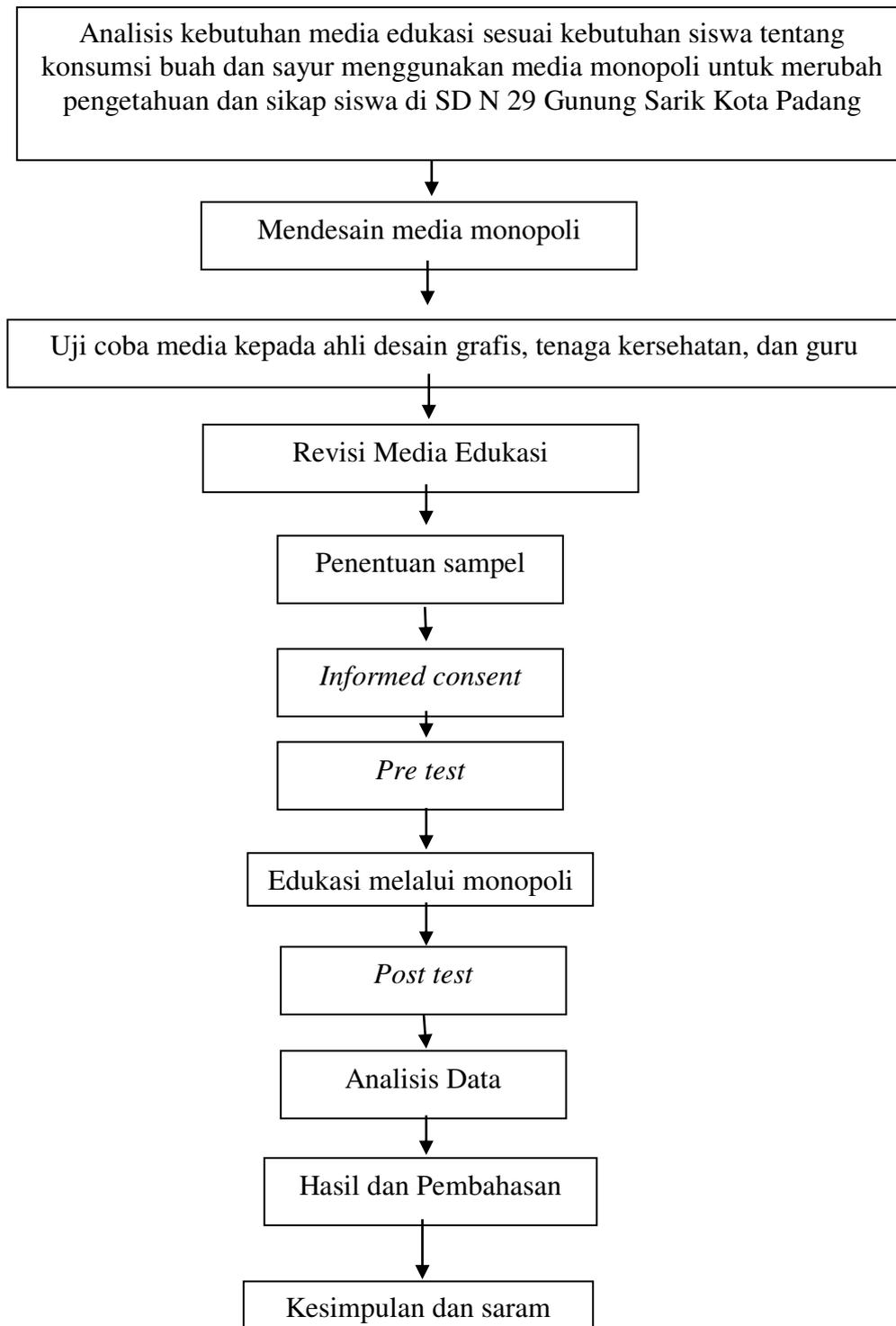
## **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :

### **1. Tahap Persiapan**

- a. Pengurusan surat izin penelitian ke sekretariat Sarjana Terapan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang.
- b. Memasukkan ke surat izin penelitian ke Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Padang untuk dilanjutkan ke SD N 29 Gunung Sarik.
- c. Memasukkan surat izin penelitian ke SD Negeri 29 Gunung Sarik Kota Padang.

## 2. Tahap Pelaksanaan



**Gambar 4. Tahap Pelaksanaan**

a. Penelitian Kualitatif

- 1) Pada tanggal 27-28 Maret 2023, Peneliti melakukan wawancara mendalam kepada salah satu informan kunci yaitu ahli gizi Puskesmas Belimbing dan kepada tenaga promosi kesehatan Puskesmas Belimbing mengenai materi, media permainan monopoli sebagai media pembelajaran tentang buah dan sayur serta program Puskesmas Belimbing mengenai edukasi konsumsi buah dan sayur pada anak SD.
- 2) Pada tanggal 2-3 Mei 2023, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada informan kunci yaitu guru UKS, guru wali kelas IV dan V mengenai pentingnya edukasi buah dan sayur di sekolah, materi edukasi buah dan sayur serta peneliti meminta saran dan masukan mengenai media pembelajaran menggunakan permainan monopoli dalam edukasi buah dan sayur pada anak SD.
- 3) Pada tanggal 5 Mei 2023, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada informan pendamping yaitu ahli desain grafis mengenai rancangan media permainan monopoli buah dan sayur sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan responden agar meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam bermain monopoli buah dan sayur.
- 4) Setelah melakukan wawancara maka didapatkan kesimpulan tentang materi dan didapatkan bahwa media monopoli

merupakan media yang tepat dalam edukasi buah dan sayur pada anak SD.

- 5) Melakukan perancangan media monopoli dengan mengidentifikasi kebutuhan sasaran menggunakan wawancara mendalam mengenai konsumsi buah dan sayur. Hal ini dilakukan agar informasi yang akan disampaikan tepat sesuai dengan kebutuhan dari sasaran tersebut.
- 6) Kemudian dilakukan proses produksi media monopoli buah dan sayur.

b. Penelitian Kuantitatif.

- 1) Setelah media diproduksi, kemudian tentukan responden yang sesuai dengan kriteria inklusi. Setelah itu responden diarahkan untuk mengisi dan menandatangani *informed consent*, sehingga didapatkan jumlah responden sebanyak 81 responden.
- 2) Pada tanggal 8 Mei 2023 dilakukan *pretest* dengan pengisian kuesioner oleh responden untuk mengetahui pengetahuan dan sikap anak sekolah sebelum diberikan perlakuan dan pada saat pengisian didampingi oleh peneliti.
- 3) Selanjutnya pada tanggal 10 dan 12 Mei 2023 dilakukan intervensi dengan menggunakan media monopoli kepada responden yang berlangsung selama kurang lebih 60 menit, dimulai dengan pembagian kelompok bermain sampai

dengan penghitungan skor yang didapatkan oleh tiap kelompok, intervensi dengan media monopoli ini dilakukan sebanyak 2 kali intervensi.

- 4) Permainan dimulai dengan perwakilan kelompok urutan pertama yang melempar dadu dan angka dadu yang tertera pada bagian atas akan jumlah langkah yang harus dilakukan oleh pemain tersebut, dan pemain yang menempati salah satu kotak yang tersedia, harus mengambil serta membacakan dengan keras isi materi dari kartu yang mereka dapatkan sehingga mereka mendapatkan poin 100 dan pada pemain yang menempati kotak yang sama dengan pemain yang lain juga harus membacakan isi materi dari kotak yang ditempati akan tetapi poin yang didapatkan yaitu kurang 50, dan diakhir permainan akan di hitung perolahan skor dari tiap kelompok, kelompok dengan poin yang paling tinggi akan menjadi pemenangnya.
- 5) Selanjutnya dilakukan *posttest* kepada responden pada tanggal 22 Mei 2023, untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan nilai pengetahuan dan sikap sesudah diberikan perlakuan edukasi konsumsi buah dan sayur menggunakan media monopoli buah dan sayur.

## G. Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Pengolahan Data

#### a. Penelitian Kuantitatif.

Pengolahan data dalam penelitian kuantitatif pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :

##### 1) Pengecekan data (*Editing*).

Setelah pengumpulan data dilakukan, peneliti memeriksa jawaban responden 01 hingga responden 81 dan setelah diperiksa tidak ada bagian yang kosong.

##### 2) Pengkodean data (*Coding*).

Proses pengolahan secara sistematis pada data mentah dengan pemberian kode kuesioner yang terkumpul untuk memudahkan pengolahan data. Pemberian kode diantaranya sebagai berikut.

a) Pengetahuan, jawaban benar =1 dan salah = 0.

b) Sikap, tergantung pada pernyataan maupun negatif. Untuk penilaian skor pernyataan positif yaitu sangat setuju = 5, setuju = 4, ragu-ragu = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju 1. Begitu pula sebaliknya untuk pernyataan negatif.

3) Pemasukan data (*Data Entry*).

Setelah dilakukan penskoran data, kemudian hasil skor pengetahuan seluruh responden dimasukkan kedalam Microsoft Excel sebagai langkah awal pengolahan data di program SPSS.

4) Pembersihan data (*Cleaning*)

Data yang telah dimasukkan dilakukan pengecekan kembali. Pada tahap akhir dilakukan pengecekan data-data yang telah dimasukan sebelumnya.

5) Pemindahan data ke SPSS (*Transferring*)

Setelah dilakukan pembersihan data, lalu kita pindahkan ke program SPSS untuk dilakukan pengolahan data untuk di analisis univariat dan bivariat.

b. Penelitian Kualitatif.

Pengolahan data dalam penelitian kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, antara lain adalah:

1) Reduksi data.

Peneliti Meneliti data data yang diperoleh, terutama dari kelengkapan jawaban informan, melakukan penyederhanaan, penggolongan dan membuang data yang tidak sesuai dengan kebutuhan penelitian terhadap hasil wawancara dengan informan.

## 2) Penyajian data.

Proses mengumpulkan data hasil wawancara dengan informan, pengamatan, pencatatan langsung di lapangan agar tersusun dalam bentuk pola hubungan sehingga semakin mudah dipahami.

## 3) Penarikan kesimpulan.

Tahap penarikan kesimpulan dari semua data yang telah diperoleh sebagai hasil penelitian.

## 2. Analisis Data

### a. Penelitian Kualitatif

Analisis data yang digunakan pada penelitian kualitatif yaitu triangulasi sumber, yang didapatkan dari hasil wawancara dengan informan utama yaitu siswa SD dan informan kunci yaitu tenaga Kesehatan, guru, dan ahli desain grafis.

### b. Penelitian Kuantitatif

#### 2) Analisis Univariat.

Jenis analisis ini digunakan untuk penelitian satu variabel. Analisis ini dilakukan terhadap penelitian deskriptif, dengan menggunakan statistik deskriptif. Hasil perhitungan statistik tersebut nantinya merupakan dasar dari perhitungan selanjutnya. Analisa data yang disajikan adalah nilai statistik deskriptif meliputi *mean* (rata-rata) dan standar deviasi.

Variabel yang dianalisis adalah nilai rata-rata pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah perlakuan. Didapatkan hasil uji normalitas *Lilliefors pre test* dan *post test* pengetahuan yaitu 0,002 dan 0,005 serta hasil uji normalitas *Lilliefors pretest* dan *posttest* sikap yaitu 0,186 dan 0,000. Berdasarkan hal tersebut, data yang didapatkan berdistribusi tidak normal (Sig  $\alpha < 0,05$ ).

### 3) Analisis Bivariat.

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan dua variabel. Kedua variabel tersebut merupakan variabel pokok, yaitu variabel pengaruh (bebas) dan variabel terpengaruh (tidak bebas). Analisis bivariat dilakukan untuk melihat perbedaan pengetahuan dan sikap responden sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Wilcoxon karena data yang diperoleh pada sebaran data pengetahuan dan sikap berdistribusi tidak normal. Diperoleh (Sig  $\alpha < 0,05$ ) maka hipotesis diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai pengetahuan dan sikap siswa sebelum dan sesudah dalam upaya peningkatan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan media monopoli..



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

SD Negeri 29 Gunung Sarik yang merupakan salah satu institusi pendidikan setara SD/MI di Kota Padang dan terletak di Jl. Lolo Gunung Sarik yang termasuk dalam Kel. Gunung Sarik, Kec. Kuranji, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. SD N 29 Gunung Sarik memiliki luas tanah 1,387 m<sup>2</sup> dengan ruang kelas sebanyak 7 ruang dengan 11 rombel, 1 ruang perpustakaan, 1 ruang UKS (Usaha Kesehatan Siswa) yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan siswa.

Berdasarkan pengamatan peneliti, bahwa tidak adanya jajanan olahan buah-buahan di kantin sekolah maupun pedagang yang berjualan diluar sekolah. Selain itu berdasarkan pengamatan peneliti bahwa tidak adanya media edukasi mengenai buah dan sayur seperti poster di sekolah, tidak adanya program khusus dari UKS SD Negeri 29 Gunung Sarik mengenai edukasi konsumsi buah dan sayur serta belum adanya edukasi langsung dari tenaga Kesehatan Puskesmas Belimbing untuk memberikan edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur. Maka hal ini lah yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan edukasi menggunakan media permainan monopoli tentang konsumsi buah dan sayur pada anak SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang.

## B. Karakteristik Informan Penelitian

### 1. Karakteristik Informan Penelitian

Pengambilan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara mendalam kepada informan. Adapun karakteristik informan pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 3. Karakteristik Informan**

| No | Nama Inisial | Umur | Pekerjaan      |
|----|--------------|------|----------------|
| 1  | YS           | 40   | Ahli Gizi      |
| 2  | EL           | 48   | Ahli Gizi      |
| 3  | YI           | 45   | Tenaga Promkes |
| 4  | AF           | 52   | Guru           |
| 5  | HP           | 27   | Guru           |
| 6  | PG           | 29   | Guru           |
| 7  | RU           | 24   | Ahli Desain    |
| 8  | MF           | 20   | Ahli Desain    |
| 9  | KI           | 12   | Siswa          |
| 10 | LH           | 11   | Siswa          |

Berdasarkan Tabel 3 diatas dapat diketahui bahwa informan utama pada penelitian kualitatif yaitu siswa. Sedangkan informan kunci pada penelitian kualitatif yaitu ahli gizi, tenaga kesehatan program Promosi Kesehatan Puskesmas Belimbing guru pemegang program UKS, Guru di SD Negeri 29 Gunung Sarik dan ahli desain grafis.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Perancangan Media Monopoli Buah dan Sayur

#### a. Tahap Analisis Masalah

Pembuatan media promosi kesehatan dalam penelitian ini menggunakan langkah P-proses yaitu tahapan yang digunakan dalam proses pembuatan sebuah media promosi kesehatan melalui tahapan analisis, desain strategi, pengembangan media, implementasi dan monitoring serta evaluasi dan perancangan media. Sehingga hasil penelitian ini berupa sebuah media yang diproduksi sesuai dengan saran dan masukan dari informan-informan terkait.

Wawancara mendalam dilakukan dengan menanyakan materi konsumsi buah dan sayur yang tepat untuk di informasikan pada responden. Penelitian ini dilakukan pada 3 orang informan, yaitu guru, siswa, tenaga kesehatan, dan ahli desain.

#### 1) Hasil Wawancara dengan Guru

Berdasarkan wawancara dengan guru didapatkan informasi bahwa guru telah melakukan upaya mengenai pentingnya pemberian edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur, hal ini dijelaskan dari hasil wawancara dengan guru seperti berikut :

*“...Memang sangat dibutuhkan, edukasi mengenai buah dan sayur, masalahnya di SD 29 ini banyak siswa yang over weight (kelebihan berat badan) dan ada juga yang perkembangan dan pertumbuhannya lambat, seperti siswa kelas enam tapi masih terlihat seperti anak kelas satu, berarti kan juga termasuk akibat kekurangan konsumsi buah dan sayur”*  
(AF)

*“...Pentinglah, kan itu untuk masa pertumbuhannya tu kan bagusnya konsumsi sayur dan buah, terus kita beri mereka kesadaran” (HP)*

*“Kalau kelas empat ni, udah mulai paham ya mana yang harus banyak dikonsumsi mana yang enggak, karena mereka juga ada belajar IPA namanya tentang makanan empat sehat lima sempurna, sebagian besar ibu rasa udah paham mengenai konsumsi sayur dan buah” (PG)*

Selanjutnya diketahui juga bahwa guru SD N 29 Gunung Sarik juga memberikan materi pelajaran mengenai buah dan sayur pada siswa, dengan hasil wawancara sebagai berikut :

*“...Udah ada di materi pelajaran..masalahnya kan disana macam-macam vitamin, apa yang dikandung sama buah..mata pelajaran penjas, di akhir semester biasanya ada tu materi tentang buah dan sayur” (AF)*

*“...Ada, ada di materi, pas sekali, dipelajaran kan akak IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PKN, jadi buah dan sayur ini materinya ada di tema tiga tentang makanan sehat, jadi makanan sehat tu ada tentang buah dan sayur, terus buat pula poster tentang makanan sehat, ada pula mengajak untuk makan makanan sehat” (HP)*

*“...kalau materi yang memang khusus membahas buah dan sayur ini nggak ada, tapi kalau disela sela pembelajaran kadang kami masukkan juga tentang buah dan sayur secara umum aja” (PG)*

Selain itu pihak dari sekolah juga tidak memiliki program khusus dalam meningkatkan konsumsi buah dan sayur pada siswa, hal ini dijelaskan sebagai berikut :

*“...Selain mata pelajaran ?.. belum pernah, padahal kan SD ni Kerjasama dengan puskesmas, tapi masalah sayur dan buah belum pernah” (AF)*

*“...Belum ada, cuman apa sekarang ni air putih yang rajin, maksudnya bawa botol setiap hari, makanya galon kita isikan setiap hari, ini untuk mengusahakan anak untuk tidak minum minuman yang berwarna” (PG)*

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tersebut dapat disimpulkan bahwa sangat penting untuk memberikan edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur pada siswa SD N 29 Gunung Sarik karena, karena anak-anak sedang dalam masa pertumbuhan yang mana konsumsi buah dan sayur sangat diperlukan oleh anak-anak serta belum adanya kegiatan atau program khusus selain dari edukasi dari pihak sekolah maupun puskesmas mengenai konsumsi buah dan sayur.

## 2) Hasil wawancara dengan siswa

Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa SD N 29 Gunung Sarik didapatkan informasi bahwa siswa tersebut jarang konsumsi buah dan sayur, hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

*“...wak jarang makan buahnyo bang tapi sayua lai pas makan nasi dirumah nyo bang (saya jarang makan buah tapi saya makan sayur itupun ketika saya makan nasi rumah)...”*  
(KI)

*“...kalau buah kadang kadang kalau lai ado dirumah wak makan bang, kalau sayua pas makan itupun kadang-kadang lo (kalau makan buah kadang kadang kalau ada buah dirumah dimakan bang, kalau sayur ketika makan itupun jarang)...”*  
(LH)

Berdasarkan wawancara dengan siswa belum ada ketersediaan media pembelajaran tentang buah dan sayur, hal ini didapatkan dari hasil wawancara sebagai berikut

*“...alun ado lai bang, biasonyo kami baraja pakai buku bang” (belum ada lagi bang, biasanya kami belajar cuman pakai buku bang)...” (KI)*

Berdasarkan wawancara dengan siswa mengenai media monopoli sebagai media pembelajaran tentang buah dan sayur?

*“...monopoli bang, ancak ma bang, nyo kayak monopoli biaso bang, kalau kayak monopoli biaso ndak baa do bang, soalnyo kami alun pernah baraja pakai permainan bang (monopoli bang, bagus tu bang, mainnya kayak monopoli biasa bang, kalau kayak monopoli biasa boleh tu bang, soalnya kami belum pernah belajar menggunakan media permainan bang)...” (KI)*

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dapat disimpulkan bahwa sasaran masih jarang mengkonsumsi buah dan sayur serta belum adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan edukasi Kesehatan. Bagi siswa media monopoli merupakan media yang seru dan mudah dipahami oleh siswa sebagai media pembelajaran.

### 3) Hasil Wawancara dengan Tenaga Kesehatan

Hal ini juga berkaitan dengan hasil wawancara Bersama tenaga Kesehatan Puskesmas Belimbing bahwa selama turun ke sekolah, untuk edukasi buah dan sayur menggunakan metode ceramah dan media seperti leaflet, *food model*, kartu dan sebagainya,. Hal ini dijelaskan berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut :

*“...Leaflet terus ada yang pakai lembar-lembar tu, haa iya kartu-kartu mengenai gizi seimbang, nanti kan didalam gizi seimbang tu ada buah dan sayur.” (YS)*

*“...Ooo.. media food model Selain edukasi mengenai buah dan sayur.” (EL)*

*“...Kalau untuk media kurang ya, biasanya secara lisan aja..”(YI)*

Berdasarkan hasil wawancara dengan tenaga Kesehatan tersebut, didapatkan bahwa dalam edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur kepada anak SD belum ada yang menggunakan media permainan. Oleh karena itu media permainan monopoli buah dan sayur bisa menjadi media edukasi yang baru dengan metode belajar sambil bermain yang membuat anak SD lebih aktif dan tertarik dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan tenaga Kesehatan, bahwa media permainan monopoli dapat digunakan sebagai media edukasi, hal ini dijelaskan sebagai berikut :

*“...Sebenarnya ini bagus sih, kan kalau kayak gini anak kalau membaca lebih ingat daripada mendengarkan.” (YS)*

*“...Jadi sambil bermain, mereka mendapatkan ilmu, tanpa harus apa Namanya hmm.. terlalu monoton gitu ya.” (EL)*

*“...Nggak papa, boleh.” (YI)*

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli buah dan sayur sangat bagus sebagai media edukasi kepada anak SD karena dengan metode belajar sambil bermain membuat suasana belajar anak SD tidak monoton dan dapat dipahami dengan baik.

#### 4) Hasil Wawancara dengan Ahli Desain Grafis

Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli desain grafis, bahwa media monopoli cocok dijadikan sebagai media edukasi kepada anak SD. Hal ini dijelaskan sebagai berikut :

*“...cocok kok, apalagi ini kan konsepnya bermain sambil belajar” (RU)*

*“...Bisa, apalagi ini kan permainan monopoli yang kebanyakan orang sudah tahu cara mainnya kan ” (MF)*

Berdasarkan wawancara dengan ahli desain grafis, bahwa rancangan media monopoli sudah bagus dan sesuai dengan sasaran. Hal ini dijelaskan sebagai berikut

*“...Kalau dari desainnya, tulisannya kalau untuk anak SD sebaiknya yang mudah dibaca, jadi fontnya bisa diganti ke lebih mudah dibaca untuk anak SD”. (RU)*

*“...Kalau untuk gambar sih, alhamdulillah sudah oke, soalnya kan ada kayak animasi kan jadi anak-anak lebih tertarik”. (MF)*

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat disimpulkan bahwa media monopoli memiliki sedikit perbaikan dan untuk keseluruhan media monopoli buah dan sayur sudah bagus dan menarik bagi anak SD.

#### **b. Tahap Perancangan Media Promosi Kesehatan**

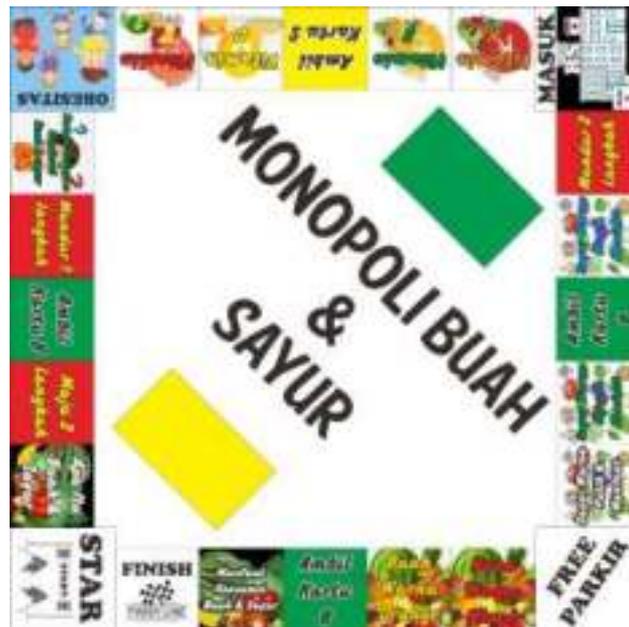
Perancangan media monopoli buah dan sayur dilakukan dengan tetap memperhatikan masukan dari informan sebagai narasumber utama dari penelitian. Masukan dari informan bertujuan agar media yang diciptakan dapat menginformasikan dengan baik terkait dengan konsumsi buah dan sayur.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, berikut media monopoli buah dan sayur yang telah dirancang oleh peneliti. Pada media monopoli buah dan sayur, peneliti menjabarkan beberapa materi terkait konsumsi buah dan sayur, seperti :

- Pengertian buah dan sayur
- Kandungan buah dan sayur
- Penggolongan buah dan sayur
- Manfaat buah dan sayur
- Kecukupan konsumsi buah dan sayur

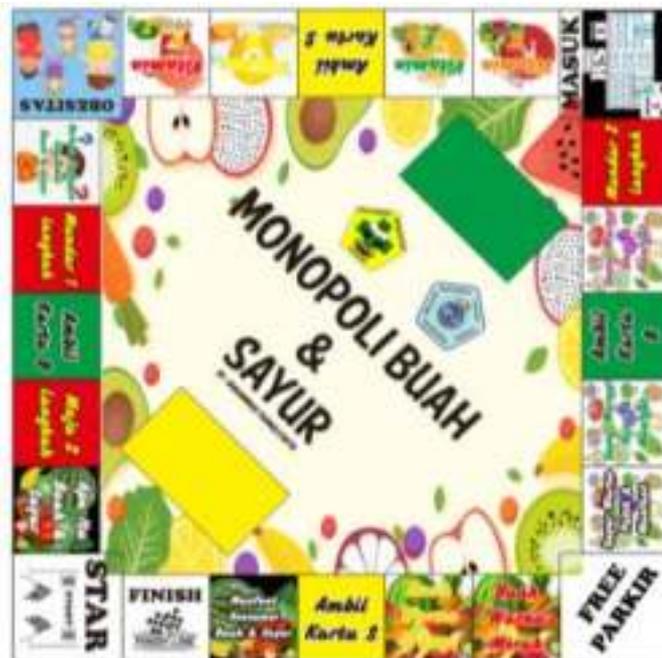
**f. Tahap *Development***

Pada tahap ini mulai dikembangkan konsep, materi isi pesan dan medianya. Setelah dilakukannya wawancara mendalam dengan informan mengenai rancangan isi materi, desain media monopoli buah dan sayur, baru dilakukan perbaikan atau revisi materi maupun desain sesuai saran dan masukan dari informan mengenai rancangan media monopoli buah dan sayur agar menjadi media edukasi yang sesuai dengan kebutuhan responden.



**Gambar 5. Rancangan Awal Media Monopoli**

Setelah dilakukan revisi berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan informan, maka dihasilkannya media monopoli buah dan sayur yang sesuai dengan saran dan masukan dari informan, hal ini dapat dilihat sebagai berikut :





**Gambar 6. Hasil akhir media Monopoli**

Setelah dilakukan revisi media, didapatkan hasil media monopoli buah dan sayur akhir seperti gambar diatas. Diperoleh hasil media tersebut dengan lebih menonjolkan warna terang pada bagian *line* dan *shadow* dan materi informasi kesehatan yang sesuai dengan kebutuhan sasaran.

#### **g. Pelaksanaan Intervensi Media Monopoli Kepada Responden**

Tahap implementasi pada penelitian ini adalah pelaksanaan edukasi terkait konsumsi buah dan sayur menggunakan media monopoli buah dan sayur. Pada tahap ini diperlukan partisipasi maksimal seluruh pihak agar kegiatan dapat dilakukan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Beberapa tahap dalam edukasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.:

- 1) Meminta izin kepada wali kelas untuk memberikan edukasi buah dan sayur menggunakan media monopoli buah dan sayur.
- 2) Menjelaskan mengenai aturan bermain monopoli buah dan sayur kepada siswa sebagai berikut :

- a) Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
- b) Tiap kelompok menunjuk perwakilan tiap kelompok yang terdiri dari 1 orang sebagai pion media monopoli dan 1 orang sebagai pelempar dadu
- c) Permainan dimulai dari kotak Start dan berakhir di kotak Finish.
- d) Setiap pemain yang menduduki kotak sesuai lemparan dadu harus menerima dan membacakan kartu informasi yang diberikan oleh wasit.
- e) Kartu yang diterima oleh kelompok harus dibacakan dengan suara yang keras oleh perwakilan kelompok agar dapat didengar oleh peserta yang lain.
- f) Setiap kelompok yang sudah membacakan kartu informasi akan mendapatkan poin 100.
- g) Bagi kelompok yang menduduki kotak yang telah ditempati oleh kelompok lain, tetap harus membacakan kartu informasi yang diberikan, tetapi akan diberi pengurangan poin sebesar 50 poin. Hal ini juga berlaku pada peserta yang menempati kotak obesitas.
- h) Jika peserta menempati kotak “Masuk RS, maka kelompok tersebut tidak boleh lempar dadu selama 1 putaran permainan.

- i) Jika peserta menempati kotak “Free Parkir”, maka kelompok bebas untuk memilih kotak yang ingin ditempati. Hal ini berlaku hanya pada kotak yang terletak setelah Free Parkir.
  - j) Pemenang ditentukan bukan dari siapa yang lebih dulu mencapai finish, akan tetapi pemenang ditentukan berdasarkan jumlah perolehan poin yang didapatkan.
  - k) Permainan dimainkan secara jujur dan tertib.
- 3) Melakukan permainan dengan menggunakan media monopoli buah dan sayur.
- 4) Pada akhir permainan akan kelompok dengan skor paling tinggi yang akan menjadi pemenang.

## 2. Analisis Univariat

### a. Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini dilihat berdasarkan jenis kelamin dan umur dengan hasil didapatkan sebagai berikut:

**Tabel 4. Karakteristik Responden**

| Karakteristik Responden |           | n  | %    |
|-------------------------|-----------|----|------|
| Jenis Kelamin           | Laki-Laki | 47 | 58   |
|                         | Perempuan | 34 | 41,9 |
| Umur                    | 9 tahun   | 3  | 3,7  |
|                         | 10 tahun  | 36 | 44,4 |
|                         | 11 tahun  | 34 | 41,9 |
|                         | 12 tahun  | 5  | 6,1  |

|       |          |    |     |
|-------|----------|----|-----|
|       | 13 tahun | 3  | 3,7 |
| Total |          | 81 | 100 |

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (58%). Adapun usia dari responden sebagian besar berusia 10 tahun (44,4%). Serta jumlah siswa terbanyak yaitu kelas IV dengan jumlah 44 orang (54,3%).

**b. Rata-Rata Nilai Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikannya Edukasi Menggunakan Media Monopoli Buah dan Sayur**

Didapatkan parameter statistik dari pengetahuan sebelum dan sesudah diberikannya edukasi menggunakan media permainan monopoli buah dan sayur akan diuraikan pada tabel berikut

**Tabel 5. Rata-Rata Nilai Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikannya Edukasi Menggunakan Media Monopoli Buah dan Sayur**

| Parameter Statistik | Pengetahuan Sebelum | Pengetahuan Sesudah | Selisih Nilai |
|---------------------|---------------------|---------------------|---------------|
| Mean                | 8,05                | 13,27               | 5,22          |
| Median              | 8                   | 14                  | 6             |
| Std. Deviation      | 2,738               | 5,05                | 2,312         |

Berdasarkan tabel 5 diketahui nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum di berikan edukasi adalah 8,05, dan nilai rata-

rata pengetahuan sesudah diberikan edukasi adalah 13,27. Terjadi peningkatan rata-rata pengetahuan responden sebanyak 5,22.

Berikut hasil jawaban responden terhadap pertanyaan dalam kuesioner pengetahuan yang telah diberikan kepada responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media Monopoli Buah dan Sayur.

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Jawaban Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Media Permainan Monopoli Buah dan Sayur di SD N 29 Gunung Sarik**

| No | Pertanyaan                                      | Sebelum |      |       |      | Sesudah |      |       |      | Selisih Nilai |      |
|----|---|---------|------|-------|------|---------|------|-------|------|---------------|------|
|    |   | Benar   |      | Salah |      | Benar   |      | Salah |      | n             | %    |
|    |   | n       | %    | n     | %    | n       | %    | n     | %    |               |      |
| 1  | Definisi buah                                   | 18      | 22,2 | 63    | 77,8 | 53      | 65,4 | 28    | 34,6 | 35            | 43,2 |
| 2  | Definisi sayur                                  | 73      | 90,1 | 8     | 9,9  | 75      | 92,6 | 6     | 7,4  | 2             | 2,5  |
| 3  | Fungsi vitamin dan mineral dalam buah dan sayur | 9       | 11,1 | 72    | 88,9 | 48      | 59,3 | 33    | 40,7 | 39            | 48,2 |
| 4  | Sayur yang mengandung Vitamin K                 | 15      | 18,6 | 66    | 81,5 | 53      | 65,4 | 28    | 34,6 | 38            | 46,8 |
| 5  | Buah yang mengandung Vitamin C                  | 66      | 81,5 | 15    | 18,5 | 75      | 92,6 | 6     | 7,4  | 9             | 11,1 |
| 6  | Akibat kekurangan Vitamin A                     | 26      | 32,1 | 55    | 67,9 | 48      | 59,3 | 33    | 40,7 | 22            | 27,2 |
| 7  | Akibat kekurangan Zat Fe                        | 34      | 42   | 47    | 58   | 51      | 63   | 30    | 37   | 17            | 21   |
| 8  | Sayur yang mengandung Vitamin A                 | 51      | 63   | 30    | 37   | 56      | 69,1 | 25    | 30,9 | 5             | 6,1  |
| 9  | Akibat kekurangan Vitamin D                     | 31      | 38,3 | 50    | 61,7 | 40      | 49,4 | 41    | 50,6 | 9             | 11,1 |
| 10 | Akibat kekurangan Vitamin C                     | 36      | 44,4 | 45    | 55,6 | 45      | 55,6 | 36    | 44,4 | 9             | 11,2 |
| 11 | Akibat kekurangan Vitamin E                     | 18      | 22,2 | 63    | 77,8 | 41      | 50,6 | 40    | 49,4 | 23            | 28,4 |
| 12 | Manfaat buah bagi                               | 40      | 49,4 | 41    | 50,6 | 58      | 71,6 | 23    | 28,4 | 18            | 22,2 |

|    |   |    |      |    |      |    |      |    |      |    |      |  |  |
|----|---|----|------|----|------|----|------|----|------|----|------|--|--|
|    | tubuh   |    |      |    |      |    |      |    |      |    |      |  |  |
| 13 | Manfaat sayur bagi tubuh                                    | 34 | 42   | 47 | 58   | 42 | 51,9 | 39 | 48,1 | 8  | 9,9  |  |  |
| 14 | Akibat kurang konsumsi sayur                                | 28 | 34,6 | 53 | 65,4 | 56 | 69,1 | 25 | 30,9 | 28 | 34,5 |  |  |
| 15 | Manfaat Konsumsi sayuran warna ungu                         | 26 | 32,1 | 55 | 67,9 | 49 | 60,5 | 32 | 39,5 | 23 | 28,4 |  |  |
| 16 | Sayur yang berasal dari buah                                | 29 | 35,8 | 52 | 64,2 | 56 | 69,1 | 25 | 30,9 | 27 | 33,3 |  |  |
| 17 | Manfaat konsumsi buah dan sayur                             | 60 | 74,1 | 21 | 25,9 | 68 | 84   | 13 | 16   | 8  | 9,9  |  |  |
| 18 | Sayuran touge dan kecambah hijau mengandung vitamin         | 24 | 29,6 | 57 | 70,4 | 52 | 64,2 | 29 | 35,8 | 28 | 34,6 |  |  |
| 19 | Berapa makan buah jeruk perharinya                          | 7  | 8,6  | 74 | 91,4 | 48 | 59,3 | 33 | 40,7 | 41 | 50,7 |  |  |
| 20 | Berapa porsi buah dan sayur yang harus dikonsumsi tiap hari | 27 | 33,3 | 54 | 66,7 | 62 | 76,5 | 19 | 23,5 | 35 | 43,2 |  |  |

Berdasarkan tabel 6 dapat dilihat bahwa dari 20 pertanyaan pertanyaan kuesioner pengetahuan dengan skala penilaian 0-1. Ada beberapa pertanyaan yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan yang cukup signifikan setelah dilakukan intervensi seperti pada pertanyaan nomor 3 dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 11,1% dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 59,3% serta nomor 19 dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 8,6%, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 59,3% dan ada beberapa pertanyaan yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan tetapi tidak mengalami peningkatan yang cukup tinggi seperti pada nomor 2 dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 90,1%, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 92,6% serta nomor 8 dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 63%, dan

setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 69,1% dengan persentase jawaban benar paling rendah yang dijawab responden adalah pertanyaan nomor 3 (11,1%) dan pertanyaan nomor 19 (8,6%). Setelah dilakukan intervensi didapatkan peningkatan jumlah jawaban benar pada seluruh item pertanyaan termasuk pertanyaan dengan persentase dijawab benar paling rendah, dimana saat post test pertanyaan nomor 3 meningkat menjadi 59,3% dan pertanyaan nomor 19 menjadi 59,3%.

**c. Rata-Rata Nilai Sikap Responden Sebelum dan Sesudah Diberikannya Edukasi Menggunakan Media monopoli buah dan sayur**

Didapatkan hasil uji statistik dari penelitian terhadap sikap sebelum diberikannya edukasi menggunakan media monopoli buah sayur dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media monopoli buah sayur akan diuraikan pada tabel berikut :

**Tabel 7. Rata-Rata Nilai Sikap Responden Sebelum dan Sesudah diberikan Edukasi Menggunakan Media Monopoli Buah dan Sayur**

| <b>Parameter Statistik</b> | <b>Sikap Sebelum</b> | <b>Sikap Sesudah</b> | <b>Selisih Nilai</b> |
|----------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Mean                       | 56,78                | 63,33                | 6,55                 |
| Median                     | 56                   | 62                   | 6                    |
| Std. Deviation             | 5,792                | 8,586                | 2,794                |

Berdasarkan tabel 7 diketahui nilai rata-rata sikap responden sebelum di berikan edukasi adalah 56,78, dan nilai rata-rata sikap sesudah diberikan edukasi adalah 63,33. Terjadi peningkatan rata-rata sikap responden sebanyak 6,55.

Berikut hasil jawaban responden terhadap pernyataan dalam kuesioner sikap yang telah diberikan kepada responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media Monopoli Buah dan Sayur.

**Tabel 8. Distribusi Frekuensi Jawaban Sikap Siswa Kelas IV dan V Sebelum dan Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Media Permainan Monopoli Buah dan Sayur di SD N 29 Gunung Sarik**

| No | Pernyataan   | Sebelum Rata-Rata | Sesudah Rata-Rata | Selisih |
|----|--|-------------------|-------------------|---------|
| 1  | Mengkonsumsi buah dan sayur membuat saya tetap sehat                 | 4,78              | 4,94              | 0,16    |
| 2  | Saya makan buah setiap hari  | 4,1               | 4,52              | 0,42    |
| 3  | Saya mengkonsumsi buah karena mengandung banyak vitamin dan mineral  | 4,46              | 4,83              | 0,37    |
| 4  | Saya mengkonsumsi buah jika disediakan orang tua dirumah             | 2,3               | 3,05              | 0,75    |
| 5  | Saya makan sayur setiap hari   | 4,1               | 4,58              | 0,48    |
| 6  | Saya mengkonsumsi sayur karena mengandung banyak vitamin dan mineral | 4,3               | 4,77              | 0,47    |
| 7  | Saya mengkonsumsi sayur jika disediakan orang tua dirumah            | 2,47              | 3,11              | 0,64    |
| 8  | Vitamin E dalam sayur mencegah penyakit kanker                       | 3,77              | 4,35              | 0,58    |

|    |  |      |      |      |
|----|--|------|------|------|
| 9  | Mengonsumsi buah terlalu sering rentan terkena penyakit                      | 3,25 | 3,63 | 0,38 |
| 10 | Mengonsumsi sayur terlalu sering rentan terkena penyakit                     | 3,46 | 3,49 | 0,03 |
| 11 | Mengonsumsi makanan mengandung vitamin C dapat meningkatkan daya tahan tubuh | 4,27 | 4,59 | 0,32 |
| 12 | Saya mengonsumsi buah dan sayur hanya ketika sakit                           | 3,3  | 3,65 | 0,35 |
| 13 | Mengonsumsi buah dan sayur setiap hari mencegah berbagai macam penyakit      | 3,88 | 4,51 | 0,63 |
| 14 | Kulit menjadi sehat dengan mengonsumsi buah dan sayur                        | 4,38 | 4,79 | 0,41 |
| 15 | Konsumsi sayur sebanyak 3-4 porsi/hari                                       | 3,99 | 4,53 | 0,54 |

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat bahwa dari 15 pernyataan pertanyaan kuesioner pengetahuan dengan skala penilaian 1-5. Ada beberapa pernyataan yang mengalami peningkatan nilai sikap setelah dilakukan intervensi seperti pada pertanyaan nomor 4 “Saya mengonsumsi buah jika disediakan orang tua dirumah” dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 2,3 dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,05 serta nomor 7 “Saya mengonsumsi sayur jika disediakan orang tua dirumah” dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 2,47 dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,11 dan ada beberapa pernyataan yang mengalami peningkatan nilai sikap tetapi tidak mengalami peningkatan yang cukup tinggi seperti pada nomor 1 “Mengonsumsi buah dan sayur membuat saya tetap sehat “dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 4,78 dan setelah

diberikan intervensi meningkat menjadi 4,94 serta nomor 10 “Mengonsumsi sayur terlalu sering rentan terkena penyakit” dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 3,46, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,49.

Berdasarkan tabel 8 didapatkan hasil bahwa pernyataan dengan nilai rata-rata responden paling rendah pada saat *pre test* yaitu mengenai “Saya mengonsumsi buah jika disediakan orang tua dirumah” dengan rata-rata 2,3 lalu setelah dilakukan intervensi menggunakan media permainan monopoli buah dan sayur terjadi peningkatan dengan rata-rata menjadi 3,05. Meningkatnya rata-rata sikap responden disebabkan karena responden mau memberikan respon terhadap materi dan mampu mengaplikasikan materi yang ada pada media monopoli buah dan sayur, hal ini terlihat pada antusias responden saat diajak bermain untuk memahami materi mengenai buah dan sayur, manfaat serta jenis-jenis buah dan sayur menggunakan media permainan monopoli buah dan sayur.

### **3. Analisis Bivariat**

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai antara pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur sebelum dan sesudah dilakukan intervensi menggunakan media monopoli buah dan sayur. Berdasarkan uji normalitas data dengan menggunakan *Lilliefors* menunjukkan nilai signifikansi pada pengetahuan sebelum sebesar 0,002 dan pengetahuan sesudah sebesar 0,005, sedangkan nilai signifikansi

pada sikap sebelum sebesar 0,186 dan sikap sesudah sebesar 0,001. Berdasarkan hal tersebut, data yang didapatkan berdistribusi tidak normal ( $p$  value <0,05) sehingga uji statistik yang digunakan adalah menggunakan uji *wilcoxon*.

**a. Efektivitas edukasi dengan menggunakan media monopoli untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsumsi buah dan sayur**

Hasil parameter statistik dari rata-rata pengetahuan tentang konsumsi buah dan sayur responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media monopoli didapatkan hasil sebagai berikut

**Tabel 9. Perbedaan Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Sebelum dan Sesudah menggunakan media monopoli buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik**

| Perbedaan Rata Rata Pengetahuan Siswa | N  | Rata-Rata $\pm$ SD | <i>P-Value</i> |
|---------------------------------------|----|--------------------|----------------|
| Sebelum                               | 81 | 8,05 $\pm$ 2,738   | 0.001          |
| Sesudah                               | 81 | 13,27 $\pm$ 5,05   |                |

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan responden sebelum dilakukan intervensi tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan media monopoli buah dan sayur sebesar 8,05  $\pm$  2,738 sedangkan setelah dilakukannya intervensi tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan media

monopoli buah dan sayur sebesar  $13,27 \pm 5,05$ . Hasil uji statistik menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,001 artinya ada perbedaan yang bermakna antara nilai pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media monopoli terhadap konsumsi buah dan sayur (Asym-Sig < 0,05).

**b. Efektivitas edukasi menggunakan media monopoli buah dan sayur untuk meningkatkan sikap siswa tentang konsumsi buah dan sayur**

Hasil parameter statistik dari rata-rata tentang konsumsi buah dan sayur sikap responden sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media monopoli buah dan sayur didapatkan hasil sebagai berikut

**Tabel 10. Perbedaan sikap Siswa Tentang Keonsumsi Buah dan Sayur Sebelum dan Sesudah menggunakan media monopoli buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik**

| Perbedaan Rata Rata Sikap Siswa | N  | Rata-Rata $\pm$ SD | <i>P-Value</i> |
|---------------------------------|----|--------------------|----------------|
| Sebelum                         | 81 | $56,78 \pm 5,792$  | 0.001          |
| Sesudah                         | 81 | $63,33 \pm 8,586$  |                |

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan bahwa rata-rata sikap responden tentang konsumsi buah dan sayur sebelum dilakukan intervensi menggunakan media monopoli buah dan sayur sebesar  $56,78 \pm 5,792$ , sedangkan setelah dilakukannya intervensi tentang konsumsi buah dan sayur menggunakan media monopoli buah dan

sayur sebesar  $63.33 \pm 8.586$ . Hasil uji statistik menunjukkan nilai *p-value* sebesar 0,001 artinya ada perbedaan yang bermakna antara nilai sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi menggunakan media permainan monopoli terhadap konsumsi buah dan sayur. (Asym-Sig<0,05).

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Rancangan media monopoli buah dan sayur.**

Penelitian ini diawali dengan melakukan perancangan media monopoli dengan menggunakan langkah P-Proses. Media dirancang dengan cara menganalisis isu masalah kesehatan sasaran, salah satunya yaitu kurangnya konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar, yang mengakibatkan timbulnya berbagai penyakit karena masalah gizi pada tubuh.

Masalah gizi yang dihadapi pada usia anak-anak banyak ditemui ketidaksukaannya pada konsumsi buah dan sayur. Diketahui bahwa buah dan sayur merupakan sumber pangan yang bermanfaat bagi perkembangan, pertumbuhan, dan kesehatan anak, sehingga konsumsi buah dan sayur pada masa anak-anak itu merupakan suatu hal yang sangat penting <sup>(2)</sup>.

Banyaknya anak usia sekolah yang masih belum mengetahui pentingnya konsumsi buah dan sayur setiap hari untuk menjaga kesehatan, kurangnya konsumsi buah dan sayur mengakibatkan

timbulnya penyakit pada usia anak sekolah dasar dan membuat imunitas anak sekolah dasar menjadi lemah serta menghambat pertumbuhan dan perkembangan anak sekolah dasar.

Siswa SD dengan klasifikasi usia anak-anak, merupakan usia yang bagus untuk mendapatkan edukasi tentang konsumsi buah dan sayur. Selain edukasi dengan menggunakan metode ceramah pada siswa sekolah dasar, ada alternatif lain dalam edukasi konsumsi buah dan sayur dengan metode bermain sambil belajar yaitu dengan menggunakan media permainan monopoli. Rancangan pengembangan media permainan monopoli ini digunakan untuk intervensi dengan tujuan utama dari media ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang konsumsi buah dan sayur.

Berdasarkan wawancara mendalam dengan informan terkait edukasi dengan media monopoli buah dan sayur ini sangat menarik ditambah lagi dengan seusia anak sekolah dasar yang suka bermain dan itu sangat membantu sekali dalam proses belajar anak sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian Anastasia (2021) tentang media pembelajaran monopoli berbasisi karakter anak pada usia dini yang menunjukkan bahwa Media pembelajaran monopoli pendidikan karakter merupakan media permainan yang dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai <sup>(32)</sup>.

Sasaran untuk media permainan monopoli buah dan sayur ini harus sesuai, agar pesan dapat disampaikan dengan baik. Anak Sekolah Dasar merupakan sasaran yang tepat untuk menyampaikan informasi mengenai cara konsumsi buah dan sayur yang baik dan benar, menggunakan media permainan monopoli karena digunakan untuk intervensi dan yang paling utama adalah dengan menentukan tujuan dari adanya media tersebut, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap anak Sekolah Dasar mengenai konsumsi buah dan sayur.

Dari data informasi yang didapatkan mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar, maka peneliti merancang sebuah media permainan monopoli yang dapat membantu anak sekolah dasar untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai konsumsi buah dan sayur. Hasil dari perencanaan ini adalah rancangan sebuah media berupa permainan monopoli. Peneliti membuat desain media dengan tampilan yang menarik, tambahan gambar buah dan sayur serta melibatkan siswa untuk bermain langsung agar menambah minat dan ketertarikan siswa dalam bermain sambil belajar mengenai konsumsi buah dan sayur menggunakan media permainan monopoli buah dan sayur.

## **2. Efektivitas Media Monopoli Buah dan Sayur dalam peningkatan pengetahuan siswa kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**

Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai rata-rata pengetahuan sebelum diberikan media permainan monopoli tentang konsumsi buah dan

sayur yaitu sebesar 8,05 dan setelah dilakukan intervensi didapatkan rata-rata pengetahuan anak sekolah dasar yaitu sebesar 13,27. Hasil uji statistik nilai  $p\text{-value} = 0,001$ , hal ini menunjukkan artinya adanya peningkatan pengetahuan anak sekolah dasar setelah dilakukan edukasi dengan media permainan monopoli buah dan sayur.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, yang terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui mata dan telinga. Pengetahuan merupakan pedoman dalam membentuk Tindakan seseorang (*overt behavior*). Berdasarkan pengalaman dan penelitian, diperoleh bahwa perilaku yang didasari oleh pengetahuan lebih langgeng daripada perilaku yang tidak disadari pengetahuan<sup>(21)</sup>.

Pengetahuan anak sekolah dasar sebelum diberikan intervensi tergolong rendah karena dipengaruhi oleh belum adanya edukasi tentang konsumsi buah dan sayur oleh tenaga Kesehatan dan belum adanya media pembelajaran edukasi tentang konsumsi buah dan sayur. Setelah dilakukan intervensi terjadi peningkatan perubahan pengetahuan sehingga adanya pengaruh media permainan monopoli buah dan sayur di SD N 29 Gunung Sarik.

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Rita (2021) tentang intervensi permainan monopoli dan diskusi gizi seimbang untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar di Kabupaten Bogor yang

menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan Pengetahuan gizi seimbang setelah diberikan intervensi di SDN 01 dan SDN 02 Wanaherang<sup>(33)</sup>.

Berdasarkan hasil distribusi soal pengetahuan, didapatkan bahwa ada beberapa pertanyaan yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan yang cukup signifikan setelah dilakukan intervensi seperti pada pertanyaan nomor 3 dengan nilai presentase sebelum intervensi sebesar 11,1% dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 59,3% serta nomor 19 dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 8,6%, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 59,3%

Menurut asumsi peneliti terjadinya peningkatan nilai rata rata pengetahuan responden, karena pada saat pemberian edukasi buah dan sayur menggunakan media monopoli, responden sangat aktif dan antusias dalam bermain permainan monopoli buah dan sayur. Media permainan monopoli yang dibuat yaitu media yang mudah digunakan, berisi informasi kesehatan serta tampilan gambar buah dan sayur yang menarik dan siswa merasa tidak bosan dengan metode belajar sambil bermain sehingga menarik minat dan rasa ingin tahu anak sekolah dasar.

Hal ini sejalan dengan penelitian Rini dan Siti (2019), metode permainan monopoli merupakan salah satu stimulus yang akan meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap permasalahan kesehatan disekitarnya. Permainan monopoli juga sebagai permainan edukatif

sehingga anak-anak dapat bermain sambil belajar. Permainan ini sangat menyenangkan dan tidak membosankan karena anak-anak dapat bermain sambil memecahkan masalah, dan menambah pengetahuan <sup>(34)</sup> .

Berdasarkan hasil distribusi soal pengetahuan juga terdapat beberapa pertanyaan yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan tetapi tidak mengalami peningkatan yang cukup tinggi seperti pada nomor 2 yaitu “apa pengertian sayur” dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 90,1%, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 92,6% serta nomor 8 yaitu “sayur yang mengandung vitamin A” dengan nilai peresentase sebelum intervensi sebesar 63%, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 69,1%

Menurut asumsi peneliti peningkatan nilai pengetahuan yang cukup rendah, diakibatkan sebagian besar siswa telah memiliki pengetahuan mengenai definisi sayur dan sayur yang mengandung vitamin A. Meningkatnya pengetahuan responden disebabkan karena kemauan dan keaktifan responden untuk ikut serta dalam permainan monopoli buah dan sayur yang berisikan materi sesuai dengan kebutuhan responden. Pada saat edukasi tentang konsumsi buah dan sayur responden terlihat aktif dan antusias dalam bermain media monopoli buah dan sayur yang dirancang peneliti untuk menambah pengetahuan responden. Hal ini membuktikan bahwa media monopoli buah dan sayur efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik.

### **3. Efektivitas Media Monopoli Buah dan Sayur dalam peningkatan sikap siswa kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**

Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai rata-rata sikap sebelum diberikan media permainan monopoli tentang konsumsi buah dan sayur yaitu sebesar 56,78 dan setelah dilakukan intervensi didapatkan nilai rata-rata sikap anak sekolah dasar yaitu sebesar 63,33. Hasil uji statistik nilai *p-value* = 0,001, artinya adanya peningkatan sikap anak sekolah dasar setelah dilakukan edukasi dengan media permainan monopoli buah dan sayur.

Sama dengan pembahasan sebelumnya, sikap merupakan reaksi atau respon yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau objek. Manifestasi sikap tidak dapat dilihat, tetapi hanya dapat ditafsirkan. Sikap adalah juga respons tertutup seseorang terhadap stimulus atau objek tertentu, yang sudah melibatkan faktor pendapat dan emosi yang bersangkutan<sup>(35)</sup>.

Rata-rata siswa memiliki sikap negatif dikarenakan oleh kurangnya pengetahuan siswa sehingga pada pernyataan dalam kuisioner sikap banyak besar siswa memiliki skor yang rendah. Pengetahuan yang rendah dapat menyebabkan sikap negatif dari seseorang.

Hal ini sejalan dengan penelitian Wike (2020) tentang pengaruh Pendidikan gizi dengan permainan monopoli gizi (Mamogi) dan ular tangga tentang pola makan seimbang terhadap pengetahuan, sikap, dan Tindakan anak SD N 05 Bengkulu yang menunjukkan bahwa nilai rata rata sikap responden sebelum diedukasi menggunakan media monopoli gizi

yaitu sebesar 34,27 dan sesudah diedukasi menggunakan media monopoli gizi yaitu sebesar 35,14. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan nilai sikap siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan menggunakan permainan monopoli gizi<sup>(36)</sup>.

Berdasarkan hasil distribusi pernyataan sikap, didapatkan bahwa Ada beberapa pernyataan yang mengalami peningkatan nilai sikap setelah dilakukan intervensi seperti pada pertanyaan nomor 4 “Saya mengkonsumsi buah jika disediakan orang tua dirumah” dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 2,3 dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,05 serta nomor 7 “Saya mengkonsumsi sayur jika disediakan orang tua dirumah” dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 2,47 dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,11.

Asumsi peneliti bahwa peningkatan nilai sikap pada pernyataan negatif “saya mengkonsumsi buah dan sayur jika disediakan oleh orang tua dirumah” dikarenakan adanya pemberian intervensi media monopoli buah dan sayur, yang membuat siswa menyadari bahwa konsumsi buah dan sayur sangat penting. Sehingga besar peran orang tua untuk menyediakan buah dan sayur agar dikonsumsi anak dirumah.

Hal ini sejalan dengan penelitian Erlisa (2014) tentang ketersediaan buah dan sayur dalam keluarga sebagai strategi intervensi peningkatan konsumsi buah dan sayur anak usia sekolah bahwa terdapat hubungan

yang bermakna antara penyediaan buah dan sayur dengan perilaku konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah <sup>(37)</sup>.

Berdasarkan hasil distribusi pernyataan sikap, didapatkan juga terdapat beberapa pernyataan yang mengalami peningkatan nilai sikap tetapi tidak mengalami peningkatan yang cukup tinggi seperti pada nomor 1 “Mengonsumsi buah dan sayur membuat saya tetap sehat “dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 4,78 dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 4,94 serta nomor 10 “Mengonsumsi sayur terlalu sering rentan terkena penyakit “dengan nilai rata-rata sikap sebelum intervensi sebesar 3,46, dan setelah diberikan intervensi meningkat menjadi 3,49.

Menurut asumsi peneliti peningkatan nilai sikap yang cukup rendah, diakibatkan sebagian besar siswa telah memiliki pengetahuan mengenai manfaat mengonsumsi buah dan sayur serta pemberian edukasi dengan media monopoli buah dan sayur membuat meningkatnya nilai sikap konsumsi buah dan sayur pada anak SD N 29 Gunung Sarik. Hal ini membuktikan bahwa media monopoli buah dan sayur efektif dalam meningkatkan sikap siswa kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dan kelemahan, yaitu dalam melakukan kegiatan intervensi dengan edukasi menggunakan media monopoli terdapat beberapa kotak yang tidak terbuka oleh siswa sehingga

informasi yang terdapat dalam kotak tersebut tidak dibaca oleh responden.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti bahas sebelumnya, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dihasilkannya media permainan monopoli buah dan sayur sesuai dengan kebutuhan responden sehingga efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa SD N 29 Gunung Sarik.
2. Nilai rata-rata pengetahuan responden sebelum di berikan edukasi terkait konsumsi buah dan sayur dengan menggunakan media monopoli buah dan sayur adalah 8,05.
3. Nilai rata-rata pengetahuan responden sesudah di berikan edukasi terkait konsumsi buah dan sayur dengan menggunakan media monopoli buah dan sayur adalah 13,27.
4. Nilai rata-rata sikap responden sebelum di berikan edukasi terkait konsumsi buah dan sayur dengan menggunakan media monopoli buah dan sayur adalah 56,78.
5. Nilai rata-rata sikap responden sesudah di berikan edukasi terkait konsumsi buah dan sayur dengan menggunakan media monopoli buah dan sayur adalah 63,33.
6. Adanya efektivitas media monopoli terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur pada siswa SD N 29

Gunung Sarik dengan *p-value* 0,001 ( $\alpha < 0,05$ ) di SD N 29 Gunung Sarik terkait konsumsi buah dan sayur.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti bahas sebelumnya, didapatkan saran sebagai berikut :

### 1. Bagi pihak Puskesmas

Berdasarkan hasil temuan peneliti dilapangan bahwa belum adanya media edukasi berupa media pembelajaran permainan monopoli mengenai buah dan sayur. Diharapkan bagi pihak puskesmas memanfaatkan media permainan monopoli tentang konsumsi buah dan sayur dalam kegiatan promosi kesehatan di sekolah maupun diluar sekolah.

### 2. Bagi pihak sekolah

Berdasarkan hasil temuan peneliti dilapangan bahwa belum adanya media edukasi berupa media pembelajaran permainan monopoli mengenai buah dan sayur di sekolah. Diharapkan bagi pihak sekolah terutama kepada guru penanggung jawab UKS agar dapat menggunakan media permainan monopoli buah dan sayur sesuai kebutuhan agar dapat meningkatkan pengetahuan siswa mengenai konsumsi buah dan sayur serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bagi peneliti selanjutnya
  - a. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media permainan monopoli menjadi media edukasi sebagai solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap mengenai isu kesehatan lainnya. Karena monopoli merupakan media yang sangat cocok dan interaktif dalam edukasi kepada anak sekolah dasar.
  - b. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengkaji serta meninjau variabel tindakan mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak SD, sehingga dapat dilihat bagaimana perilaku konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

1. International Food Policy Research Institute. Global Nutrition Report: Actions and Accountability to Accelerate the World's Progress on Nutrition, Washington, DC. Global Nutrition Report 2014. Washington; 2014. 119 p.
2. Fitriyani W, Sefrina LR. Literature Review: The Effectiveness of Nutrition Education on Changes in Fruit and Vegetable Consumption Behavior in Children. 2022;14(1):43–52.
3. Mohammad A, Madanijah S. Konsumsi Buah Dan Sayur Anak Usia Sekolah Dasar Di Bogor. *J Gizi dan Pangan*. 2015;10(1):71–6.
4. S Agus. Serat Pangan (Dietary Fiber) dan Manfaat Bagi Kesehatan. *Pertanian*. 2011;36.
5. Arsi DW, Mayulu N, Masi G. Hubungan konsumsi Fast food dengan kejadian obesitas pada anak SD di Kota Manado. *Keperawatan*. 2013;1, No 1.
6. WHO. Nutrition in adolescence – Issues and Challenges for the Health Sector. Switzerland: WHO Press; 2017.
7. Tian Y,dkk. Fruit and vegetable consumption and risk of the metabolic syndrome: A meta-analysis. *Public Health Nutr*. 2018;21(4):756–65.
8. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Buku Pedoman Gizi Seimbang Kemenkes Republik Indonesia. Kodyat BA, Thaha AR, editors. Jakarta; 2014.
9. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Laporan Riskesdas 2018. Jakarta: Sekretariat Badan Litbang Kesehatan; 2018. 317 p.
10. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Laporan Provinsi Sumatera Barat Riskesdas 2018. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2018. 224 p.
11. Hidayati D, dkk. Faktor risiko kurang konsumsi buah dan sayur pada anak usia sekolah dasar (studi kasus-kontrol pada siswa SDN Sendangmulyo 03 Semarang tahun 2017). *J Kesehat Masy*. 2017;5(4):638–47.
12. Arsyad A. Media Pembelajaran. Rahman A, editor. Vol. 36. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada; 2011. 9–34 p.
13. Maysi. Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara. 2022;

14. Azka Y, Buyana NT. *Pengelolaan Hasil Perkebunan*. 1st ed. Safrinal, editor. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka; 2021.
15. Proverawati A, Rahmawati E. *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat*. 1st ed. Yogyakarta: Muha Medika; 2020. 89 p.
16. Kartasapoetra, Marsetyo. *Ilmu Gizi (Korelasi Gizi dan Produktivitas Kerja)*. Jakarta: PT Rineka Cipta; 2012. 76 p.
17. Nawangwulan K. *Buku Saku Gizi Dasar Bagi Tenaga Kesehatan*. 1st ed. Jakarta: CV. Trans Info Media; 2020. 102–107 p.
18. Sandar F, Syafiq A, Veratamala A. *Gizi Anak dan Remaja*. 1st ed. Depok: PT Rajagavindo Persada; 2017. 236–237 p.
19. Kharisma W. *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Konsumsi Buah dan Sayur pada Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus pada SDN Sekaran 1 dan SD Negeri Pekunden Semarang)*. *Kesehat Masy*. 2016;
20. Widani NL. *Penyuluhan Pentingnya Konsumsi Buah dan Sayur pada Remaja di Sos Desa taruna Jakarta*. *Patria*. 2019;1(1):57.
21. Notoatmodjo S. *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta; 2014.
22. Notoatmodjo S. *Ilmu Perilaku Kesehatan*. 2nd ed. Jakarta: PT Rineka Cipta; 2014.
23. Rachmawati WC. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media; 2019.
24. Zulmiyetri, Nurhastuti S. *Penulisan Karya Ilmiah*. In: 1st ed. Jakarta: Prenadamedia Group; 2019. p. 67–8.
25. Notoatmodjo S. *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka cipta; 2014.
26. Jatmika SED. *Pengembangan Media Promosi Kesehatan [Internet]*. Khuzaimah E, editor. Yogyakarta: K-Media; 2019.
27. Purba B. *Model Perencanaan Komunikasi*. Batoebara MU, editor. Medan: Undhar Press; 2021. 49 p.
28. Notoatmodjo S. *Etika Perilaku dan Psikomotor*. Jakarta: PT Rineka Cipta; 2014.

29. Ulfaeni S, dkk. Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD. 2017;4(2):136–44.
30. Arif Susanto RSP. Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika. 2019;6(4):228–33.
31. Masturoh I, T NA. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta Selatan: Pusat Pendidikan Sumber Daya Manusia Kesehatan; 2018.
32. Cyntia AA, Tegeh IM, Ujianti PR. Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. J Media dan Teknol Pendidik. 2021;1(2):77–84.
33. Fitriyanti R, dkk. Intervensi Permainan Monopoli dan Diskusi Gizi Seimbang Untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bogor. 2021;10(April):197–206.
34. Fitriana RJ, Salamah S. Perbedaan Penyuluhan Metode Dongeng Dan Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Meyikat Gigi Pada Kelompok Usia 9-10 Tahun di SD N Palam Banjarbaru. 2019;10(2):82–90.
35. Notoadmodjo S. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta; 2014.
36. Wike Aprilia Setyaningrum. Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Permainan Monopoli Gizi (Mamogi) Dan Ular Tangga (Utaga) Tentang Pola Makan Seimbang Terhadap Pengetahuan, Sikap, Tindakan Anak Sdn 05 Kota Bengkulu Tahun 2020. 2020;5–24.
37. Candrawati E, Wiarsih W, Sukihananto. Ketersediaan Buah dan Sayur Dalam Keluarga Sebagai Stratei Intervensi Peningkatan Konsumsi Buah dan Sayur Anak Usia Pra Sekolah. 2014;2(3):31–40.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat izin Penelitian



**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN**  
POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES PADANG  
Jl. Simpang Pondok Kopi Nanggalo Padang 25146 Telepon (0751)7058128 (Muntir)  
Website : <http://www.poltekkes-pdg.ac.id>  
Email : [direktorat@poltekkes-pdg.ac.id](mailto:direktorat@poltekkes-pdg.ac.id)



Nomor : PP.03.01/2535/2023

5 Mei 2023

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD N 29 Gunung Sarik

Di

Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penyusunan skripsi pada mahasiswa Program Studi Sarjana Tetap Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Padang Semester Genap T.A. 2022/2023. Mohon kesediaan kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan **Penelitian** di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin oleh :

| No | Nama/ NIM                         | Judul Penelitian   | Lama Penelitian | Maksud Penelitian  |
|----|-----------------------------------|--|-----------------|--------------------|
| 1. | Muhammad Thoriq Syaifa/ 196110757 | Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang | 6 Bulan         | Penyusunan Skripsi |

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang,



RENIDAYATI, S.Kp, M.Kep, Sp.Biwa

## Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian

|   |   |   |
|---|---|---|
|    | <b>PEMERINTAH KOTA PADANG</b><br><b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b><br><b>UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 29 GUNUNG SARIK</b><br><b>KECAMATAN KURANJI</b> |  |
| Jalan Lolo Gunung Sarik   | Telepon (0751) 496856   | Kode Pos :25158   |
| Nomor   | : 421.2/043/Disdikbud/SDN 29 GNS/2023.  |   |
| Lamp  | : -   |   |
| Perihal   | : Surat Balasan Izin Penelitian   |   |
| <p>Sehubungan dengan surat dari Politeknik Kesehatan Padang dengan nomor PP.03.01/1398/2023 dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :</p>  |   |   |
| Nama  | : Muhammad Thoriq Syafla  |   |
| Tempat/Tanggal Lahir  | : Padang / 16 Agustus 2001  |   |
| NIM   | : 196110757   |   |
| Alamat  | : Komp. Griya Permata Blok C2 No. 1<br>Tabing Banda Gadang Nanggalo   |   |
| Prodi   | : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan   |   |
| <p>Benar telah mengadakan penelitian di SDN 29 Gunung Sarik Kec. Kurangi pada tanggal 8 s/d 25 Mei 2023 guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : <b>" Efektivitas Media Monopoli terhadap perubahan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi buah dan sayur pada siswa kelas IV dan V SDN 29 Gunung Sarik"</b>.</p> |   |   |
| <p>Demikian surat ini di buat untuk dapat dipergunakan seperlunya.</p>  |   |   |
| <p>Padang, 8 Juni 2023<br/>Kepala Sekolah</p>   |   |   |
|   |   |   |
| <p><b>Marianis, S.Pd</b><br/>NIP. 19650410 198910 2 001</p>   |   |   |

### **Lampiran 3. *Informed Consent* Informan**

#### **SURAT PERMOHONAN MENJADI INFORMAN**

Kepada Yth.  
Bpk/Ibu/Saudara/I Informan Penelitian  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Sebagai sebagai salah satu tugas mahasiswa, yaitu melaksanakan penelitian. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
NIM : 196110757  
Alamat : Komplek Griya Permata Blok C2 no 1 Tabing Banda Gadang  
Nanggalo

Merupakan Mahasiswa Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang, akan melakukan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Media Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**”. Penelitian ini tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi saudara/i yang menjadi informan. Kerahasiaan informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Jika saudara/I menyetujui, maka saya mohon kesediaannya untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi informan yang telah saya sediakan dengan jujur dan sesuai dengan pengalaman pribadi saudara/i. jawaban tidak akan dinilai benar atau salah serta akan terjamin kerahasiaannya.

Atas perhatian dan kesediaan saudara/I menjadi informan ,saya ucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2023  
Hormat saya

( Muhammad Thoriq Syafta )

## LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI INFORMAN

*(Informed Consent)*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

No Informan :

Nama :

Umur :

Pendidikan :

Pekerjaan :

Menyatakan bersedia atau tidak bersedia menjadi informan penelitian yang dilakukan mahasiswa Poltekkes Kemenkes Padang, atas nama Muhammad Thoriq Syafta dengan judul “ **Efektivitas Media Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**”

Saya memahami bahwa yang dihasilkan merupakan rahasia dan hanya dipergunakan untuk keperluan pengembangan ilmu kesehatan dan tidak merugikan bagi saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi informan dalam penelitian ini dan akan memberikan pernyataan dan informasi yang sebenar- benarnya tanpa tekanan dari manapun.

Padang, .....2023

Informan

#### **Lampiran 4. *Informed Consent* Responden**

### **SURAT PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

Kepada Yth.  
Bpk/Ibu/Saudara/i Responden Penelitian  
Di Tempat

Dengan Hormat,  
Sebagai sebagai salah satu tugas mahasiswa, yaitu melaksanakan penelitian. Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Thoriq Syafta  
NIM : 196110757  
Alamat : Komplek Griya Permata Blok C2 no 1 Tabing Banda Gadang  
Nanggalo

Merupakan Mahasiswa Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Padang, akan melakukan penelitian dengan judul “ **Efektivitas Media Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**”. Penelitian ini tidak menimbulkan akibat yang merugikan bagi saudara/i yang menjadi responden. Kerahasiaan informasi yang diberikan akan dijaga dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian. Jika saudara/I menyetujui, maka saya mohon kesediaannya untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden serta mengisi kuesioner yang telah saya sediakan dengan jujur dan sesuai dengan pengalaman pribadi saudara/i. jawaban tidak akan dinilai benar atau salah serta akan terjamin kerahasiaannya.

Atas perhatian dan kesediaan saudara/I menjadi responden ,saya ucapkan terima kasih.

Padang, Juni 2023  
Hormat saya

( Muhammad Thoriq Syafta )

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**

*(Informed Consent)*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

No Responden :  
Nama :  
Umur :  
Pendidikan :  
Pekerjaan :

Menyatakan bersedia atau tidak bersedia menjadi responden penelitian yang dilakukan mahasiswa Poltekkes Kemenkes Padang, atas nama Muhammad Thoriq Syafta dengan judul “ **Efektivitas Media Monopoli Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik**”

Saya memahami bahwa yang dihasilkan merupakan rahasia dan hanya dipergunakan untuk keperluan pengembangan ilmu kesehatan dan tidak merugikan bagi saya, oleh karena itu saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dan akan memberikan pernyataan dan informasi yang sebenar- benarnya tanpa tekanan dari manapun.

Padang, .....2023

Responden,

## **Lampiran 5. Media Monopoli Buah dan Sayur**

### **ATURAN BERMAIN MONOPOLI BUAH DAN SAYUR.**

1. Peserta akan dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang.
2. Tiap kelompok menunjuk perwakilan tiap kelompok yang terdiri dari :
  - 1 orang sebagai pion media monopoli
  - 1 orang sebagai pelempar dadu
3. Permainan dimulai dari kotak Start dan berakhir di kotak Finish.
4. Setiap pemain yang menduduki kotak sesuai lemparan dadu harus menerima dan membacakan kartu informasi yang diberikan oleh wasit.
5. Kartu yang diterima oleh kelompok harus dibacakan dengan suara yang keras oleh perwakilan kelompok agar dapat didengar oleh peserta yang lain.
6. Setiap kelompok yang sudah membacakan kartu informasi akan mendapatkan poin 100.
7. Bagi kelompok yang menduduki kotak yang telah ditempati oleh kelompok lain, tetap harus membacakan kartu informasi yang diberikan, tetapi akan diberi pengurangan poin sebesar 50 poin. Hal ini juga berlaku pada peserta yang menempati kotak obesitas.
8. Jika peserta menempati kotak “Masuk RS, maka kelompok tersebut tidak boleh lempar dadu selama 1 putaran permainan.
9. Jika peserta menempati kotak “Free Parkir”, maka kelompok bebas untuk memilih kotak yang ingin ditempati. Hal ini berlaku hanya pada kotak yang terletak setelah Free Parkir.
10. Pemenang ditentukan bukan dari siapa yang lebih dulu mencapai finish, akan tetapi pemenang ditentukan berdasarkan jumlah perolehan poin yang didapatkan.

11. Permainan dimainkan secara jujur dan tertib.



### KONGSI BUAH PER HARI !!

Manfaat: Mengurangi risiko terdapatnya penyakit bagi tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 10 gram buah. Untuk remaja 1 buah. Untuk orang tua, konsumsi 2-3 buah. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 3-4 buah.



### KONGSI SAYUR PER HARI !!

Manfaat: Mengurangi risiko terdapatnya penyakit bagi tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 10 gram sayur. Untuk remaja 100 gram sayur. Untuk orang tua, konsumsi 100 gram sayur. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 100 gram sayur.



### VITAMIN A

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN A

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN D

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN D

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN E

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN E

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN K

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN K

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### VITAMIN C

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### FE. ZAT BESI

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### SAYUR ORKID DAN MANFAATNYA

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### SAYUR KUBIS DAN MANFAATNYA

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### SAYUR PUTH DAN MANFAATNYA

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



### BUAH WARNA MERAH

Manfaat: Meningkatkan daya tahan tubuh. Untuk anak-anak, konsumsi 1000 IU. Untuk remaja, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua, konsumsi 1500 IU. Untuk orang tua lanjut usia, konsumsi 1500 IU.



## BUAH BANYU ORANGE

Buah banyu orange merupakan salah satu sumber vitamin C yang penting untuk kesehatan. Buah ini juga kaya akan serat yang dapat membantu pencernaan.



## MANFAAT BUAH BANYU ORANGE

Buah banyu orange memiliki banyak manfaat untuk kesehatan. Buah ini dapat membantu menurunkan tekanan darah, meningkatkan sistem kekebalan tubuh, dan membantu menurunkan berat badan.



## Lampiran 6. Kuesioner

### **KUESIONER PENELITIAN**

#### **EFEKTIVITAS MEDIA MONOPOLI TERHADAP PERUBAHAN PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG KONSUMSI BUAH DAN SAYUR PADA SISWA KELAS IV DAN V SD N 29 GUNUNG SARIK**

#### **No. Responden**

##### **A. Identitas Responden**

1. Nama Responden :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Kelas :
5. Alamat :

##### **B. Pengetahuan**

Tanggupilah pernyataan–pernyataan di bawah ini dengan menuliskan tanda “X” pada kolom jawaban yang anda anggap benar!

1. Apakah pengertian buah ....
  - a. **Bagian tumbuhan yang berasal dari bunga**
  - b. Tanaman yang memiliki rasa manis
  - c. Tumbuhan yang hidup di air dan di darat
  - d. Bahan makanan utama

2. Apakah pengertian sayur....
  - a. Bahan makanan yang berasal dari hewan
  - b. Makanan berkuah
  - c. Bahan makanan yang berasal dari tumbuhan**
  - d. Obat-obatan
3. Vitamin dan mineral yang terkandung dalam buah dan sayur berfungsi sebagai....
  - a. Sumber tenaga
  - b. Antioksidan/ penangkal senyawa jahat**
  - c. Sumber lemak
  - d. Protein
4. Sayur yang termasuk mengandung Vitamin K....
  - a. Brokoli
  - b. Sawi
  - c. Bayam**
  - d. Jambu
5. Buah yang termasuk mengandung Vitamin C....
  - a. Jeruk**
  - b. Semangka
  - c. Anggur
  - d. Melon
6. Akibat jika kekurangan konsumsi Vitamin A....
  - a. Osteoporosis
  - b. Rabun senja**
  - c. Mudah stress
  - d. Mudah Lelah

7. Akibat jika kekurangan Zat Fe ....
  - a. **Anemia**
  - b. Hipertensi
  - c. Hipotensi
  - d. Sakit perut
8. Sayur apa yang mengandung Vitamin A....
  - a. **Wortel**
  - b. Sawi
  - c. Kol
  - d. Bayam
9. Kekurangan Vitamin D dapat mengakibatkan ....
  - a. Gangguan penglihatan
  - b. **Tulang keropos**
  - c. Daya tahan tubuh menurun
  - d. Badan sakit sakit
10. Kekurangan Vitamin C dapat mengakibatkan ....
  - a. Gangguan penglihatan
  - b. Tulang keropos
  - c. **Daya tahan tubuh menurun**
  - d. Badan sakit sakit
11. Kekurangan Vitamin E dapat mengakibatkan....
  - a. Kebutaan
  - b. **Kemandulan**
  - c. Daya tahan tubuh menurun
  - d. Badan sakit sakit
12. Apa manfaat buah bagi tubuh....
  - a. Membuat perut kenyang
  - b. Untuk pertumbuhan tubuh

- c. **Sebagai sumber vitamin**
  - d. Sebagai sumber protein
13. Apa manfaat sayur bagi tubuh....
- a. **Mengatur metabolisme tubuh**
  - b. Membuat perut terasa kenyang
  - c. Untuk pertumbuhan tubuh
  - d. Untuk pertumbuhan massa otot
14. Apa akibat kurang mengonsumsi sayur....
- a. **Akan meningkatkan resiko sembelit**
  - b. Meningkatkan rasa lapar
  - c. Mudah terkena demam berdarah
  - d. Mudah terkena diare
15. Apa manfaat mengonsumsi sayuran berwarna ungu...
- a. Meningkatkan energi
  - b. **Membantu menjaga Kesehatan saluran kemih**
  - c. Demam
  - d. Meningkatkan daya tahan tubuh
16. Berikut ini manakah jenis sayur yang berasal dari buah....
- a. Bayam dan daun singkong
  - b. **Labu siam dan pare**
  - c. Buncis dan kaang kapri
  - d. Wortel dan lobak
17. Apa manfaat konsumsi buah dan sayur....
- a. **Dapat melancarkan BAB**
  - b. Membuat gemuk
  - c. Menaikan kolestrol
  - d. Agar mudah sakit

18. Sayuran toge dan kecambah hijau mengandung vitamin...

- a. **Vitamin E**
- b. Vitamin A
- c. Vitamin D
- d. Vitamin C

19. Berapa seharusnya memakan buah jeruk perharinya....

- a. 1 buah jeruk
- b. 2 buah jeruk
- c. **3 buah jeruk**
- d. 4 buah jeruk

20. Berapa porsi buah dan sayur yang harus dikonsumsi tiap harinya....

- a. **150 gram buah dan 250 gram sayur**
- b. 100 gram buah dan 200 gram sayur
- c. 200 gram buah dan 100 gram sayur
- d. 100 gram buah dan 150 gram sayur

### C. Sikap

#### Petunjuk Pengisian :

1. Bacalah setiap item pernyataan dan alternatif jawaban dengan teliti
2. Isilah semua item pernyataan dengan jawaban yang benar menurut anda dengan mencentang (√) pada salah satu kolom
3. Mohon diperiksa kembali setiap jawaban yang telah saudara buat
4. Hal-hal yang kurang jelas dapat ditanyakan kepada peneliti

Keterangan :

SS: Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

| No | Pernyataan  | SS | S | RR | TS | STS |
|----|---|----|---|----|----|-----|
| 1  | Mengkonsumsi buah dan sayur membuat saya tetap sehat                |    |   |    |    |     |
| 2  | Saya makan buah setiap hari   |    |   |    |    |     |
| 3  | Saya mengkonsumsi buah karena mengandung banyak vitamin dan mineral |    |   |    |    |     |
| 4  | Saya mengkonsumsi buah jika disediakan orang tua dirumah            |    |   |    |    |     |
| 5  | Saya makan sayur setiap hari  |    |   |    |    |     |

|    |   |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 6  | Saya mengkonsumsi sayur karena mengandung banyak vitamin dan mineral          |  |  |  |  |  |
| 7  | Saya mengkonsumsi sayur jika disediakan orang tua dirumah                     |  |  |  |  |  |
| 8  | Vitamin E dalam sayur mencegah penyakit kanker                                |  |  |  |  |  |
| 9  | Mengkonsumsi buah terlalu sering rentan terkena penyakit                      |  |  |  |  |  |
| 10 | Mengkonsumsi sayur terlalu sering rentan terkena penyakit                     |  |  |  |  |  |
| 11 | Mengkonsumsi makanan mengandung vitamin C dapat meningkatkan daya tahan tubuh |  |  |  |  |  |
| 12 | Saya mengkonsumsi buah dan sayur hanya ketika sakit                           |  |  |  |  |  |
| 13 | Mengkonsumsi buah dan sayur setiap hari mencegah berbagai macam penyakit      |  |  |  |  |  |
| 14 | Kulit menjadi sehat dengan mengkonsumsi buah dan sayur                        |  |  |  |  |  |
| 15 | Konsumsi sayur sebanyak 3-4 porsi/hari  |  |  |  |  |  |

## Lampiran 7. Pedoman Wawancara Mendalam Guru Sekolah

### PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA GURU SEKOLAH DASAR

#### No. Informan

#### A. Identitas Informan

1. Nama Informan :
2. Umur :
3. Jenis kelamin :
4. Jabatan :

#### B. Pedoman Wawancara Mendalam kepada Guru Sekolah Dasar

1. Bagaimana pandangan Bapak/ibuk tentang pentingnya pengetahuan konsumsi buah dan sayur diberikan kepada siswa?
  - a. Bagaimana upaya yang dilakukan guru dalam memberikan pengetahuan mengenai konsumsi buah dan sayur kepada siswa?
  - b. Bagaimana kegiatan sekolah sebagai bentuk peningkatan pengetahuan siswa tentang konsumsi buah dan sayur?
  - c. Kapan kegiatan tersebut dilaksanakan?
  - d. Bagaimana kendala dalam melaksanakan kegiatan tersebut?
  - e. Apa saja cakupan materi yang guru berikan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang konsumsi buah dan sayur

2. Bagaimana pandangan Bapak/ibuk tentang perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya peningkatan daya tahan tubuh siswa?
  - a. Seberapa penting perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya peningkatan daya tahan tubuh siswa?
  - b. Bagaimana guru menanamkan perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya peningkatan daya tahan tubuh siswa?
  - c. Bagaimana kegiatan sekolah sebagai bentuk penanaman perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya peningkatan daya tahan tubuh siswa?
  - d. Kapan kegiatan tersebut dilaksanakan?
  - e. Bagaimana kendala dalam menanamkan perilaku konsumsi buah dan sayur sebagai upaya peningkatan daya tahan tubuh siswa.

## **Lampiran 8. Pedoman Wawancara Mendalam Tenaga Puskesmas**

### **PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA TENAGA KESEHATAN PUSKESMAS BELIMBING**

#### **A. Identitas Informan**

Nama :  
Umur :  
Jenis Kelamin :  
Jabatan :

#### **B. Pedoman wawancara**

1. Menurut ibu, apakah perlu mengkonsumsi buah dan sayur pada anak sekolah?
2. Menurut ibu bagaimana upaya terhadap perubahan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur pada siswa sekolah dasar?
3. Apa program puskesmas terhadap konsumsi buah dan sayur pada siswa sekolah dasar?
4. Bagaimanakah bentuk program konsumsi buah dan sayur tersebut?
5. Kapan saja program itu di jalankan dan apa saja kendala dalam menjalankan program tersebut?
6. Adakah media yang digunakan untuk menjalankan program konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar?
7. Bagaimana menurut ibu mengenai media monopoli sebagai media edukasi tentang konsumsi buah dan sayur pada anak sekolah dasar?

## **Lampiran 9. Pedoman Wawancara Mendalam Ahli Desain**

### **PEDOMAN WAWANCARA MENDALAM KEPADA AHLI DESAIN GRAFIS**

#### **A. Identitas Informan**

Nama :  
Umur :  
Jenis Kelamin :  
Jabatan :

#### **B. Pedoman wawancara**

1. Menurut saudara, apakah media permainan monopoli ini bisa dipakai untuk anak SD?
2. Menurut saudara, apakah desain media monopoli sudah sesuai dengan anak SD?
3. Menurut saudara, apakah pewarnaan dan desain media monopoli ini membuat anak SD menjadi tertarik?
4. Menurut saudara, apakah ada hal yang perlu dikoreksi mengenai desain media monopoli?

**Lampiran 10. Transkrip Hasil Wawancara Mendalam Informan**

**Penelitian Kualitatif Tenaga Kesehatan**

| No.  | Transkrip dan Intisari   |   |
|--|--|---|
|  | Transkrip awal informan awal   | Inti Sari   |
| 1.   | <b>Perluah Mengonsumsi Buah dan Sayur Pada Anak SD</b>   |   |
|  | <i>"...Perlu, apalagi pada anak SD kan yang dalam masa pertumbuhan, apalagi buah dan sayur banyak vitamin yang diperlukan oleh tubuh".(I</i>   | Buah dan sayur sangat penting dikonsumsi oleh anak SD karena mengandung banyak vitamin yang baik untuk masa pertumbuhan anak. |
|  | <i>" Penting, karena kalau kita lihat anak anak sekarang jarang atau nggak suka makan buah dan sayur, kalau disuruh makan pun harus dipaksa kan, padahal itu baigus untuk mereka, tapi mereka lebih suka makanan yang instan atau jajanan luar sekolah".</i> | Anak-anak SD banyak yang dipaksa untuk makan buah dan sayur padahal itu sangat bagus untuk mereka                             |
| <i>" Sangat perlu, karena kan anak anak sekolah tu banyak yang jajan yang aneh aneh, jadi sayur dan buah itu bisa jadi penetralisir apa yang dikonsumsi anak itu".</i> | Konsumsi buah dan sayur dapat menetralisir zat zat buruk pada makanan yang dikonsumsi oleh anak  |   |

|    |  |   |
|----|--|---|
|    | <p>Interpretasi : Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Mengonsumsi buah dan sayur sangat penting karena mengandung vitamin yang menetralsir zat zat buruk yang dapat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak SD.</p> |   |
| 2. | <p><b>Upaya Perubahan Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SD</b></p>  |   |
|    | <p><i>“ Edukasi, ada Leaflet terus ada yang pakai lembar-lembar tu, haa iya kartu-kartu mengenai gizi seimbang, nanti kan didalam gizi seimbang tu ada buah dan sayur..”</i></p>   | <p>Dilakukan edukasi mengenai buah dan sayur menggunakan media kartu gizi seimbang.</p>                 |
|    | <p><i>“.. Ooo.. media food model,...Iya buah buah yang plastic itu kan, Trus tambah juga dengan lembar balik, tambah juga sama poster..”</i></p>   | <p>Dilakukan edukasi mengenai buah dan sayur menggunakan media food model, lembar balik dan poster.</p> |
|    | <p><i>“.. Ada, karena kan itu termasuk penyuluhan luar Gedung .”</i></p>   | <p>Dilakukan edukasi mengenai buah dan sayur di sekolah dasar di wilayah Puskesmas Belimbing.</p>       |
|    | <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Upaya yang dilakukan tenaga Puskesmas Belimbing dalam perubahan pengetahuan dan sikap konsumsi buah dan sayur pada anak</p>                                 |   |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           | SD yaitu dengan melakukan penyuluhan luar gedung mengenai buah dan sayur menggunakan media edukasi seperti kartu gizi seimbang, <i>food model</i> , lembar balik, dan poster.   |  |
| <b>3.</b> | <b>Program Puskesmas Terhadap Konsumsi Buah dan Sayur Pada Anak SD</b>  |  |
|           | <i>“ Edukasi ada .. ”</i>   | Dilakukannya edukasi buah dan sayur pada anak SD   |
|           | <i>“ Ehhh... apa...apa..ooo... acara makan buah Bersama ... ibuk ngadakan suruh anak tu bawa buah terserah, pas hari H-nya tu, kita makan buah Bersama disekolah ”</i>  | Selain edukasi, ada kegiatan seperti makan buah Bersama anak SD yang disepakati dengan sekolah |
|           | <i>“ Ada, karena kan itu termasuk penyuluhan luar Gedung ”</i>  | Dilakukannya penyuluhan di luar gedung   |
|           | Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Program Puskesmas Belimbing terhadap konsumsi buah dan sayur pada anak SD yaitu dengan melakukan edukasi buah dan sayur pada anak SD dan pernah dilakukan kegiatan makan buah Bersama anak SD sesuai hari yang disepakati dengan pihak sekolah. |  |
| <b>4.</b> | <b>Kapan dan Apa Saja Kendala dalam Melaksanakan Program</b>  |  |

|  | <b>Tersebut</b>  |  |
|--|--|--|
|  | <p><i>“ Tergantung, kalau promkes kan ada Germasnya itu satu kali sebulan, kalau UKS dua kali setahun, kalau kesling tergantung programnya, kan tiap program punya jadwal turun masing-masing”.</i></p>  | <p>Dilakukannya edukasi buah dan sayur mealui program Germas yang dilaksanakan satu kali sebulan dan program UKS yang dilaksanakan dua kali per tahunnya</p> |
|  | <p><i>“ Ada, dulu SD 10 ibuk ngadakan suruh anak tu bawa buah terserah, pas hari H-nya tu, kita makan buah Bersama disekolah. Tapi sejak covid belum ada sampai sekarang lagi, dulu sebelum covid ada, karena kita nggak boleh kumpul-kumpul kan, sekarang udah dirintis lagi”.</i></p>  | <p>Dilaksanakannya program makan buah Bersama di SD 10, akan tetapi program ini tidak berjalan lagi semenjak <i>pandemic Covid-19.</i></p>                   |
|  | <p><i>“ Ada, karena kan itu termasuk penyuluhan luar Gedung, nah kalau istilahnya promkes ini sambilan aja, misalnya kita melakukan bian ke sekolah baru kita masukkan tentang GERMAS (Gerakan Masyarakat Hidup Sehat), kita masuk itu nggak khusus waktunya nanti kalau ada kegiatan program kita masuk ke kegiatan itu”.</i></p> | <p>Dilakukannya edukasi buah dan sayur hanya sebagai pengisi waktu luang atau sambilan kegiatan program lain ketika turun ke lapangan.</p>                   |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           |   |  |
|           | <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Selain edukasi buah dan sayur pada anak SD, tenaga kesehatan Puskesmas Belimbing juga membuat program rutin makan buah Bersama yang dilakukan di SD 10, yang mana program ini tidak lagi berjalan sejak <i>pandemic Covid-19</i> dan tenaga Kesehatan Puskesmas Belimbing dalam memberikan edukasi khususnya mengenai konsumsi buah dan sayur hanya sebgai pengisi waktu luang atau sambilan kegiatan program Puskesmas Belimbing.</p> |  |
| <b>5.</b> | <b>Pendapat Tenaga Kesehatan Mengenai Media Edukasi Monopoli Buah dan Sayur Pada Anak SD</b>  |  |
|           | <p>“ <i>Kalau untuk apanya menarik sih menarik, kalau untuk permainannya menarik ya. Kalau secara garis besarnya udah bagus</i>”</p>  | <p>Secara garis besar media monopoli buah dan sayurnya sudah bagus dan menarik</p> |
|           | <p>“ <i>Udah bagus, bagus itunya teknisnya udah bagus</i>”</p>  | <p>Teknis bermain monopoli buah dan sayurnya sudah bagus</p>                       |
|           | <p>“ <i>Nggak papa, boleh</i>”</p>  | <p>Untuk materi monopoli buah dan sayurnya sudah bagus</p>                         |
|           | <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa</p>  |  |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>Pendapat tenaga Kesehatan Puskesmas Belimbintg, untuk media edukasi monopoli buah dan sayur nya sudah bagus baik itu dari segi tampilan media monopoli buah dan sayur, teknis bermain monopoli buah dan sayur , dan materi mengenai buah dan sayur yang cocok untuk anak SD.</p> |
|--|---|

### **Penelitian Kualitatif Guru Sekolah Dasar**

| <b>No.</b> | <b>Transkrip dan Intisari</b> |
|------------|-------------------------------|
|------------|-------------------------------|

|           | <b>Transkrip awal informan awal</b>  | <b>Inti Sari</b>   |
|-----------|--|--|
| <b>1.</b> | <b>Pandangan Bapak/Ibuk Tentang Pentingnya Pengetahuan Konsumsi Buah dan Sayur diberikan Kepada Siswa</b>  |  |
|           | <i>“ Memang sangat menunjang, sangat sangat menunjang pengetahuan buah dan sayur, masalahnya di SD 29 ini banyak yang kayaknya tu ada yang over (kelebihan berat badan) tapia da yang perkembangan pertumbuhannya lambat, ada yang kelas enam tapi masih kayak anak kelas satu, berarti kan kekurangan konsumsi buah dan sayur”.</i> | Pengetahuan konsumsi buah dan sayur sangat penting dan menunjang dari pertumbuhan anak.                  |
|           | <i>“ Pentinglah, kan itu untuk masa pertumbuhan tu kan bagusnya konsumsi sayur dan buah trus kita beri mereka kesadaran”.</i>  | Sangat penting pemberian edukasi mengenai konsumsi buah dan sayur pada anak SD dalam masa pertumbuhannya |
|           | <i>“ Kalau kelas empat ni, udah mulai paham ya mana yang harus banyak dikonsumsi mana yang enggak, karena mereka juga ada belajar IPA namanya tentang makanan empat sehat lima sempurna, sebagian besar</i>  | Pemahaman siswa kelas empat SD yang sudah mengetahui mengenai konsumsi buah dan sayur secara umum.       |

|                  |   |  |
|------------------|---|--|
|                  | <p><i>ibu rasa udah paham mengenai konsumsi sayur dan buah”.</i></p>  |  |
|                  | <p>Interpretasi : Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa pemberian pengetahuan mengenai konsumsi buah dan sayur sangat penting dalam menunjang dari masa pertumbuhan anak.</p>   |  |
| <p><b>2.</b></p> | <p><b>Upaya yang Dilakukan Guru dalam Memberikan Pengetahuan Mengenai Konsumsi Buah dan Sayur Kepada Siswa</b></p>  |  |
|                  | <p><i>“ Udah ada di materi pelajaran..masalahnya kan disana macam-macam vitamin, apa yang dikandung sama buah..mata pelajaran penjas, di akhir semester biasanya ada tu materi tentang buah dan sayur”.</i></p>   | <p>Pemberian mata pelajaran penjas yang memuat materi konsumsi buah dan sayur pada anak SD</p>                             |
|                  | <p><i>“ Ada, ada di materi, pas sekali, dipelajaran kan akak IPA, IPS, Bahasa Indonesia, PKN, jadi buah dan sayur ini materinya ada di tema tiga tentang makanan sehat, jadi makanan sehat tu ada tentang buah dan sayur, terus buat pula poster tentang makanan sehat, ada pula mengajak untuk makan makanan sehat</i></p> | <p>Dilakukannya pemberian edukasi mengenai buah dan sayur pada anak SD yang termuat di tema tiga tentang makanan sehat</p> |
|                  | <p><i>“ kalau materi yang memang khusus</i></p>   | <p>Dilakukan pemberian</p>   |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   | <p><i>membahas buah dan sayur ini nggak ada, tapi kalau disela sela pembelajaran kadang kami masukkan juga tentang buah dan sayur secara umum aja”.</i></p>                                       | <p>edukasi mengenai buah dan sayur di sela sela pembelajaran.</p>  |
| <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Upaya yang Dilakukan Guru dalam Memberikan Pengetahuan Mengenai Konsumsi Buah dan Sayur Kepada Siswa yaitu dengan mengajarkan kepada siswa mata pelajaran yang memuat materi mengenai buah dan sayur dan juga mengajarkan materi buah dan sayur pada sela-sela waktu pembelajaran berlangsung.</p> |   |  |
| <p><b>3.</b></p>  | <p><b>Kegiatan/Program Sekolah Sebagai Bentuk Peningkatan Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Buah dan Sayur</b></p>   |  |
|   | <p><i>“ Selain mata pelajaran ?.. belum pernah, padahal kan SD ni Kerjasama dengan puskesmas, tapi masalah sayur dan buah belum pernah”.</i></p>  | <p>Belum adanya program atau kegiatan khusus antara pihak sekolah dengan puskesmas mengenai pentingnya konsumsi buah dan sayur</p> |
|   | <p><i>“ Kadang dari guru aja, ditanyain ke siswa tu Ketika belajar materi buah dan sayur, ada makan buah dan sayur? Ada buk, misal kalua lagi sakit, buah apa yang dimakan? Buah pisang”.</i></p> | <p>Inisiatif dari guru dalam memasukkan materi mengenai buah dan sayur Ketika proses pembelajaran di kelas</p>                     |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p><i>“ Belum ada, cuman apa sekarang ni air putih yang rajin, maksudnya bawa botol setiap hari, makanya galon kita isikan setiap hari, ini untuk mengusahakan anak untuk tidak minum minuman yang berwarna ”.</i></p>  | <p>Belum ada kegiatan yang khusus mengenai konsumsi buah dan sayur di sekolah.</p>   |
| <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Belum adanya kegiatan atau program khusus dari pihak puskesmas maupun sekolah mengenai konsumsi buah dan sayur sehingga edukasi mengenai buah dan sayur dilakukan secara inisiatif oleh guru yang mengajar pada saat pembelajaran di kelas.</p> |   |  |
| <p><b>4.</b></p>   | <p><b>Cakupan Materi yang Guru Berikan Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa tentang Konsumsi Buah dan Sayur</b></p>   |  |
|  | <p><i>“ Di materi pelajaran ada ..masalahnya kan disana macam-macam vitamin, apa yang dikandung sama buah, pembahasan itu sudah dimulai dari kelas dua dan kelas tiga, kalua untuk kelas empat dan lima tu udah pertumbuhan badan, tu alat reproduksi tu materi yang arah ke tubuh ”.</i></p> | <p>Pemberian materi mengenai buah dan sayur secara umum telah dimulai sejak kelas dua SD dan lebih diperdalam Kembali di kelas empat dan lima.</p> |
|  | <p><i>“ Buah dan sayur ini materinya ada di tema tiga tentang makanan sehat, jadi makanan sehat tu ada tentang buah dan sayur, terus buat pula poster tentang makanan sehat, ada</i></p>  | <p>Materi mengenai buah dan sayur terdapat di tema tiga mengenai makanan sehat.</p>  |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           | <i>pula mengajak untuk makan makanan sehat”.</i>  |  |
|           | <i>“ Dikelas empat ini, mereka kan kurikulum merdeka, jadi materi mereka ini IPAS, ada IPA dan IPS nya, jadi untuk materi IPA ini lebih ke organ tubuh, fotosintesis, tumbuhan hijau, kalau materi yang memang khusus membahas buah dan sayur ini nggak ada, tapi kalau disela sela pembelajaran kadang kami masukkan juga tentang buah dan sayur secara umum aja”.</i>                                 | Pemberian materi mengenai buah dan sayur dilakukan Ketika disela sela waktu pembelajaran di kelas. |
|           | Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Cakupan materi yang diberikan guru mengenai buah dan sayur pada siswa telah diberikan sejak kelas dua dan terus dipelajari lebih lanjut sampai ke kelas lima, materi mengenai buah dan sayur terdapat pada tema tiga mengenai makanan sehat. Edukasi buah dan sayur juga dilakukan di sela-sela proses pembelajaran di kelas. |  |
| <b>5.</b> | <b>Pandangan Bapak/ibuk Tentang Perilaku Konsumsi Buah dan Sayur Sebagai Upaya Peningkatan Daya Tahan Tubuh Siswa</b>   |  |
|           | <i>“ Memang sangat menunjang, sangat sangat menunjang pengetahuan buah dan</i>  | Sangat menunjang serta membantu pertumbuhan  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p><i>sayur, masalahnya di SD 29 ini banyak yang kayaknya tu ada yang over (kelebihan berat badan) tapi da yang perkembangan pertumbuhannya lambat, ada yang kelas enam tapi masih kayak anak kelas satu, berarti kan kekurangan konsumsi buah dan sayur”.</i></p> | <p>dan perkembangan siswa.</p>   |
|  | <p><i>“ Raso kak iyo, lah harus, supaya seimbang kan makanan tu, tapi tu tergantung orang tuanya yang kasih buah dan sayur nak, apalagi mereka kan sedang dalam masa pertumbuhan”.</i></p>   | <p>Penting, supaya makanan yang dikonsumsi dapat dinetralisir oleh kandungan vitamin dan mineral dalam buah dan sayur.</p> |
|  | <p><i>“ Penting, karena mereka kan sedang dalam masa pertumbuhan jadi bagus untuk mereka”.</i></p>   | <p>Konsumsi buah dan sayur sangat bagus pada masa pertumbuhan siswa</p>  |

Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Perilaku konsumsi buah dan sayur sangat penting agar dapat menetralkan makana yang dikonsumsi serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan siswa

**Penelitian Kualitatif Ahli Desain Grafis**

|                   |   |  |
|-------------------|---|--|
| <p><b>No.</b></p> | <p align="center"><b>Transkrip dan Intisari</b></p>       |  |
|                   | <p align="center"><b>Transkrip awal informan awal</b></p> | <p align="center"><b>Inti Sari</b></p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
| 1.   | <b>Apakah Media Permainan Monopoli Ini Bisa Dipakai Untuk Anak SD</b>  |   |
|  | <i>“cocok kok, apalagi in ikan konsepnya bermain sambal belajar”.</i>  | Media permainan monopoli cocok dimainkan pada anak SD   |
|  | <i>“ Bisa, apalagi ini kan permainan monopoli yang kebanyakan orang sudah tahu cara mainnya kan ”.</i>   | Media permainan monopoli sudah banyak yang mengetahui cara bermainnya   |
| <p>Interpretasi : Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli sangat cocok dan sudah banyak diketahui oleh anak SD.</p> |  |   |
| 2.   | <b>Apakah Desain Media Monopoli Sudah Sesuai dengan Anak SD</b>  |   |
|  | <i>“ Kalau ini kan monoton kali hitam, lebih bagus dikasih warna warni, kalau bisa fontnya lebih menarik gitu</i>  | Font tulisannya bisa diragamkan warnanya  |
|  | <p><i>“ Kalau dari desainnya, tulisannya kalau untuk anak SD sebaiknya yang mudah dibaca, jadi fontnya bisa diganti ke lebih mudah dibaca untuk anak SD”.</i></p> <p><i>“ Kalau untuk gambar sih, alhamdulillah sudah oke, soalnya kan ada kayak animasi</i></p> | <p>Fontnya diganti ke yang lebih mudah dibaca oleh anak SD, untuk gambarnya bagus karena kayak animasi jadi anak-anak lebih tertarik.</p> |

|           |   |  |
|-----------|---|--|
|           | <i>kan jadi anak-anak lebih tertarik</i>  |  |
|           | <p>Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Desain media permainan monopoli secara keseluruhan sudah bagus akan tetapi fontnya bisa diganti ke yang lebih menarik.</p>   |  |
| <b>3.</b> | <b>Apakah Pewarnaan dan Desain Media Monopoli ini Membuat Anak SD menjadi Tertarik</b>  |  |
|           | <p><i>“ Ini kan tulisannya hijau nih,nggak kelihatan sama backgroundnya, jadi bagusya nanti dikasih bis warna putih, jadi lebih menonjol tulisannya daripada backgroundnya”.</i></p> <p><i>“ Ini kan backgroundnya gelap nih, kalua misalnya tilisannya diambil warna gelap berarti nggak kelihatan nanti jadinya, kalua backgroundya gelap ni, biasanya warna tulisannya yang warna terang misalnya merah bisnya putih”.</i></p> <p><i>“ Ini kan masih ada shadow-shadownya ni, kalau bisa dihilangkan, trus font tulisannya yang lebih menarik.</i></p> | <p>Usahakan warna tulisan lebih menonjol daripada waran background tulisan dan fontnya diganti ke yang lebih menarik</p> |
|           | <p><i>“ Kalau untuk linenya, kalau hijau tua ni kan agak gelap, kalau bisa line nya dikasih warna yang terang kayak putih”.</i></p>   | <p>Tulisan yang berwarna gelap akan lebih bagus jika dikombinasikan</p>  |

|  |   |                                   |
|--|---|-----------------------------------|
|  |   | dengan line yang berwarna terang. |
|  | Interpretasi : Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Pewarnaan dan Desain Media Monopoli, usahakan warna tulisan lebih menonjol daripada backgroundnya dan line untuk tulisan yang berwarna gelap akan lebih bagus jika dikombinasikan dengan line ang berwarna terang.S |                                   |

## Lampiran 11. Matriks Hasil Wawancara Mendalam

### - Matriks Wawancara Mendalam dengan Guru SD

| No | Deskripsi   | Informan 1  | Informan 2   | Informan 3   |
|----|---|---|--|--|
| 1  | Deskripsi Informan  | Ibu YS (Ahli Gizi)  | Ibu EL (Ahli Gizi)   | Ibu YI (PJ Program Promkes)  |
| 2  | Waktu   | 27 Maret 2023 (14.04-14.16)   | 27 Maret 2023 (14.18-14.26)  | 28 Maret 2023 (13.30-13.40)  |
| 3  | Informasi   |   |  |  |
|    | Pentingnya Konsumsi buah dan sayur pada anak SD                                       | Buah dan sayur sangat penting dikonsumsi oleh anak SD karena mengandung banyak vitamin yang baik untuk masa pertumbuhan anak. | Anak-anak SD banyak yang dipaksa untuk makan buah dan sayur                          | Konsumsi buah dan sayur dapat menetralkan zat-zat buruk pada makanan yang dikonsumsi oleh anak |
|    | Media yang digunakan dalam edukasi buah dan sayur Pada Siswa SD                       | Leaflet terus kartu-kartu mengenai gizi seimbang,   | .Media <i>food model</i>   | Secara lisan aja   |
|    | Pendapat Tenaga Kesehatan Mengenai Media Edukasi Monopoli Buah dan Sayur Pada Anak SD | Bagus, karena kalau kayak gini anak kalau membaca lebih ingat daripada mendengarkan   | Bagus karena sambil bermain, mereka mendapatkan ilmu, dan pembelajaran tidak monoton | Nggak papa, boleh  |

**- Matriks Wawancara Mendalam dengan Tenaga Kesehatan**

| No | Deskripsi   | Informan 1   | Informan 2   | Informan 3   |
|----|---|--|--|--|
| 1  | Deskripsi Informan  | Bapak AF (PJ UKS)                                  | Ibu HP (Wali kelas V)                                  | Ibu PG (Wali kelas IV)   |
| 2  | Waktu   | 2 Maret 2023 (09.40-09.51)                         | 3 Maret 2023 (12.31-12.38)                             | 3 Maret 2023 (11.00-11.10)   |
| 3  | Informasi   |  |  |  |
|    | Pentingnya edukasi konsumsi buah dan sayur pada anak SD                   | Memang sangat menunjang, dan sangat diperlukan     | Penting, untuk masa pertumbuhan anak SD                | Buah dan sayur sudah dipelajari secara garis besar                               |
|    | Media yang digunakan dalam edukasi buah dan sayur Pada Siswa SD           | Hanya buku Ketika belajar saja                     | Dari topik mata pelajaran IPA                          | Secara lisan dan tugas sekolah   |
|    | Pendapat Guru Mengenai Media Edukasi Monopoli Buah dan Sayur Pada Anak SD | Bagus, tp harus ada guru pendamping selama bermain | Bagus, karena monopoli sudah banyak dikenali anak-anak | Menarik, tapi sebelum bermain harus dijelaskan aturan bermainnya terlebih dahulu |

**- Matriks Wawancara Mendalam dengan Ahli Desain**

| No | Deskripsi   | Informan 1  | Informan 2   |
|----|---|---|--|
| 1  | Deskripsi Informan  | Kakak RU  | Kakak MF   |
| 2  | Waktu   | 5 Mei 2023<br>(09.56- 10.04   | 5 Mei 2023 (10.11- 10.22)  |
| 3  | Informasi   |   |  |
|    | Apakah Media Permainan Monopoli Ini Bisa Dipakai Untuk Anak SD                  | Cocok, karena menggunakan konsepbermain sambal belajar                  | Bisa, karena monopoli sudah banyak dikenali anak SD  |
|    | Apakah Desain Media Monopoli Sudah Sesuai dengan Anak SD                        | Sudah, hanya saja fontnya bisa diganti ke yang lebih mudah dibaca       | Gambarnya bagus karena kayak animasi jadi anak-anak lebih tertarik.                                |
|    | Apakah Pewarnaan dan Desain Media Monopoli ini Membuat Anak SD menjadi Tertarik | Usahakan warna tulisan lebih menonjol daripada waran background tulisan | Tulisan yang berwarna gelap akan lebih bagus jika dikombinasikan dengan line yang berwarna terang. |

## **Lampiran 12. Langkah P Proses**

P-Proses merupakan sebuah tahapan dari sebuah perencanaan program kesehatan. Dimana program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan dari masyarakat. Dalam merancang media yang dibutuhkan oleh responden, langkah P-Proses di gunakan oleh peneliti pada penelitian kualitatif diatas. Masalah kesehatan : Konsumsi buah dan sayur.

### **Langkah 1 : Analisis masalah kesehatan dan sasaran**

#### 1. Analisa masalah kesehatan yang dikaitkan dengan perilaku

##### a. Perilaku Ideal

- Mengonsumsi buah dan sayur
- Memahami materi tentang konsumsi buah dan sayur

##### b. Perilaku yang sekarang

- Tidak konsumsi buah dan sayur
- Tidak memahami materi konsumsi buah dan sayur

##### c. Perilaku yang diharapkan

- Individu mau konsumsi buah dan sayur
- Individu mau mengetahui materi konsumsi buah dan sayur

d. Hambatan dalam melakukan perilaku ideal berkaitan dengan konsumsi buah dan sayur

- Kurangnya kesadaran dari sasaran tentang konsumsi buah dan sayur

- Sarana prasarana yang kurang mendukung seperti tidak tersedianya buah dan sayur

2. Analisis masalah kesehatan yang berkaitan dengan faktor-faktor yang melatar belakangi perilaku sekarang

- Sasaran masih menganggap konsumsi buah dan sayur tidak begitu penting

3. Analisis masalah kesehatan berdasarkan dengan tahap adopsi perilaku berkaitan dengan konsumsi buah dan sayur

- A (*Awareness*) : Kesadaran siswa untuk mencari informasi tentang konsumsi buah dan sayur

- I (*Interest*) : sasaran sudah mulai tertarik dengan materi konsumsi buah dan sayur tapi belum mau menerapkannya

- E (*Evaluation*) : sasaran menilai perilaku yang akan ia terapkan ke kehidupan sehari-hari terkait konsumsi buah dan sayur

- T (*Trial*) : individu sudah mulai mencoba menerapkan konsumsi buah dan sayur

- A (*Adoption*) : individu memutuskan untuk mengambil atau mengambil kegiatan tersebut, ada yang konsumsi buah dan sayur dan ada yang tidak konsumsi buah dan sayur

4. Analisis perilaku kesehatan yang berkaitan dengan kebijakan & sumber dana berhubungan dengan konsumsi buah dan sayur

- Mitra Potensial : Lintas program & lintas sektoral termasuk LSM organisasi masyarakat sudah berjalan dengan menjalin kerjasama dalam pelaksanaan program konsumsi buah dan sayur tapi masih kurang penyebaran informasi dan penggunaan media informasi

5. Analisis target sasaran

a. Sasaran primer : siswa sekolah dasar

b. Sasaran sekunder : guru dan orang tua

c. Sasaran tersier : kepala sekolah

## **Langkah 2 : Rancangan Pengembangan Media**

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menggunakan hasil dari analisis masalah dan sasaran tersebut untuk merancang pengembangan media. Ada beberapa jenis kegiatan yaitu

a. Menentukan tujuan

- *Specific* : Dengan masalah terkait konsumsi buah dan sayur, kita harus mengembangkan media tentang informasi yang benar mengenai konsumsi buah dan sayur.

- *Measurable* : Tujuan yang akan dicapai haruslah dapat diukur, kira kira efektif atau tidak, misalnya seperti kuat, seberapa sering, seberapa banyak media tersebut dapat dimanfaatkan oleh siswa.

- *Achievable* : Tujuan yang ditetapkan haruslah dapat dicapai, jadi kita dapat bersungguh- sungguh untuk mencapai target tersebut. Contoh: dengan adanya media ini, siswa dapat mengetahui apa saja materi tentang konsumsi buah dan sayur.

- *Realistic* : Membuat tujuan harus masuk akal untuk kita capai.

- *Timebound* : Untuk membuat tujuan tersebut, haruslah dapat diukur kapan tujuan tersebut akan tercapai/ adanya batasan waktu, agar dapat terpacu untuk segera memulai tindakan.

b. Identifikasi segmentasi sasaran

- Kelompok (1): Kepala sekolah atau orang tua yang dapat memberikan kebijakan tentang penerapan perilaku konsumsi buah dan sayur

- Kelompok (2): siswa yang akan diberikan informasi terkait konsumsi buah dan sayur

c. Mengembangkan pesan-pesan yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan, karakteristik sasaran serta media yang telah dipilih.

- *Command attention* : Pesan yang dikembangkan mengenai konsumsi buah dan sayur harus terfokus dan dapat menarik perhatian sasaran.

- *Clarify the message* : Pesan yang efektif harus dapat memberikan informasi yang relevan dan baru bagi penentu kebijakan.

- *Creative trust* : Pesan yang disampaikan dapat dipercaya kebenarannya, dan harus didukung oleh data yang akurat, seperti data dari Kementerian Kesehatan.

- *Communicator a benefit* : Untuk tindakan yang diharapkan harus dilakukan oleh sasaran.

- *Consistency* : Pesan harus konsisten

- *Cater to the main* : Membentuk opini sasaran secara luas, serta dapat menyentuh hati/ rasa sehingga pesan tersebut dapat memberikan sentuhan emosional serta membangkitkan kebutuhan sasaran

- *Call to action* : Dari pesan yang sudah disampaikan maka sasaran dapat menjadi contoh untuk kehidupan sehari-hari.

d. Mengembangkan media yang akan digunakan Media yang akan kita produksi harus sesuai dengan metode Promosi Kesehatan yang akan digunakan. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah permainan

monopoli. Media permainan monopoli ini dipilih karena dapat menambah semangat dan daya tarik siswa dalam belajar

e. Jangka waktu dan dampak penggunaan media Jangka waktu dalam penggunaan media juga perlu diperhatikan, apakah bisa jika media dipakai dalam jangka waktu yang lama atau jangka waktu pendek saja. Dampak yang akan ditimbulkan dari media tersebut perlu diperhatikan juga apakah memiliki dampak positif atau negatif terhadap sasaran.

f. Kemampuan Interpersonal Dalam mengembangkan media tentunya harus disesuaikan dengan kemampuan seseorang atau kelompok yang menggunakan media tersebut, maupun kemampuan sasaran untuk mengakses media itu. Disini peneliti menggunakan media permainan monopoli dapat diakses sesuai dengan kemampuan sasaran yang dituju, yaitu siswa SD.

g. Rencana kegiatan promosi kesehatan melalui jenis media harus dirancang dengan benar dan tepat Agar tujuan yang telah ditetapkan dan dapat tercapai, maka pengembangan media yang di buat harus sesuai dengan rencana kegiatan yang ditetapkan.

h. Perencanaan anggaran dalam mengembangkan media tentunya disertai dengan perencanaan anggaran yang dibutuhkan untuk pengembangan media :

- Kegiatan kajian : Kegiatan kajian tidak memerlukan banyak biaya, hanya saja biaya untuk print copy bahan bahan yang akan dijadikan sebagai informasi dalam pesan
- Pendesainan media dengan kreatif : Didesain oleh diri sendiri
- Penyempurnaan dan Pendistribusian media. Biaya yang dibutuhkan untuk produksi suatu media sekitar ± Rp. 260.000.-
- Ketersediaan logistik juga diperlukan.

### **Langkah 3 : Pengembangan pesan dan uji coba media serta produksi**

#### 1. Pengembangan Pesan

a. Media : Permainan Monopoli

b. Isi pesan :

- Pengertian buah dan sayur
- Kandungan buah dan sayur
- Penggolongan buah dan sayur
- Manfaat buah dan sayur
- Kecukupan konsumsi buah dan sayur

c. Sasaran : siswa SD

## 2. Uji Coba

a. Membuat rencana uji coba meliputi tujuan, sasaran, metodologi, petugas pelaksana dan dana :

- Rencana uji coba yang dilakukan dalam masalah konsumsi buah dan sayur adalah menentukan tujuan, pelaksanaan serta pemantauan yang akan diuji coba.

- Tujuan, melihat tujuan dari masalah konsumsi buah dan sayur bisa kita lihat dengan metode SMART.

- Sasaran, Sasaran yang dilakukan dalam uji coba yaitu siswa, guru dan tenaga Kesehatan

- Metodologi, Metode yang kita lakukan dalam mensosialisasikan konsumsi buah dan sayur adalah penyuluhan, tanya jawab serta bimbingan.

- Dana, yang dibutuhkan dalam produksi media : Rp.260.000.-

b. Membuat instrumen uji coba atau alat pengumpulan data yang digunakan yaitu pedoman wawancara. \*Instrumen Terlampir

c. Melakukan standarisasi petugas pelaksana uji coba, membentuk standar atau sebuah aturan atau memberi batasan spesifik kepada petugas dalam melakukan uji coba

d. Melaksanakan kegiatan uji coba seperti memperlihatkan media yang telah di rancang kepada sasaran uji coba, lalu meminta saran atau kritik terkait media yang telah dibuat tersebut.

e. Melakukan analisa uji coba, melihat atau mengamati secara detail uji coba yang akan dilakukan

f. Merumuskan rekomendasi hasil uji coba dengan menyimpulkan hasil uji coba. Hasil uji coba media dipergunakan untuk menyempurnakan rancangan media, setelah disempurnakan barulah media tersebut di produksi dan distribusi.

Salah satu tolak ukur uji coba media:

a. *Attraction* (menarik perhatian),

Media yang di buat untuk uji coba nanti harus menarik perhatian sasaran.

b. *Comprehension* (mudah dimengerti),

Media yang akan dibuat untuk uji coba nanti harus mudah dimengerti dan tidak bersifat ambigu.

c. *Acceptability* (mudah diterima, tidak bertentangan dengan norma)

Media yang akan di uji coba nanti harus mudah diterima oleh siswa atau orang yang menerima pengetahuan yang telah diberikan dan tidak bertentangan dengan norma yang berlaku.

d. *Personal involment* (tertuju pada kelompok tertentu)

Dalam membuat media sebaiknya lebih terfokus ke satu hal seperti membuat media permainan monopoli mengenai konsumsi buah dan sayur.

e. *Persuasion* (mampu mempengaruhi)

Membuat media dalam uji coba dapat mempengaruhi orang yang melihat atau mendengarkan agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan benar.

#### **Langkah 4 : Pelaksanaan dan Pemantauan Kegiatan**

1. Kegiatan promosi kesehatan yang telah dirancang akan dilaksanakan dengan menginformasikan pesan terkait konsumsi buah dan sayur pada sasaran meliputi
  - Pengertian buah dan sayur
  - Kandungan buah dan sayur
  - Penggolongan buah dan sayur
  - Manfaat buah dan sayur
  - Keceukupan konsumsi buah dan sayur

2. Kemudian setelah melakukan kegiatan promosi kesehatan, lakukan pemantauan pendistribusian media mengenai konsumsi buah dan sayur tersebut. Dengan melakukan intervensi secara rutin di tempat mendistribusikan media tersebut, akan memudahkan untuk melakukan penilaian efektif atau tidaknya atas media yang telah distribusikan tersebut.

3. Melalui pendistribusian media tersebut, dapat diamati apa saja hambatan yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan promosi kesehatan. Serta dapat mengetahui permasalahan yang terdapat dilapangan, agar dapat dievaluasi dikemudian

### Lampiran 13. Uji Validitas Dan Reliabilitas

- Pengetahuan

|                | <b>Corrected Item-<br/>Total Correlation</b> | <b>R Tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|----------------|--|----------------|-------------------|
| Pengetahuan 1  | 0,569  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 2  | 0,634  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 3  | 0,659  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 4  | 0,540  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 5  | 0,587  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 6  | 0,631  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 7  | 0,631  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 8  | 0,590  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 9  | 0,550  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 10 | 0,620  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 11 | 0,577  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 12 | 0,566  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 13 | 0,587  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 14 | 0,689  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 15 | 0,593  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 16 | 0,560  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 17 | 0,594  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 18 | 0,545  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 19 | 0,570  | 0,514          | VALID             |
| Pengetahuan 20 | 0,587  | 0,514          | VALID             |

#### Reliability Statistics

| Cronbach's<br>Alpha | N of Items |
|---------------------|------------|
| .903                | 20         |

- Sikap

|          | <b>Corrected Item-<br/>Total Correlation</b> | <b>R Tabel</b> | <b>Keterangan</b> |
|----------|--|----------------|-------------------|
| Sikap 1  | 0,603  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 2  | 0,704  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 3  | 0,527  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 4  | 0,536  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 5  | 0,727  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 6  | 0,644  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 7  | 0,647  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 8  | 0,629  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 9  | 0,642  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 10 | 0,556  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 11 | 0,576  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 12 | 0,609  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 13 | 0,694  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 14 | 0,797  | 0,514          | VALID             |
| Sikap 15 | 0,758  | 0,514          | VALID             |

**Reliability Statistics**

| Cronbach's<br>Alpha | N of Items |
|---------------------|------------|
| .894                | 15         |

## Lampiran 14. Hasil Olah Data SPSS

### Uji Univariat

- Pengetahuan

|                |         | Statistics             |                        |
|----------------|---------|------------------------|------------------------|
|                |         | Pengetahuan<br>Sebelum | Pengetahuan<br>Sesudah |
| N              | Valid   | 81                     | 81                     |
|                | Missing | 0                      | 0                      |
| Mean           |         | 8.05                   | 13.28                  |
| Median         |         | 8.00                   | 14.00                  |
| Std. Deviation |         | 2.738                  | 5.060                  |

- Sikap

|                |         | Statistics    |               |
|----------------|---------|---------------|---------------|
|                |         | Sikap_Sebelum | Sikap_Sesudah |
| N              | Valid   | 81            | 81            |
|                | Missing | 0             | 0             |
| Mean           |         | 56.78         | 63.33         |
| Median         |         | 56.00         | 62.00         |
| Std. Deviation |         | 5.792         | 8.586         |

### Uji Bivariat

- Pengetahuan

|                     | Tests of Normality              |    |      |              |    |      |
|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                     | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pengetahuan_Sebelum | .131                            | 81 | .002 | .961         | 81 | .015 |

a. Lilliefors Significance Correction

|                     | Tests of Normality              |    |      |              |    |      |
|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                     | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|                     | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Pengetahuan_Sesudah | .121                            | 81 | .005 | .931         | 81 | .000 |

a. Lilliefors Significance Correction

- Sikap

**Tests of Normality**

|               | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|               | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Sikap_Sebelum | .088                            | 81 | .186 | .965         | 81 | .025 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Tests of Normality**

|               | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|               | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Sikap_Sesudah | .172                            | 81 | .000 | .894         | 81 | .000 |

a. Lilliefors Significance Correction

**Uji Wilcoxon**

- Pengetahuan

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        |  |
|------------------------|--|
|                        | Pengetahuan_S<br>esudah -<br>Pengetahuan_S<br>ebelum |
| Z                      | -6.714 <sup>b</sup>                                  |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000   |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

**Ranks**

|                       |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Pengetahuan_Sesudah - | Negative Ranks | 13 <sup>a</sup> | 13.88     | 180.50       |
| Pengetahuan_Sebelum   | Positive Ranks | 64 <sup>b</sup> | 44.10     | 2822.50      |
|                       | Ties           | 4 <sup>c</sup>  |           |              |

|       |    |  |
|-------|----|--|
| Total | 81 |  |
|-------|----|--|

- a. Pengetahuan\_Sesudah < Pengetahuan\_Sebelum
- b. Pengetahuan\_Sesudah > Pengetahuan\_Sebelum
- c. Pengetahuan\_Sesudah = Pengetahuan\_Sebelum

- a. Terdapat 13 orang yang menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pre ke post
- b. Terdapat 64 orang yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari nilai pre ke post
- c. Terdapat 4 orang yang menunjukkan tidak adanya nilai yang sama dari nilai pre ke post

- Sikap

**Test Statistics<sup>a</sup>**

|                        |                     |
|------------------------|---------------------|
|                        | Sikap_Sesudah       |
|                        | -                   |
|                        | Sikap_Sebelum       |
| Z                      | -5.637 <sup>b</sup> |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .000                |

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

**Ranks**

|                 |                | N               | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Sikap_Sesudah - | Negative Ranks | 15 <sup>a</sup> | 22.80     | 342.00       |
| Sikap_Sebelum   | Positive Ranks | 59 <sup>b</sup> | 41.24     | 2433.00      |
|                 | Ties           | 7 <sup>c</sup>  |           |              |
|                 | Total          | 81              |           |              |

- a. Sikap\_Sesudah < Sikap\_Sebelum
- b. Sikap\_Sesudah > Sikap\_Sebelum
- c. Sikap\_Sesudah = Sikap\_Sebelum

- a. Terdapat 15 orang yang menunjukkan tidak adanya penurunan dari nilai pre ke post
- b. Terdapat 59 orang yang menunjukkan adanya peningkatan nilai dari nilai pre ke post
- c. Terdapat 7 orang yang menunjukkan tidak adanya nilai yang sama dari nilai pre ke post

## Lampiran 15. Master Tabel

### *Pretest- Posttest Pengetahuan*

The image shows a large, dense grid table, likely a master table for a pretest-posttest knowledge study. The table is organized into several columns and rows. The first column contains a list of items, possibly questions or topics, with some text in red. The subsequent columns contain numerical data, likely scores or percentages, for each item. The table is very large, with many rows and columns, and the text is small and difficult to read. The overall layout is a standard data table format used in research reports.



## Lampiran 16. Lembar Konsul

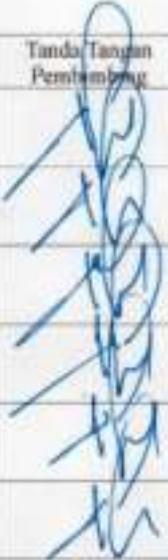
### LEMBARAN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Thoriq Syaifa  
 NIM : 196110757  
 Prodi : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan  
 Pembimbing : Evi Maria Lestari Silaban S.KM, M.KM  
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang.

| Bimbingan | Hari/Tanggal          | Materi Bimbingan   | Tanda Tangan Pembimbing |
|-----------|-----------------------|--|-------------------------|
| I         | Jelasa / 30 Mei 2013  | - Tentang cara pembuatan<br>- Urutan dan pembuatan.                                | - G.M.L.                |
| II        | Selasa / 6 Juni 2013  | - Tentang cara pembuatan<br>- Bunt hasil interpretasi distribsi soal.              | - G.M.L.                |
| III       | Kamis / 8 Juni 2013   | - Membahas teori pembuatan<br>- analisis penulisan<br>- pembahasan distribsi soal. | - G.M.L.                |
| IV        | Jumat / 9 Juni 2013   | - Pembahasan tabel kuantitatif<br>- responda<br>- Tentang cara pembuatan.          | - G.M.L.                |
| V         | Sabtu / 12 Juni 2013  | - Pembahasan kesimpulan<br>dan saran.  | - G.M.L.                |
| VI        | Selasa / 13 Juni 2013 | ACC Skripsi  | - G.M.L.                |

**LEMBARAN BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Muhammad Thoriq Syaifa  
 NIM : 196110757  
 Prodi : Sarjana Terapan Promosi Kesehatan  
 Pembimbing : Neni Fitra Hayati S.SiT, M.Kes  
 Judul Skripsi : Efektivitas Media Permainan Monopoli terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Tentang Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa Kelas IV dan V SD N 29 Gunung Sarik Kota Padang

| Bimbingan | Hari/Tanggal          | Materi Bimbingan                            | Tanda Tangan Pembimbing   |
|-----------|-----------------------|---|---|
| I         | Selasa / 6 Juni 2023  | Bimbingan BAB 4 dan BAB 5                   |  |
| II        | Senin / 7 Juni 2023   | Bimbingan Pembahasan Abstrak                |   |
| III       | Selasa / 9 Juni 2023  | Bimbingan pembahasan abstrak dan pembahasan |   |
| IV        | Senin / 12 Juni 2023  | Bimbingan pembahasan abstrak                |   |
| V         | Selasa / 13 Juni 2023 | Bimbingan abstrak dan pembahasan            |   |
| VI        | Kamis / 14 Juni 2023  | ACC Skripsi                                 |   |

## Lampiran 17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian

- Uji Validitas Kuesioner



- Wawancara dengan informan penelitian



- Kegiatan *Pretest* Penelitian



- Kegiatan Intervensi Penelitian



- Kegiatan *Posttest* Penelitian



