







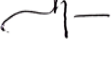


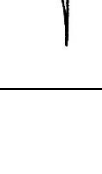















Lampiran Lembar Bimbingan


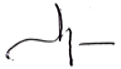

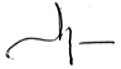

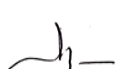
	POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BANDUNG	
	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	

Nama Mahasiswa : Anggita Primadhanty
 NIM : P17336116425
 Nama Pembimbing : Dra. Iryanti, S.Kp., M.Kes.
 Judul Skripsi : Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Mengenai Konsumsi Jajanan Sehat

NO	Hari/Tgl	Topik Bimbingan	Rekomendasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
1	03-02-2020	Konsultasi mengenai topik dan judul penelitian	Topik mengenai PHBS		
2	07-02-2020	Konsultasi Bab I	Awali dengan AKA, perhatikan kesinambungan		
3	11-02-2020	Konsultasi Bab I dan Bab II	Perhatikan kesinambungan Alinea di latar belakang		
4	19-02-2020	Konsultasi Bab I sampai Bab III	Tambahlan mengapa mengambil tempat tersebut , revisi Bab III		

					
5	20-02-2020	Konsultasi Bab I sampai Bab III	Hapus Tinjauan diare, tambahkan syarat mean, tambahkan etika penelitian dan keterbatasan penelitian		
6	22-02-2020	Konsultasi Bab I sampai Bab III	Rekomendasi hipotesa awal di bab 3, tambahkan syarat analisis univariat dan bivariat		
7	25-02-2020	Bab I sampai Bab III	Acc Seminar Proposal		
8	06-03-2020	Revisi proposal setelah sidang	Ambil 3 topik dari PHBS sesuai dengan rekomendasi penguji		
9	17-03-2020	Revisi proposal setelah sidang	Membuat protocol kaji etik, media dan kuisioner selesai, membuat kerangka bab 4 dan 5		
10	19-03-2020	Revisi proposal setelah sidang	Materi yang diambil hanya satu yaitu Konsumsi Jajanan Sehat, dikaitkan dengan diare, ditekankan pada kebersihan dan pengemasan		

11	21-03-2020	Revisi proposal setelah sidang	Sesuaikan penulisan dengan juknis, penulisan protocol etik dikirim ke secretariat kaji etik		
12	23-03-2020	Revisi Proposal setelah sidang	Definisi operasional dan konseptual lebih focus kepada konsumsi jajanan sehat		
13	26-04-2020	Jurnal penelusuran bab 4	Jika jurnal tidak ada yang spesifik cari media dan sasaran yang hampir mendekati		
14	6-05-2020	Bab 4-5	Hasil penelusuran uraikan sesuai tujuan penelitian demikian dengan pembahasan juga ada 3 poin sesuai tujuan		
15	11-05-2020	Bab 4-5	Hasil jurnal memiliki tabel dan interpretasi dari masing-masing tabel, perubahan penulisan untuk BAB 3 sesuai contoh yang diberikan sehingga sinkron antara bab 3 dan bab 4		
16	15-05-2020	Bab 4-5	Rekomendasi untuk ubah salah satu jurnal sehingga hasil dari tiap-tiap jurnal memiliki skala yang sama, yaitu menggunakan rata-rata. Poin Pembahasan harus memiliki dampak dan upaya apa yang akan dilakukan pada masing-masing poin		

17	16-05-2020	Bab 4-5	Rekomendasi jurnal internasional		
18	19-05-2020	Bab 1-5	Tambahkan hasil penilaian expert di bab 3, cek penulisan, cek rekomendasi		
19	20-05-2020	Skripsi lengkap	Acc untuk mengikuti ujian sidang skripsi		

Lampiran Matriks Perencanaan Media

Masalah Kesehatan			Perilaku		Kelompok Sasaran			Faktor Lain	
Masalah	Penyebab Masalah	Sifat Masalah	Sekarang	Yang Diharapkan	Pri mer	Seku nder	Tersi er	Kebijaka n	Mitra Potensi al
Adanya kejadian diare pada anak dalam kurun 3 bulan terakhir	Belum menerima Jajan Sehat Kurangnya pengetahuan tentang Konsumsi Jajanan Sehat	U: 2 S: 2 G: 4 Masalah ini jika tidak segera ditangani dapat berkembang karena diare merupakan penyakit menular dan jika tidak dilakukan edukasi risiko meningkatnya kejadian akan semakin tinggi.	Anak tidak mengetahui apa itu Konsumsi Jajanan Sehat	Pengetahuan anak tentang Konsumsi Jajanan Sehat meningkat	Anak	Guru Dan Orang Tua	Kepala Sekolah	Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor: 2269/Menkes/Per/XI/2011 Tentang Pedoman Pembinaan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pedoman Jajanan Anak Sekolah (PJAS) B-POM 2010	Sekolah UPT Puskesmas Paskirkali

Lampiran Matriks Perancangan Media

Tujuan Promosi	Segmentasi Sasaran	Positioning Pesan	Strategi Positioning	Pemilihan Media
Meningkatkan pengetahuan anak mengenai Konsumsi Jajanan Sehat	Anak SD usia 8-10 tahun. Karena usia tersebut anak telah dapat mencerna berbagai kalimat yang lumayan panjang dan telah memiliki konsentrasi yang lumayan baik.	<i>Let's Learn and Play.</i>	Merupakan edukasi melalui permainan yang dapat dimainkan berkelompok sehingga anak dapat belajar sambil bermain.	Kartu Kuartet tentang Konsumsi Jajanan Sehat di sekolah

Lampiran Media Kartu Kuartet

Manfaat Jajanan Sehat



1. Mengaktifkan rasa lapar
2. Memperluas keragaman jajanan makanan
3. Bergizi dan dapat meningkatkan kesehatan
4. Sebagai pengganti makanan

Memasa Jajan di Kantin ?



1. Perhatikan hygiene
2. Jajanan yang dijual cukup gizi
3. Perhatikan kebersihan lingkungan kantin
4. Kantin harus ada gas dan kerucut ukur

Syarat jajan sehat F1



1. Bebas dari lemak, lemak dan kolesterol lain
2. Bebas dari bakteri dan debu
3. Dimasak sampai matang
4. Disajikan dengan suhu yang bersih

Syarat Jajan Sehat F2



1. Persebaran makanan haruslah menggunakan alat yang bersih
2. Makanan tidak kadaluarsa
3. Tidak menggunakan pewarna buatan
4. Warna tidak terlihat memucat

Dampak Jajan Sembarangan



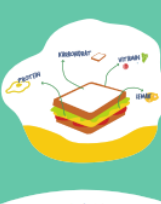
1. Tidaknya pengalihan daya
2. Kesehatan makanan
3. Tidaknya asupan
4. Menghasilkan mal dan muntah

Manfaat Jajanan Sehat




1. Mengaktifkan rasa lapar
2. Memperluas keragaman jajanan makanan
3. Bergizi dan dapat meningkatkan kesehatan
4. Sebagai pengganti makanan

Memasa Jajan di Kantin ?



1. Perhatikan hygiene
2. Jajanan yang dijual cukup gizi
3. Perhatikan kebersihan lingkungan kantin
4. Kantin harus ada gas dan kerucut ukur

Syarat jajan sehat F1



1. Bebas dari lemak, lemak dan kolesterol lain
2. Bebas dari bakteri dan debu
3. Dimasak sampai matang
4. Disajikan dengan suhu yang bersih

Syarat Jajan Sehat F2



1. Persebaran makanan haruslah menggunakan alat yang bersih
2. Makanan tidak kadaluarsa
3. Tidak menggunakan pewarna buatan
4. Warna tidak terlihat memucat

Dampak Jajan Sembarangan



1. Tidaknya pengalihan daya
2. Kesehatan makanan
3. Tidaknya asupan
4. Menghasilkan mal dan muntah

Manfaat Jajanan Sehat



1. Mengaktifkan rasa lapar
2. Memperluas keragaman jajanan makanan
3. Bergizi dan dapat meningkatkan kesehatan
4. Sebagai pengganti makanan

Memasa Jajan di Kantin ?



1. Perhatikan hygiene
2. Jajanan yang dijual cukup gizi
3. Perhatikan kebersihan lingkungan kantin
4. Kantin harus ada gas dan kerucut ukur

Syarat jajan sehat F1



1. Bebas dari lemak, lemak dan kolesterol lain
2. Bebas dari bakteri dan debu
3. Dimasak sampai matang
4. Disajikan dengan suhu yang bersih

Syarat Jajan Sehat F2



1. Persebaran makanan haruslah menggunakan alat yang bersih
2. Makanan tidak kadaluarsa
3. Tidak menggunakan pewarna buatan
4. Warna tidak terlihat memucat

Dampak Jajan Sembarangan



1. Tidaknya pengalihan daya
2. Kesehatan makanan
3. Tidaknya asupan
4. Menghasilkan mal dan muntah

Manfaat Jajanan Sehat



1. Mengaktifkan rasa lapar
2. Memperluas keragaman jajanan makanan
3. Bergizi dan dapat meningkatkan kesehatan
4. Sebagai pengganti makanan

Memasa Jajan di Kantin ?




1. Perhatikan hygiene
2. Jajanan yang dijual cukup gizi
3. Perhatikan kebersihan lingkungan kantin
4. Kantin harus ada gas dan kerucut ukur

Syarat jajan sehat F1




1. Bebas dari lemak, lemak dan kolesterol lain
2. Bebas dari bakteri dan debu
3. Dimasak sampai matang
4. Disajikan dengan suhu yang bersih

Syarat Jajan Sehat F2



1. Persebaran makanan haruslah menggunakan alat yang bersih
2. Makanan tidak kadaluarsa
3. Tidak menggunakan pewarna buatan
4. Warna tidak terlihat memucat

Dampak Jajan Sembarangan



1. Tidaknya pengalihan daya
2. Kesehatan makanan
3. Tidaknya asupan
4. Menghasilkan mal dan muntah

PETUNJUK PERMAINAN KARTU KUARTET KONSUMSI JAJAN SEHAT

1. Campur semua kartu ke dalam satu tumpukan dan kocok secara acak.
2. Berikan empat kartu secara acak ke tiap pemain sisa kartu dapat di tumpuk di tengah.
3. Mulai permainan dari pemain dengan usia paling muda (atau bisa hompimpah)
4. Pemain pertama dapat meminta kartu kepada salah seorang pemain.
5. Untuk meminta kartu, pemain pertama harus menyebutkan nama kelompok kartu dan nama kartu, misal: "Manfaat Jajanan Sehat" meminta kartu 'Mengatasi Rasa Lesu'.
6. Jika pemain yang dimintai kartu memiliki kartu tersebut ia harus menyerahkan pada pemain yang meminta.
7. Namun, jika tidak ada yang mempunyai kartu tersebut sama sekali, maka pemain mengambil satu kartu dari tumpukan kartu yang masih ada.
8. Setiap pemain berusaha mengumpulkan empat kartu dengan kelompok kartu yang sama. Jika ada yang berhasil mengumpulkan seri "Manfaat Jajanan Sehat", "Syarat Jajan Sehat #1", "Syarat Jajan Sehat #2", "Mengapa Jajan di Kantin?", dan "Dampak Jajan Sembarangan". maka ia akan mendapat nilai 1 dari tiap kelompok kartu yang dikumpulkan.
9. Permainan berakhir ketika seorang pemain telah kehabisan kartu dan tidak ada kartu sisa di tumpukan.
10. Pemain dengan nilai terbanyak memenangkan permainan.

KONSUMSI
**JAJAN
SEHAT**



Lampiran Hasil Penilaian Uji Coba Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI INFORMATIKA “PENGARUH EDUKASI MELALUI KARTU KUARTET TERHADAP PENGETAHUAN ANAK KELAS 3 SEKOLAH DASAR TENTANG KONSUMSI JAJANAN SEHAT”

Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Tentang Konsumsi Jajanan Sehat

Sasaran : Siswa Kelas 3 SD

Peneliti : Anggita Primadhanty

Penilai : Ridwan Setiawan, SKp., M.Kes

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian mengenai “Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Tentang Konsumsi Jajanan Sehat” yang akan digunakan untuk penelitian **skripsi** pada periode Februari 2020 – Mei 2020, mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media “Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat”. Penilaian dari Bapak/ Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media “**Kartu Kuartet Jajan Sehat**” ini sehingga bisa diketahui kelayakannya.

Atas perhatian Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
2. Apabila penilaian Bapak/ Ibu adalah sangat kurang, kurang atau cukup, mohon memberikan komentar/ saran sebagai perbaikan.
3. Pada kesimpulan penilaian media “**Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat**”, dimohon Bapak/ Ibu untuk melingkari untuk hasil dari penilaian aplikasi ini. **(lihat no 1)**
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/ Ibu dimohon mengisi identitas terlebih dahulu. :

Nama : Ridwan Setiawan, SKp., M.Kes

NIP : ..196704071991031004

Instansi : ..Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Bandung

B. Tabel Penilaian oleh Ahli Informatika

Aspek	No	Butir Indikator	1	2	3	4	5
Judul	1	Judul mudah dipahami				v	
	2	Judul singkat dan menarik			v		
Konten	3	Informasi yang di sampaikan mudah difahami				v	
	4	Sistematika konten dalam sajian media mudah di fahami			v		
Daya Tarik	5	Mampu mendorong responden untuk mempelajari/ membaca secara tuntas pada mediai “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	6	Mampu memberikan perubahan pada responden			v		
Tampilan	7	Jenis dan ukuran huruf dalam media “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	8	Warna media “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	9	Tata letak menu media “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	10	Kecerahan media “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	11	Gambar menunjukan isi dari menu media “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”				v	
	12	Terdapat petunjuk dalam penggunaan aplikasi “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”			v		

C. Komentar

Konsistensi judul perlu diperhatikan, petunjuk permainan terlalu panjang coba simpulkan dan ini permainan , harus jelas siapa pemenangnya agar lebih menarik

D. Saran

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
Judul singkat dan menarik	Konsisten : Konsumsi Jajanan sehat apa mau Jajan sehat ...supaya tidak bingung
Sistematika konten dalam sajian media mudah di fahami	Lebih mudah di kartu diberi nomor 1 sd 4 sehingga membatu permainan
Mampu memberikan perubahan pada responden	Alat ukurnya apa ya , apakah semakin sering jadi k pemenang semakin baik perilakunya
Terdapat petunjuk dalam penggunaan aplikasi “ Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat ”	Lebih diringkas serta outnya apa ..siapa pemenangnya apa dampaknya

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa: (pilih satu diantara 3 alternatif)

1. Media “**Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat**” belum dapat digunakan
2. **Media “Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat.” dapat digunakan dengan revisi**
3. Media “**Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat.**” dapat digunakan tanpa revisi

Bandung, 25 April 2020

Penilai



(Ridwan Setiawan, SKp., M.Kes)

Lampiran *Informed Consent*

INFORMED CONSENT LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN

Nama peneliti : Anggita Primadhanty
NIM : P17336116425
Instansi Peneliti : D4 Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung
Judul Penelitian : Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Tentang Konsumsi Jajanan Sehat.

Peneliti adalah mahasiswa Program D4 Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung.

Adik-adik telah diminta ikut berpartisipasi dalam penelitian ini. Partisipasi adik-adik dalam penelitian ini adalah secara sukarela. Adik-adik berhak menolak berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam bentuk edukasi melalui kartu kuartet tentang Konsumsi Jajanan Sehat dan pengisian kuesioner. Pendidikan kesehatan akan dilakukan selama 3 kali dan pengisian kuesioner dilakukan dua kali pada awal penelitian dan akhir penelitian. Segala informasi yang saudara berikan akan digunakan sepenuhnya hanya dalam penelitian ini. Peneliti sepenuhnya menjaga kerahasiaan identitas adik-adik dan tidak dipublikasikan dalam bentuk apapun. Jika ada yang belum jelas, adik-adik diperkenankan untuk bertanya. Jika adik-adik sudah memahami penjelasan ini dan bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, silahkan adik-adik menandatangani lembar persetujuan yang dilampirkan.

Peneliti,

**Anggita Primadhanty
NIM P17336116425**

Lampiran *Informed Consent*

INFORMED CONSENT LEMBAR PERSETUJUAN RESPONDEN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Dengan ini saya menyatakan persetujuan saya untuk ikut berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian tentang “Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak Kelas 3 Sekolah Dasar Tentang Konsumsi Jajanan Sehat” Saya menyatakan bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini bersifat sukarela dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Saya juga memperkenankan peneliti untuk menggunakan data-data dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian. Sebagai responden dalam penelitian ini saya menyetujui untuk melakukan pendidikan kesehatan dan pengisian kuesioner pada tempat dan waktu yang kami tentukan dan saya mengizinkan peneliti mendokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

Saksi
Orang Tua/Wali

Bandung,2020
Responden

(.....)

(.....)

Lampiran Kisi-Kisi Kuesioner

Variabel	Indikator	Item Pertanyaan
Konsumsi Jajanan Sehat	Manfaat Jajan Sehat	1,3
	Pentingnya jajan dikantin	2,4,5,6
	Syarat Jajanan Sehat	7,8,9,10,14
	Dampak Jajan Sembarangan	11,12,13,15

Lampiran Kuesioner

KUESIONER

PENGETAHUAN KONSUMSI JAJANAN SEHAT

A. IDENTITAS

Nama :

Usia :

Kelas :

B. PENGETAHUAN

1. Mengonsumsi jajanan sehat akan mengatasi rasa lesu dan kurang bersemangat
 - a. Ya
 - b. Tidak

2. Membeli jajanan ditempat yang bersih.
 - a. Ya
 - b. Tidak

3. Roti merupakan jajanan yang mengandung gizi dan sehat.
 - a. Ya
 - b. Tidak

4. Makanan yang dijual oleh pedagang keliling sangat terjamin kebersihannya.
 - a. Ya
 - b. Tidak

5. Makanan yang dijual di kantin sekolah lebih terjamin kebersihan serta kesehatannya.
 - a. Ya
 - b. Tidak

6. Membeli makanan yang dijual di kantin sekolah tidak disarankan sebab penjaga kantin berpenampilan tidak sehat dan tidak bersih.
 - a. Ya
 - b. Tidak

7. Makanan yang tidak tertutup dan dihinggapi lalat merupakan jajanan yang tidak sehat
 - a. Ya
 - b. Tidak

8. Memilih jajanan yang dijual disekitar sekolah yang penting enak dan harganya murah.

- a. Ya b. Tidak

- 9. Makanan setengah matang adalah makanan yang sehat.

 - a. Ya b. Tidak

- 10. Makanan yang terbuka harus diambil menggunakan alat yang bersih.

 - a. Ya b. Tidak

- 11. Jajan sembarangan dapat menyebabkan penyakit diare, disentri, dan cacingan.

 - a. Ya b. Tidak

- 12. Makanan yang menggunakan pewarna buatan, pengawet, bumbu penyedap baik untuk dimakan karena rasanya enak.

 - a. Ya b. Tidak

- 13. Makanan yang sudah basi berbahaya bagi kesehatan.

 - a. Ya b. Tidak

- 14. Minuman dan makanan yang mencolok adalah jajanan yang sehat.

 - a. Ya b. Tidak

- 15. Minuman yang menggunakan pemanis buatan adalah minuman yang tidak baik untuk kesehatan.

 - a. Ya b. Tidak

Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa

Kristyawan Sutriyanto,¹ Ardini S. Raksanagara,² Merry Wijaya²

¹Program Promosi Kesehatan & Pemberdayaan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Barat
²Departemen Ilmu Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kedokteran, Universitas Padjadjaran

Abstrak

Penyuluhan kesehatan dengan metode yang menarik dapat meningkatkan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh permainan kartu Kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa Sekolah Dasar. Metode penelitian menggunakan pendekatan *Quasi Experimental* dengan *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat. Data kuantitatif diperoleh dari nilai *pretest-posttest* pada kelompok eksperimen yang mendapat permainan kartu Kasugi maupun kelompok kontrol dengan ceramah. Hasil analisis dengan uji *Repeated Anova* menunjukkan terdapat perbedaan bermakna nilai *pretest* dan *posttest* pengetahuan setelah siswa mendapat 1 kali permainan kartu Kasugi ($p=0.021$) dengan kenaikan sebesar 0,62, setelah 2 kali permainan kartu Kasugi ($p=0.001$) dengan kenaikan 22,24, dan setelah 3 kali permainan kartu Kasugi ($p=0.001$) dengan kenaikan 32,40. Tidak terdapat perbedaan bermakna peningkatan pengetahuan antara siswa yang mendapat 3 kali permainan kartu Kasugi dengan siswa yang mendapat 3 kali ceramah ($p=0.831$). Penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi sebanyak 1 kali atau lebih berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa. Penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi sebanyak 3 kali berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat yang sama dengan siswa yang mendapatkan 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode ceramah.

Kata Kunci: Kartu Kasugi, Pengetahuan, Permainan, PHBS

The Influence of Game Card Kasugi Toward the Improvement of Knowledge of Healthy Living Behavior of Student

Abstract

Health education with an attractive method can help to improve the knowledge to live clean and healthy behaviors. This study is aimed to analyze the effect of a card game Kasugi toward the improvement of knowledge of clean and healthy behaviors in elementary school students. The research method used is *Quasi Experimental* approach to the design of *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjects were students in grade 5 elementary school in West Bandung regency. The quantitative data obtained from the value *pretest-posttest* in the experimental group who received a card game Kasugi or the control group lectures. The results showed a significant difference in the value *pretest* and *posttest* knowledge after the students got 1 time the card game Kasugi ($p=0.021$) with a gain of 0.62, after 2 times the card game Kasugi ($p=0.001$) with an increase of 22.24, and after 3 times the card game Kasugi ($p=0.001$) with a gain of 32.40. There was no significant difference improved knowledge among students who scored 3 times the card game Kasugi with 3 times lecture ($p=0.831$). Health education using card games Kasugi 1 times or more affect the improvement on the knowledge of clean and healthy behaviors in students. Using health education through three times the card game Kasugi with 3 times the lectures provide the same improvement of knowledge of hygienic behavior and healthy.

Keywords: Kasugi Cards, Knowledge, Games, PHBS

Korespondensi:

Kristyawan Sutriyanto
Program Promosi Kesehatan & Pemberdayaan Masyarakat Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Barat
Komplek Perkantoran Pemkab. Bandung Barat
Jln. Padalarang - Cisarua km 2 desa Mekargalih Kecamatan Ngamprah
Mobile : 081394115262
Email : kristyawan.sutriyanto@gmail.com

Pendahuluan

Program promosi kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan pendekatan upaya pencegahan penyakit melalui perubahan perilaku individu maupun masyarakat untuk meningkatkan derajat kesehatan. PHBS yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sangat berpengaruh terhadap kesehatan, karena dapat mencegah risiko timbulnya penyakit, baik penyakit infeksi atau penyakit tidak menular.¹ Penerapan PHBS dapat memengaruhi tingkat kesehatan individu maupun masyarakat. Individu yang memiliki kebiasaan PHBS akan memiliki risiko yang lebih kecil terkena berbagai penyakit. Penyakit yang berkaitan dengan PHBS diantaranya: diare, kecacingan, penyakit kulit, Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA), Demam Berdarah Dengue (DBD).^{2,3}

Kaitan PHBS dengan kejadian diare didukung oleh hasil penelitian yang menyatakan bahwa cuci tangan dengan air mengalir dan menggunakan sabun dapat mengurangi jumlah kuman yang ada di tangan.⁴ Kebiasaan mencuci tangan dengan sabun juga terbukti mampu mengurangi risiko penyakit diare pada anak-anak sebesar 44%.⁵ Penelitian lain juga menyatakan bahwa kegiatan memberantas jentik nyamuk dengan menguras dan menutup tempat penampungan air dapat menurunkan keberadaan larva *Aedes aegypti* sehingga berkontribusi dalam menurunkan angka kejadian demam dengue.⁶ Berkaitan dengan perilaku jajan murid sekolah dasar di Indonesia, ditemukan bahwa kebiasaan mengkonsumsi jajanan sehat dapat melindungi siswa dari pengaruh bahan makanan yang berbahaya hingga 60%.⁷

Dalam upaya merubah perilaku dibutuhkan pengetahuan dan motivasi.⁸ PHBS yang diajarkan pada anak-anak melalui penyuluhan kesehatan, diharapkan dapat diterapkan pula di lingkungan rumah mereka dan lingkungan sekitarnya. Melihat bahwa anak-anak banyak menghabiskan waktunya di sekolah sebagai tempat menuntut ilmu, diharapkan pula mereka dapat memberi pengertian dan menggugah orang-orang disekitarnya tentang pentingnya PHBS. Kurangnya penyuluhan kesehatan tentang PHBS pada siswa sekolah dapat berpengaruh terhadap perilaku dan status kesehatan mereka. Munculnya berbagai penyakit yang sering menyerang anak usia sekolah (6-12 tahun), ternyata umumnya berkaitan dengan PHBS.⁹ Berdasarkan data Susenas tahun 2007 menyebutkan bahwa sekitar 3% anak-anak mulai merokok sejak kurang dari usia 10 tahun. Persentase perokok tertinggi (64%) berada pada kelompok usia remaja (10-19 tahun). Dan sebagian besar (82%), penduduk yang berusia 10 tahun ke atas kurang melakukan

aktivitas fisik dengan kategori (73%) kurang bergerak dan (9%) tidak terbiasa melakukan aktifitas fisik.¹⁰ Belum lagi persoalan keamanan makanan yang dijual di sekitar sekolah yang belum menerapkan prinsip-prinsip *Hygiene*. Bila penyuluhan kesehatan tentang PHBS ini dilakukan dengan baik maka akan mengurangi dampak risiko terjadinya berbagai penyakit yang berkaitan dengan perilaku tidak sehat pada siswa.

Pemberian materi penyuluhan kesehatan lebih mudah tersampaikan jika menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Melalui metode yang benar dan penggunaan alat peraga yang tepat sasaran, maka materi yang disampaikan dalam penyuluhan kesehatan akan mudah diterima, dicerna dan diserap oleh sasaran. Penyampaian materi pendidikan akan lebih efektif bila disampaikan dalam suasana yang menyenangkan dan menggunakan metode yang menarik perhatian siswa.¹¹ Penyuluhan kesehatan dengan permainan edukatif lebih menyenangkan dibanding penyuluhan dengan metode pengajaran di kelas maupun ceramah.¹² Diharapkan kegiatan penyuluhan kesehatan dengan menggunakan metode permainan akan menimbulkan ketertarikan siswa sehingga dengan mudah dapat mengerti serta mampu mengingat pesan kesehatan yang disampaikan.

Melalui penelitian ini penulis mengembangkan sebuah metode penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu kuartet sunugiras atau disingkat Kasugi. Sunugiras berasal dari bahasa sansekerta yaitu Sunu yang berarti anak dan Giras yang berarti sehat.¹³ Permainan kartu Kasugi merupakan model baru yang belum pernah digunakan secara luas sebagai metode penyuluhan kesehatan khususnya bagi anak usia sekolah. Kartu Kasugi berisi pesan-pesan tentang perilaku hidup bersih dan sehat yang diadopsi dari indikator PHBS sekolah. Satu set permainan kartu Kasugi terdiri dari 40 buah kartu yang terbagi dalam 10 topik berkaitan dengan PHBS sekolah dan masing-masing topik terdiri dari 4 subtopik yang merupakan penjelasan dari topik diatasnya. Pemberian penyuluhan kesehatan melalui metode permainan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa untuk berperilaku sehat dengan suasana yang menyenangkan. Permainan kartu Kasugi dapat digunakan tidak hanya sebatas pada anak di sekolah, namun dapat pula digunakan sebagai media penyuluhan kesehatan bagi anak-anak secara umum.

Metode

Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Bandung Barat mulai Februari hingga April 2016.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan *Quasi Experiment* dengan rancangan *Non-Equivalent Control Group Design* dengan *pretest and posttest*. Kelompok eksperimen dalam penelitian mendapatkan perlakuan pemberian penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan penyuluhan kesehatan melalui metode ceramah. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 dengan jumlah 43 orang untuk setiap kelompok.

Kriteria inklusi pada penelitian ini diantaranya siswa berusia 10-12 tahun, tercatat sebagai siswa kelas 5 SD di Kabupaten Bandung Barat, serta bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi diantaranya adalah responden yang tidak hadir pada saat penelitian berlangsung, tidak mengisi kuesioner dengan lengkap dan benar sesuai panduan, atau tidak mengikuti proses penelitian hingga selesai. Data kuantitatif berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kuesioner pengetahuan. Kuesioner untuk mengukur tingkat pengetahuan terdiri dari 10 pertanyaan, dimana masing-masing pertanyaan memiliki 6 pilihan jawaban dan diantaranya ada 3 jawaban yang benar. Siswa yang menjadi subjek wajib memilih tiga pilihan jawaban untuk masing-masing pertanyaan. Penilaian untuk mengukur tingkat pengetahuan menggunakan sistem skor, dimana jawaban yang benar diberi nilai 1 dan jawaban yang salah diberi nilai 0. Cara menghitung nilai pengetahuan masing-masing siswa adalah dengan membagi total skor jawaban yang benar dibagi skor ideal atau 30 kemudian dikalikan 100. Adapun rumus

untuk menentukan skor pengetahuan pada masing-masing siswa adalah sebagai berikut:

$$S = \frac{SB}{SI} \times 100$$

Keterangan:

S : Total Skor

SB : Skor Jawaban Benar

SI : Skor Ideal

Setelah melalui uji normalitas data nilai *pretest*, *posttest 1*, *posttest 2*, serta *posttest 3* selanjutnya dianalisis secara statistik dengan uji *Repeated Anova*, sedangkan uji beda peningkatan pengetahuan setelah siswa mendapat 3 kali permainan kartu Kasugi dan 3 kali ceramah dengan uji *Independent T Test*.

Hasil

Tingkat Pengetahuan Siswa Setelah Mendapat Permainan Kartu Kasugi; Perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah mendapatkan penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi, karena data berdistribusi normal nilai *pretest*, *posttest* pertama, *posttest* kedua, dan *posttest* ketiga kemudian dianalisis dengan uji *Repeated Anova*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rerata *pretest* siswa yang mendapat permainan kartu Kasugi sebesar 43,41.

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Kelompok Eksperimen Permainan Kartu Kasugi	O ¹	X ¹	O ²	X ²	O ³	X ³	O ⁴
Kelompok Kontrol Metode Ceramah	O ⁵	X ⁴	O ⁶	X ⁵	O ⁷	X ⁶	O ⁸

Keterangan:

O1 : *Pretest* pada kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal

O2 : *Posttest* pada kelompok eksperimen setelah mendapat 1 kali permainan kartu kasugi

O3 : *Posttest* pada kelompok eksperimen setelah mendapat 2 kali permainan kartu kasugi

O4 : *Posttest* pada kelompok eksperimen setelah mendapat 3 kali permainan kartu kasugi

O5 : *Pretest* pada kelompok kontrol untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa

O6 : *Posttest* pada kelompok kontrol setelah mendapat 1 kali ceramah

O7 : *Posttest* pada kelompok kontrol setelah mendapat 2 kali ceramah

O8 : *Posttest* pada kelompok kontrol setelah mendapat 3 kali ceramah

X1 : Pemberian permainan kartu kasugi yang pertama

X2 : Pemberian permainan kartu kasugi yang kedua

X3 : Pemberian permainan kartu kasugi yang ketiga

X4 : Pemberian ceramah yang pertama

X5 : Pemberian ceramah yang kedua

X6 : Pemberian ceramah yang ketiga



Gambar 1 Contoh Kartu Kasugi



Gambar 2 Tingkat Pengetahuan Siswa yang Mendapat Penyuluhan Kesehatan Melalui Permainan kartu Kasugi

Terdapat peningkatan nilai rerata pengetahuan setelah siswa mendapat 1 kali permainan kartu Kasugi menjadi 44,03, setelah 2 kali permainan kartu Kasugi menjadi 65,66, dan setelah 3 kali permainan kartu Kasugi sebesar 75,81. Berdasarkan hasil analisis statistik dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa mendapat 1 kali permainan kartu Kasugi sebesar 0,62

($p=0,021$). Terdapat peningkatan pengetahuan setelah siswa mendapat 2 kali permainan kartu Kasugi sebesar 22,24 ($p=0,001$), dan terdapat peningkatan pengetahuan setelah siswa mendapat 3 kali permainan kartu Kasugi sebesar 32,40 ($p=0,001$). Berdasarkan hasil analisis statistik dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan pengetahuan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah siswa mendapat

Tabel 2 Tingkat Pengetahuan Siswa Setelah Mendapat Permainan Kartu Kasugi

(I) Nilai	(J) Nilai	Beda Rerata (I-J)	Nilai P
Pretest	Posttest 1 kali Permainan Kartu Kasugi	0,62	0,021
	Posttest 2 kali Permainan Kartu Kasugi	22,24	0,001
	Posttest 3 kali Permainan Kartu Kasugi	32,40	0,001



Gambar 3 Perbandingan Peningkatan Pengetahuan antara Siswa yang Mendapat Penyuluhan Kesehatan Melalui Permainan kartu Kasugi dan Ceramah

1 kali permainan kartu Kasugi sebesar 0,62 ($p=0,021$). Terdapat peningkatan pengetahuan setelah siswa mendapat 2 kali permainan kartu Kasugi sebesar 22,24 ($p=0,001$), dan terdapat peningkatan pengetahuan setelah siswa mendapat 3 kali permainan kartu Kasugi sebesar 32,40 ($p=0,001$).

Perbedaan Peningkatan Pengetahuan antar Siswa yang Mendapat 3 kali Permainan Kartu Kasugi dengan 3 kali Ceramah; Uji perbedaan peningkatan pengetahuan bertujuan membandingkan persentase peningkatan pengetahuan antara kelompok eksperimen yang mendapat 3 kali permainan kartu kasugi dengan kelompok kontrol yang mendapat 3 kali ceramah. Persentase peningkatan pengetahuan diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Pretest}} \times 100$$

Keterangan :

P : Peningkatan Pengetahuan

Pretest : Nilai Sebelum Mendapat Perlakuan

Posttest : Nilai Sesudah Mendapat Perlakuan

Pada kelompok siswa yang mendapat 3 kali permainan kartu Kasugi mengalami peningkatan persentase pengetahuan lebih tinggi (74,64%) dibandingkan kelompok siswa yang mendapatkan 3 kali ceramah (70,69%). Dari hasil analisis statistik dengan uji *Independent T Test* didapatkan hasil nilai $p=0,328$, sehingga dapat disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang mendapat penyuluhan kesehatan melalui 3 kali permainan kartu Kasugi dengan siswa yang mendapatkan 3 kali ceramah.

Pembahasan

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kartu Kasugi yang

diberikan minimal 1 kali terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa sekolah dasar di Kabupaten Bandung Barat. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian di Inggris yang dilakukan oleh Blakely,dkk yang menyebutkan bahwa permainan edukatif terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran, terutama untuk meningkatkan pengetahuan.¹⁴

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian di India yang dilakukan oleh Akshatha Nayak, dkk yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan merupakan metode penyuluhan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak sekolah dasar.¹⁵ Bermain mengandung aspek menyenangkan dan menimbulkan kegembiraan sehingga dapat menimbulkan minat anak untuk ikut serta. Kegembiraan yang ditimbulkan dalam proses belajar dapat membantu pemahaman siswa atas materi yang diterima. Georgi Lazanov menyebutkan bahwa proses belajar yang menyenangkan akan "membangun sugesti positif" atau dengan arti lain situasi belajar menyenangkan akan memberikan hasil belajar yang lebih optimal.¹⁶

Kartu Kasugi merupakan media yang berisi pesan dan informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Pesan yang ada dalam kartu kasugi didukung berbagai gambar yang menarik dan sesuai dengan topik di masing-masing kartu. Metode penyuluhan kesehatan yang menarik dan menciptakan situasi menyenangkan menjadi faktor pendukung timbulnya keinginan untuk memainkannya. Dalam permainan kartu Kasugi, setiap peserta berusaha untuk mengumpulkan sebanyak mungkin set kartu dengan topik yang sama. Oleh Karen itu, dengan memainkan permainan kartu Kasugi, siswa akan terpapar oleh materi tentang PHBS yang ada dalam topik dan subtopik di setiap kartu Kasugi. Atas dasar uraian dan data diatas menunjukkan bahwa permainan kartu kasugi dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa dalam berperilaku hidup bersih dan sehat.

Hasil analisis selanjutnya menyebutkan bahwa setelah siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol mendapatkan perlakuan, keduanya sama-sama mengalami peningkatan pengetahuan, dimana kelompok yang mendapatkan 3 kali permainan kartu Kasugi mengalami peningkatan rerata pengetahuan lebih tinggi yakni sebesar 32,40 dibandingkan kelompok yang mendapatkan 3 kali ceramah dengan peningkatan rerata pengetahuan sebesar 31,94. Hasil dari uji beda menyebutkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna peningkatan pengetahuan antara siswa yang mendapat 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode permainan kartu Kasugi

dengan siswa yang mendapat 3 kali penyuluhan kesehatan melalui metode ceramah. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa baik metode permainan kartu kasugi maupun ceramah setelah diberikan sebanyak 3 kali sama-sama meningkatkan pengetahuan.

Hasil diatas memberikan dasar bahwa metode penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi maupun ceramah sama-sama memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang PHBS. Namun penyuluhan kesehatan melalui metode permainan kartu Kasugi memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode ceramah, diantaranya praktis, mudah dalam penyajiannya, mudah dimainkan, mudah disimpan, dapat digunakan untuk kelompok besar atau kecil dan siswa ikut aktif dalam penyajiannya.¹⁷ Permainan kartu Kasugi termasuk sebuah metode penyuluhan kesehatan yang praktis karena untuk satu kali permainan hanya membutuhkan waktu antara 20 hingga 30 menit. Praktis karena tidak harus menggunakan waktu khusus, bisa dilakukan pada jam istirahat ataupun pada waktu luang yang dimiliki oleh anak-anak. Selain hanya memerlukan waktu yang cukup singkat, permainan kartu Kasugi tidak memerlukan alat bantu lain sehingga memudahkan dalam penyajian. Hasil pengamatan selama penelitian, penulis mendapatkan bahwa sekitar 92% siswa telah mengetahui dan memahami bagaimana cara bermain kartu kuartet sehingga tidak sulit untuk memainkan permainan kartu Kasugi. Kelebihan lain dari kartu Kasugi adalah karena ukurannya yang cukup kecil sehingga mudah untuk disimpan.

Selain kelebihan-kelebihan yang sudah disebutkan diatas, ada satu kelebihan dari metode permainan kartu kasugi yang tidak dimiliki oleh metode ceramah, yaitu proses penyampaian pesan tidak harus tergantung kepada petugas kesehatan atau guru, karena permainan kartu Kasugi dapat dimainkan secara mandiri. Karena sifatnya yang mandiri, permainan kartu kasugi dapat dimainkan sesering mungkin. Semakin sering dimainkan, akan semakin sering pula siswa terpapar pesan tentang PHBS sehingga berpengaruh terhadap pengetahuannya.

Penelitian ini telah memberikan gambaran tentang pengaruh permainan kartu Kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat. Namun demikian penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan, diantaranya adalah Penelitian ini baru membahas pengaruh permainan kartu Kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat, belum membahas pengaruhnya terhadap perubahan perilaku hidup bersih dan sehat. Hal tersebut karena untuk mengukur perubahan perilaku memerlukan waktu yang relatif lama

sedangkan penulis memiliki keterbatasan waktu penelitian; Di beberapa sekolah penulis mengalami kesulitan mendapatkan tempat yang memenuhi kriteria untuk pelaksanaan perlakuan pada kelompok eksperimen. Hal tersebut karena sekolah hanya menyediakan satu ruang kelas yang dapat digunakan untuk melaksanakan permainan kartu Kasugi, sehingga suasana ruangan terkadang berisik dan kemungkinan mengganggu konsentrasi siswa dalam memahami isi pesan dalam permainan tersebut.

Simpulan, pemberian penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi sebanyak 1 kali atau lebih berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa sekolah dasar. Siswa yang mendapat permainan kartu Kasugi sebanyak 3 kali mengalami peningkatan pengetahuan sebesar 74,64% dan siswa yang mendapat ceramah sebanyak 3 kali mengalami peningkatan sebesar 70,69%. Hasil analisis statistik diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang bermakna peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat antara siswa yang mendapatkan 3 kali penyuluhan kesehatan melalui permainan kartu Kasugi dengan metode ceramah.

Saran, Permainan edukatif kartu kuartet sunugiras dapat digunakan secara luas sebagai metode penyuluhan kesehatan tidak hanya terbatas pada siswa kelas 5 sekolah dasar. Perlu untuk menerjemahkan topik yang ada pada kartu Kasugi ke dalam berbagai bahasa daerah, agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Daftar Pustaka

1. Raksanagara, S.A. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sebagai Determinan Kesehatan yang Penting pada Tatanan Rumah Tangga di Kota Bandung. *JSK*. 2015;1(1): hlm. 31; 33
2. Fitriani D., Pengaruh Edukasi Sebaya Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Agregat Anak Usia Sekolah yang Beresiko Kecacangan di Desa Baru Kecamatan Manggar Belitung Timur. 2011 [diunduh 22 Oktober 2015]. Tersedia dari : <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20280655-T%20Dianita%20Fitriani.pdf>.
3. Solehati T., Susilawati S., Lukman M., Pengaruh Edukasi PHBS Terhadap Pengetahuan dan Skill Siswa Sekolah Dasar. 2014 [diunduh 29 Oktober 2015]. Tersedia dari : <http://www.pustaka.unpad.ac.id/wp-content/04/3-Pengaruh-Edukasi-PHBS.pdf>
4. Rahmawati, J.F., Triyana, S.Y. Perbandingan Angka Kuman Pada Cuci Tangan Dengan Beberapa Bahan Sebagai Standarisasi Kerja di Laboratorium Mikrobiologi Fakultas Kedokteran Universitas Islam Indonesia. Volume 5. Jakarta. Logika; 2008; [diunduh 26 Juli 2015]. hlm.36-42. Tersedia dari : <http://www.uui.ac.id>.
5. Cahyanto, S. Gaya Hidup dan Penyakit Modern. Yogyakarta: Kanisius; 2008. hlm. .
6. Jaya M.D., Ibrahim E., Anwar. Hubungan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) DBD Dengan Keberadaan Larva Aedes Aegypti di Wilayah Endemis DBD Kelurahan Kassi_Kassi Kota Makasar.FKM Unhas. Makasar; 2013 [diunduh 27 Juli 2015]. Tersedia dari : <http://www.repository.unhas.ac.id>.
7. Suci T.S.E., Gambaran Perilaku Jajan Murid Sekolah Dasar di Jakarta, Volume 1. No.1, 29-38. *Jurnal Psikobuana*: Jakarta; 2005 [diunduh 26 Juli 2015]; Tersedia dari: <http://www.psikobuana.com>.
8. Elder JP, Hovell M, Mayer J, et al. *Motivating Health Behavior*. New York, NY: Delmar, 1994, 128-147.
9. Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Pusat Promosi Kesehatan, Promosi Kesehatan Sekolah. Jakarta : Departemen Kesehatan RI. 2011.hlm. .
10. Badan Pusat statistik (BPS), *Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas)*. Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan; 2007.
11. Helmi.D.R, Zaman S. 12 Permainan untuk Meningkatkan Intelegensi Anak. Jakarta: Visi Media Pustaka; 2014.
12. Baranowski T., Buday R., Thompson D., Lyons E.J., Lu A.S., Baranowski J., *Developing Games for Health Behavior Change: Getting Started*. 2013 [diunduh 30 September 2015]; Vol.2, (4) Tersedia dari : Pubmed. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov>.
13. Wiktionary. Kamus bahasa Sanskerta – bahasa Indonesia. 2015. [diunduh 27 November 2015]. Tersedia dari: https://id.wiktionary.org/wiki/Wiktionary:Kamus_bahasa_Sanskerta_%E2%80%93_bahasa_Indonesia.
14. Blakely G1, Skirton H, Cooper S, Allum P, Nelmes P. Use of educational games in the health professions: a mixed-methods study of educators' perspectives in the UK. *UK*; 2010. [diunduh 24 Oktober 2015]; 12(1):27-32. Tersedia dari: Pubmed. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/20487322>.
15. Nayak A., Pai S.M., Satish Y., "Effectiveness of game based learning on knowledge of health promotion among primary school children – a quasi experimental study", *International Journal of Current Research* 7, (9), 20658-20661. 2015 [diunduh 2 Oktober

- 2015]. Tersedia dari : <http://www.journalcra.com>.
16. DePorter, Bobby, Mark Reardon dan Sarah Singer. Quantum Teaching. Nourie. Terjemahan Edisi 2, cetakan ke-1. Penerjemah : Ary Nilandari. Bandung: Kaifa; 2010.
17. Universitas Esa Unggul. Modul Metode dan Media Promosi Kesehatan Sarapan pagi. Program Studi Ilmu Gizi: 2015 [diunduh 29 November 2015]. Tersedia dari: <http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-5778-Modul.pdf>.

PENGARUH PENDIDIKAN GIZI DENGAN MEDIA KARTU KUARTET TERHADAP KEBIASAAN SARAPAN, ASUPAN ENERGI DAN PROTEIN SARAPAN, DAN PENGETAHUAN GIZI TENTANG SARAPAN DI SDN PEDURUNGAN KIDUL 01 DAN 02 KOTA SEMARANG

THE EFFECT OF NUTRITIONAL EDUCATION WITH THE QUARTET CARD MEDIA ON BREAKFAST HABIT, ENERGY INTAKE AND BREAKFAST PROTEIN, AND BREAKFAST NUTRITION KNOWLEDGE IN PEDURUNGAN KIDUL SDN 01 AND 02 SEMARANG CITY

Farida Rahmah¹, Astidio Noviardhi², Setyo Prihatin³, Cahyo Hunandar⁴, Ana Yuliah Rahmawati³

¹ Mahasiswa Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang

^{2,3,4,5} Dosen Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Kemenkes Semarang

ABSTRACT

Background : *Health education with the methods in games is more interesting than counseling methods in the classroom. The using of Quartet card media is the way as an alternative media to give information about the nutrition, which one using the game. Providing nutrition education through quartet card media is expected to increase breakfast habits, breakfast energy and protein intake and nutrition knowledge especially for elementary school.*

Objectives : *To determine the effect of nutrition education on quartet card media on breakfast habits, breakfast energy and protein intake and nutritional knowledge about breakfast in elementary school students. **Method :** This study used the quasy experiment method with a pre test, post test and control group design. The Sampling was done by randomly to get 26 treatment samples and 26 control samples at the Elementary School in Pedurungan Kidul 01 and 02 Semarang City. The data collected were sample identity card (name, age, gender, parental education, parental work), breakfast habits, breakfast energy and protein intake and nutritional knowledge about breakfast. Data was collected by interview and answering the questionnaire. The results of bivariate analysis using the Paired T-Test, Wilcoxon, Independent T-Test and Mann Whitney test.*

Results : *There was an effect of increasing breakfast habits by an average of 1.71 ± 0.58 , an increase in the amount of breakfast energy and protein intake and nutritional knowledge in the treatment group and a decrease in breakfast habits by an average of -0.34 ± 0.12 in control group before and after providing nutrition education through quartet card media with a value of $p < 0.05$.*

Conclusion : *Quartet card media about breakfast increases breakfast habits, breakfast energy and protein intake and nutritional knowledge in the treatment group.*

Keywords : *quartet cards media, breakfast, energy intake and breakfast protein, nutritional knowledge*

ABSTRAK

Latar Belakang : Pendidikan kesehatan dengan permainan edukatif lebih menyenangkan dibandingkan penyuluhan metode di kelas. Media kartu kuartet sebagai alternatif media dalam penyampaian pesan gizi dengan mengutamakan unsur permainan. Pemberian pendidikan gizi melalui media kartu kuartet diharapkan dapat meningkatkan kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi khususnya bagi anak sekolah dasar.

Tujuan Penelitian : Mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi tentang sarapan pada siswa Sekolah Dasar.

Metode Penelitian : Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment* dengan rancangan penelitian *pre test post test with control group design*. Pengambilan subjek penelitian dilakukan secara acak untuk mendapatkan 26 subjek penelitian perlakuan dan 26 subjek penelitian kontrol di SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang. Data yang dikumpulkan yaitu data identitas subjek penelitian (nama, umur, jenis kelamin,

pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua), kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi tentang sarapan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara langsung dan pengisian kuesioner. Hasil analisis bivariat dengan menggunakan uji *Paired T-Test, Wilcoxon, Independent T-Test* dan *Mann Whitney*.

Hasil : Ada pengaruh peningkatan kebiasaan sarapan rata-rata sebesar $1,71 \pm 0,58$, peningkatan jumlah asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan dan terjadi penurunan kebiasaan sarapan rata-rata sebesar $-0,34 \pm 0,12$ pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi melalui media kartu kuartet dengan nilai $p < 0,05$.

Kesimpulan : Media kartu kuartet tentang sarapan meningkatkan kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi pada kelompok perlakuan.

Kata kunci : Media kartu kuartet, sarapan, asupan energi dan protein sarapan, pengetahuan gizi

PENDAHULUAN

Anak merupakan salah satu aset sumber daya manusia di masa depan yang perlu mendapat perhatian khusus. Salah satu upaya penting bagi kelangsungan hidup suatu bangsa adalah peningkatan dan perbaikan kualitas hidup anak. Kualitas hidup anak dapat dilihat melalui keadaan status gizi yang baik dan kualitas hidup anak yang baik merupakan salah satu indikator pembangunan yang harus dicapai dalam pembangunan negara. Status gizi anak merupakan salah satu tujuan yang akan dicapai dalam Sustainable Development Goals (SDGs).¹

Salah satu upaya untuk memperoleh kesehatan dan gizi yang baik yaitu dengan membiasakan sarapan pagi. Sarapan pagi merupakan waktu makan yang sangat penting untuk anak sekolah, karena sarapan pagi memiliki banyak manfaat dan melatih anak untuk disiplin.² Sarapan merupakan salah satu perilaku yang penting untuk mewujudkan perilaku gizi seimbang dan merupakan salah satu dari 10 pesan gizi seimbang.¹⁰ Sementara penduduk Indonesia masih banyak yang belum membiasakan sarapan pagi. Berdasarkan Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018 menyatakan bahwa 26% anak Indonesia hanya mengonsumsi minuman pada waktu sarapan, baik air putih, teh atau susu. Tak semua anak yang sarapan pagi pun sudah menerapkan pola sarapan pagi yang sehat dan seimbang. Terdapat 10,6 % yang sarapannya mencukupi asupan energi sebesar 30%.³

Faktor-faktor yang mempengaruhi kebiasaan sarapan pada anak sekolah dasar menurut Laurence Green (2005) yaitu faktor predisposisi (pengetahuan, sikap dan jenis kelamin), faktor penguat (peraturan orang tua tentang sarapan) dan faktor pemungkin (uang saku, jarak rumah ke sekolah dan ketersediaan sarapan).⁴ Pendidikan gizi dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan anak, khususnya mengenai sarapan.

Pendidikan kesehatan dengan permainan edukatif lebih menyenangkan dibandingkan dengan penyuluhan dengan metode pengajaran di kelas. Media kartu kuartet sebagai alternatif media dalam menyampaikan pesan gizi merupakan media yang mengutamakan unsur permainan.⁵ Media kuartet gizi dapat memperjelas suatu permasalahan dengan melihat gambar dan sesuai dengan pokok bahasan, serta menimbulkan kreativitas siswa dalam membahasakannya.⁶

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi tentang sarapan pada siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian *quasy experiment design* dan rancangan penelitian ini adalah *pre test post test control group design*. Pada penelitian ini, subjek yang memenuhi kriteria inklusi dikelompokkan menjadi 2, yaitu kelompok perlakuan (diberi media kartu kuartet dan ceramah) dan kelompok kontrol (diberi ceramah).

Penelitian dilakukan di SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang dengan populasi 127 siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, tidak dalam keadaan sakit dan bersedia menjadi subjek penelitian. Kelompok sampel dan kelompok perlakuan terdapat dalam 1 sekolah yang sama. Perhitungan besar subjek penelitian menggunakan rumus Lameshow dan didapatkan subjek penelitian sebanyak 52 subjek penelitian pada masing masing kelompok. Namun setelah dilakukan penelitian terdapat 4 siswa yang *drop out* dikarenakan sakit, sehingga subjek penelitian penelitian ini sebanyak 48 siswa dengan rincian 24 siswa kelompok perlakuan dan 24 siswa kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan selama 4 minggu dengan diberikan pendidikan gizi sebanyak 2 kali.

Kelompok perlakuan dalam penelitian ini diberi pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah sebanyak 2 kali dalam dua minggu dengan durasi tiap pertemuan 30 menit. Kegiatan pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terbagi menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Kegiatan ini dimonitoring oleh peneliti dan dibantu oleh 6 enumerator yang telah memahami materi yang disampaikan, sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan pendidikan gizi dengan ceramah. Kelompok data yang dianalisis adalah pendidikan gizi dengan media kartu kuartet sebagai variabel *independent*, sedangkan kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi tentang sarapan sebagai variabel *dependent*. Data asupan energi dan protein diperoleh dengan *Recall* 24 jam dan data pengetahuan gizi diperoleh dengan cara wawancara kepada subjek penelitian. Data pendidikan dikategorikan menjadi 2, yaitu rendah untuk tingkat pendidikan SD – SMP dan tinggi untuk tingkat pendidikan SMA – Perguruan Tinggi.²⁰

Instrumen yang digunakan terdiri dari formulir persetujuan subjek penelitian, formulir identitas subjek penelitian, kuesioner kebiasaan sarapan, formulir *recall* sarapan, kuesioner pengetahuan gizi tentang sarapan dan media kartu kuartet. Data diukur sebelum dan sesudah intervensi.

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan data variabel yang diteliti dalam bentuk tabulasi silang. Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui perbedaan skor kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan, dan pengetahuan gizi tentang sarapan sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan uji *Paired T-test* dan uji *Wilcoxon*. Sedangkan untuk mengetahui perbedaan selisih kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan, dan pengetahuan gizi tentang sarapan antara kedua kelompok dengan uji *Independent T-test* dan uji *Mann Whitney* jika data berdistribusi normal, apabila data tidak berdistribusi normal menggunakan uji *Wilcoxon* dengan tingkat kemaknaan $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang, sebanyak 2 kali intervensi. Jumlah subjek penelitian ini sebanyak 48 siswa, 24 siswa pada kelompok perlakuan dan 24 siswa pada kelompok kontrol.

1. Karakteristik Subjek Penelitian

Deskripsi karakteristik subjek penelitian penelitian pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Subjek penelitian Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol Menurut Umur dan Jenis Kelamin pada Siswa SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang

Variabel	Kelompok			
	Perlakuan (n=24)		Kontrol (n=24)	
	n	%	n	%
Umur				
10	9	37,5	7	29,2
11	13	52,2	16	66,7
12	2	8,3	1	4,2
Jenis Kelamin				
Laki-laki	11	45,8	12	50
Perempuan	13	52,4	12	50
Pekerjaan Ayah				
Non Pegawai	12	50	6	25
Pegawai	12	50	18	75
Pekerjaan Ibu				
Non Pegawai	15	62,5	10	41,7
Pegawai	9	37,5	14	58,3
Pendidikan Ayah				
Rendah	8	33,3	3	12,5
Tinggi	16	66,7	21	87,5
Pendidikan Ibu				
Rendah	9	37,5	2	8,3
Tinggi	15	62,5	22	91,7

a. Umur

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol subjek penelitian terbanyak adalah berumur 11 tahun sebanyak 13 (52,2%) subjek penelitian kelompok perlakuan dan 16 (66,7%) subjek penelitian kelompok kontrol.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan subjek penelitian terbanyak adalah perempuan yaitu 13 (52,4%) dan pada kelompok kontrol laki-laki dan perempuan sama yaitu sebanyak 12 (50%).

c. Pekerjaan Ayah

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pekerjaan ayah dengan jumlah tertinggi yaitu non pegawai dan pegawai sebanyak 12 (50%) pada kelompok perlakuan 18 (75%) pada kelompok kontrol.

d. Pekerjaan Ibu

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan pekerjaan ibu dengan jumlah tertinggi yaitu non pegawai sebanyak

Kelompok perlakuan dalam penelitian ini diberi pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah sebanyak 2 kali dalam dua minggu dengan durasi tiap pertemuan 30 menit. Kegiatan pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terbagi menjadi 7 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa. Kegiatan ini dimonitoring oleh peneliti dan dibantu oleh 6 enumerator yang telah memahami materi yang disampaikan, sedangkan kelompok kontrol hanya diberikan pendidikan gizi dengan ceramah. Kelompok data yang dianalisis adalah pendidikan gizi dengan media kartu kuartet sebagai variabel *independent*, sedangkan kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi tentang sarapan sebagai variabel *dependent*. Data asupan energi dan protein diperoleh dengan *Recall* 24 jam dan data pengetahuan gizi diperoleh dengan cara wawancara kepada subjek penelitian. Data pendidikan dikategorikan menjadi 2, yaitu rendah untuk tingkat pendidikan SD – SMP dan tinggi untuk tingkat pendidikan SMA – Perguruan Tinggi.²⁰

Instrumen yang digunakan terdiri dari formulir persetujuan subjek penelitian, formulir identitas subjek penelitian, kuesioner kebiasaan sarapan, formulir *recall* sarapan, kuesioner pengetahuan gizi tentang sarapan dan media kartu kuartet. Data diukur sebelum dan sesudah intervensi.

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan data variabel yang diteliti dalam bentuk tabulasi silang. Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui perbedaan skor kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan, dan pengetahuan gizi tentang sarapan sebelum dan sesudah intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol menggunakan uji *Paired T-test* dan uji *Wilcoxon*. Sedangkan untuk mengetahui perbedaan selisih kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan, dan pengetahuan gizi tentang sarapan antara kedua kelompok dengan uji *Independent T-test* dan uji *Mann Whitney* jika data berdistribusi normal, apabila data tidak berdistribusi normal menggunakan uji *Wilcoxon* dengan tingkat kemaknaan $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang, sebanyak 2 kali intervensi. Jumlah subjek penelitian ini sebanyak 48 siswa, 24 siswa pada kelompok perlakuan dan 24 siswa pada kelompok kontrol.

1. Karakteristik Subjek Penelitian

Deskripsi karakteristik subjek penelitian penelitian pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Subjek penelitian Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol Menurut Umur dan Jenis Kelamin pada Siswa SDN Pedurungan Kidul 01 dan 02 Kota Semarang

Variabel	Kelompok			
	Perlakuan (n=24)		Kontrol (n=24)	
	n	%	n	%
Umur				
10	9	37,5	7	29,2
11	13	52,2	16	66,7
12	2	8,3	1	4,2
Jenis Kelamin				
Laki-laki	11	45,8	12	50
Perempuan	13	52,4	12	50
Pekerjaan Ayah				
Non Pegawai	12	50	6	25
Pegawai	12	50	18	75
Pekerjaan Ibu				
Non Pegawai	15	62,5	10	41,7
Pegawai	9	37,5	14	58,3
Pendidikan Ayah				
Rendah	8	33,3	3	12,5
Tinggi	16	66,7	21	87,5
Pendidikan Ibu				
Rendah	9	37,5	2	8,3
Tinggi	15	62,5	22	91,7

- Umur**
Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol subjek penelitian terbanyak adalah berumur 11 tahun sebanyak 13 (52,2%) subjek penelitian kelompok perlakuan dan 16 (66,7%) subjek penelitian kelompok kontrol.
- Jenis Kelamin**
Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan subjek penelitian terbanyak adalah perempuan yaitu 13 (52,4%) dan pada kelompok kontrol laki-laki dan perempuan sama yaitu sebanyak 12 (50%).
- Pekerjaan Ayah**
Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pekerjaan ayah dengan jumlah tertinggi yaitu non pegawai dan pegawai sebanyak 12 (50%) pada kelompok perlakuan 18 (75%) pada kelompok kontrol.
- Pekerjaan Ibu**
Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan pekerjaan ibu dengan jumlah tertinggi yaitu non pegawai sebanyak

15 (62,5%) pada kelompok perlakuan dan pegawai 14 (58,3%) pada kelompok kontrol.

e. Pendidikan Ayah

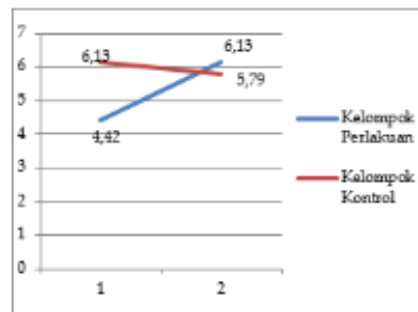
Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pendidikan ayah dengan jumlah tertinggi yaitu tinggi sebanyak 16 (66,7%) pada kelompok perlakuan dan 21 (87,5%) pada kelompok kontrol.

f. Pendidikan Ibu

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat bahwa pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pendidikan ibu dengan jumlah tertinggi yaitu SMA / Perguruan Tinggi sebanyak 15 (62,5%) pada kelompok perlakuan dan 22 (91,7%) pada kelompok kontrol.

2. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Kebiasaan Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Hasil penelitian terkait perbandingan rata-rata (rerata) kebiasaan sarapan sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Grafik Perbandingan rata-rata Kebiasaan Sarapan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan analisis gambar 1, menunjukkan bahwa kelompok perlakuan mengalami peningkatan rata-rata kebiasaan sarapan sebelum dan setelah diberikan intervensi. Sedangkan pada kelompok kontrol rata-rata kebiasaan sarapan mengalami penurunan sebelum dan setelah intervensi. Hasil penelitian terkait pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap kebiasaan sarapan pada

siswa sekolah dasar pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Kebiasaan Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Kebiasaan Sarapan	Kelompok Perlakuan (n=24)		Kelompok Kontrol (n=24)	
	Mean±SD	p value	Mean±SD	p value
Sebelum	4,42±2,06	0,001*	6,13±1,54	0,370**
Sesudah	6,13±1,48		5,79±1,62	
Δ Kebiasaan Sarapan	1,71±0,58		0,34±0,12	0,001***

Perhitungan statistik rata-rata kebiasaan sarapan sebelum dan sesudah menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 1,71±0,58. Hasil uji statistik menunjukkan p value = 0,001* (<0,05) yang berarti pendidikan gizi dengan media kartu kuartet sarapan dan ceramah dapat meningkatkan kebiasaan sarapan pada siswa. Berbeda dengan kelompok kontrol, hasil kebiasaan sarapan mengalami penurunan rata-rata antara sebelum dan sesudah sebesar -0,34±0,12, yang menunjukkan p value = 0,370** (>0,05) yang berarti pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan setelah diberikan pendidikan gizi dengan ceramah. Berdasarkan uji statistik antar kelompok menunjukkan p value = 0,001*** yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah dibandingkan dengan ceramah antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

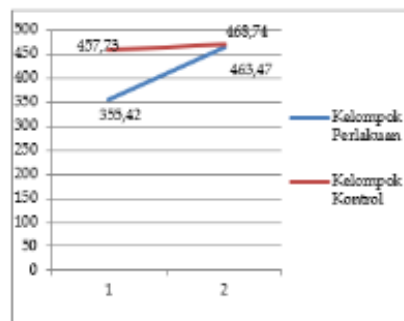
Penelitian Sartika mengenai penerapan komunikasi, informasi dan edukasi gizi terhadap perilaku sarapan siswa sekolah dasar menunjukkan peningkatan skor rata-rata perilaku siswa terhadap kebiasaan sarapan. KIE gizi bagi anak sekolah dapat membentuk kebiasaan makan anak sejak dini agar dapat menjadi individu yang lebih baik di masa mendatang dan dapat mengubah sikap dan perilaku anak menjadi terbiasa sarapan.⁷ Sejalan dengan penelitian Nindrea yang dilakukan pada anak sekolah dasar kelas IV dan V menyatakan/menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penyuluhan gizi dengan peningkatan rata-rata perilaku sarapan pagi sebelum dan sesudah dengan p = 0,001 (p<0,05).⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Maduretno menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian pendidikan gizi terhadap peningkatan niat dan perilaku kebiasaan sarapan.⁹

Berdasarkan analisis penelitian ini, pendidikan gizi dengan media kartu kuartet sarapan merupakan stimulus yang diharapkan dapat memberikan pengaruh pada siswa untuk memiliki sikap dan perilaku sesuai dengan pesan dari media ini. Dalam penelitian ini, jika dilihat dari analisis metode yang digunakan dalam pendidikan gizi, dengan metode pendidikan gizi media kartu kuartet tentang sarapan dapat mempengaruhi perilaku seseorang dalam sarapan pagi.

3. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Asupan Energi Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Hasil penelitian terkait perbandingan rata-rata asupan energi sarapan sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Asupan Energi Sarapan Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan gambar 2, dapat dilihat bahwa kelompok perlakuan dan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata asupan energi sarapan sebelum dan setelah diberikan intervensi. Namun pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan rata-rata asupan energi sarapan lebih tinggi daripada kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Hasil penelitian terkait pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap asupan energi sarapan pada siswa sekolah dasar pada

kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Asupan Energi Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Asupan Energi Sarapan	Kelompok Perlakuan (n=24)		Kelompok Kontrol (n=24)	
	Mean±SD	p value	Mean±SD	p value
Sebelum	355,42±8	0,000	457,73±15	0,587
Sesudah	463,47±104,92		468,74±129,60	
Δ				
Asupan Energi Sarapan	108,05±23,17		11,01±21,58	0,011

Berdasarkan perhitungan statistik rata-rata asupan energi sarapan sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan rata-rata sebesar 108,05 kkal ±23,17. Hasil uji statistik menunjukkan $p\text{ value} = 0,000^*$ ($<0,05$) yang berarti pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah dapat meningkatkan asupan energi sarapan pada siswa. Hasil rata-rata asupan energi sarapan pada kelompok kontrol mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah sebesar 11,02 kkal ±21,58 yang menunjukkan $p\text{ value} = 0,587^{**}$ ($>0,05$) yang berarti pada kelompok kontrol tidak terjadi perubahan yang signifikan dengan diberikan pendidikan gizi dengan metode ceramah. Uji statistik antar kelompok menunjukkan $p\text{ value} = 0,011^{***}$ yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah dibandingkan dengan ceramah antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Peningkatan asupan energi sejalan dengan penelitian Anzarkusuma yang menyatakan bahwa perubahan sikap dipengaruhi beberapa faktor yaitu pengalaman pribadi, lingkungan, pengaruh orang lain, pengaruh kebudayaan, media massa, dan faktor emosional. Dikaitkan dengan keingintahuan anak usia sekolah dasar yang lebih tinggi dibanding usia dewasa, menyebabkan perubahan pola makan pada anak mudah berubah.¹⁰

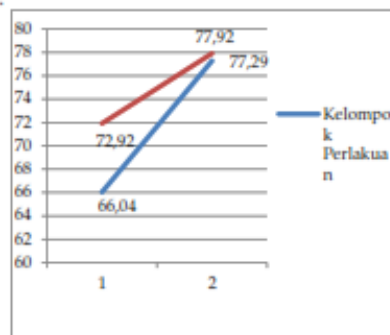
Asupan energi sarapan yang baik harus mengandung sumber energi sebesar ≥ 500 kkal.¹¹ Hasil analisis penelitian ini, masih ditemukan subjek dengan kategori asupan energi sarapan kurang (<500 kkal) sebanyak 14 (58,3%) siswa

beraneka ragam akan memenuhi kebutuhan gizi untuk mempertahankan kesegaran tubuh dan meningkatkan produktivitas kerja. Pada anak-anak dengan sarapan pagi akan memudahkan konsentrasi belajar.¹⁵

Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata asupan protein pada kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol sudah memenuhi kebutuhan protein sarapan ($\geq 9,8$ gram), tetapi masih ditemukan subjek dengan kategori asupan protein kurang sebanyak 4 (16,6%) siswa pada kedua kelompok. Asupan protein yang sering dikonsumsi saat sarapan yaitu telur, ayam, ikan, tempe, tahu dan susu. Namun peningkatan rata-rata asupan protein sarapan pada kelompok perlakuan lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa dengan pendidikan gizi menggunakan media kartu kuartet sarapan dapat meningkatkan asupan protein sarapan pada kelompok perlakuan, dibandingkan pendidikan gizi menggunakan metode ceramah pada kelompok kontrol.

5. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan Gizi tentang Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Hasil penelitian terkait pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap pengetahuan tentang sarapan pada siswa sekolah dasar pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor Pengetahuan Gizi Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa kelompok perlakuan dan kelompok kontrol sama-sama mengalami peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi. Pada kelompok perlakuan peningkatan rata-rata skor pengetahuan

meningkat lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil uji statistik mengenai pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap pengetahuan tentang sarapan pada siswa sekolah dasar pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 6 :

Tabel 6. Pengaruh Pendidikan Gizi dengan Media Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan Gizi tentang Sarapan pada Siswa Sekolah Dasar antara Kelompok Perlakuan dan Kelompok Kontrol

Pengetahuan	Kelompok Perlakuan (n=24)		Kelompok Kontrol (n=24)	
	Mean±SD	p value	Mean±SD	p value
Sebelum	66,04±6,91	0,000*	72,92±5,88	0,000*
Sesudah	77,29±4,42		77,92±4,40	*
Δ	11,25±2,49		5,00±1,48	0,001**
Pengetahuan	,49		,48	**

Berdasarkan uji statistik rata-rata skor pengetahuan sebelum dan sesudah pada kelompok perlakuan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata sebesar 11,25±2,49 poin. Hasil uji statistik menunjukkan p value = 0,000* ($<0,05$) yang berarti pendidikan gizi dengan menggunakan media kartu kuartet sarapan dan ceramah dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Hasil pengetahuan pada kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, dimana rata-rata selisih pengetahuan pada kelompok kontrol antara sebelum dan sesudah terjadi kenaikan sebesar 5,00±1,48 poin yang menunjukkan p value = 0,000** ($<0,05$) yang berarti pendidikan gizi dengan menggunakan media ceramah dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Berdasarkan uji statistik antar kelompok menunjukkan p value = 0,001*** yang menyatakan bahwa ada pengaruh pemberian pendidikan gizi dengan media kartu kuartet dan ceramah dibandingkan dengan ceramah antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada saat *pre-test* kelompok perlakuan dan kelompok kontrol pada pertanyaan tentang piring makanku, syarat sarapan yang sehat, manfaat sarapan, dampak sarapan, tips membiasakan sarapan dan contoh menu sarapan masih rendah, tetapi pada saat *post-test* kelompok perlakuan terjadi peningkatan skor pengetahuan lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dimana kelompok perlakuan setelah mendapatkan pendidikan gizi

dengan media kartu kuartet mampu menjawab dengan benar. Secara umum dapat dikatakan bahwa siswa sekolah dasar dalam penelitian ini memahami materi tentang sarapan.

Penelitian ini sejalan dengan Wahyuningsih, dkk yang dilakukan pada siswa kelas V menunjukkan bahwa edukasi gizi dengan media *nutrition card* dapat meningkatkan pengetahuan. Perbedaan rata-rata setelah diberikan intervensi dengan media *nutrition card* terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan sebesar $8,92 \pm 0,99$ dan berdasarkan uji statistik menunjukkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan dengan $p \text{ value} = 0,001 (p < 0,05)$.¹⁶ Penelitian Fadhilah, dkk pada siswa kelas V menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang berarti dalam pemberian penyuluhan dengan media kartu sayuran terhadap tingkat pengetahuan siswa tentang sayuran dengan $p \text{ value} = 0,000 < 0,05$.¹⁷

Salah satu permasalahan dalam keefektifan pemberian informasi adalah kurangnya minat dalam penyerapan informasi. Minat merupakan faktor penting yang harus ditingkatkan sebelum pemberian informasi. Salah satu cara agar minat dalam menerima informasi meningkat yaitu menggunakan media dalam proses pemberian informasi. Pemberian informasi yang efektif untuk anak Sekolah Dasar salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran dengan metode belajar sambil bermain.¹⁷

Hasil penelitian Khairunnisak mengenai penggunaan media kartu sebagai strategi dalam pembelajaran membaca permulaan menyatakan bahwa proses belajar mengajar dengan metode belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah karena siswa lebih aktif dalam proses penyerapan informasi karena siswa dapat melihat media, memegang media, membaca, mendengar, menyimpulkan materi dan lebih aktif dalam tanya jawab.¹⁸ Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan akan terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Semakin banyak indera yang digunakan maka semakin tinggi tingkat penyerapan informasi.¹⁸

Kartu kuartet sarapan merupakan media yang berisi informasi mengenai pentingnya sarapan. Pesan yang ada dalam kartu kuartet sarapan didukung dengan gambar sesuai dengan topik pada masing-masing kartu, warna kartu, bentuk kartu, dan tekstur kertas jenis *doft* yang tebal sehingga menarik untuk dimainkan. Metode pendidikan gizi yang menarik dan menciptakan situasi menyenangkan menjadi faktor pendukung

timbulnya keinginan untuk memainkannya. Dalam permainan kartu kuartet, setiap peserta berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin set kartu dengan topik yang sama. Oleh karena itu, dengan permainan kartu kuartet sarapan dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pentingnya sarapan.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam penelitian ini menunjukkan pada kelompok perlakuan yang diberikan pendidikan gizi dengan media kartu kuartet, siswa lebih tertarik dan antusias selama memainkan kartu. Sedangkan pada kelompok kontrol yang diberikan pendidikan gizi dengan metode ceramah siswa tidak konsentrasi mendengarkan ceramah dan cepat bosan karena hanya mendengarkan saja. Hal tersebut dapat mempengaruhi informasi yang diperoleh menjadi berkurang dan mempengaruhi hasil pengetahuan yang diperoleh.

KESIMPULAN

Ada pengaruh pendidikan gizi dengan media kartu kuartet terhadap kebiasaan sarapan ($p \text{ value} = 0,001$), asupan energi sarapan ($p \text{ value} = 0,011$), asupan protein sarapan ($p \text{ value} = 0,008$), dan pengetahuan gizi tentang sarapan ($p \text{ value} = 0,001$) sebelum dan sesudah dilakukan intervensi pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, maka saran yang diberikan sebagai berikut penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan mengenai kebiasaan sarapan, asupan energi dan protein sarapan dan pengetahuan gizi lebih besar menggunakan media kartu kuartet daripada metode ceramah, sehingga media kartu kuartet dapat diaplikasikan sebagai media dalam pembelajaran bagi institusi pendidikan dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai pendidikan gizi dengan media kartu kuartet sebagai media pendidikan dengan pengemasan media yang lebih menarik dan waktu yang lebih lama serta melibatkan peran serta guru dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kemenkes RI. *Kesehatan dalam Kerangka Sustainable Development Goals (SDGs)*. Jakarta, 2015.

2. Sulistyoningasih, H. *Gizi untuk Kesehatan Ibu dan Anak*: Edisi Pertama. Graha Ilmu : Yogyakarta, 2011.
3. Kementerian Kesehatan RI. *Riset Kesehatan Dasar*. Laporan. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Kementerian Kesehatan RI : Jakarta, 2018.
4. Lawrence, Green., & Marshall Kreuter. *Health Program Planning : An Educational And Ecological Approach*. 4 th ed. McGraw-Hill : New York, 2005.
5. Wahyuningsih, Ni Putu, Siti Rahayu Nadhiroh, Merryana Adriani. Media Pendidikan Gizi Nutrition Card Berpengaruh terhadap Perubahan Pengetahuan Makanan Jajanan Anak Sekolah Dasar. *Media Gizi Indonesia*. Surabaya.2015; 10(1):26-31.
6. Sutriyanto, Kristyawan, Ardini S Rakasanagara, Merry Wijaya. Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa. *JSK*. Bandung, 2016;1(4).
7. Sartika, Ratu Ayu Dewi. "Penerapan Komunikasi, Informasi, dan Edukasi Gizi terhadap Perilaku Sarapan Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional*. 2012, Vol 7(2).
8. Nindrea, Ricvan Dana. Pengaruh Penyuluhan Gizi dengan Perubahan Perilaku Sarapan Pagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Endurance*. 2017, Vol 2(3).
9. Maduretno, Ida Sri, Nanik Setijowati, Nia Novita Wirawan. "Niat dan Perilaku Pemilihan Jajanan Anak Sekolah yang mendapat Pendidikan Gizi Metode Ceramah dan TGT". *Indonesian Journal of Human Nutrition*. 2015, Vol 2(1).
10. Anzarkusuma, Indah Suci, et al. Status Gizi Berdasarkan Pola Makan Anak Sekolah Dasar di Kecamatan Rajeg Tanggerang. *Indonesian Journal of Human Nutrition*. 2014, Vol 2(2).
11. Hardinsyah dan Muhammad Aries. Kebiasaan Sarapan Anak Indonesia berdasarkan Data Riskesdas 2010. *Jurnal Gizi dan Pangan*. Bogor. 2012.
12. Perdana, Fachruddin dan Hardinsyah. Analisis Jenis, Jumlah, dan Mutu Gizi Konsumsi Sarapan Anak Indonesia. *Jurnal Gizi dan Pangan*. 2013;8(1):39-46.
13. Ehasari, Rossa Kurnia. Hubungan Antara Kebiasaan Sarapan dengan Kesegaran Jasmani dan Status Gizi pada Anak Sekolah Dasar di SDN Padangsari 02 Banyumanik. *Skripsi*. Semarang: Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro. 2014.
14. Gambir, Jurianto dan Nopriantini. Penerapan Model Edukasi Gizi terhadap Perilaku Sarapan pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Vokasi Kesehatan*. 2018; 4(2):95-99. Pustaka, Merlyana. Hubungan Antara Asupan Energi dan Protein dari Sarapan Pagi dengan Prestasi Belajar Siswa di SDN Sumber III Surakarta. *Naskah Publikasi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2015.
15. Pustaka, Merlyana. Hubungan Antara Asupan Energi dan Protein dari Sarapan Pagi dengan Prestasi Belajar Siswa di SDN Sumber III Surakarta. *Naskah Publikasi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2015.
16. Wahyuningsih, Ni Putu, Siti Rahayu Nadhiroh, Merryana Adriani. Media Pendidikan Gizi Nutrition Card Berpengaruh terhadap Perubahan Pengetahuan Makanan Jajanan Anak Sekolah Dasar. *Media Gizi Indonesia*. Surabaya.2015; 10(1):26-31.
17. Dina Fadhilah, Ninuk Sri Hartini, I Made Alit Gunawan. Efektifitas Penyuluhan tentang Sayuran Menggunakan Media "Kartu Sayuran" terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nutrisia*. Yogyakarta. 2017.
18. Khairunnisak. Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh. *Jurnal Pencerahan*. 2015.9(2): 66-82.
19. Kementerian Kesehatan RI. Pedoman Gizi Seimbang. 2014. 1-99 p.
20. Arikunto S. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta; 2010.

Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School

Karsono^a, Joko Daryanto^a, Sadiman^a, Matsuri^a

^aCourses of Primary School Teacher, Faculty of Teacher Training and Education, Sebelas Maret University, Jl. Slamet Riyadi, No. 449, Surakarta, Central Java

Corresponding e-mail: karsono@fkip.uns.ac.id

Abstract: In Indonesia, learning of arts subject in elementary school (SD) is not in ideal conditions yet. This is due to the wide scope of material factors, provision abilities elementary art teacher, teaching a limited time, and the limited availability of instructional media. In connection with these problems, this research aims to develop learning media art in elementary school. Strategy development by testing the effectiveness of quartet card media themed musical archipelago which made in the first year of research in 2013. The method used in this research is a true experimental design with two experimental control group design. The research sample were 120 students in fourth level class from six elementary schools in the district of Wonogiri, Sukoharjo, and Karanganyar, Central Java. Data were collected by tests, observations, interviews, and documentation. The results of research shows that quartet card media effectively improves the understanding of students on subjects musical diversity in Indonesia. It could describe, on significant level of $p \leq 0.05$ the experimental group of student could increase the average level of significance reached on 0,025.

Keywords: effectiveness, quartet card, understanding, diversity of music

1. INTRODUCTION

In the development of the elementary school curriculum in Indonesia, subject of art becomes increasingly important. This is evident from the existence of the art education materials in any curriculum changes. Art education materials in primary schools is one of the subjects of a package called Skills, Arts and Culture or often abbreviated SBK. In the curriculum 2013, the name was replaced become Crafts, Arts, and Culture (SBdP). The existence of Art subject shows that it has real charge or an important value that is parallel to the other subject matter, to support achievement of the holistic education for children, especially the development of personal and social competence.

Materials of art education in primary schools, in particular, consisted of several concentration areas: visual arts, music, dance, literature, and drama. The fact, the materials were not taught by teachers who are specifically have a background in art education. This is due

to the limitations of educators in elementary school. Unlike the art of learning subjects and health, physical education (PE) are taught by specialized teachers, art education in primary school, generally taught by teachers whose competence on a variety of subjects in general.

With elementary school teachers who haven't background of art, or competence on art, leading to achievement of the objectives of art education in primary schools is less than optimal. It must be realized, the competence on arts, including the ability to appreciate the arts and skills of presenting or creative works of art are unique competence. Sometimes, it believed to be related to the grace of God, then called artistic talent. Under certain conditions, there is a lucky primary school which have a class with talent and artistic ability teacher, then learning of art can be run properly. However, these conditions are special or incidental. The lack of arts competence of elementary school teachers become a problem that needs solving

immediately, in order to optimize learning of arts in primary school can be realized.

The purpose of art education in primary school actually not only develop art skills, but further it is the attempt to integrate aspects of attitude as the effects of arts learning into daily life of learners. Thus, the purpose of art education in primary school should be towards the three estuary, namely the establishment of a mental attitude aspect, strengthening aspects of thought, and mastery of the art skills. It is not just to develop art skills but also constructing the character. It is seen that art education in primary school actually has the potential and strategic position, to contribute to the character educational.

One form of character education outcomes of arts education process is the growing attitude of loving the homeland. The attitude is very likely fostered through educational material that introduces diversity appreciation of traditional art in Indonesia (Nusantara). However, introducing traditional art is not easy. There are many kinds of Indonesian traditional art. The diversity of art scattered in the Indonesian archipelago is often called Nusantara. This diversity emerged as a cultural expression of the 500 ethnic groups that inhabit approximately 3,000 island of approximately 17,000 islands in Indonesia (Suanda, 1999: 1).

Consider matters relating to the art of learning art appreciation archipelago for elementary students, this research focuses on developing learning media, which can make it easier for teachers to convey the material diversity of art in Indonesia. In mapping a theme in the teacher and student handbook in curriculum 2013, material appreciation of art is integrated in first theme of class IV. The theme is *The Beautiful of Togetherness* in which there are three sub-themes, namely (1) *The Cultural Diversity of Nation*, (2) *Unity In Diversity*, and (3) *The Gratitude On Diversity*. In the first sub-theme of the media appreciation learning is developed.

The instructional media were developed in this research has aim to support the learning material appreciation, especially on the diversity of Indonesian traditional arts with a

form of quartet card media which contain of information about the diversity of Indonesian musical instrument. Quartet card media is a game which card basic that in the game have to make pairs of cards consists of 4 for one pair. A set of quartet card used for the game, consisting of 24 or 32 sheets of card, most importantly the amount discharged is divided 4. Inside each card sheet is composed of an image with the main theme written at the top center. Under the theme article written four members of the couple theme with the rules of writing top and a bold (or other colored) is the name or designation for the image shown in the middle of the card.

To pair, sheets quartet card paired by theme tie. For example, the theme of "musical instrument swiped" the members consist of *Bijola*, *Rebab*, *Tarawangsa*, and *Tehyan*. Thus there are 4 cards with the same theme "musical instrument swiped" and has a different picture. Four cards that are one pair quartet. For *Rebab* picture card, then writing the name of Trigon will be at the top with different colour, then writing three other instruments that became a couple *Rebab* must be sought by the owner of the card. A player who managed to collect all four cards in pairs, then he got the reward points 1. Thus, if the game using 24 cards pieces then there are 6 theme for grabs so the total maximum points is 6 for grabs 4 players. If using cards totaling 32 pieces then there are 8 theme or 8 points for grabs. Most players collect cards in pairs complete it will be considered as the winner because of course the highest point.

In this study quartet card with traditional art theme is a medium of learning that is implemented while playing. In the study, Rustopo (1998: 2) explains that the Indonesian tradition art is a term that refers to any type of art that is alive, growing, together with the Indonesian culture, and passed on from past generation to the next generation. According Koentjaraningrat, (1984: 8) art is one element of the 7 elements of culture. The process of cultural inheritance of art is called the art of making an Traditional Art. (Rustopo, 1998: 5-8). Thus, the traditional art of the archipelago is

a whole spectrum of art that are part of the culture of the archipelago, from Sabang to Merauke, passed down from generation to generation.

Quartet card are used in this research, specializing in themed quartet card Variety Indonesian Musical Instruments which to provide information to students about the classification instrument is based on how to play and their regions of origin. Media is in the form of picture cards so according to the Anitah's classification (2008: 25-26), could be categorized into two-dimensional visual media. If classified according Gerleach & Ely (Daryanto, 2011: 17), then the quartet media card can grouping into still images.

Media quartet card provides an advantage in learning music appreciation in primary school because the media can fulfill two functions of the three functions described by Hamdani (2010: 246). First, quartet card media of musical instruments can be used for watching a variety of musical instruments that ever existed in Indonesia though now rare or extinct. Second, quartet card media can be used to see or observe a variety of traditional musical instruments that comes from a far away from the student residence.

Based on the view Sanaky (2009: 6), quartet card media also able to stimulate and activate the learning process in various ways, among others: (1) quartet card could bring the object, especially musical instruments from various area; (2) duplication of various traditional musical instruments which presenting in images can make the abstract conception of the name of musical instruments to be formal concrete. Thus the children avoid the verbalic comprehension; and (3) quartet card as the learning media can overcome the barriers of time, place, quantity, and distance. That is, the media serves to clarify the object of Indonesian musical instruments without having to waste a lot of time.

Research and development of instructional media of a quartet card already been done by other researchers. Budikarianto developed quartet card for learning English (Budikarianto, 2003: 1). Research quartet card media in

instructional term is also done by Permana (2001: 1-2). Both studies clearly different from the research quartet card of Indonesian musical instrument. The difference lies in the level of schools studied and lesson material.

2. RESEARCH METHODS

This research used true experimental research where there are treatment, both in the experimental group and the control group with the aim of knowing the effect of quartet card towards an improved understanding of elementary students. The design of this study is *between subject design* use two independent experiment control group and use random assignment for sampling. The goal is to verify the effects of media on students' understanding. In addition to seeing the difference in the understanding by using t-test.

The population of research were students of primary school in three district namely Sukoharjo, Wonogiri, and Karanganyar in Central Java. Sample of research were fourth grade students of 6 primary school, amount 201 students. Each district is focused on making a single sub-district to be research sample, and each sub-district is taken 2 primary school to be a control group and the experimental group. The experimental group there are SDN Puhgogor 1 (Sukoharjo), SDN Gedong 01 (Wonogiri), and SDN 01 Wonorejo (Karanganyar). While the the control group SDN Gentan 1 (Sukoharjo), SDN 02 Ngadirojo (Wonogiri), and SDN 01 Jatisawit (Karanganyar). Samples of students from each class were taken at random a number of 20 students for a total sample of 120 students.

The independent variable in this study is the quartet card media, while the dependent variable is the students' understanding on the diversity of Indonesian musical tradition. With these methodological consequences, in this study, the experimental group was given learning theme 1 *The Beautiful of Togetherness* by involving instructional media quartet card Indonesian musical instruments. At first students experimental and control groups were tested pre-treatment. The experimental group were treated in the form of learning that takes place in two meetings. In every lesson, students

were given an orientation about the early material about variety of cultural and musical in Indonesia. After that, the students in experimental groups played a quartet card. While playing, children were asked to record and remember the shape of musical instruments, namely, how to play, and region of origin. Among pause weekly meetings, the students allowed to take home a quartet card to be used in the game at home. After two meetings completed the students were tested again.

In contrast to the experimental group, the control group were also given the treatment in the form of learning in the theme and the same material, but the learning process use conventional learning models. The treatment is to the lecture method, but use visual media. The medium used is slide-based broadcast media images of various instruments of Indonesian traditional music. After two meetings, the students of the control group was tested again and the results then compared with the experimental group. The research was conducted in 2014 years for ten months, namely from February until November 2014.

Aside from the value of the test, a source of research data were from the learning process events, opinions resource, and learning documents. An interviewees in this study was a teacher at the 6th school mentioned above, as well as the students who provided data that contains information in the form of opinions, ideas, impressions, and experiences. Interviewees also came from the expert of music education, product design, and expert of instructional media. Learning process in 6 elementary school provided data such as the circumstances of the ongoing learning. These events became important data that describes the process of learning of music. Furthermore, the document provided information on the learning scenarios and learning procedures. Documents used as primary data sources lesson plan and student test scores.

This study used two types of validation techniques, there were instrument validation, and content validation. In the instrument validation techniques, this study departed from

the preparation of instruments interrelated between the test instrument in the form of matter, the main instrument of action, namely the media, as well as supporting instruments such as guidelines for observation and learning materials. In addition to validating the instrument, this study also used the content validation. This technique was done by examining the relationship item with learning materials. In addition, the issue was also examined their relations with the media were tested in the study, namely quartet card media. Validation was also carried out an analysis of the item in order to meet the criteria in level of thinking to understand. This kind of analysis item obtained a reliable item to be tested to the students at the end of the action.

To see the difference in student understanding, the study used differential test with t-test. It used parametric statistical hypothesis testing, while the test for normality and homogeneity tests performed using the model Kolmogorof Smirnov and Levene Test for Equality of Variance with reference to the rule ($p > 0.05$). Data already collected were tested with the help SPSS.15 for windows which refer to the confidence interval of 95%.

3. RESEARCH RESULT

Distribution of experimental and control groups are made balanced in each district. In each district, there is one experimental group and one group kontrol. In the district of Sukoharjo, the samples taken from school in Bendorari sub-districts. Students in class 4th SDN Gentan 1 is the control group, while students in class 4th SDN Puhgogor 1 is the experimental group. In Wonogiri, primary samples taken from the district of Ngadirojo. Students in class 4th SDN 02 Ngadirojo as the control group, while students in class 4th SDN Gedong 01 as an experimental group. In Karanganyar, students in class 4th SDN 01 Jatisawit as a control group and SDN 01 Wonorejo as the experimental group, both located in Jatiyoso sub-district. According to the test of uses of instructional media which conducted in three districts, namely Sukoharjo, Wonogiri, and Karanganyar, the comparison of results can be described as follows.

Based on the test results of pre-treatment, the highest average score of pre-test control is control group from Sukoharjo with score 65.5, while the lowest average score of pre-test is a control group from Wonogiri with score 53.8. There is a difference of 11.7 points. In the post-test results, the highest average score of post-test control still the control group of Sukoharjo with the achievements of score 67.1, followed Karanganyar's control group with score 65 and the control group with the lowest score is Wonogiri with 63.8. Thus, the average score of the control group as a whole in the three districts amounted to 65.3. However, in terms of the increase in the average score of the pre-test to post-test, even the Wonogiri's control group highest increase with 10 points. While underneath, Karanganyar's group with an increase of 5.5 and the lowest is Sukoharjo's control group with an increase of 1.6.

These results of control group different with the results in the experimental group. In the experimental group the highest average score of pre-test is Sukoharjo's experimental group with score 64.5, while the lowest is Karanganyar's experimental group with score 55.5. There is a 9 grade difference between the highest to the lowest, with an average pre-test in three groups. This condition changed after the action takes place. Post test results of the test in the experimental group showed that the achievement of the highest average score obtained Karanganyar's experimental group with score 89.5, further below is Wonogiri's experimental group with a value of 82.3 and Sukoharjo's experimental group be the lowest to the achievement of score for value 80.8. Thus the average score of post test experimental group as a whole in the three districts amounted to 84.2.

In terms of the difference between the increase in the average score of the pre-test to post-test, the Karanganyar's experimental group also becomes the highest gains. Karanganyar's experimental group increased by 34 points, followed by the experimental group Wonogiri with an increase of 20.8 points, and the last group of experiments Sukoharjo which increased by 16.3.

4. DISCUSSION

From the data that has been described above, it can be seen that the experimental group had a tendency increasing significantly in average score of the test results, from pre-test to post-test. Additionally, completeness class experimental group also seen rising, even from three experimental class, experienced a 100% completeness.

A significant effect can be strengthened also by the analysis of the data collected and presented above. Test of homogeneity of the population control group and the experimental group, it was found that both populations derived from the same population variation. Results of test calculations of data homogeneity pretest and posttest using the formula Levene Test for Equality of Variance, where the data is called homogeneous if $p \geq 0.05$. Homogeneity test results on the data obtained figures pretest and posttest 0,747. It means that the data of all the groups are homogeneous.

Besides homogeneity, normality test was also performed to determine if a sample comes from a population that has a normal distribution or not. With the normality test can also be assumed that the sample is truly representative of the population. Results of data normality test experimental and control groups using the Kolmogorov-Smirnov test in which data is called normal if $p \geq 0.05$. Based test for normality across groups (samples) showed that the normal distribution of data so that it can be said that samples taken represents the population.

Another test of the data collected is paired samples t-tests were conducted to determine is there any influence on the results of the experimental group before and after treatment. The result shows that the average of 20 respondents students. After getting treatment, the result value is greater than before treated. With a significant level of $p \leq 0.05$, then it can be concluded that all the groups mentioned above SD experiment has increased significantly. Results comparisons significance test showed the group with highest level of significance is SDN Gedong 01 Ngadirojo Wonogiri, the point is 0.012. While the group

with the lowest level of significance is SDN 01 Wonorejo Karanganyar with a value of 0.047. Thus the end of research result can be formulated as a conclusion that the use of quartet card media of Indonesian amusical instruments has a significant influence on improved students's understanding of the diversity of Indonesian traditional musical instruments.

The exposure data and analysis shows that the experimental group has a significant increase in the understanding than the control group. From these findings can also be seen that the score of the test results of pre-treatment in all groups have the average grade below 70 as the minimum completeness criteria, even average grade of completeness in the range of 30% to the bottom. This result arises because of the results of interviews with the teacher and the students, almost all states have never studied a variety of musical instruments to play along with the traditional music of Indonesia and the region of origin.

Action research that provide information to students through enrichment slide shows pictures media of Indonesian musical instruments for the control group and images media in the quartet card for the experimental group. It becomes the visible tendency results in both groups rose, despite the increase in the control group is not significant. The media has an important role in improving students' understanding of the diversity of Indonesian art. In this case is the traditional musical instruments of Indonesia. This fact as reinforce the theory of Hamdani (2010: 246) which states that the function of instructional media gave possibility for students to see and learn more things that far, rarely seen, or that is in the past.

In addition, results of study showed that the quartet card themed Indonesian traditional arts effective to increase the students' understanding of musical diversity. It can strengthen the opinion of Sanaky (2009: 6), which explains that the instructional media has the function of freeing learners from the abstract understanding. That is, the quartet card provide opportunity for students not only memorize the shape, name, and how to play a musical

instrument, but can also see and feel ownership in play situations. With this process, the students can avoid merely verbal comprehension.

5. CONCLUSION

From the description that has been delivered at the beginning, it can be formulated the final conclusion that is instructional media of quartet card of Indonesian traditional art. It proves to be effective to improve the understanding of the musical diversity of Indonesia in the learning and skills of elementary school students, especially class IV. With a significant level of $p \leq 0.05$, then it can be concluded that all primary school in experimental group experienced a significant increase in the average level of significance reached 0,025.

Results are visible from the score of pre- and post-test measures (pretest-posttest) showed an increase in the score value of a significant class. From the average value of the pre-action test of the experimental group 60.5, rose to 84, 2 in post-action. That is an increase of 23.7 points. While the average grade of completeness of test results of the pre-action in the experimental group who initially reached 28.3%, increasing post-test results on the action with an average achievement of mastery classes in the experimental group at 71.7%. Conditions such as the experimental group was not achieved in the control group.

6. REFERENCES

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP UNS & UNS Press.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Rustopo, 1998. *Seni Pertunjukan Indonesia*. Handbook of Indonesia Performing Arts Subject. Surakarta: STSI Surakarta.
- Sanaky. Hujair A.H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Suanda, Endo. 1999. *Booklet Seri Musik Indonesia*. Album 1. Song Before Dawn. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia (Indonesian Performing Arts Society)
- Budikarianto, Joko Susilo. 2003. *Permainan Kartu Kuartet Sebagai Model Kegiatan Berbicara Dalam*

Bahasa Inggris". Paper presented at a symposium of teachers to VI dated 13 to 17 October 2003 in Batu , Malang , Java Timur.

Permana, Dodi Yoga. 2001. *Efektivitas Permainan Kartu Kwartet dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Jepang SMA Negeri 1 Purwareja Klampok Kabupaten Banjarnegara*. Unpublished thesis. Semarang: Unnes.

CURRICULUM VITAE

I. DATA DIRI

Nama Lengkap : Anggita Primadhanty
Tempat, tanggal lahir : Bandung, 27 September 1998
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum menikah
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat Lengkap : Jl. Teluk Buyung Kaler no. 33 RT/RW 001/003,
Arjuna, Cicendo, Bandung, Jawa Barat, Indonesia,
40172
No. Telp : 0885864103597
E-mail : anggitaPrimadhanty189@gmail.com



II. PENDIDIKAN

- 2002 – 2004 : TK Angkasa I kelas A – B
- 2004 – 2010 : SDN Padjajaran Bandung
- 2010 – 2013 : SMPN 9 Bandung
- 2013 – 2016 : SMAN 9 Bandung
- 2016 – 2020 : Poltekkes Kemenkes Bandung Jurusan Promosi Kesehatan Program Studi D-4

III. PENGALAMAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

- Praktik Lapangan Puskesmas program ORI Diffteri (April, 2018)
- Praktik belajar lapangan Perencanaan Program PIS-PK di wilayah Citepus, Kelurahan Padjajaran, Kecamatan Cicendo, Bandung (Mei, 2018)

- Praktik kerja lapangan Rumah Sakit sebagai Promotor Kesehatan di Instalasi PKRS Rumah Sakit Kesehatan Ibu dan Anak (Mei, 2019)
- Praktik kerja lapangan Rumah Sakit sebagai Promotor Kesehatan di Unit Humas, Makerting, dan Promosi Kesehatan Rumah Sakit, di Pusat Mata Nasional Rumah Sakit Mata Cicendo Bandung (Oktober 2019)
- Praktik kerja lapangan Puskesmas di Program Prolanis (November, 2019)
- Praktik Kerja Nyata Terpadu di Desa Tambak Mekar Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang (Januari, 2020)

IV. RIWAYAT ORGANISASI

No	Nama Organisasi	Posisi	Tahun
1	Dokter Kecil SDN Padjajaran Bandung	Anggota	2007 – 2008
2	PMR SMPN 9 Bandung	Anggota	2010 – 2011
3	Basket SMPN 9 Bandung	Anggota	2010
4	Perhimpunan Siswa Pecinta Alam SMAN 9 Bandung	Komisi Kurikulum	2014 – 2016
5	HIMA Promkes Bandung	Staff PSDMO	2016 – 2017
6	HIMA Promkes Bandung	Sekretaris II	2017 – 2018
7	Paduan Suara Mahasiswa Poltekkes Bandung	Anggota - Mezzo	2016 – 2018
6	Panitia Penerimaan Mahasiswa Baru Jurusan Promosi Kesehatan 2017	Sekretaris I	2017
7	Panitia Latihan Dasar Kepemimpinan Promosi Kesehatan	Staff Divisi Acara	2017
8	Panitia Penerimaan Mahasiswa Baru Jurusan Promosi Kesehatan	Staff Divisi Acara	2018

	2018		
9	Panitia Latihan Dasar Kepemimpinan Promosi Kesehatan 2018	Koordinator PUBDOK	2018
10	Panitia Seminar Kesehatan Nasional Promosi Kesehatan 2018	Staff Humas	2017

V. SEMINAR DAN PELATIHAN

1. Seminar dan Refreshing Kader SATGAS Penanggulangan Bencana dan Wabah Penyakit dengan tema “RESCUE: Refreshing Cadre With Unity, for an Edification” di Taman Pramuka, Jl. LL. RE. Martadinata, No 157 Bandung (22 - 23 Oktober 2016)
2. Seminar Kesehatan Nasional dengan tema “National Health Security to Achieve Indonesia Healthy by 2025” di Graha Pos Indonesia, Jl. Banda No. 30 Bandung (26 November 2016)
3. Pelatihan Fasilitator Badan Pengelolaan Obat dan Makanan “Keamanan Pangan” di Hotel Grand Tjokro , Jl. Cihampelas No. 211 – 217 , Cipaganti, Kecamatan Coblong, Bandung (20 Desember 2017)
4. Seminar Promosi Kesehatan (PPKMI) Implementasi Surat Tanda Registrasi (STR) Serta Peluang dan Tantangan Tenaga Promosi Kesehatan di era JKN di Aula Rumah Sakit Boromeus Bandung (12 Mei 2018)
5. Seminar Nasional Promosi Kesehatan dengan tema “Peran Tenaga Kesehatan dalam Kontribusi Penanggulangan Faktor Risiko Stunting di Jawa Barat Tahun 2018” di Aula Barat Gedung Sate, Jl. Diponegoro No. 22 Citarum, Bandung (3 November 2018)
6. Seminar dan Workshop Temu Blogger Kesehatan dalam Ranga Hari Ibu dengan tema “Dengan Kesehatan Gender Wujudkan Kesehatan Keluarga” di Hotel Savoy Homan, Jl. Asia Afrika No. 112, Cikawao, Bandung (22 Desember 2018)

7. Seminar Nasional South-East Asia Region “Youth Town Hall” di Balai Sartika Jakarta (21 Maret 2019)
8. Seminar Kesehatan Daring dengan tema “Capaian UHC Melalui Sistem JKN Tahun 2019” Webinar (1 April 2019)

VI. KEAHLIAN

1. Memiliki pengalaman dalam melakukan Penyuluhan, Program Kesehatan, Advokasi dan Komunikasi Kesehatan, Pemberdayaan Masyarakat dan Kemitraan selama bersekolah di Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung Jurusan Promosi Kesehatan
2. Antropometri klien (TD, BB, TB, IMT)
3. Mengoperasikan Komputer (Ms. Word, Excel, dan Power point, Publisher, Coreldraw)
4. Bahasa: Indonesia, Inggris, dan Korea (Topik 1) pada tahun 2019

VII. CHARACTER REFERENCES

1. Sugi Indah Lestari, Kemahasiswaan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung Jurusan Promosi Kesehatan (kontak no: 081220891364)

Curriculum Vitae ini saya buat dengan sesungguhnya serta menurut keadaan sebenarnya.

April, 2019

Hormat saya,

Anggita Primadhanty