



Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan

Weni Enjelina*, Asih Febria Ningrum, Zulya Erda

Jurusan Kesehatan Lingkungan Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang. Jl. Arief Rahman Hakim, No. 1 Kecamatan Bukit Bestari Kota Tanjungpinang Kepulauan Riau, 29124. * E-mail: wenienjelina@gmail.com, Phone: +628117034488

Informasi Artikel

Diterima 11-03-2020
Disetujui 06-06-2023
Diterbitkan 30-09-2023

Kata Kunci

Permainan monopoli, pengetahuan, sikap, keamanan makanan jajanan, siswa sekolah dasar

e-ISSN
2613-9219

Akreditasi Nasional
SINTA 4

Keywords

Monopoly game, knowledge, attitude, food safety, elementary students

Corresponding author
wenienjelina@gmail.com

Abstrak

Latar belakang: Pengetahuan dan Sikap tentang keamanan makanan mempengaruhi tindakan siswa sekolah dasar dalam memilih makanan jajanan. Permainan monopoli merupakan media edukatif untuk memberikan informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang keamanan makanan jajanan. **Metode:** Penelitian pra eksperimen ini menerapkan desain *one group pretest and posttest*. Subjek penelitian adalah 38 siswa kelas 4 SDN 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang. Data pengetahuan dan sikap dikumpulkan menggunakan kuesioner, dan dianalisis secara bivariat menggunakan uji Wilcoxon. **Hasil:** Peningkatan rerata skor pengetahuan dan sikap siswa dari 7,58 dan 7,55 menjadi 8,26 dan 8,23 Hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan, masing-masing sebesar 21% ($p=0,013$) dan 31% ($p=0,002$). **Kesimpulan:** Modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar tentang keamanan makanan.

Abstract

Background: Knowledge and attitudes about food safety influence the actions of elementary school students in choosing snacks. Monopoly game is an educative media to provide information. This study aims to determine the effect of Monopoly game modifications on students' knowledge and attitudes about snack food safety. **Methods:** This pre-experimental study applied a one-group pretest and posttest design. The research subjects were 38 grade 4 students at SDN 013 One Roof, Tanjungpinang City. Knowledge and attitude data were collected using a questionnaire and analyzed bivariate-ly using the Wilcoxon test. **Results:** Increase in the mean scores of student's knowledge and attitudes from 7.58 and 7.55 to 8.26 and 8.23 This shows a significant increase in knowledge and attitudes, respectively 21% ($p=0.013$) and 31% ($p=0.002$). **Conclusion:** Modification of the Monopoly game can increase the knowledge and attitudes of elementary school students about food safety.

Penelitian diawali dengan melakukan pre-test pengetahuan dan sikap. Setelah itu, dilakukan permainan edukasi monopoli. Prosedur permainan monopoli diawali dengan membagikan permen sebagai pengganti uang dari permainan monopoli pada umumnya. Setiap kelompok menunjuk satu orang dari anggotanya untuk menjadi bidak atau pion. Siswa yang menjadi bidak berdiri pada kotak start. Putaran pertama, peserta hanya berlomba untuk melewati start. Putaran kedua, kelompok yang bidaknya menempati kotak dengan simbol tanda tanya, maka kelompok tersebut harus menjawab sebuah pertanyaan tentang keamanan makanan yang diajukan oleh peneliti. Jika jawaban benar maka kelompok itu akan diberikan sebuah permen, dan jika salah kelompok itu akan memberikan sebuah permen.

Kelompok yang bidaknya menempati kotak bergambar, siswa yang menjadi bidaknya harus membacakan tulisan-tulisan yang ada pada gambar tersebut. Tulisan yang ada pada kotak-kotak bergambar tersebut merupakan suatu informasi tentang keamanan makanan. Kelompok yang bidaknya menempati kotak bergambar rumah sakit, maka kelompok tersebut harus memberikan 3 buah permennya kepada peneliti sebagai biaya pengobatan. Kelompok dengan permen terbanyak yang akan menjadi pemenangnya. Permainan dilaksanakan selama 45 menit, sebanyak tiga kali putaran. Tahap akhir penelitian dilakukan post-test untuk mengetahui pengetahuan dan nilai sikap siswa setelah mendapat perlakuan permainan edukatif. Analisis data pengetahuan dan sikap siswa dilakukan dengan uji kenormalan distribusi data, dan dilanjutkan uji Wilcoxon Signed Rank karena tidak berdistribusi normal.

HASIL

Sampel yang menjadi subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas 4 SD dengan karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin di SDN 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang

Karakteristik	Kategori	Usia (Tahun)	Standar Deviasi
Usia	Termuda	9	1,38
	Tertua	14	
	Rata-rata	10	
	Total	38	
Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki – Laki	20	53
	Perempuan	18	47
	Total	38	100

Tabel 1 memperlihatkan bahwa sebagian besar (68%) responden berada pada usia 9 – 10 tahun dan sebagian besar (20%) berjenis kelamin laki-laki. Pengukuran tingkat pengetahuan dan sikap responden menggunakan instrumen kuesioner tentang keamanan makanan jajanan pada sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan melalui permainan edukatif. Data hasil pengetahuan sebelum penyuluhan permainan edukatif disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan dan Sikap Siswa sebelum dan sesudah permainan edukasi monopoli

Variabel	Sebelum Permainan			Setelah Permainan		
	Rerata	Min	Maks	Rerata	Min	Maks
Pengetahuan	7,58	5	10	8,26	6	10
Sikap	7,55	4	10	8,23	6	10

Tabel 2 memperlihatkan bahwa setelah dilakukan permainan edukasi monopoli, pengetahuan siswa mengalami peningkatan yaitu dari nilai rata-rata 7,58 meningkat menjadi 8,26. Begitu juga sikap mengalami peningkatan dari 7,55 menjadi 8,23. Pengetahuan dan sikap siswa dinilai dari pertanyaan yang diajukan pada setiap kotak monopoli dengan jumlah pertanyaan 10 pertanyaan untuk pengetahuan dan 10 pertanyaan untuk sikap. Distribusi pertanyaan dan jawaban responden disajikan pada Tabel 4 dan 5. Tabel 4 memperlihatkan bahwa pertanyaan tentang ciri kerusakan makanan jajanan serta bahaya makanan yang dihindari lalat hanya sedikit yang menjawab benar sebelum intervensi yaitu 23% dan 21%. Setelah intervensi meningkat menjadi 53% dan 42%.

Sikap siswa juga mengalami peningkatan setelah intervensi dengan permainan edukatif monopoli yang disajikan pada Tabel 5. Persentase sikap siswa sebelum intervensi masih rendah tentang kemasan makanan, pemanis buatan, pengawet dan prioritas harga dengan persentase responden menjawab benar 47%, 58%, 45% dan 39%. Setelah intervensi meningkat menjadi 68%, 71%, 63% dan 58%. Pengaruh permainan edukatif diketahui ada pengaruh permainan edukatif terhadap pengetahuan dan sikap keamanan makanan jajanan pada siswa SDN 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang.

Tabel 6. Uji wilcoxon signed rank test pengaruh permainan edukasi monopoli terhadap pengetahuan dan sikap siswa

Variabel	Mean	St. Deviasi	p
Pengetahuan	Pretest	7,58	0,0001*
	Posttest	8,26	
Sikap	Pretest	7,55	0,008*
	Posttest	8,23	

PEMBAHASAN

Siswa yang menjadi subjek penelitian berusia 9 s/d 14 Tahun dengan rata-rata berusia 10 tahun. Metode pembelajaran yang direkomendasikan pada anak usia 6 s/d 11 Tahun yaitu metode *chungking* (menggunakan gambar untuk mudah mengingat), kolaboratif dan menggunakan alat peraga sehingga anak bisa berpartisipasi secara aktif. Anak usia ini berada dalam tahap operasional konkrit yaitu aktivitas mental yang difokuskan pada objek – objek peristiwa nyata atau konkrit, sehingga edukasi dengan metode action dimana anak berperan langsung akan lebih mudah diingat dibandingkan dengan metode ceramah dimana siswa duduk hanya melihat dan mendengarkan [11].

Tabel 4. Distribusi Resonden dengan jawaban benar tentang pengetahuan makanan jajanan sebelum dan sesudah intervensi permainan monopoli

No.	Tema Pertanyaan	Jawaban Benar Resonden			
		Pre-test		Post-test	
		n	%	n	%
<i>Jenis Makanan Jajanan</i>					
1	Apakah Jenis/ccontoh makanan jajanan?	38	100%	38	100%
<i>Wadah/kemasan makanan Jajanan</i>					
2	Bagaimanakan wadah yang bersih dan aman dalam penyajian makanan jajanan?	36	95%	35	92%
<i>Kerusakan makanan jajanan</i>					
3	Apa ciri makanan jajanan kemasan yang sehat dan aman untuk dimakan	31	82%	36	95%
4	Apakah makanan kemasan yang bungkusnya sudah rusak/penyok masih boleh dimakan?	36	95%	37	97%
5	Apakah ciri makanan jajanan yang rusak/ tidak boleh dimakan lagi? (salah satu contoh makanan jajanan)	9	23%	20	53%
<i>Vektor pembawa penyakit</i>					
6	Apakah makanan jajanan yang dikerubungi semut masih boleh dimakan?	37	97%	36	95%
7	Apakah Makanan yang telah dihindangi lalat masih boleh dimakan?	8	21%	16	42%
<i>Bahan Tambahan Makanan</i>					
8	Apakah makanan yang berwarna terang dan mencolok sehat dan aman untuk dikonsumsi?	30	79%	33	87%
9	Apakah minuman yang menggunakan pemanis buatan aman dan sehat untuk dikonsumsi?	25	66%	27	71%
<i>Tempat/Lokasi Jualan</i>					
10	Bagaimana lokasi/tempat jualan makanan yang bersih dan aman?	38	100%	37	97%

Tabel 5. Distribusi Responden dengan Jawaban Benar tentang Sikap Siswa sebelum dan sesudah intervensi permainan monopoli

No.	Pertanyaan	Jawaban Benar Responden			
		Pre-test		Post-test	
		n	%	n	%
<i>Wadah/Kemasan makanan jajanan</i>					
1	Memilih makanan jajanan sebaiknya yang disajikan menggunakan wadah tertutup	37	97%	38	100%
2	Kalau membeli makanan jajanan kemasan dipilih yang bungkusnya menarik	18	47%	26	68%
3	Makanan yang bungkusnya sudah rusak masih boleh dimakan	36	95%	37	97%
<i>Kerusakan makanan jajanan</i>					
4	Sebaiknya jajanan yang dibeli adalah makanan yang tidak busuk atau bau	33	87%	34	89%
5	Membeli makanan sebaiknya memilih yang masih baru dan tidak bau tengik	37	97%	36	95%
<i>Bahan Tambahan Makanan</i>					
6	Memilih jajanan sebaiknya yang berwarna mencolok	34	89%	36	95%
7	Minuman dengan pemanis buatan lebih menyegarkan untuk dikonsumsi	22	58%	27	71%
8	Makanan yang menggunakan pengawet buatan boleh sering dimakan	17	45%	24	63%
<i>Lokasi/tempat jualan makanan jajanan</i>					
9	Setiap membeli jajanan sebaiknya memilih di tempat yang bersih	38	100%	37	97%
10	Sebaiknya kalau memilih makanan jajanan mengutamakan yang harganya murah	15	39%	22	58%

Permainan monopoli sesuai dengan metode pembelajaran tersebut. Media yang digunakan dalam bentuk gambar sehingga mudah diingat siswa. Permainan dilakukan secara berkelompok dengan semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam permainan, baik yang berperan sebagai bidak, maupun penjawab pertanyaan. Pada permainan apabila siswa menempati gambar yang bertanda silang dan merupakan larangan, maka siswa akan pindah ke kotak bergambar rumah dan wajib memberikan sejumlah permen kepada kelompok lawan, sebaliknya apabila siswa menempati gambar bertanda centang atau berupa perilaku sehat, maka kelompok tersebut mendapatkan permen dari kelompok lawan.

Pengetahuan siswa tentang ciri kerusakan makanan jajanan, bahaya vektor lalat dan pemanis buatan. ciri makanan jajanan yang sudah rusak atau tidak layak dimakan sebelum dilakukan intervensi masih rendah. Siswa sebelumnya hanya 9 orang menjawab benar tentang ciri kerusakan makanan jajanan, meningkat menjadi 20 orang setelah dilakukan intervensi. Setelah intervensi, siswa menjawab benar bahwa makanan yang rusak bisa diketahui dengan keberadaan jamur dan bakteri berdasarkan gambar pada monopoli yang menampilkan roti yang terdapat jamur dan bakteri yang apabila dimakan menyebabkan muntah dan diare. Makanan yang telah terkontaminasi jamur atau bakteri, walaupun masih terlihat utuh dan tidak berbau busuk tidak diizinkan untuk dikonsumsi, karena beresiko menyebabkan diare hingga keracunan [6].

Sebagian siswa juga sebelumnya masih menjawab bahwa makanan yang dihindari lalat, selama tidak dikerubungi masih boleh dikonsumsi. Setelah intervensi jumlah siswa yang menjawab benar meningkat. Perubahan jawaban siswa diasumsikan berdasarkan gambar pada permainan monopoli yang memperlihatkan lalat yang berada di kotoran dan sampah yang kemudian hinggap pada makanan. Pada permainan apabila siswa menempati gambar yang bertanda silang dan merupakan larangan, maka siswa wajib memberikan sejumlah permen kepada kelompok lawan. Selain ciri kerusakan dan vektor lalat, pengetahuan siswa tentang pemanis buatan juga meningkat. Gambar pada permainan monopoli yang memperlihatkan gambar seorang anak yang membawa botol minuman sendiri dan menghindari minuman kemasan merupakan perilaku sehat yang harus diikuti oleh siswa.

Sikap siswa sebelum intervensi masih rendah tentang kemasan makanan, pemanis buatan, pengawet dan prioritas harga. Siswa masih mengedepankan kemasan yang menarik, rasa yang enak dan harga yang murah dibandingkan segi kesehatannya, seperti penggunaan pemanis dan pengawet buatan. Akan tetapi setelah permainan edukatif monopoli jawaban benar siswa meningkat, diasumsikan bahwa siswa memahami dan menyetujui untuk menjadikan kesehatan makanan sebagai prioritas utama dalam pemilihan makanan yang akan dikonsumsi.

Perubahan sikap siswa ini didasarkan pada gambar-gambar pada permainan monopoli. Salah satu gambar permainan monopoli memperlihatkan seorang anak yang mengkonsumsi minuman yang dikemas menarik dan murah, akan tetapi tidak memiliki label BPOM. Siswa yang sampai pada kotak tersebut akan mendapat penjelasan dan selanjutnya pindah ke kotak rumah sakit. Kelompok siswa

tersebut kemudian memberikan sejumlah permen pada kelompok lawan sesuai catatan pada kotak.

Nilai sikap responden setelah diberikan penyuluhan dengan metode permainan edukatif sebagian besar meningkat karena responden sudah bisa menangkap seluruh hal positif yang mereka dapatkan dari intervensi. Setelah pengetahuan mereka cukup, emosional mereka bereaksi dengan stimulus yang ada [7].

Ada pengaruh permainan edukatif terhadap pengetahuan dan sikap keamanan makanan jajanan pada siswa SDN 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang. Peningkatan pengetahuan siswa merupakan hasil dari pemberian informasi dengan metode permainan edukatif monopoli. Permainan ini sudah dimodifikasi agar bisa dimainkan secara berkelompok. Pemberian penyuluhan dengan metode ini terletak pada gambar di papan monopoli dan pertanyaan-pertanyaan tentang keamanan makanan.

Pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui indera penglihatan dan indera pendengaran [12]. Pada metode permainan ini alat indera yang paling berperan adalah indera penglihatan. Permainan ini dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi dan imajinasi anak kemudian anak tersebut diharapkan mulai belajar menerapkan hal yang dipelajari sehingga akhirnya dapat membentuk pengetahuan dan sikap yang baik dalam pemilihan makanan jajanan yang aman.

Permainan edukasi lain yaitu ular tangga juga sudah dikembangkan dan terbukti dapat lebih meningkatkan pengetahuan siswa [13]. Ular tangga yang dibuat dimodifikasi dengan mengubah tulisan dalam kotak, kemudian tetap dimainkan seperti biasa. Permainan monopoli pada penelitian ini tidak hanya dimodifikasi bentuk dan tulisan di dalam kotak saja, akan tetapi dibuat besar dan dimainkan secara langsung dengan siswa sebagai bidak nya. Permainan ini mengajak siswa beraksi langsung, sehingga lebih mengingat isi dari masing-masing kota yang berkaitan dengan keamanan makanan jajanan.

Sikap adalah pandangan, pendapat, tanggapan ataupun penilaian dan juga perasaan seseorang terhadap stimulus atau objek yang disertai dengan kecenderungan untuk bertindak [14]. Pada penelitian ini stimulus yang digunakan kepada responden adalah metode permainan edukatif monopoli. Hal itu lah yang mendukung terjadinya perubahan sikap pada sebagian besar responden. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian tentang penggunaan alat permainan edukatif ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan [13].

Perubahan sikap pada dasarnya dipengaruhi oleh faktor pengetahuan dan keyakinan/kepercayaan yang didapatkan dari hasil penginderaan, yang salah satunya didapatkan dengan proses belajar. Banyak faktor yang mempengaruhi orang untuk bersikap yaitu pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, institusi atau lembaga pendidikan dan lembaga agama, serta faktor emosi dalam diri individu tersebut [15]. Ketidaktahuan tentang bahan makanan dapat menyebabkan pemilihan makanan yang salah dan rendahnya pengetahuan akan menyebabkan sikap masa bodoh terhadap makanan tertentu.

Pengetahuan rendah dapat menyebabkan sikap negatif dari seseorang. Sikap seseorang akan mempengaruhi pengetahuan yang dimiliki. Responden dengan sikap positif kemungkinan memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang makanan jajanan dibandingkan dengan responden yang memiliki sikap negatif [16].

KESIMPULAN

Permainan monopoli yang dimodifikasi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan pada siswa tentang ciri kerusakan makanan jajanan, kemasan makanan, bahaya vektor lalat, pemanis buatan dan prioritas harga. Peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan, masing-masing sebesar 21% ($p=0,013$) dan 31% ($p=0,002$). Permainan ini dapat menjadi salah satu media yg baik dalam intervensi pengetahuan dan sikap siswa terkait makanan jajanan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Negeri 013 Satu Atap Kota Tanjungpinang atas izinnya beserta guru dan siswa SD atas kerjasama yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alhidayati, A.S.Efendi, A.Hakim. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Pemilihan Makanan Jajanan Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 145 Pekanbaru Tahun 2017. *Collaborative Medical Journal (CMJ)*. 2018; 1 (2): 45-57
- [2] Khusna N, H.B. Setiaji, Z. Sahli. Pengaruh Penyuluhan Tentang Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan*. 2014; 5 (1): DOI: <http://dx.doi.org/10.26630/jk.v5i1.64>
- [3] BPOM RI. Kampanye akbar Ayo Sadar Makanan Aman (ASPA) wujudkan derajat kesehatan yang optimal [Internet]. 2017 [sitasi 2 Januari 2018]. Dikutip dari: <http://bpom.go.id>
- [4] Syarifah P. BPOM: Masih Banyak Jajanan Sekolah Kurang Bersih [Internet]. 27 April 2017 [cited 2018 Jan 2]. Dikutip dari: <http://m.liputn6.com/>
- [5] Notoatmojo S. Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni. Jakarta: Rineka Cipta. 2011.
- [6] Warlenda, S.V, Desnovianti. Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Praktek Pemilihan Makanan Jajanan Di Sekolah Dasar Negeri 29 Pekanbaru Tangkerang Selatan Bukit Raya Tahun 2017. *Jurnal Photon*; 2018 : 8 (2); 95-100
- [7] Triwijayati A, Etsa AS, Yudi S, Maria LL. Anak Dan Jajanan Sekolah: Program Pemberdayaan Kesehatan Anak Sekolah Dalam Perspektif Pemerintah Daerah. *Jurnal MKMI*. 2016; 12 (3); DOI: <http://dx.doi.org/10.30597/mkmi.v12i3.1078>
- [8] Putri Aprinaria. Perbedaan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar tentang Keamanan Makanan Jajanan Sekolah Setelah Mendapat Penyuluhan dengan Menggunakan Strategi Berbeda (Media Permainan Edukatif Ular Tangga dan Metode Ceramah) di SD N Soropadan Karangasem Surakarta [Thesis]. Universitas Muhammadiyah Surakarta; 2013. Available from: <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/27258>
- [9] Eri V, Sapja A, Kusnandar. Pengaruh Teknik Bernyanyi dan Permainan Kartu Bergambar terhadap Sikap dan Perilaku Gizi pada Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal MKMI*. 2018; 14 (2); DOI: <http://dx.doi.org/10.30597/mkmi.v14i2.3884>
- [10] PGSDblog. Karakteristik Siswa Anak Kelas IV SD [Internet]. Persatuan Guru SD. 2017. Available from: <https://pgsdblog.com>
- [11] Syah, Muhibbin. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2016
- [12] Notoatmodjo S. Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta. 2012.
- [13] Irma Handayani, Zulhaida Lubis Eya. Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah Dan Sayur Pada Siswa Mts-S Almanar Kecamatan Hamparan Perak. *JUMANTIK*. 2018;3(1).
- [14] Notoatmojo S. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. In: Rineka Cipta. 2003.
- [15] Saifuddin Azwar. Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya. 2013.
- [16] Febryanto, M.A.B. Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Perilaku Konsumsi Jajanan Di Mi Sulaimaniyah Jombang. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*; 2016: 1(1) : 7-17