



PENGARUH METODE ROLE PLAY DAN MEDIA POSTER TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU PEMILIHAN MAKANAN JAJANAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

THE INFLUENCE OF ROLE PLAY METHOD AND POSTER MEDIA ON THE SELECTION OF SNACK FOOD ON STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

Nurul Hidayah Nasution, Zainul Arifin Nasution
Universitas Aufo Royhan di Kota Padangsidempuan
(nurulhidayah.nasution12@gmail.com, 0852-75375159)

Submitted :2020-09-23 , Reviewed :2021-05-17, Accepted :2021-06-03

ABSTRAK

Pemilihan makanan jajanan merupakan salah satu bentuk perilaku kesehatan yang menjadi perhatian serius karena tingkat keamanannya yang rendah. Kebiasaan mengkonsumsi makanan jajanan sangat populer dikalangan anak-anak sekolah pendidikan gizi dengan metode *role play* dan media poster bertujuan agar anak didik mengubah perilaku dalam memilih makanan jajanan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh metode *role play* dan media poster terhadap perubahan perilaku pemilihan makanan jajanan pada siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest group*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri X Kota Padangsidempuan. Waktu penelitian dilakukan mulai Juni 2020 sampai dengan November 2020. Populasi dan sampel adalah siswa kelas 5 sebanyak 80 orang. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif dan analisis kuantitatif menggunakan Uji Wilcoxon dua sampel berpasangan untuk menguji perbedaan rerata pada *pre-post design*, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha \leq 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan Ada pengaruh metode *role play* terhadap perubahan pengetahuan (0,000), sikap (0,003), tindakan (0,002) dalam pemilihan makanan jajanan. Ada pengaruh media poster terhadap perubahan pengetahuan (0,000), sikap (0,000), tindakan (0,001) dalam pemilihan makanan jajanan. Kesimpulan penelitian ini adalah ada pengaruh metode *role play* dan media poster terhadap perubahan perilaku dalam pemilihan makanan jajanan.

Kata kunci : Role play; poster; makanan; jajanan

ABSTRACT

The selection of snack foods is one form of health behavior that is of serious concern because of its low level of safety. The habit of consuming street food is very popular among school children of nutrition education with the role play method and poster media aimed at making students change their behavior in choosing snack foods. The research objective was to determine whether there is an effect of role play method and poster media on changes in behavior in selecting snacks for elementary school students. This type of research is a quasi experiment with a pretest-posttest group design. The research instrument used a questionnaire. The research was conducted at SD Negeri X Padangsidempuan City. The research was conducted from June 2020 to November 2020. The population and sample were 80 grade 5 students. Data analysis using descriptive analysis method and quantitative analysis using paired two-sample Wilcoxon test to test the mean difference in pre-post design, with a confidence level of 95% ($\alpha \leq 0.05$). The results showed that there was an effect of the role play method on changes in knowledge (0.000), attitudes (0.003), action (0.002) in the selection of

snack foods. There is an effect of poster media on changes in knowledge (0,000), attitudes (0,000), and actions (0,001) in the selection of street food. The conclusion of this study is that there is an effect of role play method and poster media on behavior change in the selection of snack foods.

Keywords : *Role play; poster; food; snacks*

PENDAHULUAN

Pangan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena pangan merupakan salah satu kebutuhan primer, selain sandang dan papan. Oleh karena itu manusia membutuhkan pangan yang aman, sehingga manusia dapat bebas dari serangan penyakit atau bahaya yang berasal dari makanan. Pangan yang sehat mencakup pangan yang bergizi dan aman dikonsumsi (Kementerian Kesehatan, 2018).

Pentingnya keamanan pangan yang dikonsumsi telah ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 28 tahun 2004 tentang Keamanan, Mutu dan Gizi Pangan. Mengonsumsi pangan yang aman, akan mendapat manfaat gizi untuk pertumbuhan, perkembangan dan kesehatan seseorang, apalagi pada usia anak sekolah, karena salah satu prioritas pangan yang menjadi perhatian serius adalah pangan jajanan anak sekolah (PJAS). Hal ini dianggap penting mengingat anak sekolah merupakan cikal bakal sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa (Badan Pengawas Obat dan Makanan, 2011).

Anak-anak usia sekolah dasar umumnya setiap hari menghabiskan seperempat waktu disekolah, durasi waktu yang dihabiskan ini kemudian akan berpengaruh pada pola makan anak. Anak-anak dalam usia ini mengikuti banyak aktifitas sehingga sering melupakan waktu makan. Kebiasaan anak sekolah untuk mengonsumsi jajanan di sekolah yang belum diketahui kandungan gizi dan kebersihannya dapat berpengaruh terhadap kesehatan dan dapat menimbulkan suatu masalah kesehatan (Safriana, 2015). Kebiasaan mengonsumsi makanan jajanan sangat populer dikalangan anak-anak sekolah. Kegemaran anak-anak akan hal yang manis dan gurih dan sering dimanfaatkan oleh para penjual untuk menarik perhatian anak-anak. Makanan jajanan yang ditawarkan belum tentu menyehatkan, karena

kebanyakan dari penjual makanan jajanan belum sepenuhnya memperhatikan kebersihan, keamanan dan kandungan gizi makanan yang diujakan(Putra, 2009).

Rendahnya tingkat keamanan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) masih menjadi permasalahan penting. Data pengawasan PJAS BPOM RI pada tahun 2008-2010 menunjukkan bahwa 40-44% PJAS tidak memenuhi syarat karena mengandung bahan kimia berbahaya, bahan tambahan pangan (BTP) melebihi batas aman serta cemaran mikrobiologi(Badan Pengawas Obat dan Makanan, 2011)- Hasil penelitian di Sekolah Dasar Negeri Garot Aceh Besar menunjukkan 34% murid Sekolah Dasar tersebut sering mengonsumsi makanan menggunakan saus merah seperti bakso, sosis, dan siomay yang diduga menggunakan bahan tambahan pangan (BTP) seperti Rhodamin B (Safriana, 2012).

Persentase PJAS yang memenuhi syarat pada tahun 2014 mengalami penurunan yaitu 76,18% dimana targetnya adalah 90%. Penyebab PJAS tidak memenuhi syarat dari tahun 2009 – 2014 yang paling tinggi disebabkan oleh pencemaran mikroba, BTP berlebih dan penggunaan bahan berbahaya (Kementerian Kesehatan, 2015).

Hasil pemantauan BPOM RI tahun 2011 menunjukkan ada 35,5% dari keseluruhan makanan jajanan anak sekolah yang tidak memenuhi syarat keamanan. Data Kejadian Luar Biasa (KLB) keracunan pangan yang dihimpun oleh Direktorat Surveilans dan Penyuluhan Keamanan Pangan BPOM RI dari Balai Besar/Balai POM di seluruh Indonesia pada tahun 2008-2010 menunjukkan bahwa 17,26% - 25,15% kasus terjadi di lingkungan sekolah dengan kelompok tertinggi siswa sekolah dasar (SD) dan pada tahun 2010 kasus keracunan pangan yang tertinggi terjadi di tempat tinggal sebesar 46.0% dan berikutnya di sekolah/kampus sebesar 21.4%(Badan

Pengawas Obat dan Makanan, 2011). Keadaan ini apabila dibiarkan akan berdampak kurang baik terhadap kondisi kesehatan anak, karena 78% anak sekolah jajan di sekolah (Usman Nasikhin, Chatarina Wariyah, 2013).

Hasil penelitian BPOM RI menunjukkan bahwa 60% jajanan anak sekolah tidak memenuhi standar mutu dan keamanan pangan dan 45% jajanan anak ditemukan berbahaya. Kondisi seperti ini dapat disebabkan oleh mikroba beracun baik karena pengolahan makanan yang tidak benar maupun penggunaan BTP yang tidak diizinkan (Badan Pengawas Obat dan Makanan, 2012).

Rencana Aksi Nasional Gerakan menuju PJAS yang aman, bermutu dan bergizi ini dilaksanakan melalui pada komunitas sekolah termasuk guru, murid, orangtua murid, dan pengelola kantin sekolah yang bertujuan meningkatkan perilaku keamanan pangan secara konsisten dengan salah satu kegiatan komunikasi, penyebaran informasi dan edukasi keamanan pangan adalah dengan memberikan penyuluhan pemilihan makanan jajanan khususnya anak sekolah (BPOM RI, 2012).

Makanan jajanan adalah makanan dan minuman yang dipersiapkan dan dijual oleh pedagang kaki lima di jalanan dan di tempat-tempat keramaian umum lain yang langsung dimakan atau dikonsumsi tanpa pengolahan atau persiapan lebih lanjut (Aprillia *et al.*, 2011). Makanan jajanan menyumbang 36% energi dari konsumsi pangan harian (BPOM RI, 2011).

Pada usia sekolah dasar, anak perlu mendapat pengawasan kesehatan, karena pada tahap ini merupakan proses tumbuh kembang yang teratur. Anak pada usia ini, 5-6 hari dalam seminggu akan pulang dan pergi ke sekolah dengan melewati berbagai macam kondisi lalu lintas dan lingkungan yang mengalami polusi dan sumber penyakit. Adanya kegiatan di sekolah yang bisa menyita waktu siswa sehari – hari, yang salah satunya aktifitas makan. Memakan makanan jajanan di sekolah yang ternyata mengandung resiko tercemar secara biologis ataupun kimiawi yang dapat menganggu kesehatan siswa. Perilaku

makan pada anak usia sekolah ini harus diperhatikan secara baik dan cermat (Judarwanto, 2011).

Pemilihan makanan jajanan merupakan salah satu bentuk perilaku kesehatan. Perilaku kesehatan merupakan hal-hal yang berkaitan dengan tindakan atau kegiatan seseorang dalam memelihara dan meningkatkan kesehatan. Perilaku sendiri dibentuk melalui suatu proses dan berlangsung dalam interaksi manusia dengan lingkungannya (Aprillia *et al.*, 2011).

Pendidikan kesehatan merupakan upaya peningkatan perilaku hidup sehat di masyarakat dengan tujuan menyadarkan masyarakat untuk mencegah penyakit dan meningkatkan derajat kesehatan (Kemenkes, 2011). Salah satu strategi untuk memperoleh perubahan perilaku adalah dengan pemberian informasi untuk meningkatkan pengetahuan sehingga menimbulkan kesadaran dan pada akhirnya akan berperilaku sesuai dengan pengetahuannya tersebut (Aprillia *et al.*, 2011).

Anak usia sekolah cenderung aktif, senang bermain, dan banyak bertanya sehingga metode yang dipilih memungkinkan anak berperan secara penuh dalam belajar (Sari, 2015). Penyuluhan dalam pemilihan makanan jajanan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai metode dan media yang disesuaikan dengan sasaran. Salah satu metode sebagai sarana edukasi yang sesuai dengan konsep menyenangkan adalah melalui bermain peran (*role play*) dalam pembelajaran anak-anak yang dapat dengan mudah menyerap pesan atau materi, selain itu anak belajar bekerja sama, toleransi dan memahami perasaan kawannya (Zumaroh, 2012).

Penggunaan alat bantu peraga dalam menyampaikan pesan dan informasi akan lebih mudah diterima dan dipahami (Mahfoedz and Suryani, 2007). Salah satunya adalah media poster merupakan alat peraga yang sering digunakan dalam kegiatan promosi kesehatan masyarakat (Taufik, 2007).

Tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh Metode *Role Play* dan Media Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan

Makanan Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar. Target khusus dalam penelitian ini yaitu mengkaji perilaku pemilihan makanan jajanan siswa sebelum dan sesudah diberikan *health education*. Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh Metode *Role Play* dan Media Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu atau *quasi experiment* dengan desain *pretest-posttest group*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok yang diberi perlakuan penyuluhan pemilihan makanan jajanan dengan media poster dan kelompok yang diberi perlakuan penyuluhan pemilihan makanan jajanan dengan metode *role play*.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri X. Waktu penelitian dilakukan mulai Bulan Juni - Agustus 2020. Populasi dan sampel dalam

penelitian ini adalah siswa kelas 5 di SD Negeri X sebanyak 80 orang. Alasan pemilihan siswa kelas 5 sebagai populasi dari penelitian ini karena siswa di kelas tersebut dianggap mampu untuk diajak dalam penelitian dengan menggunakan metode *role play* dan media poster. Penelitian ini menggunakan *nonprobability sampling* tepatnya sampling jenuh atau total sampling.

Teknik pengumpulan data dimulai dengan kuesioner pada pretest pemberian metode *role play* dan media poster, dan kuesioner pada posttest primer. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji beda statistik nonparametrik, yaitu Uji *Wilcoxon* dua sampel berpasangan untuk menguji perbedaan rerata pada *pre-post design*, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha \leq 0,05$) (Sugiyono, 2015).

HASIL

1. Data Identitas Responden

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Umur Responden

Variabel Umur	Kelompok			
	Metode <i>Role Play</i>		Media Poster	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
10	17	42,5	18	45,0
11	23	57,5	22	55,0

Data tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas umur responden pada kelompok metode *Role Play* adalah 11 tahun sebanyak 23 orang (57,5%) dan minoritas berumur 10 tahun sebanyak 17 orang (42,5%). Mayoritas umur

responden pada kelompok media poster adalah 11 tahun sebanyak 22 orang (55%) dan minoritas berumur 10 tahun sebanyak 18 orang (45%).

2. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Pada Kelompok Metode *Role Play*

Tabel 2. Gambaran Pretest dan Posttest Perilaku Responden Pada Kelompok Metode *Role Play*

Variabel	Sebelum (Pretest)		Setelah (Posttest)	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Pengetahuan				
Kurang	15	37,5	0	0

Cukup	15	37,5	20	50,0
Baik	10	25,0	20	50,0
Jumlah	40	100	40	100
Sikap				
Negatif	28	70	19	47,5
Positif	12	30	21	52,5
Jumlah	40	100	40	100
Tindakan				
Tidak dilakukan	28	70	15	37,5
Dilakukan	12	30	25	62,5
Jumlah	40	100	40	100

Data tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas pengetahuan responden sebelum diberikan metode *Role Play* adalah kurang dan cukup masing-masing sebanyak 15 orang (37,5%). Pengetahuan responden sesudah diberikan metode *Role Play* adalah cukup dan baik sebanyak 20 orang masing-masing (50,0%).

Data tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas sikap responden sebelum diberikan metode *Role Play* adalah negatif sebanyak 28 orang (70%) dan minoritas adalah sikap positif sebanyak 12 orang (30%). Mayoritas sikap responden sesudah diberikan metode *Role Play*

adalah positif sebanyak 21 orang (52,5%) dan minoritas adalah sikap negatif sebanyak 19 orang (47,5%).

Data tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas tindakan responden sebelum diberikan metode *Role Play* adalah tidak dilakukan sebanyak 28 orang (70%) dan minoritas adalah dilakukan sebanyak 12 orang (30%). Mayoritas tindakan responden sesudah diberikan metode *Role Play* adalah dilakukan sebanyak 25 orang (62,5%) dan minoritas adalah tidak dilakukan sebanyak 15 orang (37,5%).

3. Distribusi Frekuensi Pretest dan Posttest Pada Kelompok Media Poster

Tabel 3. Gambaran Pretest dan Posttest Perilaku Responden Pada Kelompok Media Poster

Variabel	Sebelum (Pretest)		Sesudah (Posttest)	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Pengetahuan				
Kurang	22	55	6	15
Cukup	18	45	23	57,5
Baik	0	0	11	27,5
Jumlah	40	100	40	100
Sikap				
Negatif	30	75	8	20
Positif	10	25	32	80
Jumlah	40	100	40	100
Tindakan				
Tidak dilakukan	22	55	12	30
Dilakukan	18	45	28	70
Jumlah	40	100	40	100

Data tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas pengetahuan responden sebelum

diberikan media poster adalah kurang sebanyak 22 orang (55%) dan minoritas

pengetahuan baik sebanyak 0 orang (0%). Mayoritas pengetahuan responden sesudah diberikan media poster adalah cukup sebanyak 23 orang (57,5%) dan minoritas pengetahuan kurang sebanyak 6 orang (15%).

Data tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas sikap responden sebelum diberikan media poster adalah negatif sebanyak 30 orang (75%) dan minoritas adalah sikap positif sebanyak 10 orang (25%). Mayoritas sikap responden sesudah diberikan metode *Role Play* adalah positif sebanyak 32 orang (80%) dan

minoritas adalah sikap negatif sebanyak 8 orang (20%).

Data tabel 3 menunjukkan bahwa mayoritas tindakan responden sebelum diberikan media poster adalah tidak dilakukan sebanyak 22 orang (55%) dan minoritas adalah dilakukan sebanyak 18 orang (45%). Mayoritas tindakan responden sesudah diberikan media poster adalah dilakukan sebanyak 28 orang (70%) dan minoritas adalah tidak dilakukan sebanyak 12 orang (30%).

4. Pengaruh Metode *Role Play* dan Media Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan

Tabel 4. Hasil Uji Pengaruh Metode *Role Play* dan Media Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan

Variabel	Metode <i>Role Play</i>			Media Poster		
	Rata-rata Nilai	Nilai Z	p	Rata-rata Nilai	Nilai Z	p
Pengetahuan						
Pengetahuan sebelum (hasil pretest)	1,88	-4,456	0,000	1,45	-4,508	0,000
Pengetahuan sesudah (hasil posttest)	2,50			2,12		
Sikap						
Sikap sebelum (hasil pretest)	1,30	-3,000	0,003	1,25	-4,690	0,000
Sikap sesudah (hasil posttest)	1,52			1,80		
Tindakan						
Tindakan sebelum (hasil pretest)	1,30	-3,153	0,002	1,45	-3,317	0,001
Tindakan sesudah (hasil posttest)	1,52			1,72		

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan metode *Role Play* yaitu 1,88 menjadi 2,50 dengan nilai p (0,000)<0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Role Play* berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan pengetahuan pemilihan makanan jajanan.

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media poster yaitu 1,45 menjadi 2,12 dengan nilai p (0,000)<0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metoda poster berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan pengetahuan pemilihan makanan jajanan.

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata sikap sebelum dan sesudah diberikan metode *Role Play* yaitu 1,30 menjadi 1,52 dengan nilai $p (0,003) < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Role Play* berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan sikap pemilihan makanan jajanan.

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata sikap sebelum dan sesudah diberikan media poster yaitu 1,25 menjadi 1,80 dengan nilai $p (0,000) < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metoda poster berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan sikap pemilihan makanan jajanan.

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata tindakan sebelum dan sesudah diberikan metode *Role Play* yaitu 1,30 menjadi 1,52 dengan nilai $p (0,002) < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *Role Play* berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan tindakan pemilihan makanan jajanan.

Data tabel 4 menunjukkan bahwa nilai rata rata tindakan sebelum dan sesudah diberikan media poster yaitu 1,45 menjadi 1,72 dengan nilai $p (0,001) < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media poster berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap perubahan tindakan pemilihan makanan jajanan.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan

a) Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Perubahan Pengetahuan Pemilihan Makanan Jajanan

Pemberian informasi dalam pemilihan makanan jajanan pada penelitian ini menggunakan metode *role play* dengan harapan siswa dapat memiliki perilaku sesuai dengan pesan atau isi dari permainan. Sebelum siswa mengikuti pendidikan kesehatan dengan metode *role play* ini, banyak siswa yang menyebutkan bahwa makanan jajanan itu

adalah makanan yang rasanya enak, porsi yang banyak, memiliki warna yang menarik atau mencolok dan harga yang murah. Siswa tidak mengetahui terkait dengan ciri ciri makanan yang aman dan sehat utk dikonsumsi sehari-hari dan bagaimana ciri ciri makanan yang mengandung bahan berbahaya seperti pewarna, pengawet, penyedap dan lainnya. Hal ini tampak dari nilai pretest siswa dimana hanya 25% siswa yang memiliki pengetahuan baik. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan dilanjutkan dengan posttest. Pengetahuan siswa menunjukkan nilai yang lebih baik atau mengalami peningkatan, yaitu 50% siswa memiliki pengetahuan baik.

Adanya pengaruh pendidikan terhadap peningkatan pengetahuan sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Annisa, 2010) dimana dari hasil penelitiannya ia mengemukakan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah dilaksanakan pembelajaran gizi seimbang pada siswa obesitas yang dapat dilihat dari nilai *probabilitas* ($p < 0,05$).

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, diketahui bahwa pendidikan kesehatan tentang pemilihan makanan jajanan yang baik dengan metode *role play* efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa seklah dasar ($p = 0,000 < 0,05$) yang menandakan bahwa ada pengaruh metode *role play* dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam memilih makanan jajanan. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian (Febriani *et al.*, 2018) yang membuktikan pendidikan kesehatan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dalam pemilihan jajan pada anak usia sekolah 7-9 tahun di SDN 02 Desa Ngantru Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang dengan *p-value* = $(0,000) < (0,050)$.

Pemberian pendidikan kesehatan merupakan salah satu cara untuk menambah pengetahuan anak ataupun orang tua sehingga bisa menyiapkan sarapan pagi sebelum anak berangkat sekolah dan membekali anak makanan untuk di makan disekolah, hal ini akan mendukung perkembangan anak yang

lebih baik dengan terpenuhinya gizi yang seimbang bagi anak (Fitriani, 2015).

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Sa'bani, 2017) menyebutkan bahwa ada pengaruh metode *role play* dalam meningkatkan pengetahuan siswa dalam memilih makanan jajanan di SD Negeri 060933 Medan ($p=0,000$) dimana ($p<0,05$). Penelitian (Rahayu, Suryani and Marlina, 2014) juga membuktikan pendidikan kesehatan dengan metode *role playing* berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dalam pemilihan jajan pada anak usia sekolah 7-9 tahun di SDN 02 Desa Ngantru Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang dengan $p\text{-value} = (0,000) < (0,050)$.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, 2015), menemukan sebanyak 89,8% tingkat pengetahuan anak tentang makanan jajanan sebagian besar berpengetahuan baik setelah adanya pendidikan kesehatan yang diberikan, sehingga mampu mempengaruhi pola pikir anak untuk tidak jajan sembarangan.

Role play merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan karena *role play* melibatkan unsur bermain dan memberi keleluasaan siswa untuk bergerak aktif karena siswa sekolah dasar senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok dan merasakan atau melakukan/memeragakan sesuatu secara langsung. Metode pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran yang interaktif akan menghasilkan iklim belajar yang mendukung dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan daya berpikir dan pemahaman siswa demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan yang salah satunya dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa (Kisnawaty, 2013).

Menurut Hovland et al., dalam (Djamadin, 2004), bila media promosi yang diberikan dirasakan baik oleh responden dan dapat meningkatkan pengetahuan maka akan

mengakibatkan terjadinya perubahan pengetahuan dari tidak tau menjadi tau.

Hal ini sesuai dengan pendekatan (Green, L.W., Simon B.G-Morton, 1980) yang menjelaskan pendekatan edukasional dan pemaparan media dapat merubah perilaku seseorang, dimana intervensi yang diberikan merupakan proses pendidikan kesehatan untuk merubah perilaku. Pemajangan poster bertujuan memberikan informasi, nasihat, memberikan arah dan petunjuk.

b) Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Perubahan Sikap Pemilihan Makanan Jajanan

Sikap anak terhadap makanan merupakan salah satu faktor yang berkaitan langsung dengan kognitif. Sikap anak terhadap makanan mempengaruhi siswa dalam kebiasaan mengkonsumsi pangan (Fitriani, 2015). Hasil penelitian menyebutkan terjadi peningkatan sikap positif setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode *role play* yaitu sebesar 30% pada *pretest* menjadi 52,5% pada *posttest*. Hal ini membuktikan adanya pengaruh positif metode *role play* dalam sikap siswa dalam memilih makanan jajanan.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pendidikan kesehatan tentang pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan metode *role play* efektif meningkatkan sikap siswa ($p=0,003 < 0,05$) yang membuktikan adanya pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan sikap siswa sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian (Sa'bani, 2017) menyebutkan bahwa adanya pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan sikap siswa SD Negeri 060933 Medan dalam memilih makanan jajanan yang baik ($p=0,000$) dimana ($p<0,05$). Dengan kata lain, terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih makanan jajanan yang disebabkan oleh pemberian informasi dengan metode *role play*.

Perasaan subjek yang senang dalam menjalankan kegiatan bermain peran (*role playing*) menjadi salah satu faktor yang mendukung materi atau tujuan dari kegiatan

tersebut akan mudah dipahami oleh subjek. Bermain merupakan kegiatan yang disenangi oleh anak sehingga dalam perasaan senang anak akan lebih bersedia mengikuti permainan dan lebih mudah memahami pesan yang ada dalam permainan tersebut. Pernyataan tersebut mendukung bahwa dengan pemberian metode bermain peran (*role playing*) subjek merasa senang sehingga bersedia terlibat dalam kegiatan tersebut dan mudah memahami pesan yang diberikan yaitu untuk tidak berperilaku (Siagian, Jumirah and Tampubolon, 2010).

Peningkatan sikap mengenai pemilihan makanan jajanan ini dapat disebut disebabkan oleh penyampaian informasi kesehatan dengan metode *role play* karena metode ini menyebabkan penyampaian informasi secara menarik, disenangi anak, menuntut minat sdan peran serta siswa, sehingga siswa memiliki perasaan senang dan tidak merasa bosan selama kegiatan berlangsung.

c) Pengaruh Metode *Role Play* Terhadap Perubahan Tindakan Pemilihan Makanan Jajanan

Pendekatan pendidikan kesehatan dengan metode *role play* diharapkan mampu merubah pengetahuan dan sikap siswa dalam memilih makanan jajanan yang pada akhirnya diharapkan juga akan merubah perilaku siswa dalam memilih makanan jajanan. Hasil penelitian menyebutkan terjadi peningkatan tindakan yang dilakukan setelah diberikan pendidikan kesehatan dengan metode *role play* yaitu sebesar 30% pada *pretest* menjadi 62,5% pada *posttest*. Hal ini membuktikan adanya pengaruh positif metode *role play* dalam tindakan siswa dalam memilih makanan jajanan.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pendidikan kesehatan tentang pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan metode *role play* efektif meningkatkan tindakan siswa ($p=0,002<0,05$) yang menandakan adanya pengaruh metode *role play* terhadap tindakan siswa SD Negeri 060933 Medan dalam pemilihan makanan jajanan.

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sa'bani (2017) menyebutkan bahwa adanya pengaruh metode *role play* terhadap peningkatan sikap siswa SD Negeri 060933 Medan dalam memilih makanan jajanan yang baik ($p=0,010$) dimana ($p<0,05$).

Diperlukan metode pembelajaran yang dapat membantu siswa mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong mereka membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari yaitu salah satunya dengan metode *role play*. Dalam penelitian ini siswa sekolah dasar mudah menyerap dan mengingat kembali informasi tentang pemilihan makanan jajanan yang baik dengan cara bermain peran, sehingga mereka lebih memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hestiani (2014) Anak sekolah cenderung memiliki kebiasaan mengonsumsi makanan jajanan terutama pada jeda jam pelajaran maupun ketika jam istirahat. Faktor determinan pemilihan makanan jajanan pada siswa sekolah dasar yang mengungkapkan bahwa hampir seluruh siswa membeli makanan jajanan sekolah setiap hari. Hampir semua anak usia sekolah (95 – 96%) melakukan jajan (Kristianto, Riyadi and Mustafa, 2013). Pengetahuan gizi merupakan faktor yang sangat penting dalam menentukan sikap dan kebiasaan seseorang terhadap makanan (Fitriani, 2015) Pengetahuan gizi merupakan prasyarat penting untuk terjadinya perubahan sikap dan perilaku gizi, pengetahuan juga merupakan salah satu pertimbangan seseorang dalam memilih dan mengonsumsi makanan. Semakin baik pengetahuan gizi seseorang maka akan memperhatikan kualitas dan kuantitas pangan yang dikonsumsi. Orang yang semakin baik pengetahuannya akan lebih banyak mempergunakan pertimbangan rasional dan pengetahuannya dibandingkan pancainderanya sebelum mengonsumsi makanan (Suswanti, 2013).

2. Pengaruh Media Poster Terhadap Perubahan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan

1. Pengaruh Media Poster Terhadap Perubahan Pengetahuan Pemilihan Makanan Jajanan

Sebelum dilakukan pendidikan kesehatan dengan metode poster ini, pengetahuan baik pada siswa masih rendah. Hal ini tampak dari nilai pretest siswa dimana hanya 25% siswa yang memiliki pengetahuan baik. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan dilanjutkan dengan posttest. Pengetahuan siswa menunjukkan nilai yang lebih baik atau mengalami peningkatan, yaitu 50% siswa memiliki pengetahuan baik.

Pengetahuan baik pada siswa yang rendah disebabkan kurangnya informasi yang disampaikan terkait pemilihan makanan jajanan yang diterima siswa terutama selama berada di area sekolah. Siswa belum pernah diberikan informasi secara spesifik terkait pemilihan makanan jajanan baik dengan metode atau media promosi kesehatan apapun. Hasil penelitian (Devi Cahya Sukma, 2014) menyebutkan bahwa pengetahuan sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan. Pengetahuan dapat diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Untuk pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup sedangkan secara eksternal yaitu pengetahuan yang berasal dari orang lain sehingga pengetahuan tentang makanan jajanan bertambah. Pengetahuan yang baik diharapkan mempengaruhi konsumsi makanan yang baik sehingga dapat menuju status gizi yang baik pula.

Salah satu strategi untuk memperoleh perubahan perilaku adalah dengan pemberian informasi untuk meningkatkan pengetahuan sehingga menimbulkan kesadaran dan pada akhirnya orang akan berperilaku sesuai dengan pengetahuannya tersebut. Salah satu upaya

pemberian informasi yang dapat dilakukan melalui media poster.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pendidikan kesehatan dalam pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan media poster efektif meningkatkan pengetahuan siswa ($p=0,000<0,05$) yang menandakan adanya pengaruh media poster terhadap pengetahuan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan. Dengan pendidikan kesehatan, pengetahuan anak akan bertambah sehingga akan berperilaku sehat dan dapat meningkatkan derajat kesehatan anak (Depkes RI, 2009). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani, 2015), menemukan sebanyak 89,8% tingkat pengetahuan anak tentang makanan jajanan sebagian besar berpengetahuan baik setelah adanya pendidikan kesehatan yang diberikan, sehingga mampu mempengaruhi pola pikir anak untuk tidak jajan sembarangan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nuryanto *et al.*, 2014) menunjukkan bahwa ada perbedaan rerata persen pengetahuan anak antara sebelum dengan setelah pendidikan gizi, dimana rerata pengetahuan gizi sebelum diberi pendidikan gizi sebesar 66,5 (9,3%) naik menjadi 71,6 (9,6%). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Febriani *et al.*, 2018) yang membuktikan pendidikan kesehatan berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dalam pemilihan jajan pada anak usia sekolah 7-9 tahun di SDN 02 Desa Ngantru Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang dengan $p\text{-value} = (0,000) < (0,050)$.

Pada usia sekolah dasar anak gemar sekali jajan, sehingga mereka menolak untuk makan pagi di rumah dan sebagai ganti dimintanya uang untuk jajan. Saat ini beragam jenis makanan jajanan anak sekolah dasar yang dijual di lingkungan sekolah terutama di kantin. Perilaku gizi yang salah pada anak-anak perlu mendapat perhatian. Misalnya tidak sarapan pagi, jajan yang tidak sehat di sekolah, kurang mengonsumsi sayuran, buah, dan susu, terlalu banyak mengonsumsi *fast food* dan *junk food*, makanan yang mengandung bahan

pengawet, pewarna, dan penambah cita rasa (Rukmana, 2013). Pemberian pendidikan kesehatan merupakan salah satu cara untuk menambah pengetahuan anak ataupun orang tua sehingga bisa menyiapkan sarapan pagi sebelum anak berangkat sekolah dan membekali anak makanan untuk di makan disekolah, hal ini akan mendukung perkembangan anak yang lebih baik dengan terpenuhinya gizi yang seimbang bagi anak.

2. Pengaruh Media Poster Terhadap Perubahan Sikap Pemilihan Makanan Jajanan

Sebelum dilakukan pendidikan kesehatan dengan metode poster ini, sikap positif pada siswa masih rendah. Hal ini tampak dari nilai pretest siswa dimana hanya 30% siswa yang memiliki sikap positif. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan dilanjutkan dengan posttest. Sikap siswa menunjukkan nilai yang lebih baik atau mengalami peningkatan, yaitu 52,5% siswa memiliki sikap positif.

Sikap seorang anak merupakan komponen penting yang berpengaruh dalam memilih makanan jajanan. Sikap positif anak terhadap kesehatan kemungkinan tidak berdampak pada perilaku anak menjadi positif, namun sikap yang negatif terhadap kesehatan hampir pasti berdampak pada perilakunya (Safriana, 2012).

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pendidikan kesehatan tentang pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan media poster efektif meningkatkan sikap siswa ($p=0,000<0,05$) yang menandakan adanya pengaruh media poster terhadap sikap siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Seseorang yang berpengetahuan baik tidak menjamin akan mempunyai sikap yang positif. Karena seseorang dalam menentukan sikap yang utuh selain ditentukan oleh pengetahuan, juga dipengaruhi oleh pikiran, keyakinan dan emosi yang memegang peranan penting (Notoatmodjo, 2017). Romdiyatin dalam (Febriyanto, 2016) menyatakan ketidaktahuan tentang bahan makanan dapat menyebabkan pemilihan makanan yang salah

dan rendahnya pengetahuan gizi akan menyebabkan sikap masa bodoh terhadap makanan tertentu. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap adalah pengaruh orang lain, yang dianggap penting (Nasriyah, Islami, 2007). Dengan adanya informasi dari pemajangan Poster tentang makanan sehat akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan sikap pelajar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Safriana, 2015) yang membuktikan adanya hubungan antara sikap siswa dalam memilih makanan dengan perilaku siswa dalam memilih jajanan di SDN Garot Kec Darul Imarah Kab Aceh Besar. ($p = 0,000<0,05$). Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Noviyanti, 2018) yang membuktikan adanya pengaruh metode promosi kesehatan *pre* dan *post* penyuluhan terhadap perubahan perilaku jajanan sehat siswa SD X dimana pengetahuan dan sikap ada perubahan perilaku setelah dilakukan metode penyuluhan

Salah satu faktor yang memiliki pengaruh besar terhadap terjadinya perilaku seseorang yaitu faktor sosio psikologis. Faktor-faktor sosio psikologis ini terdiri dari sikap, emosi, kepercayaan, kebiasaan, dan kemauan. Sikap merupakan faktor yang sangat penting dalam sosio psikologis karena merupakan kecenderungan untuk bertindak dan berpersepsi. Sikap juga *relative* akan menetap lebih lama daripada emosi dan pikiran (Notoatmodjo, 2010).

Sikap selain terbentuk dari pengetahuan yang dimiliki, juga dipengaruhi oleh kebudayaan, kebiasaan makan di rumah dan lembaga pendidikan tempat anak bersekolah. Suatu kebiasaan makan yang teratur dalam keluarga akan membentuk kebiasaan yang baik bagi anak-anak.

3. Pengaruh Media Poster Terhadap Perubahan Tindakan Pemilihan Makanan Jajanan

Sebelum dilakukan pendidikan kesehatan dengan metode poster ini, tindakan yang dilakukan oleh siswa masih rendah dalam

memilih makanan jajanan. Hal ini tampak dari nilai pretest siswa dimana hanya 25% siswa yang melakukan tindakan memilih makanan jajanan. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan dilanjutkan dengan posttest. Tindakan siswa menunjukkan nilai yang lebih baik atau mengalami peningkatan, yaitu 62,5% siswa yang melakukan tindakan memilih makanan jajanan.

Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa pendidikan kesehatan tentang pemilihan makanan jajanan dengan menggunakan media poster efektif meningkatkan tindakan siswa ($p=0,001<0,05$) yang menandakan adanya pengaruh media poster terhadap tindakan siswa sekolah dasar dalam pemilihan makanan jajanan.

Faktor dukungan (*support*) dari pihak lain dapat mendukung perwujudan suatu tindakan dalam hal ini pemilihan jajanan. Karakteristik anak sekolah dasar yaitu suka meniru orang-orang disekitarnya termasuk orang tua, guru, dan teman sebaya. Perilaku yang kerap muncul adalah meniru teman sebayanya meskipun tidak sesuai dengan dirinya. Anak sekolah dasar menganggap rasa lebih penting dibanding kandungan gizi dalam membeli jajanan dan mereka lebih sering membeli jajanan manis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Siagian, Jumirah and Tampubolon, 2010) membuktikan bahwa intervensi dengan poster dan leaflet mampu memperbaiki tindakan siswa mengonsumsi makanan jajanan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Dinatia, 2011) yang membuktikan bahwa penyuluhan dengan metode ceramah dan poster dapat meningkatkan perilaku setelah dilakukan *posttest* dibandingkan *pretest*.

Pembentukan perilaku baru dimulai dari domain kognitif, yang berarti subjek tahu terlebih dahulu terhadap stimulasi berupa materi atau objek di luar sehingga menimbulkan pengetahuan baru pada objek tersebut. Akhirnya, rangsangan dari objek yang telah diketahui dan disadari tersebut akan menimbulkan respon tindakan (*action*) terhadap atau sehubungan dengan stimulasi

atau objek tersebut. Namun, pada kenyataan stimulus yang diterima subjek dapat secara langsung menimbulkan tindakan. Seorang dapat bertindak dan berperilaku baru tanpa mengetahui.

Suatu kebiasaan makan yang teratur dalam keluarga akan membentuk kebiasaan yang baik bagi anak-anak. Pembiasaan makan pagi di rumah atau membawa bekal dari rumah adalah salah satu contoh tindakan yang baik. Anak-anak tidak dibiasakan jajan di warung kala mereka istirahat sekolah. Selanjutnya pola makan dalam keluarga harus juga diperhatikan, frekuensi makan bersama dalam keluarga, pembiasaan makan yang seimbang gizinya, tidak membiasakan makanan-makanan atau minuman manis, membiasakan banyak makan buah-buahan atau sayuran diantara waktu-waktu makan. Lingkungan sekolah dapat membentuk kebiasaan makan bagi anak-anak (Rosa, 2011).

Selain itu, menurut Skinner (1938) dalam Notoadmodjo (2010) menjelaskan bahwa stimulus yang diberikan kepada organisme dapat menghasilkan respon yang lebih baik. Penyuluhan gizi dengan media poster merupakan stimulus yang diberikan agar murid merespon dan bertindak sesuai dengan pesan-pesan yang disampaikan. Sebuah pesan dapat diterima dengan baik oleh komunikan apabila terdapat perhatian yang besar di benak komunikan, dalam hal ini pesan keamanan pangan jajanan diterima baik oleh murid sehingga terjadi peningkatan perilaku keamanan pangan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Noviyanti, 2018) yang membuktikan adanya pengaruh perubahan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan metode poster tentang jajanan makanan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh metode *role play* dan media poster terhadap perubahan pengetahuan dalam pemilihan makanan jajanan. Ada pengaruh metode *role play* dan media poster terhadap perubahan sikap dalam pemilihan makanan jajanan. Ada pengaruh metode *role play* dan

media poster terhadap perubahan tindakan dalam pemilihan makanan jajanan.

Disarankan bagi pemerintahan Kota Padangsidimpuan, dalam hal ini Dinas Kesehatan dan Dinas Pendidikan, untuk dapat memberikan informasi dan edukasi keamanan pangan jajanan dengan pendidikan kesehatan disertai metode role play dan media poster pada siswa sekolah dasar, karena terbukti dapat merubah perilaku dalam pemilihan makanan jajanan pada siswa sekolah dasar dan bagi Sekolah Dasar Negeri X diharapkan membangun fasilitas kantin sekolah sebagai bentuk pengawasan makanan jajanan di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, A. (2010) 'Perbedaan Pengaruh Pendidikan Kesehatan Gigi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Pada Anak Di Sd Negeri 2 Sambi Kecamatan Sambi Kabupaten Boyolali', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(2), pp. 624–632. doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- Aprillia, B. A. *et al.* (2011) *Faktor yang berhubungan dengan pemilihan makanan jajanan pada anak sekolah dasar*, Science. Universitas Diponegoro.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan (2011) 'Pentingnya Promosi Keamanan Pangan Di Sekolah Untuk Menyelamatkan Generasi Penerus', *Info POM*, 12(6), pp. 1–12.
- Badan Pengawas Obat dan Makanan (2012) *5 Kunci Keamanan Pangan Untuk Anak Sekolah*. Jakarta: Badan Pengawas Obat dan Makanan RI.
- Devi Cahya Sukma, A. M. (2014) 'Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Dalam Memilih Makanan Jajanan Dengan Obesitas Pada Remaja Di SMP Negeri 2 Brebes', 3(4), pp. 862–870. Available at: <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jnc%0AHUBUNGAN>.
- Dinatia, S. B. (2011) *Pengaruh Penyuluhan Dengan Metode Ceramah Dan Poster Terhadap Perilaku Konsumsi Makanan Jajanan Murid Di SD Kelurahan Pincuran Kerambil Kecamatan Sibolga Sambas Kota Sibolga Tahun 2011*. Universitas Sumatera Utara.
- Djamadin (2004) *Komunikasi Interpersonal*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Febriani, K. *et al.* (2018) 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dalam Pemilihan Jajan Pada Anak Usia Sekolah 7-9 Tahun Desa Ngantru Kecamatan Ngantang Kabupaten Malang', *Journal Nursing News*, 3(1), pp. 31–37.
- Febriyanto, M. A. B. (2016) *Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Perilaku Konsumsi Jajanan Sehat Di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang*. Universitas Airlangga.
- Fitriani, P. (2015) *Ilmu Gizi Pada Anak*. Universitas Indonesia.
- Green, L.W., Simon B.G-Morton, & G. N. (1980) *Health Education Planning a Diagnostic Approach*. United Stated Of America.
- Judarwanto, S. (2011) *Perilaku Makan Anak Sekolah, Direktorat Bina Gizi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*. Jakarta.
- Kementerian Kesehatan (2015) *Profil*



- Kesehatan Indonesia 2015*. Jakarta. Kementerian Kesehatan (2018) *Profil Kesehatan Indonesia 2018*. Jakarta. doi: 10.1136/jcp.40.5.591-b.
- Kisnawaty, P. (2013) *Keefektifan Metode Role Playing Terhadap Materi Keputusan Bersama Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Randugunting Kota Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Kristianto, Y., Riyadi, B. D. and Mustafa, A. (2013) 'Faktor Determinan Pemilihan Makanan Jajanan pada Siswa Sekolah Dasar', *Kesmas: National Public Health Journal*, 7(11), p. 489. doi: 10.21109/kesmas.v7i11.361.
- Mahfoedz, I. and Suryani, S. (2007) *Pendidikan kesehatan bagian dari promosi kesehatan*. Yogyakarta.
- Nasriyah, Islami, H. A. (2007) 'Hubungan Status Gizi Anak Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 1 – 3 Tahun Di Desa Glagahwaru Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus Tahun 2007', 36, p. 2008.
- Noviyanti (2018) 'Pengaruh Media Promosi Kesehatan Dengan Perilaku Jajanan Makanan Siswa', *Jurnal Kesehatan Medika Sainatika*, 9(1), pp. 95–107. doi: 10.30633/jkms.v9i1.137.
- Nuryanto, N. *et al.* (2014) 'Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Tentang Gizi Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, 3(1), pp. 32–36. doi: 10.14710/jgi.3.1.121-125.
- Putra, A. E. (2009) *Gambaran Kebiasaan Jajan Siswa Di Sekolah (Studi di Sekolah Dasar Hj. Isriati Semarang)*, Universitas Diponegoro. Universitas Diponegoro.
- Rahayu, M., Suryani, L. and Marlina, R. (2014) 'Efektivitas Senam Dismenore Dalam Mengurangi Dismenore Pada Mahasiswa Program Studi D-III Kebidanan Karawang Tahun 2013', *J Ilmiah Solusi*, 1(2), pp. 56–61.
- Rosa, R. (2011) *Pengetahuan Gizi Dan Keamanan Pangan Jajanan Serta Kebiasaan Jajan Sisa Sekolah Dasar Di Depok Dan Sukabumi*. Institut Pertanian Bogor: Bogor. Institut Pertanian Bogor.
- Rukmana, N. C. (2013) 'Hubungan Pola Konsumsi Makanan Jajanan Dengan Status Kesehatan Anak Usia Sekolah Di SDN Ketintang I Surabaya', *Ejournal boga*, 2(1), pp. 183–189.
- Sa'bani, R. K. (2017) *Pengaruh Metode Role Play Terhadap Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan Siswa Sekolah Dasar Negeri 060933 Kecamatan Medan Johor Kota Medan Tahun 2016*. Universitas Sumatera Utara.
- Safriana (2012) *Perilaku Memilih Jajanan Pada Siswa Sekolah Dasar Di SDN. Garot Kecamatan Darul Imarah Kabupaten Aceh Besar*. Universitas Indonesia.
- Safriana (2015) 'Kontradiksi Kebiasaan Jajan Pada Anak Usia Sekolah Dasar', *Medical Journal of Lampung University*, 4(8), pp. 143–146.
- Sari, M. (2015) *Pengaruh Penyuluhan Gizi Dengan Media Poster dan Film Tentang Keamanan Pangan Jajanan Terhadap Perilaku Keamanan Pangan Murid Sekolah Dasar di Kecamatan Peusangan*



- Kabupaten Bireuen. Universitas Sumatera Utara.
- Siagian, A., Jumirah, J. and Tampubolon, F. (2010) 'Media Visual Poster dan Leaflet Makanan Sehat serta Perilaku Konsumsi Makanan Jajanan Siswa Sekolah Lanjutan Atas, di Kabupaten Mandailing Natal', *Kesmas: National Public Health Journal*, 4(6), p. 262. doi: 10.21109/kesmas.v4i6.165.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Taufik (2007) *Prinsip-Prinsip Promosi Kesehatan Dalam Bidang Keperawatan*. Jakarta: CV Indomedika.
- Usman Nasikhin, Chatarina Wariyah, S. H. C. D. (2013) 'HUBUNGAN TINGKAT PENDIDIKAN PEDAGANG DENGAN HIGIENE SANITASI MAKANAN JAJAN ANAK SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN KULON PROGO-DIY', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(7), pp. 23–37.
- Zumaroh (2012) *Penggunaan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pai Siswa Kelas V Sd Negeri Donorojo Mertoyudan Magelang Tahun 2012*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri.