

ABSTRAK

Anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa, salah satu hal penting yang menjadi perhatian serius adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). Masih terdapatnya KLB keracunan pangan di sekolah disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya pengetahuan. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode *simulation game (quartet card)* terhadap peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat.

Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan pendekatan *one group pretest-posttest without control*. Dari populasi 206 siswa, diambil sampel sebanyak 55 responden dengan teknik *proportionate stratified random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala *guttman* sebanyak 28 pertanyaan untuk mengukur pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (50,90%) memiliki pengetahuan cukup dengan rata-rata skor *pre test* adalah sebesar 18,89 dengan SD 3,515 sedangkan setelah diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar (65,46%) memiliki pengetahuan baik dengan rata-rata skor *post test* adalah sebesar 22,18 dengan SD 3,037. Setelah dilakukan pendidikan kesehatan, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 3,29. Hasil uji *paired sample t-test* diperoleh *p value* $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara pengetahuan siswa sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan berupa *simulation game*. Disarankan dari penelitian ini adalah pihak sekolah dapat menerapkan pendidikan kesehatan dengan metode *simulation game (quartet card)* tidak hanya kepada siswa kelas V tetapi kepada seluruh siswa di SDN 071 Sukagalih Kota Bandung.

Kata Kunci : Pendidikan Kesehatan, Kartu Kuartet, Jajanan Sehat

Daftar Pustaka: 29 Buku, 20 Jurnal, 7 Skripsi, 7 Laporan (2009-2018)

ABSTRACT

Schoolchildren are the nation's next generation, one of the important things that becomes a serious concern is School Children Meals. There is still an KLB of food poisoning in schools caused by several factors, which is a lack of knowledge. The purpose of this study was to determine the effect of health education with the simulation game (quartet card) method on increasing students' knowledge about healthy snacks.

The research method used was a quasi experiment with a one group pretest-posttest without control approach. From a population of 206 students, 55 respondents were taken with the proportionate stratified random sampling technique. The instrument of this study used a guttman scale questionnaire of 28 questions to measure respondents' knowledge before and after being given health education. The data analysis technique used is paired sample t-test.

The results showed that before being given health education most (50.90%) had enough knowledge with an average pre test score of 18.89 with SD 3,515 while after being given health education most (65.46%) had good knowledge with the average post test score is 22.18 with SD 3.037. After conducting health education, there was an average increase of 3.29. The paired sample t-test results obtained p value 0,000 <0,05, so H_0 was rejected. Then it can be concluded that there is a significant difference between student knowledge before and after being given health education in the form of simulation games. It is recommended from this research that the school can apply health education with the simulation game (quartet card) method not only to fifth grade students but to all students at 071 Sukagalih Elementary School, Bandung.

Keywords : health education, quartet card, health snacks

Bibliography : 29 Books, 20 Journals, 7 Thesis, 7 Reports (2009-2018)