

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil Penelusuran Jurnal Penelitian

Hasil penelusuran jurnal penelitian merupakan hasil yang diperoleh peneliti pada saat pengolahan data yang telah dikumpulkan. Data-data yang dikumpulkan merupakan data yang sesuai dengan tujuan dari penelitian yaitu: 1) pengetahuan sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet; 2) pengetahuan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet; dan 3) pengaruh kartu kuartet terhadap pengetahuan anak. Di bawah ini merupakan hasil penelitian tentang Pengaruh Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan Anak yaitu sebagai berikut:

##### 4.1.1 Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet

Dibawah ini adalah hasil penelusuran jurnal mengenai pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui permainan kartu kuartet yang selanjutnya dituliskan dalam tabel, hasil penelusuran jurnal ini bertujuan untuk mengetahui nilai pretest pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui permainan kartu kuartet, adapun hasil dari penelusuran jurnal terkait yaitu sebagai berikut:

Tabel 2

Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Permainan Kartu Kuartet

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	N	HASIL
1	Kristyawan Sutriyanto, Ardini S. Raksanagara, Merry Wijaya	Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa.	2016	43 siswa	Dari hasil pengumpulan data, tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet yaitu memiliki rata-rata 43.41.

2	Farida Rahmah, Astidio Noviardhi, Setyo Prihatin, Cahyo Hunandar, Ana Yuliah Ramhawati	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Kuartet Terhadap Kebiasaan energi dan Protein Sarapan dan Pengetahuan Gizi Tentang Sarapan di SDN Pedurungan kidul 01 dan 02 Kota Semarang	2019	24 siswa	Dari hasil pengambilan data pretest, pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata 66.04.
3	Karsono, Joko Daryanto, Sadiman, Matsuri	Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School	2017	30 anak	Dari hasil data pretest, pengetahuan sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata 55,5.

Berdasarkan ketiga jurnal di atas pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata pengetahuan dengan nilai tertinggi 66,04.

#### 4.1.2 Pengetahuan Sesudah Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet

Dibawah ini adalah hasil penelusuran jurnal mengenai pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui permainan kartu kuartet yang selanjutnya dituliskan dalam tabel, hasil penelusuran jurnal ini bertujuan untuk mengetahui nilai posttest pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui permainan kartu kuartet, adapun hasil dari penelusuran jurnal terkait yaitu sebagai berikut:

Tabel 3

Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi Melalui Permainan Kartu Kuartet

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	N	HASIL
1	Kristyawan Sutriyanto, Ardini S. Raksanagara, Merry Wijaya	Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa.	2016	43 siswa	Setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet selama 3 kali, rata-rata pengetahuan siswa menjadi 75.81, dengan beda rata-rata setelah analisis statistik yaitu 32,40
2	Farida Rahmah, Astidio	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Kuartet	2017	24 siswa	Setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet semua

	Noviardhi, Setyo Prihatin, Cahyo Hunandar, Ana Yuliah Ramhawati	Terhadap Kebiasaan energi dan Protein Sarapan dan Pengetahuan Gizi Tentang Sarapan di SDN Pedurungan kidul 01 dan 02 Kota Semarang			pengetahuan siswa meningkat dengan rata-rata 77.29, dengan beda rata-rata setelah analisis statistik yaitu 6,13.
3	Karsono, Joko Daryanto, Sadiman, Matsuri	Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School	2017	30 anak	Dari hasil data pretest, pengetahuan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata 89,5.

Berdasarkan ketiga jurnal di atas pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet memiliki rata-rata pengetahuan dengan nilai terendah 75,81 dengan kenaikan terendah yaitu 16,95%.

#### 4.1.3 Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan

Dibawah ini adalah hasil penelusuran jurnal mengenai pengaruh edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak yang selanjutnya dituliskan dalam tabel, hasil penelusuran jurnal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak, adapun hasil dari penelusuran jurnal terkait yaitu sebagai berikut:

Tabel 4  
Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan

NO	PENELITI	JUDUL	TAHUN	N	HASIL
1	Kristyawan Sutriyanto, Ardini S. Raksanagara, Merry Wijaya	Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa.	2016	43 siswa	Peningkatan pengetahuan setelah mendapat 3 kali permainan kartu kuartet pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan sebesar (74.46%) dengan nilai $p= 0,001$ , lebih tinggi dari pada kelompok kontrol yaitu sebesar (70.69%) dengan. Dari hasil analisis statistik dengan uji Independent T-test

					didapatkan hasil nilai $p=0.328$ sehingga tidak ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang mendapat penyuluhan kesehatan melalui 3 kali permainan kartu kuartet dengan siswa yang mendapatkan 3 kali ceramah.
2	Farida Rahmah, Astidio Noviardhi, Setyo Prihatin, Cahyo Hunandar, Ana Yuliah Ramhawati	Pengaruh Pendidikan Gizi Dengan Media Kartu Kuartet Terhadap Kebiasaan energi dan Protein Sarapan dan Pengetahuan Gizi Tentang Sarapan di SDN Pedurungan kidul 01 dan 02 Kota Semarang	2017	24 siswa	Berdasarkan hasil uji statistik antar kelompok perlakuan dengan kelompok kontrol menunjukkan nilai $p = 0,001$ yang menyatakan bahwa adanya pengaruh pemberian edukasi gizi dengan media kartu kuartet dibandingkan dengan metode ceramah.
3	Karsono, Joko Daryanto, Sadiman, Matsuri	Effectiveness of Quartet Card Media to Improve Students' Understanding of Musical Diversity in Indonesia in Primary School	2017	30 anak	Berdasarkan hasil uji statistik uji dari kelompok perlakuan menunjukkan nilai $p=0,012$ yang berarti bahwa adanya pengaruh yang bermakna dalam pemberian edukasi melalui kartu kuartet terhadap pengetahuan anak

Dari ketiga jurnal di atas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh edukasi melalui media kartu kuartet terhadap pengetahuan, dimana nilai  $p < 0,05$ . Sehingga dapat diartikan bahwa edukasi melalui media kartu kuartet sangat bermakna mempengaruhi peningkatan pengetahuan.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet

Berdasarkan hasil penelusuran ketiga jurnal, diketahui bahwa pengetahuan anak sebelum diberikan edukasi melalui kartu kuartet masih rendah. Dengan nilai rata-rata jurnal yaitu nilai terendah 43,41 dan nilai tertinggi 66,04. Dilihat dari kategori pengetahuan menurut Arikunto (2010) nilai rata-rata  $<66,04$  bukan

merupakan kategori pengetahuan yang baik. Dari ketiga jurnal hampir seluruh responden belum pernah mendapatkan informasi yang akan diberikan. Bahkan hampir seluruh anak belum pernah mendengar, belajar, maupun melihat informasi yang akan disampaikan (Karsono, 2015). Dijelaskan dalam jurnal kedua, faktor yang menyebabkan pengetahuan anak tidak dalam kategori yang baik yaitu karena anak belum mendapatkan informasi dan memiliki minat yang rendah dalam proses penyerapan informasi (Rahmah, dkk, 2017). Pengetahuan yang rendah dapat disebabkan karena belum terpapar oleh pesan maupun informasi tersebut, sejalan dengan pendapat teori menurut Notoatmodjo (2010) dimana faktor yang mempengaruhi pengetahuan diantaranya yaitu pendidikan dan pengalaman. Pada fase ini anak belum memiliki pendidikan mengenai pesan yang akan disampaikan dan belum memiliki pengalaman memainkan kartu kuartet yang terkait dengan pesan sebelumnya, sehingga tentunya anak masih memiliki pengetahuan yang kurang. Hal ini terdapat pada penelitian edukasi yang dilakukan di India yang menyatakan bahwa, sebelum diberikan intervensi kecakapan dan ketepatan anak dalam menjawab soal pengetahuan masih rendah bahkan kurang (Bahmaid, dkk, 2018).

Rendahnya pengetahuan dapat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku anak. Teori Notoatmodjo (2012) menyebutkan bahwa pengetahuan diharapkan dapat membawa dampak terhadap perubahan sikap dan perilaku kesehatan, dapat dikatakan tingkat pengetahuan memiliki pengaruh terhadap sikap dan perilaku seseorang. Jika pengetahuan anak mengenai Konsumsi Jajanan Sehat rendah, maka akan berdampak pada sikap dan perilaku anak yang kurang baik, dengan

kata lain anak tidak akan mengetahui syarat-syarat yang seharusnya dipatuhi dalam pemilihan jajanan sehingga tidak mengetahui dampak dan bahaya dari mengonsumsi jajanan yang tidak sehat. Dampak berbahaya dari pemilihan jajanan yang tidak sehat diantaranya akan terkena penyakit semacam diare, muntah dan mual, cacingan dan keracunan makanan (Promkes, 2018). Maka dari itu pengetahuan merupakan aspek penting bagi perkembangan sikap dan perilaku anak, selanjutnya dapat dilakukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan yaitu dengan memberikan edukasi tentang pesan-pesan yang akan disampaikan dengan tujuan agar anak mendapatkan sebuah informasi sehingga anak memiliki pengetahuan yang baik.

#### **4.2.2 Pengetahuan Setelah Diberikan Edukasi Melalui Kartu Kuartet**

Berdasarkan hasil penelusuran ketiga jurnal, diketahui bahwa pengetahuan anak setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet mengalami peningkatan nilai rata-rata nilai terendah 75,81 dan nilai tertinggi 89,50. Dilihat dari kategori pengetahuan menurut Arikunto (2010) menunjukkan bahwa nilai rata-rata antara 75,81 dan 89,50 merupakan nilai dengan kategori pengetahuan baik. Dari ketiga jurnal diatas masing-masing menyatakan bahwa pengetahuan anak mengalami peningkatan rata-rata karena adanya pemberian edukasi melalui kartu kuartet. Dijelaskan dalam jurnal pertama, faktor yang mempengaruhi adanya peningkatan nilai rata-rata pengetahuan yaitu karena anak telah terpapar oleh materi maupun pesan tentang PHBS yang ada didalam topik maupun subtopik kartu kuartet kasugi PHBS (Sutriyanto, 2016). Demikian pula pada jurnal penelitian ketiga

yang dilakukan oleh Karsono, dkk (2015) menyebutkan bahwa intervensi edukasi melalui permainan kartu kuartet merupakan suatu faktor yang mempengaruhi peningkatan pengetahuan dan skill, mereka (anak-anak) belajar melalui permainan sehingga dapat memperoleh pengetahuan. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perubahan pengetahuan setelah diberikan edukasi melalui kartu kuartet. Sejalan dengan teori menurut Hans Daeng dalam Andang (2009:17) bahwa edukasi melalui media permainan edukatif merupakan bagian dari proses pembentukan peningkatan pengetahuan. Dapat diartikan pada penelitian kali ini, jika anak memiliki pengetahuan yang baik mengenai Konsumsi Jajanan Sehat, maka hal ini dapat berdampak pula pada sikap dan perilaku anak dalam pemilihan jajanan di sekolah, dimana jika sikap dan perilaku anak telah sesuai dalam pemilihan jajanan yang sehat di sekolah, maka anak juga akan terhindar dari serangan penyakit. Hal ini diperkuat oleh teori pendidikan kesehatan menurut Notoatmodjo (2010) bahwa pendidikan kesehatan dapat berpengaruh terhadap perolehan pengetahuan mengenai kesehatan yang lebih baik sehingga dapat membawa akibat terhadap perubahan perilaku dari sasaran kearah yang positif. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek mengandung dua aspek yaitu aspek negatif dan positif. Hal tersebut dapat menentukan sikap dan perilaku seseorang (Wawan & M, D, 2018).

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dapat berubah dan dapat meningkat setelah adanya informasi maupun pesan-pesan yang didapat dari suatu edukasi sehingga hasilnya siswa mendapat pengetahuan-pengetahuan yang baru dan luas. Pengetahuan merupakan hasil “tahu” pengindraan manusia terhadap suatu objek tertentu. Proses pengindraan terjadi

melalui pancaindra manusia, yakni indra pengelihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan melalui kulit. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*over behavior*) (Notoatmodjo, 2012). Begitu pula dengan proses terbentuknya pengetahuan mengenai Konsumsi Jajanan Sehat. Anak yang berpengetahuan baik lebih mungkin untuk terhindar dari jajan sembarangan, karena mereka cenderung tahu dan memperhatikan bahaya dari jajan sembarangan dan telah terpapar informasi mengenai jajanan sehat.

#### **4.2.3 Pengaruh Edukasi Melalui Kartu Kuartet Terhadap Pengetahuan**

Berdasarkan hasil penelusuran ketiga jurnal, hasil uji statistik masing-masing menunjukkan nilai  $p = 0,001$ ;  $p = 0,001$ ; dan  $p = 0,012$ . Dimana seluruh hasil uji statistik dari ketiga jurnal memiliki nilai  $p < (0,05)$ . Hipotesa dalam ketiga jurnal menunjukkan bahwa edukasi melalui kartu kuartet memiliki pengaruh terhadap pengetahuan. Hipotesa diterima apabila nilai  $p < (0,05)$  (Sugiyono, 2015). Maka dapat diartikan edukasi melalui kartu kuartet berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak. Pada jurnal penelitian pertama, dijelaskan bahwa edukasi melalui kartu kuartet berpengaruh terhadap pengetahuan karena pembelajaran berbasis permainan merupakan metode penyuluhan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan. Bermain menimbulkan kegembiraan sehingga dapat menimbulkan minat anak untuk pemahaman siswa atas materi yang diterima (Sutriyanto, 2016). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Nurhasanah, dkk (2014) yang mana menunjukkan nilai  $p < 0,05$  dimana memiliki pengaruh yang signifikan dari pemberian edukasi



terhadap tingkat pengetahuan siswa. Peningkatan pengetahuan ini disebabkan karena proses terpaparnya oleh informasi serta melalui berbagai metode menarik dan menyenangkan yang digunakan. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu kuartet berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan anak.

Dari ketiga hasil riset diatas, seluruhnya menjelaskan bahwa edukasi melalui media kartu kuartet dapat meningkatkan pengetahuan anak. Hasil penelitian kedua, menjelaskan salah satu cara untuk meningkatkan minat dalam menerima informasi yaitu dengan menggunakan media (Rahmah, 2019). Dimana selaras dengan teori menurut Andang (2009) yang menyebutkan bahwa permainan edukatif merupakan serangkaian alat atau media yang digunakan anak, orang tua maupun guru dalam meningkatkan fungsi intelegensi anak. Oleh sebab itu, dengan memainkan permainan edukasi melalui kartu kuartet mengenai Konsumsi Jajanan Sehat ini, siswa akan mendapat materi dan informasi tentang Konsumsi Jajanan Sehat yang ada dalam kartu tersebut.

Atas uraian diatas media permainan edukasi kartu kuartet Konsumsi Jajanan Sehat dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak dalam mengonsumsi jajanan. Hal ini sejalan dengan teori menurut Rahmawati (2002) yang menyebutkan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan pengetahuan yaitu adalah media permainan edukatif. Karena, edukasi kesehatan akan lebih efektif bila disampaikan dalam suasana yang menyenangkan dengan metode dan media yang menarik serta dapat melibatkan anak dalam pembelajarannya. Selaras dengan penelitian Gery, dkk di Singapura bahwa permainan edukasi dapat

menghasilkan fungsi pembelajaran serta mampu membantu meningkatkan pengetahuan dengan suasana yang nyaman sambil bersenang-senang.

Hasil pembahasan diatas memberikan dasar bahwa metode edukasi melalui kartu kuartet memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai Konsumsi Jajanan Sehat. Dimana harapannya setelah anak mendapatkan edukasi melalui kartu kuartet, anak dapat mengetahui informasi-informasi mengenai Konsumsi Jajanan Sehat. Permainan kartu kuartet ini dapat dimainkan dimana saja dan kapan saja, serta durasi sekali putaran permainan yang cukup singkat menjadikan kartu kuartet sebagai media yang praktis dan mudah sebagai permainan edukasi bagi siswa. Selain itu edukasi menggunakan kartu kuartet tidak memerlukan alat bantu tambahan untuk memainkannya sehingga memudahkan dalam permainan (Prasidya, 2017). Ditunjang dengan hasil konsultasi media melalui ahli, kartu kuartet memiliki judul yang singkat dan menarik serta mudah dipahami, informasi yang disampaikan mudah dipahami dengan sistematika konten dalam sajian yang cukup untuk dimengerti. Kartu kuartet Konsumsi Jajan Sehat juga memiliki daya tarik dan cukup dapat memberikan perubahan pada pemain, kemudian media kartu kuartet Konsumsi Jajanan Sehat memiliki jenis dan ukuran huruf, warna, tata letak, kecerahan, dan gambar yang menarik pada tampilannya. Media Kartu Kuartet Konsumsi Jajan Sehat juga memiliki petunjuk permainan yang dapat dipahami. Dalam kartu kuartet Konsumsi Jajanan Sehat, terdapat 5 subtopik yang dimana masing-masing topik memiliki 4 kartu dan 4 poin, kartu kuartet lebih mudah dipahami karena memiliki nomor poin, mulai dari 1 sampai 4, sehingga memudahkan pemain

untuk melihat dan menyebutkan poin pada topik (Expert Media, 2020). Permainan edukasi melalui kartu kuartet juga tidak memiliki batasan dalam permainan sehingga permainan edukasi melalui kartu kuartet dapat dimainkan sesering mungkin. Semakin sering kartu kuartet dimainkan, akan semakin sering pula anak terpapar pesan dan informasi mengenai Konsumsi Jajanan Sehat sehingga dapat berpengaruh pada pengetahuan siswa tersebut.