

## Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 001 Samarinda Seberang

Helda Oktafiani<sup>1\*</sup>, Sri Sunarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.

\*Kontak Email: [heldaoktafiani02@gmail.com](mailto:heldaoktafiani02@gmail.com)

Diterima: 23/07/2019

Revisi: 04/09/2019

Diterbitkan: 30/04/2020

### Abstrak

**Tujuan Studi** : Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di sekolah dasar negeri 001 Samarinda Seberang.

**Metodologi** : Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experiment study*) dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Simple Random Sampling* atau sampel acak dengan sampel penelitian sebanyak 47 orang. Pengumpulan data menggunakan angket penelitian.

**Hasil** : Hasil penelitian, ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media *puzzle* terhadap pengetahuan siswa tentang gizi seimbang, dan tidak ada pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media *puzzle* terhadap sikap siswa tentang gizi seimbang. Pengetahuan *p value* (0,000) dan sikap *p value* (0,752).

**Manfaat** : Diharapkan agar pihak sekolah menggunakan media *puzzle* untuk Promosi Kesehatan di UKS dan bagi siswa, diharapkan agar siswa dapat aktif dalam memperoleh informasi terkait kesehatan yang diberikan oleh guru maupun petugas kesehatan dan penyuluh serta saling mengingatkan dalam menjaga kesehatan

### Abstract

**Purpose of study** : The purposes of this research are to determine the effect of *puzzle* media on knowledge and attitude about attitudes about balanced nutrition in 4th grade students at SD Negeri 001 Samarinda Seberang.

**Methodology** : This research method uses quasi-experimental research method, with the pretest-posttest control group design. Sampling in this study using simple random sampling technique with sample of 47 people. data collection using a research questionnaire.

**Results** : The result, there is a effect of health education by using *puzzle* media on student knowledge about balanced nutrition, and there is no effect health education by using *puzzle* media on student attitude about balanced nutrition.

**Applications** : It is hoped that the school uses media puzzles for Health Promotion in UKS and for students, it is hoped that students can be active in obtaining health-related information provided by teachers and health workers and extension agents and reminding each other in maintaining health

**Kata Kunci** : *Pengetahuan, Sikap, Gizi Seimbang, Media Puzzle*

### 1. PENDAHULUAN

Permasalahan kesehatan yang dihadapi Indonesia pada saat ini ialah terkait dengan permasalahan gizi. Pada tahun 2015 World Health Organization (WHO) memberitakan bahwa status gizi anak di dunia dengan kisaran 13,9% pada tingkat kekurusan, sebanyak 93,4 juta anak mengalami hal tersebut dan 215 juta anak diseluruh dunia mengalami stunting pada tahun 2000 (Latif, 2017). Selain itu, anak-anak dan remaja yang menderita kelebihan berat badan dan obesitas merupakan masalah kesehatan serius di Amerika Serikat. Dilaporkan bahwa sekitar 17% anak-anak dan remaja, berusia 2–19 tahun, di AS memerangi obesitas (Moss, 2012).

Masalah kegemukan di Indonesia pada anak usia 5-12 tahun masih termasuk pada kategori tinggi yakni 18,8%, yang terdiri dari sangat gemuk 8,8% dan gemuk 10,8%. Tingkat kegemukan terkecil terdapat di Provinsi Nusa Tenggara Timur (8,7%) dan terbesar di DKI Jakarta (30,1%). Tingkat kurus pada anak usia 5-12 tahun ialah 11,2% yang terdiri dari sangat kurus sekitar 4,0% dan kurus sekitar 7,2%. Bali memiliki tingkat sangat kurus paling rendah yaitu 2,3% dan Nusa Tenggara Timur paling tinggi yaitu 7,8%. Tingkat pendek pada anak usia 5-12 tahun ialah 30,7% yaitu 12,3% sangat pendek dan 18,4% pendek. DI Yogyakarta memiliki tingkat sangat pendek terendah yaitu 14,9% dan tertinggi terdapat di Papua sekitar 34,5% (Risksdas, 2013).

Berdasarkan status gizi anak usia 5-12 tahun di Kota Samarinda, tingkat kegemukan anak masih tinggi yaitu 23,9% yang terdiri dari 17,0% anak mengalami kegemukan dan 6,9% anak menderita obesitas. Tingkat kekurusan anak sebesar 9,6% terdiri dari kurus 7,1% dan sangat kurus 2,5%. Tingkat anak pendek sebesar 26% terdiri dari pendek 16,4% dan sangat pendek 9,6% (Risksdas Bali, 2013). Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Samarinda tahun 2017, Puskesmas Baqa

menduduki peringkat pertama masalah status gizi tertinggi di Kota Samarinda (Dinkes Kota Samarinda, 2017). Dan berdasarkan hasil penilaian status gizi peserta didik Sekolah Dasar wilayah kerja Puskesmas Baqa kota Samarinda tahun 2017, terdapat 152 anak mengalami status gizi kurang, terdiri dari pendek 56 anak dengan persentase 31,8%, sangat pendek 30 anak dengan persentase 17%, kurus 35 anak dengan persentase 19,8%, sangat kurus 31 anak dengan persentase 17,6% dan sebanyak 24 anak mengalami status gizi lebih yaitu terdiri dari gemuk 15 anak dengan persentase 8,5% dan obesitas 9 anak dengan persentase 5,1% (Puskesmas Baqa, 2017).

SDN 001 merupakan sekolah yang termasuk dalam wilayah kerja Puskesmas Baqa. Dan berdasarkan data status gizi peserta didik sekolah dasar wilayah kerja Puskesmas Baqa tahun 2017, masalah status gizi anak di SDN 001 yaitu sebanyak 9 anak mengalami status gizi pendek dan 6 orang anak mengalami status gizi sangat pendek, 3 orang anak mengalami status gizi kurus dan 1 orang anak sangat kurus, 1 anak mengalami status gizi gemuk dan 1 anak mengalami obesitas. Dari 11 sekolah yang termasuk dalam wilayah kerja Puskesmas Baqa, SDN 001 termasuk 3 sekolah tertinggi dengan masalah status gizi (Puskesmas Baqa, 2017). Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian di SDN 001 wilayah kerja Puskesmas Baqa.

Pemahaman tentang gizi yang anak-anak miliki pada umumnya dapat mempengaruhi perilaku mereka secara tidak langsung yang akhirnya berakibat pada status gizi mereka. Slovenia memiliki anak-anak yang mempunyai pengetahuan gizi baik, sehingga perilaku makan mereka lebih sehat dibandingkan dengan anak yang pengetahuan gizinya kurang (Yulia, 2018). Pengetahuan anak tentang gizi dapat ditingkatkan melalui pendidikan gizi. Untuk memfasilitasi pemahaman anak-anak usia sekolah pendidikan yang diberikan bisa dilakukan melalui permainan *puzzle* (Laili, 2018). Hasil penelitian Nuryanto menunjukkan bahwa ada pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan anak Sekolah Dasar tentang gizi anak sekolah (Nuryanto, 2015). Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian di SD Negeri 06 Poasia yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pengetahuan dan sikap siswa mengenai gizi seimbang sebelum dan setelah diberikan pengarahan berbantuan media promosi *puzzle* gizi yaitu terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap gizi siswa setelah dilakukan pengarahan tersebut (Hikmawati, 2016).

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SDN 001 Samarinda Seberang dan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap sikap tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SDN 001 Samarinda Seberang.

## 2. METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan ialah eksperimen semu (*quasi experiment study*) dengan rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok yang diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* sebagai kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan menggunakan media *puzzle* sebagai kelompok pembanding (kontrol).

Sampel dalam penelitian ialah siswa kelas IV. Jumlah populasi pada penelitian ini yaitu 90 orang dan sampel yang berjumlah 47 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ialah *Simple Random Sampling*. Instrumen yang digunakan pada penelitian yaitu berupa angket. Angket menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likert*. Data yang digunakan ialah berupa data primer yang didapat dari angket penelitian serta data sekunder. Uji validitas dilakukan di Puskesmas Harapan Baru Samarinda Seberang oleh Ibu Badariah Hamzah, S.ST selaku ahli gizi di Puskesmas Harapan Baru Samarinda Seberang. Hasil dari uji validitas angket penelitian adalah layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian dengan revisi sesuai saran dan hasil uji validitas media *puzzle* adalah layak untuk selanjutnya digunakan dalam penelitian tanpa revisi. Uji normalitas data menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi normal. Uji *wilcoxon test* digunakan sebagai uji statistik pada penelitian ini.

### 2.1 Tabel

#### 1. Karakteristik Responden

Tabel 1: Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Karakteristik	Kelompok			
		Eksperimen		Kontrol	
		n=47	%	n=47	%
1	Jenis Kelamin				
2	Siswa Laki-laki	25	53	24	51
3	Siswa Perempuan	22	47	23	49
	Total	47	100	47	100

Sumber : Data Primer 2019

2. Analisis Univariat

Tabel 2 :Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol Tentang Gizi Seimbang menggunakan Pretest dan Posttest

Kelompok Eksperimen					
No	Kategori	Frekuensi	Pretest Persentase%	Frekuensi	Posttest Persentase%
1	Baik (>75%)	34	72.3%	44	93.6%
2	Cukup (50% - 75%)	13	27.7%	3	6.4%
3	Kurang (<50%)	0	0%	0	0%
Total		47	100%	47	100%
Kelompok Kontrol					
No	Kategori	Frekuensi	Pretest Persentase%	Frekuensi	Posttest Persentase%
1	Baik (>75%)	27	57.4%	27	57.4%
2	Cukup (50% - 75%)	19	40.4%	19	40.4%
3	Kurang (<50%)	1	2.1%	1	2.1%
Total		47	100%	47	100%

Sumber : Data Primer 2019

Tabel 3 :Distribusi Frekuensi Nilai Sikap Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol Tentang Gizi Seimbang menggunakan Pretest dan Posttest

Kelompok Eksperimen					
No	Kategori	Frekuensi	Pretest Persentase%	Frekuensi	Posttest Persentase%
1	Baik (>75%)	25	53.2%	27	57.4%
2	Cukup (50% - 75%)	22	46.8%	20	42.6%
3	Kurang (<50%)	0	0%	0	0%
Total		47	100%	47	100%
Kelompok Kontrol					
No	Kategori	Frekuensi	Pretest Persentase%	Frekuensi	Posttest Persentase%
1	Baik (>75%)	24	51.1%	24	51.1%
2	Cukup (50% - 75%)	23	48.9%	23	48.9%
3	Kurang (<50%)	0	0%	0	0%
Total		47	100%	47	100%

Sumber : Data Primer, 2019

3. Analisis Bivariat

a. Pengetahuan Siswa

Tabel 4:Uji Perbedaan Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pengetahuan Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol menggunakanPretest dan Posttest Tentang Gizi Seimbang

No	Kelompok Eksperimen		P
	Pretest – Posttest		
	N	Mean Rank	

<b>1</b>	Negative Ranks	3 <sup>a</sup>	13.17	0.000
<b>2</b>	Positive Ranks	24 <sup>b</sup>	14.10	
<b>3</b>	Ties	20 <sup>c</sup>		
	Total	47		
Kelompok Kontrol Pretest – Posttest				<i>P</i>
		<i>N</i>	Mean Rank	
<b>1</b>	Negative Ranks	4 <sup>a</sup>	3.50	0.558
<b>2</b>	Positive Ranks	4 <sup>b</sup>	5.50	
	Ties	39 <sup>c</sup>		
	Total	47		

Sumber : Data Primer 2019

b. Sikap Siswa

Tabel 5 Uji Perbedaan Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Sikap Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol menggunakan Pretest dan Posttest Tentang Gizi Seimbang

<b>Kelompok Eksperimen</b>			<i>P</i>
Pretest – Posttest			
	<i>N</i>	Mean Rank	
<b>Negative Ranks</b>	21 <sup>a</sup>	22.29	0.752
<b>Positive Ranks</b>	23 <sup>b</sup>	22.70	
<b>Ties</b>	3 <sup>c</sup>		
<b>Total</b>	47		
Kelompok Kontrol			<i>P</i>
Pretest – Posttest			
	<i>N</i>	Mean Rank	
<b>Negative Ranks</b>	4 <sup>a</sup>	2.50	0.256
<b>Positive Ranks</b>	4 <sup>b</sup>	6.50	
<b>Ties</b>	39 <sup>c</sup>		
<b>Total</b>	47		

Sumber : Data Primer, 2019

**3. HASIL DAN DISKUSI**

1. Pengetahuan

Tingkat pengetahuan siswa kelas IV pada kelompok eksperimen tentang gizi seimbang mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat pada saat *pretest* siswa kelas IV memiliki tingkat pengetahuan (cukup) sebesar 27,7% sebanyak 13 orang sedangkan pada saat *posttest* tingkat pengetahuan (cukup) menjadi 6,4% yaitu berkurang menjadi 3 orang. Pada kategori baik, pengetahuan (baik) pada saat *pretest* berjumlah 34 orang (72,3%), meningkat menjadi 44 orang (93,6%) pada saat *posttest*. Pada kelompok kontrol tingkat pengetahuan siswa kelas IV tentang gizi seimbang antara *pretest* dan *posttest* tidak mengalami peningkatan atau tetap, dapat dilihat pada saat *pretest* siswa kelas IV yang memiliki tingkat pengetahuan (kurang) yakni 1 orang (2,1%), (cukup) yakni sebanyak 19 orang (40,4%), dan (baik) yakni sebanyak 27 orang (57,4%) sedangkan pada saat *posttest* besar persentasenya adalah sama yang berarti bahwa tidak ada perubahan sikap siswa.

2. Sikap

Sikap siswa kelas IV pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest* tentang gizi seimbang, dapat dilihat pada saat *pretest* siswa kelas IV yang termasuk kategori sikap (cukup) yakni sebanyak 22 orang (46,8%), sedangkan pada saat *posttest* kategori sikap (cukup) berkurang menjadi 20 orang (42,6%). Pada kategori baik, sikap (baik) pada saat *pretest* berjumlah 25 orang (53,2%), meningkat menjadi 27 orang (57,4%) pada saat *posttest*. Pada kelompok kontrol sikap siswa kelas IV tidak mengalami peningkatan atau tetap antara *pretest* dan *posttest* tentang gizi seimbang, dapat dilihat pada saat *pretest* siswa kelas IV yang memiliki sikap (cukup) yakni sebanyak 23 orang (48,9%), dan (baik) yakni sebanyak 24 orang (51,1%) sedangkan pada saat *posttest* hasilnya menunjukkan besar persentase yang sama.

a. Analisis Bivariat

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pengetahuan Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol menggunakan Pretest dan Posttest Tentang Gizi Seimbang

Proses yang terjadi sesudah seseorang melakukan suatu penginderaan pada suatu objek tertentu menghasilkan adanya sebuah pengetahuan. Melalui panca indera manusia, yakni indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba, penginderaan dapat terjadi (Djafar, 2014). Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* terhadap pengetahuan

siswa tentang gizi seimbang. Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan *puzzle* tentang gizi seimbang terhadap pengetahuan siswa kelas IV pada kelompok eksperimen.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian di SDN 067690 Medan yang menunjukkan bahwa pendidikan gizi melalui *game puzzle* mampu meningkatkan pengetahuan tentang pola makan seimbang pada anak sekolah (Demitri, 2015). Hasil penelitian di SD Negeri 06 Poasia menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media promosi *puzzle* gizi tentang gizi seimbang yaitu pengetahuan siswa sebelum dan setelah diberikan pengarah dengan media promosi *puzzle* gizi mengalami peningkatan (Hikmawati, 2016). Penelitian lain tentang media *puzzle* dalam meningkatkan pengetahuan tentang menyikat gigi pada siswa SDN 005 Samarinda. Hasil dari penelitian yang dilakukan di SDN 005 Samarinda menunjukkan bahwa ada efek kesehatan pendidikan dengan metode permainan *puzzle* pada menyikat gigi terhadap perubahan pengetahuan untuk siswa kelas satu di SDN 005 Samarinda (Laili, 2018).

Media digunakan sebagai alat bantu dalam promosi kesehatan. Media tersebut dapat dilihat, didengar, diraba, dicium atau dirasa untuk mempermudah komunikasi serta penyampaian informasi tentang kesehatan (Sunarti, 2016). *Puzzle* sebagai suatu media yang berbentuk gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar, bertujuan agar mampu mengasah kekuatan pikiran, olahraga, kesabaran, dan mengetahui kemampuan untuk berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga bisa disebut sebagai pertunjukan edukasi karna bukan hanya dapat bermain melainkan juga mampu mempertajam otak serta melatih antara ketangkasan pikiran dan tangan (Laili, 2018). Bermain *Puzzle* memiliki manfaat untuk mengembangkan keterampilan anak terhadap penyelesaian suatu masalah (Elfanany, 2013). *Puzzle* bersifat meningkatkan keingintahuan anak-anak, menjadi alat bantu yang efektif untuk menginformasikan atau mengevaluasi pengetahuan anak melalui gambar. Melalui media *puzzle*, anak akan belajar menyelidiki suatu permasalahan dengan mengidentifikasi petunjuk berdasarkan potongan gambar yang ada, seperti bentuk, warna, tekstur, lalu mempertimbangkan letak posisinya secara tepat (Jamil, 2012).

Menurut teori Edgar Dale apa yang dipelajari itu akan meningkatkan ingatan sebesar 90% dipraktikkan atau dilakukan (Sudjana, 2009). Suatu siasat yang akurat untuk memfasilitasi kemampuan nyata. Pengalaman belajar melalui petunjuk visual seperti grafik, gambar, atau bagan akan memudahkan siswa dalam memahami berbagai perkembangan atau struktur pada bagan serta petunjuk visual lainnya. Edgar Dale menyimpulkan bahwa berdasarkan pengalaman langsung ataupun tidak langsung maka pengetahuan itu akan didapatkan. Objek yang dipelajari secara langsung akan menghasilkan pengetahuan yang semakin konkret, sementara jika objek yang dipelajari semakin tidak langsung, maka pengetahuan yang diperoleh siswa akan semakin abstrak (Sugiyono, 2015).

Berdasarkan hasil observasi, sekolah belum memiliki media *puzzle* pada bidang kesehatan dan pada saat penelitian ketika bermain *puzzle* anak-anak sangat antusias untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* yang berisi materi tentang gizi seimbang sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa *puzzle* bisa dijadikan salah satu media untuk menyampaikan informasi tentang kesehatan.

Tingkat pengetahuan siswa kelas IV pada kelompok kontrol tidak mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest* tentang gizi seimbang, dapat dilihat pada saat *pretest* siswa kelas IV yang mempunyai tingkat pengetahuan (kurang) yakni 1 orang (2,1%), (cukup) yakni sebanyak 19 orang (40,4%), dan (baik) yakni sebanyak 27 orang (57,4%), sedangkan pada saat *posttest* tidak mengalami peningkatan atau tetap. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh nilai signifikansi 0,558 ( $p > 0,05$ ), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi peningkatan pengetahuan tentang gizi seimbang pada siswa Kelas IV pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan.

Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* terbukti meningkatkan pengetahuan siswa tentang gizi seimbang dan berdasarkan hasil observasi sekolah belum memiliki media promosi kesehatan menggunakan media *puzzle* sehingga *puzzle* bisa menjadi salah satu media atau pilihan media untuk membuat promosi kesehatan.

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Sikap Responden Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol menggunakan *Pretest* dan *Posttest* Tentang Gizi Seimbang, Notoatmodjo (2013) menyebutkan sikap ialah reaksi atau tanggapan seseorang yang belum terbuka pada suatu stimulus atau objek dan belum sebagai suatu kegiatan atau aktivitas (Djafar, 2014). Pada penelitian ini peneliti menggunakan media *puzzle* terhadap sikap siswa tentang gizi seimbang. Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test*, diperoleh nilai signifikansi 0,752 ( $p > 0,05$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode permainan *puzzle* tentang gizi seimbang terhadap sikap siswa kelas IV pada kelompok eksperimen.

Hasil penelitian ini tidak sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 06 Poasia yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media promosi *puzzle* gizi tentang gizi seimbang terhadap sikap siswa yaitu terjadi peningkatan sikap sebelum dan sesudah diberikan pengarah dengan media promosi *puzzle* gizi (Hikmawati, 2016). Hasil penelitian di SD



Negeri 1 Mawasangka menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan edukatif SUKATA terhadap sikap siswa yakni terjadi peningkatan sikap mengenai pencegahan penyakit cacangan sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan menggunakan permainan SUKATA (Suluwi, 2017). Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa ada pengaruh intervensi promosi gemar makan ikan dengan menggunakan media *puzzle* dalam membangun sikap yang positif pada anak usia sekolah terhadap konsumsi ikan. Setelah intervensi promosi gemar makan ikan dengan menggunakan media *puzzle*, sebanyak 98,1% subyek menunjukkan sikap gemar makan ikan (Prameswari, 2018).

Menurut Azwar (2013:17) pengalaman pribadi, pengaruh yang dianggap penting dari orang lain, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan lembaga keagamaan, serta faktor emosional merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi sikap terhadap objek sikap. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap seseorang tidak bisa dipengaruhi oleh suatu media saja seperti media permainan *puzzle* karena sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor.

Berdasarkan hasil survei, sekolah belum memiliki media pendidikan kesehatan tentang gizi seimbang. Selain itu, sebagian besar responden sebelum berangkat ke sekolah memiliki kebiasaan tidak sarapan pagi terlebih dahulu. Perilaku sarapan pagi pada siswa sekolah bisa saja dipengaruhi oleh pekerjaan ibu, pekerjaan ayah dan tidak tersedianya sarapan dirumah. Hasil penelitian di SD Kelurahan Kemiling Permai menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara sikap gizi, pekerjaan ibu, pendidikan ayah, pendidikan ibu dengan perilaku sarapan pagi anak SD di Kelurahan Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung Tahun 2013. Faktor yang paling dominan berhubungan dengan perilaku sarapan pagi anak SD di Kelurahan Kemiling Permai, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung adalah ketersediaan makanan sarapan pagi di rumah (Meriska, 2013).

Sikap siswa kelas IV pada kelompok kontrol tentang gizi seimbang tidak mengalami peningkatan atau tetap antara *pretest* dan *posttest*, terlihat pada saat *pretest* siswa kelas IV yang mempunyai sikap (cukup) yakni sebanyak 23 orang (48,9%), dan sikap (baik) yakni sebanyak 24 orang (51,1%) sedangkan pada saat *posttest* hasil persentasenya menunjukkan nilai dengan besar yang sama. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* diperoleh nilai signifikansi 0,256 ( $p > 0,05$ ), dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi peningkatan sikap tentang gizi seimbang pada siswa Kelas IV pada kelompok kontrol baik sebelum ataupun setelah diberikan pendidikan kesehatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa, Ada pengaruh media *puzzle* terhadap pengetahuan tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SDN 001 Samarinda Seberang, Tidak ada pengaruh media *puzzle* terhadap sikap tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SDN 001 Samarinda Seberang.

#### REFERENSI

- Baqa P. Hasil Penilaian Status Gizi Peserta Didik Sekolah Dasar. Samarinda; 2017.
- Demitri A, Nasution E, Aritonang E. Pengaruh Pendidikan Gizi Tentang Pola Makan Seimbang Melalui Game Puzzle Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak SDN 067690 Kota Medan. 2015
- Elfanany B. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Araska; 2013.
- Hikmawati Z, Yasnani, Sya'ban AR. Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Promosi Puzzle Gizi Terhadap Perilaku Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 06 Poasia Kendari Tahun 2016.
- Kota DK. Laporan Bulanan Puskesmas. Samarinda; 2017.
- Laili SI, Ningsih SM. THE EFFECT OF NUTRITIONAL EDUCATION THROUGH PUZZLE GAMES TO CHILDREN 'S PERCEPTION ABOUT SNACKS SELECTION. 2018;2.
- Latif RVN, Istiqomah N. Determinan Stunting Pada Siswa Sd Di Kabupaten Pekalongan. Unnes J Public Heal 2017;6(1):68.
- Meriska I, Pramudho K, Murwanto B. Perilaku Sarapan Pagi Anak Sekolah Dasar. 2013
- Moss A, Smith S, Null D, Long Roth S, Tragoudas U. Farm to School and Nutrition Education: Positively Affecting Elementary School-Aged Children's Nutrition Knowledge and Consumption Behavior. Child Obes [Internet]. 2013;9(1):51–6.
- Prameswari GN. Promosi Gizi Terhadap Sikap Gemar Makan Ikan Pada Anak Usia Sekolah. 2018
- Riskesdas Provinsi Bali. Riset kesehatan dasar dalam angka provinsi bali. 2013. 107-113 p.
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Trisnowati H, Sunarti S. Optimalisasi peran mahasiswa dalam penerapan kawasan tanpa rokok. 2016;(1).
- Yulia C, Khomsan A, Sukandar D, Riyadi H. Gambaran Perilaku Gizi Anak Usia Sekolah Dasar di Kota Bandung. 2018;7(1):9–17.