

LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	JADWAL KEGIATAN PENELITIAN	
	Kegiatan	Tanggal/Bulan/Tahun
1.	Pengajuan dan ACC judul skripsi	28 Juli 2023
2.	Pengambilan data di SDN 2 Sidorahayu	10 Agustus 2023
3.	Penyusunan dan konsul skripsi BAB 1-3	18 Agustus-25 Oktober 2023
4.	Seminar proposal	30 Oktober 2023
5.	Revisi dan ACC skripsi	Januari-Februari 2024
6.	Uji Validitas Kuisisioner dan Media	8 Januari 2024
7.	Penelitian	12 Maret – 23 Maret 2024
8.	Konsul hasil penelitian	03 April – 24 April
9.	Seminar hasil	2 Mei 2024

Lampiran 2 Naskah PSP**INFORMED CONSENT**

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa saya telah mendapat penjelasan secara rinci dan telah mengerti mengenai penelitian yang akan dilakukan oleh **Christabel Engelberta** dengan judul **"Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa "UTANG SASA" Terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Anak Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang"**

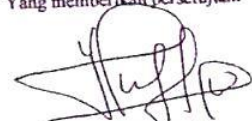
Saya memutuskan setuju untuk ikut berpartisipasi pada penelitian ini secara sukarela tanpa paksaan. Bila selama penelitian ini saya menginginkan mengundurkan diri, maka saya dapat mengundurkan sewaktu-waktu tanpa sanksi apapun

Malang, tgl, 12/2/2024
Mengetahui
Ketua Pelaksana Penelitian



(Christabel Engelberta)

Malang, tgl, 12/2/2024
Yang memberikan persetujuan


(Yoga Kody A.)

Malang, tgl, 12/2/2024
Saksi



(Andini M.M.)

Lampiran 3 Informed Consent


Persetujuan Setelah Penjelasan (*Informed Consent*):

- Saya Christabel Engelberta adalah peneliti dari Poltekkes Kemenkes Malang Jurusan Sarjana Terapan Promosi Kesehatan, dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa "UTANG SASA" Terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Anak Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang" dengan beberapa penjelasan sebagai berikut :
1. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan edukasi tentang buah dan sayur melalui metode permainan ular tangga raksasa.
 2. Anda dilibatkan dalam penelitian karena anak usia sekolah dasar kelas V masih tergolong kategori cukup dalam pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur. Keterlibatan anda dalam penelitian ini bersifat sukarela.
 3. Seandainya anda tidak menyetujui cara ini maka anda dapat memilih cara lain yaitu mengundurkan diri atau anda boleh tidak mengikuti penelitian ini sama sekali. Untuk itu anda tidak akan dikenai sanksi apapun
 4. Penelitian ini akan berlangsung selama 2 minggu dengan sampel *Probability Simple Random Sampling*. Pada minggu pertama, hari pertama dilakukan pengisian *pretest* dengan memberikan kuisioner sebelum penyuluhan, pada hari kedua (kelompok 1,2,3) dan hari ketiga (kelompok 4,5,6) diberikan penyuluhan tentang buah dan sayur melalui permainan ular tangga raksasa dilanjutkan dengan pengisian *posttest* sesudah penyuluhan. Pada minggu kedua hari pertama (kelompok 1,2,3) dan hari kedua (kelompok 4,5,6) dilakukan kembali penyuluhan dan pengukuran berupa *posttest* untuk melihat perkembangan pemahaman siswa dari penyuluhan sebelumnya.
 5. Anda akan diberikan imbalan pengganti/ kompensasi berupa kue dan air mineral sejumlah 10rb atas kehilangan waktu/ketidakhnyamanan lainnya dalam berpartisipasi terhadap penelitian ini
 6. Setelah selesai penelitian anda akan diberikan informasi tentang hasil penelitian secara umum melalui naskah publikasi yang akan di publikasikan dan memberikan dokumentasi berupa foto.
 7. Anda akan mendapatkan informasi tentang keadaan kesehatan anda selama pengambilan data/sampel menggunakan kuisioner.
 8. Anda akan mendapatkan informasi bila ditemukan kesalahan data dalam pengambilan data selama penelitian ini.
 9. Anda juga akan diinformasikan data lain yang berhubungan dengan keadaan anda yang kemungkinan ditemukan saat pengambilan sampel/data berlangsung.
 10. Prosedur pengambilan sampel adalah dengan kuisioner *pretest-posttest*, cara ini mungkin menyebabkan anda sedikit meluangkan waktu anda dalam keikutsertaan dalam penelitian.
 11. Keuntungan yang anda peroleh dengan keikutsertaan anda adalah mendapatkan pengetahuan tentang buah dan sayur yang baik serta beragam manfaatnya bagi tubuh.
 12. Penelitian dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, anak-anak sekolah dasar, guru/tenaga pendidik dan SDN 2 Sidorahayu
 13. Setelah penelitian ini selesai, Anda tidak memerlukan perawatan setelah penelitian karena tidak terdapat intervensi dalam penelitian ini
 14. Setelah penelitian ini selesai, Anda tidak mendapatkan intervensi dengan risiko tertentu yang memerlukan pengobatan atau tindakan kesehatan setelah penelitian ini karena penelitian ini hanya menggunakan kuisioner.
 15. Selama menunggu mengesahkan secara legal, Anda tidak memerlukan pengobatan atau tindakan tertentu karena penelitian ini hanya menggunakan kuisioner
 16. Anda akan diberikan informasi bila didapatkan informasi baru dari penelitian ini ataupun dari sumber lain.
 17. Semua data dalam penelitian ini akan disimpan oleh peneliti (tim peneliti) dalam bentuk tidak mencantumkan informasi apapun terkait identitas responden baik nama maupun alamat, dan dalam kuisioner responden menggunakan nama inisial sebagai identitas selama pengambilan data sampai penelitian ini di publikasikan.
 18. Semua informasi yang anda berikan dalam penelitian ini tidak akan disebarkan sehingga kerahasiaannya akan terjaga.
 19. Penelitian ini merupakan penelitian pribadi dan tidak ada sponsor yang mendanai penelitian ini.
 20. Peneliti menjadi peneliti sepenuhnya dalam penelitian ini.
 21. Selama penelitian, Peneliti tidak memberikan jaminan kesehatan atau perawatan kepada subyek karena penelitian ini tidak mengandung unsur intervensi dan hanya pengisian kuisioner.
 22. Apabila terjadi risiko lain, Tidak ada pengobatan atau rehabilitasi dan perawatan kesehatan pada individu / subyek karena penelitian ini tidak mengandung unsur intervensi terhadap subyek.
 23. Jika terjadi kecacadan atau kematian akibat penelitian ini, maka Peneliti tidak menjamin apabila terjadi resiko pada subyek karena penelitian ini non intervensi dan tidak ada organisasi yang bertanggung jawab karena ini merupakan penelitian pribadi.

24. Hal tersebut di atas sesuai dengan Penelitian ini tidak melibatkan unsur-unsur yang membahayakan kepada individu/subyek sehingga tidak ada jaminan hukum untuk hal tersebut
25. Penelitian ini telah mendapat persetujuan laik etik dari KEPK POLIKTEKNIK KEMENTERIAN KESEHATAN MALANG
26. Anda akan diberikan informasi apabila terjadi pelanggaran pelaksanaan protokol penelitian ini. dan jika terjadi pelanggaran, maka ketua peneliti akan menanggung semua kerugian yang di sebabkan kesalahan dari protokol penelitian
27. Anda akan diberi tahu bagaimana prosedur penelitian ini berlangsung dari awal sampai selesai penelitian termasuk cara pengisian kuisioner.
28. Semua informasi penting akan diungkapkan selama penelitian berlangsung dan anda berhak untuk menarik data/informasi selam penelitian berlangsung
29. Penelitian ini melakukan penyuluhan dengan metode permainan ular tangga raksasa dan hanya observasional menggunakan instrument kuisioner *pretest-posttest* untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar tentang buah dan sayur serta tidak menggunakan hasil tes genetik dan informasi genetik keluarga.
30. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisioner, tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda.
31. Penelitian ini tidak menggunakan catatan medis dan hasil laboratorium perawatan klinis milik anda, sehingga tidak diperlukan pengumpulan, penyimpanan, dan penggunaan bahan biologi.
32. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti, termasuk bila ada wanita usia subur.
33. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijelaskan oleh peneliti, termasuk bila ada wanita hamil/menyusui
34. Penelitian ini hanya observasional menggunakan instrument kuisioner, semua responden mendapat perlakuan yang sama dan apabila ada yang membutuhkan tentang informasi tentang kesehatan akan dijellaskan oleh peneliti. termasuk disitu bila ada individu yang pernah mengalami atau menjadi korban bencana
35. Penelitian ini tidak dilakukan secara online dan tidak menggunakan alat online atau digital.

Saya berharap Saudara bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian ini dimana saudara akan melakukan pengisian kuesioner yang terkait dengan penelitian. Setelah Saudara membaca maksud dan tujuan penelitian diatas maka saya mohon untuk mengisi nama dan tanda tangan dibawah ini.
Saya setuju untuk ikut serta dalam penelitian ini.

Nama : Yoga Klody Arianto

Tanda tangan : 

Terimakasih atas kesediaan anda untuk ikut serta di dalam penelitian ini.

Saksi



(Andini)


Dengan hormat
Peneliti



(Christabel Engelberta)

Lampiran 4 SOP Edukasi

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR

	KEGIATAN EDUKASI KONSUMSI BUAH DAN SAYUR MENGGUNAKAN METODE PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA	Tanggal Pelaksanaan :
SOP	Tanggal Terbit : 26/10/2023	Hal. 1/3
Judul Skripsi	Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa “UTANG SASA” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Buah dan Sayur Anak Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorahayu Kecamatan Wagir Kabupaten Malang.	
Pengertian	<p>Edukasi merupakan proses pemberian pengetahuan dan kemampuan kepada seseorang atau sekelompok orang melalui pembelajaran sehingga mereka dapat melakukan apa yang pendidik harapkan dari yang tidak tahu menjadi tahu.</p> <p>Adapun media edukasi dalam kegiatan ini dengan memanfaatkan media permainan ular tangga raksasa yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan di bidang kesehatan yang berisikan gambar, warna, tulisan yang beragam mengenai buah-buahan dan sayur-mayur yang bertujuan mempengaruhi pengetahuan atau wawasan dan sikap anak terhadap mengonsumsi buah dan sayur.</p>	
Tujuan	Untuk menganalisis pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar kelas V SDN 2 Sidorahayu.	
Kebijakan	-	
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media permainan ular tangga raksasa <ul style="list-style-type: none"> - Papan permainan berukuran 1,5x 1,5 m sebanyak 3 papan - Dadu raksasa berukuran 20 x 20 - Kartu soal 2. Kamera untuk dokumentasi 3. Alat tulis 4. Lembar pretest-posttest 	
Prosedur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap Konseptual <ol style="list-style-type: none"> a. Menentukan masalah, meninjau kepustakaan yang relevan dan melakukan 	

	<p>studi literatur dan studi pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none">b. Mengidentifikasi teori yang sejalan dengan masalah yang diteliti, menyusun kerangka teori, kerangka konsep, kerangka kerja dan hipotesisc. Mengembangkan metodologi penelitian yang sesuai dengan masalah yang diteliti, seperti jenis dan desain, populasi dan sampel yang diteliti, cara mengukur variabel penelitian, jenis dan teknik pengumpulan data, meninjau rencana penelitian, dan melakukan revisi.d. Menyusun instrumen penelitian, kuesioner sebagai alat, dan pengumpulan data penelitiane. Pengumpulan data penelitian yang telah dilaksanakan di lokasi penelitian dan melakukan persiapan data untuk dianalisisf. Mengelola, menganalisis data untuk mengambil kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis penelitian dan menghitung hasil penelitian.g. Pada tahap terakhir, penelitian disusun dalam bentuk hasil penelitian agar hasilnya dapat dibaca, dipahami oleh pembaca. <p>2. Pra Penelitian</p> <p>Penelitian ini dilakukan selama 2 minggu, sebelum penelitian dilakukan, peneliti mengajukan kaji etik kepada KEPK Poltekkes Malang, lalu membuat dan mengajukan surat izin</p>
--	--

penelitian yang ditembuskan kepada Bakesbangpol, Dinas Kesehatan, puskesmas dan sekolah, melakukan koordinasi bersama pihak sekolah dan pihak puskesmas yang dijadikan sebagai lokasi penelitian.

3. Pembuatan Media

Media yang digunakan merupakan media permainan ular tangga raksasa yang dimainkan dalam kelompok. Peneliti membuat konten media berupa tulisan dan gambar yang telah dimodifikasi yang membahas definisi buah dan sayur, kandungan gizi dalam buah dan sayur, dampak atau akibat tidak konsumsi buah dan sayur, manfaat, serta anjuran untuk mengkonsumsi buah dan sayur.

Sebelum media digunakan sebagai bahan penelitian, peneliti meminta ahli media dan ahli materi untuk menguji kredibilitas media. Tujuan dari validasi adalah untuk mendapatkan evaluasi dan rekomendasi ahli tentang kesesuaian materi dan tampilan media. Setelah dilakukan uji validitas media, terdapat beberapa revisi yaitu aturan bermain agar dapat dicantumkan pada permainan agar responden lebih kooperatif serta beberapa poin pertanyaan di permainan dapat lebih disederhanakan dengan menggunakan tata bahasa efektif yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hasil dari uji validitas dengan ahli media ini layak untuk digunakan sebagai media penelitian dengan revisi sesuai saran.

	<p>4. Tahap Awal</p> <p>Minggu ke-1 hari ke- 1, peneliti membuka kegiatan dengan menjelaskan maksud dan tujuan edukasi, menjelaskan kontrak waktu, pengisian identitas responden.</p> <p>Dengan menggunakan media ular tangga raksasa, masing-masing kelompok diberikan <i>pretest</i> dengan kuesioner sebelum penyuluhan, setelah edukasi diberikan peneliti menghitung hasil dari <i>pretest</i>.</p> <p>5. Tahap Pelaksanaan</p> <p>Setelah diberikan <i>pretest</i>, maka tahap berikut pada kelompok intervensi dilakukan penyuluhan buah dan sayur selama 30 menit dengan menggunakan media ular tangga raksasa. Dalam permainan ini terdapat 6 kelompok yang akan bermain. Pada hari ke-2 ini, kelompok 1,2 dan 3 yang akan bermain dan dilanjutkan dengan pengisian <i>posttest</i> sesudah penyuluhan. Selanjutnya, pada hari ke-3, kelompok 4,5 dan 6 yang akan bermain dan dilanjutkan kembali dengan pengisian <i>posttest</i> sesudah penyuluhan. Pada minggu kedua, hari ke-1 (kelompok 1,2,3) dan hari ke-2 (kelompok 4,5,6) dilakukan kembali intervensi dan pengisian <i>posttest</i> untuk melihat perkembangan pemahaman anak dari intervensi sebelumnya.</p> <p>Penelitian ini dilakukan dengan bantuan tim Enumerator yang membantu pelaksanaan. Pada penelitian ini, 2 Enumerator membantu edukasi di masing-masing kelompok. Sebelum kegiatan</p>
--	---

	<p>berlangsung, peneliti telah berdiskusi dan bersepakat dengan tim Enumerator untuk memastikan bahwa akan memiliki tujuan dan hasil akhir yang sama.</p> <p>6. Tahap Akhir</p> <p>Setelah kegiatan selesai, peneliti memberi responden kesempatan untuk mengevaluasi kembali dengan melakukan tanya jawab tentang buah dan sayur.</p>
--	--

Lampiran 5 Satuan Acara Penyuluhan Penelitian**SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP) PENGARUH PERMAINAN
ULAR TANGGA RAKSASA “UTANG SASA” TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP KONSUMSI BUAH DAN SAYUR ANAK
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SIDORAHAYU KECAMATAN WAGIR
KABUPATEN MALANG**

Topik	:	Konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur
Waktu	:	100 menit
Tempat	:	Sekolah Dasar Negeri 2 Sidorahayu
Sasaran	:	Anak Sekolah Dasar kelas V
Metode	:	Edukasi Permainan Ular Tangga Raksasa
Media	:	Ular Tangga Raksasa
Materi	:	Terlampir
Pemateri	:	Peneliti dibantu 2 tim enumerator

A. Tujuan Umum

Diharapkan melalui media permainan ular tangga raksasa, yang dimainkan oleh anak sekolah dasar kelas V SDN 2 Sidorahayu dapat mempengaruhi peningkatan pengetahuan dan sikap anak tentang mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur.

B. Tujuan Khusus

Setelah mengikuti penyuluhan ini diharapkan anak-anak akan mampu :

- a. Pengertian buah dan sayur
- b. Kandungan gizi dalam buah dan sayur
- c. Dampak atau akibat tidak konsumsi buah dan sayur
- d. Manfaat konsumsi buah dan sayur
- e. Anjuran konsumsi buah dan sayur

C. Kegiatan Edukasi Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa Buah dan Sayur di SDN 2 Sidorahayu

No	Tahap	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
1	Pembukaan	Membuka kegiatan dengan memberikan salam serta menjelaskan tujuan kegiatan	10 menit	-
2	Melakukan pengisian Pretest	Memberikan soal kuesioner berisi tentang buah dan sayur	20 menit	Pensil, penghapus dan kuesioner
3	Edukasi	Memaparkan materi tentang buah-buahan dan sayur-mayur yang terdapat dalam permainan ular tangga raksasa yaitu : <ul style="list-style-type: none"> a. Definisi buah dan sayur b. Kandungan gizi dalam buah-buahan dan sayur-mayur c. Dampak tidak konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur d. Manfaat konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur e. Anjuran mengkonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur 	30 menit	Media ular tangga raksasa, dadu, kartu soal dan papan aturan permainan
4	Penutup	Melakukan tanya jawab mengenai materi yang kurang dimengerti	10 menit	-
5	Istirahat	Istirahat	10 menit	-
6	Melakukan Posttest	Memberikan soal kuesioner berisi tentang buah dan sayur	20 menit	Pensil, penghapus dan kuesioner

Lampiran 6 Form Identitas Responden**A. IDENTITAS RESPONDEN**

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Sumber informasi tentang buah dan sayur

Apakah saudara pernah memperoleh informasi tentang konsumsi buah dan sayur ? Pernah Tidak pernah

Jikalau pernah dari mana anda mendapat informasi tersebut ?

<input type="checkbox"/> Media massa	<input type="checkbox"/> Teman
<input type="checkbox"/> Petugas kesehatan	<input type="checkbox"/> Buku
<input type="checkbox"/> Saudara	<input type="checkbox"/> Lain-lain

Lampiran 7 Kuesioner Pengetahuan

B. PENGETAHUAN TENTANG KONSUMSI BUAH DAN SAYUR

Petunjuk :

1. Bacalah dengan cermat dan teliti setiap item atau pertanyaan dalam kuesioner ini.
2. Item atau pertanyaan dalam kuesioner ini berjumlah 10 soal.
3. Berilah tanda (X) pada satu jawaban paling benar yang Anda pilih.
4. Responden harus mengisi seluruh kuesioner sesuai kemampuan.
5. Apabila waktu pengisian sudah habis, responden harus segera mengumpulkan kuesioner ini kepada peneliti.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini sesuai dengan kemampuan Anda. Jawaban yang Anda pilih akan menunjukkan pengetahuan Anda tentang buah dan sayur.

1. Buah dan sayur adalah....
 - a. Buah adalah bagian yang berasal dari bunga atau putih yang biasanya berbiji, sedangkan sayur adalah daun-daunan, tumbuh-tumbuhan, polong atau bijian dan sebagainya yang dapat dimasak.
 - b. Buah adalah hasil dari tumbuhan dan sayur merupakan daun dari tumbuhan yang berwarna hijau
 - c. Buah dan sayur merupakan segala sesuatu yang menyegarkan dan menyehatkan tubuh
 - d. Buah dan sayur merupakan bahan pokok wajib untuk dikonsumsi karena mengandung vitamin, mineral, protein dan zat gizi lainnya
2. Apa manfaat buah dan sayur bagi tubuh kita.....
 - a. Sebagai pertumbuhan tubuh, menyembuhkan luka dan agar terhindar dari segala penyakit
 - b. Untuk penambah tenaga, sumber vitamin dan mineral, zat pertumbuhan pada tubuh
 - c. Dapat membuat perut terasa kenyang, tidak mudah merasa lapar
 - d. Sebagai zat antioksidan yang dapat menambah kekebalan tubuh
3. Sayuran mengandung serat pangan yang tinggi. Apa manfaat serat pangan tersebut bagi tubuh.....
 - a. Mencegah terjadinya kolesterol
 - b. Menaikan berat badan
 - c. Mencegah sembelit
 - d. Membantu menurunkan lemak
4. Bagian dari tumbuh- tumbuhan yang berasal dari daun-daunan, polong atau biji-bijian disebut.....
 - a. Polong-polongan
 - b. Buah dan sayur
 - c. Buah
 - d. Sayur

5. Tidak mengonsumsi vitamin A dapat mengakibatkan.....
 - a. Pengeroposan tulang
 - b. Penglihatan terganggu
 - c. Turunya daya tahan tubuh
 - d. Meningkatkan kesehatan mata

6. Fungsi yang terkandung pada vitamin A adalah
 - a. Menjaga tubuh agar tetap kebal
 - b. Mencegah terjadinya rasa haus
 - c. Memberikan efek segar pada tubuh
 - d. Membuat mata menjadi lebih sehat

7. Penyebab kegemukan salah satunya ialah.....
 - a. Malas konsumsi buah dan sayur
 - b. Kurang olahraga
 - c. Hobi makan gorengan
 - d. Tidak konsumsi serat

8. Buah dan sayur dikenal sebagai peningkat kekebalan tubuh karena mengandung zat.....
 - a. Zat antioksidan
 - b. Zat mineral
 - c. Zat kalsium
 - d. Zat fosfor

9. Berapakah anjuran mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur pada anak sekolah perorang perhari berdasarkan anjuran Kemenkes
 - a. 300-400 g perorang perhari dengan porsi sayur 3-4, buah 2-3 porsi setiap harinya
 - b. 400 – 600 g perorang perhari dengan porsi sayur 3, buah 2 porsi setiap harinya
 - c. 100 – 200 g perorang perhari dengan porsi sayur 2, buah 3 porsi setiap harinya
 - d. 200 – 300 g perorang perhari dengan porsi sayur 4, buah 4 porsi setiap harinya

10. Dampak dari kurangnya mengonsumsi buah dan sayur adalah
 - a. Rentan sakit
 - b. Kekurangan vitamin
 - c. Nutrisi tidak terpenuhi
 - d. Tidak tercukupinya vitamin & mineral

Lampiran 8 Kuesioner Sikap

C. SIKAP TENTANG KONSUMSI BUAH DAN SAYUR

Berikan tanda (√) pada jawaban yang Anda pilih.

SS : Sangat Setuju RG : Ragu-ragu
 S : Setuju TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan Sikap	SS	S	RG	TS	STS
1.	Saya harus mengkonsumsi lebih banyak sayuran dan buah berwarna merah, seperti bayam, kol, semangka, stroberi, apel dan sebagainya untuk mencegah penyakit jantung.					
2.	Buah dan sayur yang enak dan mahal adalah yang baik dan bergizi					
3.	Saya lebih suka mengkonsumsi buah-buahan dan sayur daripada obat-obatan multivitamin					
4.	Mengonsumsi lebih banyak buah dan sayur akan membantu saya meningkatkan kekebalan tubuh dan mencegah gangguan kesehatan mata					
5.	Menurut saya jika saya merasa pusing dan lemas cukup mengkonsumsi obat-obatan saja tidak perlu mengkonsumsi sayur seperti bayam atau brokoli					
6.	Saya rasa salah satu penyebab obesitas bukan hanya disebabkan karena tidak mengkonsumsi buah dan sayur					
7.	Agar tidak mengalami sariawan saya mengkonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin C					
8.	Buah dan sayur tidak menarik dan tidak enak, jadi saya tidak menyukainya					
9.	Saya rasa saya tidak perlu mengkonsumsi buah dan sayur karena saya sudah sangat sehat					
10.	Jika saya mengkonsumsi sayuran setiap hari dapat mengakibatkan berat badan saya menjadi naik					
11.	Mengonsumsi buah dan sayur membantu saya menghindari masalah pencernaan					

12.	Menurut Pedoman Gizi Seimbang, saya harus makan tiga hingga empat porsi sayur dan dua hingga tiga porsi buah setiap hari					
13.	Satu porsi buah dan sayur setiap hari menurut saya sudah cukup					
14.	Saya setuju untuk memiliki tubuh yang sehat tidak perlu mengonsumsi buah- buahan dan sayur-mayur					
15.	Untuk menjaga kesehatan tubuh, saya mengonsumsi buah dan sayur secara teratur					

Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN PENGETAHUAN

Variabel	Indikator	Total item	Nomor soal	Jawaban	Skor
Pengetahuan anak usia sekolah dasar negeri 2 Sidorahayu kelas 5 terhadap konsumsi buah dan sayur	1. Definisi buah dan sayur	2 Item	1 4	A D	Bila jawaban benar = 1 Bila jawaban salah = 0
	2. Kandungan gizi dalam buah-buahan dan sayur-mayur	2 Item	6 8	D A	
	3. Dampak tidak konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur	3 Item	5 7 10	B A D	
	4. Manfaat konsumsi buah-buahan dan sayur-mayur	2 Item	2 3	B C	
	5. Anjuran mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur	1 Item	9	A	

B. Pengetahuan	Jawaban
<p>A1</p> <p>Buah dan sayur adalah.....</p> <p>a. Buah adalah bagian yang berasal dari bunga dan biasanya berbiji, sedangkan sayur adalah daun-daunan, tumbuh-tumbuhan, polong atau bijian dan sebagainya yang dapat dimasak (1)</p> <p>b. Buah adalah hasil dari tumbuhan dan sayur adalah daun dari tumbuhan yang berwarna hijau (0)</p> <p>c. Buah dan sayur merupakan segala sesuatu yang menyegarkan dan menyehatkan (0)</p> <p>d. Buah dan sayur merupakan bahan pokok yang wajib dikonsumsi karena mengandung vitamin, mineral, protein dan zat gizi lainnya (0)</p>	A
<p>A2</p> <p>Apa manfaat buah dan sayur bagi tubuh kita.....</p> <p>a. Sebagai pertumbuhan tubuh, menyembuhkan luka dan terhindar dari segala penyakit (0)</p> <p>b. Untuk penambah tenaga, sumber vitamin dan mineral, zat pertumbuhan (1)</p> <p>c. Dapat membuat perut terasa kenyang, tidak mudah merasa lapar (0)</p> <p>d. Sebagai zat antioksidan yang dapat menambah kekebalan tubuh (0)</p>	B
<p>A3</p> <p>Sayuran mengandung serat pangan yang tinggi. Apa manfaat serat pangan tersebut bagi tubuh.....</p> <p>a. Mencegah terjadinya kolesterol (0)</p> <p>b. Menaikan berat badan (0)</p> <p>c. Mencegah sembelit (1)</p> <p>d. Membantu menurunkan lemak (0)</p>	C
<p>A4</p> <p>Bagian tumbuh-tumbuhan yang berasal dari daun-daunan, polong atau biji-bijian disebut.....</p> <p>a. Polong-polongan (0)</p> <p>b. Buah dan sayur (0)</p> <p>c. Buah (0)</p> <p>d. Sayur (1)</p>	D
<p>A5</p> <p>Tidak mengonsumsi vitamin A dapat mengakibatkan.....</p> <p>a. Pengeroposan tulang (0)</p> <p>b. Penglihatan terganggu (1)</p> <p>c. Turunya daya tahan tubuh (0)</p> <p>d. Meningkatkan kesehatan mata (0)</p>	B

A6	<p>Fungsi yang terkandung pada vitamin A adalah....</p> <p>a. Menjaga tubuh agar tetap kebal (0)</p> <p>b. Mencegah terjadinya rasa haus (0)</p> <p>c. Memberikan efek segar pada tubuh (0)</p> <p>d. Membuat mata menjadi lebih sehat (1)</p>	D
A7	<p>Penyebab kegemukan salah satunya ialah....</p> <p>a. Malas konsumsi buah dan sayur (1)</p> <p>b. Kurang olahraga (0)</p> <p>c. Hobi makan gorengan (0)</p> <p>d. Tidak konsumsi serat (0)</p>	A
A8	<p>Buah dan sayur dikenal sebagai peningkat kekebalan tubuh karena mengandung zat.....</p> <p>a. Zat antioksidan (1)</p> <p>b. Zat mineral (0)</p> <p>c. Zat kalsium (0)</p> <p>d. Zat fosfor (0)</p>	A
A9	<p>Berapakah anjuran mengkonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur pada anak sekolah perorang perhari berdasarkan anjuran Kemenkes</p> <p>a. 300-400 g perorang perhari dengan porsi sayur 3-4, buah 2-3 porsi setiap harinya (1)</p> <p>b. 400 – 600 g perorang perhari dengan porsi sayur 3, buah 2 porsi setiap harinya (0)</p> <p>c. 100 – 200 g perorang perhari dengan porsi sayur 2, buah 3 porsi setiap harinya (0)</p> <p>d. 200 – 300 g perorang perhari dengan porsi sayur 4, buah 4 porsi setiap harinya (0)</p>	A
A10	<p>Dampak dari kurangnya mengkonsumsi buah dan sayur yaitu</p> <p>a. Rentan sakit (0)</p> <p>b. Kekurangan vitamin (0)</p> <p>c. Nutrisi tidak terpenuhi (0)</p> <p>d. Tidak tercukupinya vitamin & mineral (1)</p>	D

Lampiran 10 Kisi-kisi Instrumen Sikap

KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Variabel	No Soal	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>
Sikap anak usia sekolah dasar negeri 2 Sidorahayu kelas 5 terhadap konsumsi buah dan sayur	1	+	
	2		-
	3	+	
	4	+	
	5		-
	6		-
	7	+	
	8		-
	9		-
	10		-
	11	+	
	12	+	
	13		-
	14		-
	15	+	
Total item		Sikap positif (7)	Sikap negatif (8)

B. Sikap						
Berikan tanda (√) pada jawaban yang Anda pilih.						
	Pernyataan	SS	S	RG	TS	STS
		Skor	Skor	Skor	Skor	Skor
B1	Saya harus mengkonsumsi lebih banyak sayuran dan buah berwarna merah, seperti bayam, kol, semangka, stroberi, apel dan sebagainya untuk mencegah penyakit jantung (+)	5	4	3	2	1
B2	Buah dan sayur yang enak dan mahal adalah yang baik dan bergizi (-)	1	2	3	4	5
B3	Saya lebih suka mengkonsumsi buah-buahan dan sayur daripada obat-obatan multivitamin (+)	5	4	3	2	1
B4	Mengkonsumsi lebih banyak buah dan sayur akan membantu saya meningkatkan kekebalan tubuh dan mencegah gangguan kesehatan mata (+)	5	4	3	2	1
B5	Menurut saya jika saya merasa pusing dan lemas cukup mengkonsumsi obat-obatan saja tidak perlu mengkonsumsi sayur seperti bayam atau brokoli (-)	1	2	3	4	5
B6	Saya rasa salah satu penyebab obesitas bukan hanya disebabkan karena tidak mengkonsumsi buah dan sayur (-)	1	2	3	4	5
B7	Agar tidak mengalami sariawan saya mengkonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin C (+)	5	4	3	2	1
B8	Buah dan sayur tidak menarik dan tidak enak, jadi saya tidak menyukainya (-)	1	2	3	4	5
B9	Saya rasa saya tidak perlu mengkonsumsi	1	2	3	4	5

	buah dan sayur karena saya sudah sangat sehat (-)					
B10	Jika saya mengkonsumsi sayuran setiap hari dapat mengakibatkan berat badan saya menjadi naik (-)	1	2	3	4	5
B11	Mengkonsumsi buah dan sayur membantu saya menghindari masalah pencernaan (+)	5	4	3	2	1
B12	Menurut Pedoman Gizi Seimbang, saya harus makan tiga hingga empat porsi sayur dan dua hingga tiga porsi buah setiap hari (+)	5	4	3	2	1
B13	Satu porsi buah dan sayur setiap hari menurut saya sudah cukup (-)	1	2	3	4	5
B14	Saya setuju untuk memiliki tubuh yang sehat tidak perlu mengkonsumsi buah- buahan dan sayur-mayur (-)	1	2	3	4	5
B15	Untuk menjaga kesehatan tubuh, saya mengkonsumsi buah dan sayur secara teratur (+)	5	4	3	2	1

Lampiran 11 StoryBoard Media Permainan Ular Tangga Raksasa

STORYBOARD MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA

Alat Permainan

1. Papan permainan

Papan permainan dalam permainan ini memiliki ukuran 1,5 x 1,5 meter, dan memiliki jumlah 36 kotak.

Di dalamnya tersedia kotak soal, kotak zonk dan kotak hadiah. Pada papan permainan juga ada “ular” dan “tangga”. Jika pemain berada di bawah tangga, pemain harus naik sampai ujung tangga, dan jika pemain berada di kepala ular, pemain harus turun sampai ujung ekor ular. Jika pemain mendapat kotak zonk, pemain harus mundur tiga langkah.

2. Pion

Pemain menjalankan permainan sebagai pion.

3. Dadu

Dadu dalam permainan ini menggunakan dadu kubus berukuran 20x20 cm dengan mata dadu 1-6.

4. Kartu

a. Kartu soal

Berisi pertanyaan dan pernyataan tentang konsumsi buah dan sayur. Pemain akan diberi kartu soal yang berisi pertanyaan dan pernyataan ini, sesuai dengan nomor kotak dimana pemain berada.

Jika pemain dapat menjawab pertanyaan maupun pernyataan dengan benar, pemain dapat berhak berjalan sesuai dengan mata dadu yang telah mereka dapatkan. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan maupun pernyataan, pemain harus tetap berada di kotak semula, dan menunggu giliran untuk mengundi mata dadu selanjutnya. Kartu soal ini berwarna orange dengan jumlah delapan kartu. 4 kartu berisi item pertanyaan dan 4 kartu berisi item pernyataan.

ULAR TANGGA RAKSASA BUAH DAN SAYUR



<p>PERTANYAAN</p> <p>Bagian tumbuhan yang berasal dari daun-daunan, tumbuh-tumbuhan, polong atau biji-bijian disebut....</p> <p>a. Polong-polongan b. Buah dan sayur c. Buah d. Sayur</p>	<p>PERTANYAAN</p> <p>Sayuran juga mengandung serat pangan yang tinggi. Apakah manfaat serat pangan tersebut bagi tubuh....</p> <p>a. Mencegah kolestrol b. Meningkatkan berat badan c. Mencegah sembelit d. Membantu menurunkan lemak</p>	<p>PERTANYAAN</p> <p>Buah dan sayur dikenal sebagai peningkat kekebalan tubuh karena mengandung zat....</p> <p>a. Zat antioksidan b. Zat mineral c. Zat kalium d. Zat lemak</p>	<p>PERTANYAAN</p> <p>Penyebab kegemukan salah satunya ialah....</p> <p>a. Malas konsumsi buah dan sayur b. Kurang olahraga c. Hobi makan gorengan d. Tidak konsumsi serat</p>
<p>PERNYATAAN</p> <p>Aku lebih suka makan buah-buahan dan sayur daripada obat-obatan multivitamin....</p> <p>a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak Setuju d. Sangat Tidak Setuju Berikan alasanmu....</p>	<p>PERNYATAAN</p> <p>Makan buah dan sayur 1 porsi/hari menurutku sudah cukup....</p> <p>a. Sangat Tidak Setuju b. Tidak Setuju c. Setuju d. Sangat Setuju Berikan alasanmu....</p>	<p>PERNYATAAN</p> <p>Menurutku jika aku merasa pusing dan lemas cukup makan obat-obatan saja tidak perlu makan sayur seperti bayam atau brokoli....</p> <p>a. Sangat setuju b. Setuju c. Tidak Setuju d. Sangat Tidak Setuju Berikan alasanmu....</p>	<p>PERNYATAAN</p> <p>Jika aku makan sayuran setiap hari dapat mengakibatkan berat badan saya menjadi naik....</p> <p>a. Sangat Tidak Setuju b. Tidak Setuju c. Setuju d. Sangat Setuju Berikan alasanmu....</p>

ATURAN BERMAIN ULAR TANGGA RAKSASA "UTANG SASA" BUAH DAN SAYUR

1. Permainan ini terdiri dari 3 papan, masing-masing 3 papan terdiri dari 5 atau 6 orang. Pemain dalam permainan ini terdiri dari 6 kelompok.
2. Untuk menentukan pemain pertama dengan cara hompimpa. Apabila pemain mendapatkan mata dadu dengan jumlah enam, maka pemain mendapat kesempatan untuk mengundi kembali dadu, dan permainan dimulai dari kotak sebelah kiri.
3. Pemain berjalan sesuai dengan angka dadu yang didapatkan.
4. Ketika pemain menempati kotak berwarna yang memiliki kartu soal, maka pemain juga harus membuka kartu soal yang berwarna sama dengan nomor kotak yang sama, sesuai dengan yang terdapat di dalam kotak.
5. Pemain membacakan soal tersebut dengan lantang dan keras, supaya pemain yang lain dapat mendengar dan menjawab soal tersebut, serta mendengarkan penjelasan fasilitator untuk memastikan apakah jawaban tersebut benar atau tidak.
6. Jika pemain dapat menjawab dengan benar, maka pemain dapat berjalan sesuai dengan dadu yang didapat. Namun, jika pemain menjawab salah maka harus tetap berada di kotak semula hingga mendapat giliran selanjutnya.
7. Jika pemain menempati kotak berwarna hijau muda yang berisi kotak hadiah, sesuai dengan nomor kotak dan pemain dapat membawa pulang hadiah tersebut.
8. Jika pemain mendapat kotak zonk, maka pemain harus mundur sebanyak tiga langkah.
9. Jika pemain berhenti di kepala ular, maka pemain harus turun. Tetapi jika pemain berhenti di bawah tangga, maka pemain berhak naik.
10. Setelah pemain pertama melempar dadu dan menjalankan pion, maka kesempatan pemain selanjutnya untuk melempar dadu dan mengikuti aturan yang telah disampaikan dan dibacakan tadi.
11. Pemain yang telah sampai di kotak finish pertama, maka dinyatakan sebagai pemenang dan mendapatkan hadiah bonus.

5. Alur/ langkah-langkah cara Bermain

Alur/langkah-langkah cara bermain permainan ular tangga raksasa ini sama dengan alur bermain ular tangga jenis lain. Yaitu :

- a) Permainan ini terdiri dari 3 papan, dengan 5 atau 6 pemain di masing-masing papan. Pemain terdiri dari 6 kelompok.
- b) Menggunakan cara hompimpa untuk menentukan pemain pertama. Permainan dimulai di kotak sebelah kiri setelah pemain mendapatkan 6 mata dadu.
- c) Pemain melakukan permainan dengan berjalan sesuai jumlah dadu yang dimainkan.
- d) Saat pemain menempati kotak berwarna yang memiliki kartu soal, maka pemain juga harus membuka kartu soal yang berwarna sama dengan nomor kotak yang sama, sesuai dengan yang ada pada kotak permainan.
- e) Pemain membacakan pertanyaan dengan lantang dan keras supaya pemain lain dapat mendengarkannya dan menjawabnya, serta untuk mendengarkan penjelasan fasilitator untuk memastikan bahwa jawaban yang diberikan benar.
- f) Pemain dapat berjalan sesuai dengan dadu yang mereka dapatkan jika mereka dapat menjawab dengan benar. Namun, jika mereka menjawab salah, mereka harus tetap berada di kotak hingga giliran selanjutnya.
- g) Pemain dapat membawa pulang hadiah jika mereka berada pada kotak hijau muda dengan kotak hadiah yang sesuai dengan nomor kotak.
- h) Jika pemain berada di kotak zonk, maka pemain harus mundur 3 langkah.
- i) Pemain harus turun jika berada di kepala ular, namun jika berada di bawah tangga, pemain berhak untuk naik.
- j) Setelah pemain pertama melemparkan dadu dan mulai berjalan, pemain selanjutnya memiliki kesempatan untuk melempar dadu sambil mengikuti aturan yang telah diberikan dan dibacakan sebelumnya.
- k) Pemenang adalah pemain yang mencapai kotak finish pertama dan menerima hadiah bonus.

Lampiran 12 Hasil Uji Kuesioner Sikap

Hasil Uji Kuesioner Sikap

No.SoaI	Person Correlation	Nilai. Sig	Kesimpulan	Interpretasi
1	0.558	0.038	VALID	CUKUP
2	0.850	0.000	VALID	SANGAT TINGGI
3	0.686	0.007	VALID	TINGGI
4	0.626	0.017	VALID	TINGGI
5	0.610	0.021	VALID	TINGGI
6	0.708	0.005	VALID	TINGGI
7	0.609	0.021	VALID	TINGGI
8	0.612	0.020	VALID	TINGGI
9	0.644	0.013	VALID	TINGGI
10	0.584	0.028	VALID	CUKUP
11	0.541	0.046	VALID	CUKUP
12	0.623	0.017	VALID	TINGGI
13	0.568	0.034	VALID	CUKUP
14	0.675	0.008	VALID	TINGGI
15	0.567	0.035	VALID	CUKUP

Lampiran 13 Hasil Uji Kuesioner Pengetahuan

Hasil Uji Kuesioner Pengetahuan

No.Soal	Person Correlation	Nilai. Sig	Kesimpulan	Interpretasi
1	0.621	0.018	VALID	TINGGI
2	0.634	0.015	VALID	TINGGI
3	0.821	0.000	VALID	SANGAT TINGGI
4	0.684	0.007	VALID	TINGGI
5	0.616	0.019	VALID	TINGGI
6	0.708	0.005	VALID	TINGGI
7	0.761	0.002	VALID	TINGGI
8	0.823	0.000	VALID	SANGAT TINGGI
9	0.638	0.014	VALID	TINGGI
10	0.634	0.015	VALID	TINGGI

Lampiran 14 Hasil Alpha Cronbach Kuesioner Sikap

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	14	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	15

Lampiran 15 Hasil Alpha Cronbach Kuesioner Pengetahuan

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	14	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.879	10

Lampiran 16 Tabulasi Data Pengetahuan Responden Sebelum Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No Responden	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Total
1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
2	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2
3	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5
4	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5
5	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	4
6	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
7	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6
8	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3
9	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
10	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5
11	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	3
12	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	5
13	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	4
14	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6
15	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3
16	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	3
17	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	6
18	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	5
19	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5
20	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2
21	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
22	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2
23	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	7
24	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4
25	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3
26	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	3
27	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	2
28	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	3
29	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	3
30	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	4
31	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5
32	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	5
33	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3
Total	16	23	15	7	16	21	7	9	10	10	134

Lampiran 17 Tabulasi Data Pengetahuan Responden Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No Responden	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Total
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
3	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	7
4	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
11	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
18	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7
19	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
20	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8
23	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
24	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	6
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	7
27	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	6
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
30	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	7
31	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8
32	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7
33	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Total	29	26	32	27	28	32	26	28	29	26	283

Lampiran 18 Tabulasi Data Sikap Responden Sebelum Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No Responden	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	3	1	2	5	5	3	3	5	4	3	4	3	4	5	5	55
2	3	4	3	5	1	2	2	3	4	4	5	4	4	4	4	52
3	3	4	4	5	2	1	4	4	3	3	4	3	2	1	1	43
4	3	5	2	5	4	2	4	5	4	4	5	5	4	5	4	61
5	3	5	2	5	2	4	1	3	3	4	5	3	3	5	1	49
6	5	2	4	5	4	2	5	4	5	3	4	5	3	3	4	58
7	4	2	3	5	4	2	3	5	4	4	5	4	3	4	5	57
8	4	2	4	5	4	3	4	5	5	2	3	3	2	1	5	52
9	5	3	4	5	3	2	5	5	4	1	4	4	3	3	5	56
10	5	4	3	5	3	3	4	4	3	5	5	5	2	2	3	56
11	5	4	3	5	3	3	4	4	3	5	5	5	2	4	5	60
12	3	5	3	5	4	2	4	5	5	4	1	5	4	5	5	60
13	3	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	1	64
14	3	2	2	5	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	48
15	4	5	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	65
16	5	2	3	5	1	1	5	4	2	1	3	4	2	4	5	47
17	5	3	4	5	4	2	4	5	5	3	5	4	4	5	5	63
18	5	3	4	4	4	2	5	5	5	2	5	4	4	4	5	61
19	5	4	5	5	4	2	4	4	4	3	5	5	4	4	5	63
20	5	4	5	5	3	2	4	4	4	4	5	4	3	4	5	61
21	4	5	3	3	2	1	3	4	4	5	5	4	3	5	3	54
22	5	4	5	5	5	1	5	5	5	3	5	5	5	5	5	68
23	4	5	5	1	4	1	5	5	5	4	5	3	2	2	4	55
24	4	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	4	2	5	5	61
25	3	4	5	5	4	3	4	5	3	3	5	4	3	5	5	61
26	4	5	5	5	2	3	2	5	5	2	4	3	1	5	5	56
27	3	4	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	4	5	5	62
28	5	1	3	4	1	2	5	3	2	2	2	4	2	4	5	45
29	3	4	3	4	5	2	5	4	4	4	4	4	3	4	5	58
30	3	4	3	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
31	3	4	3	4	5	4	4	5	5	1	2	4	4	4	5	57
32	4	4	2	5	5	2	5	5	5	3	5	5	3	5	5	63
33	5	1	3	1	2	5	3	3	3	5	5	3	2	2	4	47
Total	131	118	117	146	114	80	131	145	133	110	142	133	102	131	142	1744

Lampiran 19 Tabulasi Data Sikap Responden Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Rakasasa

No Responden	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Total
1	5	4	5	4	4	5	5	3	3	5	5	4	4	5	5	66
2	4	3	4	5	4	5	5	5	2	5	5	4	4	5	5	65
3	5	3	5	5	5	5	5	3	4	1	5	5	4	5	5	65
4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	69
5	5	4	3	5	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	67
6	5	3	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	68
7	5	4	5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	4	5	5	68
8	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	66
9	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	66
10	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	69
11	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	68
12	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	69
13	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	69
14	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	3	3	64
15	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	68
16	5	5	4	3	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	68
17	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	67
18	5	4	4	4	4	5	4	5	3	3	5	4	4	4	5	63
19	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	64
20	5	5	5	4	5	5	3	5	4	4	5	5	4	5	5	69
21	4	5	3	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	5	63
22	5	5	5	3	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	5	68
23	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	64
24	4	5	3	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	66
25	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	62
26	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	64
27	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	2	4	66
28	4	5	5	3	5	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	64
29	4	4	3	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	63
30	4	4	4	4	4	5	4	5	3	5	5	5	4	4	4	64
31	4	5	5	3	3	5	4	5	3	4	5	5	4	5	4	64
32	5	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	63
33	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	3	4	4	4	3	62
Total	150	143	144	134	145	165	147	150	131	136	150	149	132	144	151	2171

Lampiran 20 Distribusi Data Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No	Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur	Sebelum Penyuluhan				Sesudah Penyuluhan			
		Salah		Benar		Salah		Benar	
		N	%	N	%	N	%	N	%
1	Buah dan sayur adalah ?	17	51,5	16	48,5	4	12,1	29	87,9
2	Apa manfaat buah dan sayur bagi tubuh kita ?	10	30,3	23	69,7	7	21,2	26	78,8
3	Sayuran mengandung serat pangan yang tinggi. Apa manfaat serat pangan tersebut bagi tubuh ?	18	54,5	15	45,5	1	3,0	32	97,0
4	Bagian dari tumbuh- tumbuhan yang berasal dari daun-daunan, polong atau biji-bijian disebut ?	26	78,8	7	21,2	6	18,2	27	81,8
5	Tidak mengkonsumsi vitamin A dapat mengakibatkan ?	17	51,5	16	48,5	5	15,2	28	84,8
6	Fungsi yang terkandung pada vitamin A adalah ?	12	36,4	21	63,6	1	3,0	32	97,0
7	Penyebab kegemukan salah satunya ialah ?	26	78,8	7	21,2	7	21,2	26	78,8
8	Buah dan sayur dikenal sebagai zat peningkat kekebalan tubuh karena mengandung zat ?	24	72,7	9	27,3	5	15,2	28	84,8
9	Berapakah anjuran mengkonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur pada anak sekolah perorang perhari berdasarkan anjuran Kemenkes ?	23	69,7	10	30,3	4	12,1	29	87,9
10	Dampak dari kurangnya mengkonsumsi buah dan sayur adalah?	23	69,7	10	30,3	7	21,2	26	78,8

Lampiran 21 Distribusi Data Sikap Responden Sebelum Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No	Pernyataan Sikap	Sebelum Penyuluhan									
		SS		S		RG		TS		STS	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	Saya harus mengkonsumsi lebih banyak sayuran dan buah berwarna merah, seperti bayam, kol, semangka, stroberi, apel dan sebagainya untuk mencegah penyakit jantung.	12	36,4	8	24,2	13	39,4	-	-	-	-
2	Buah dan sayur yang enak dan mahal adalah yang baik dan bergizi	3	9,1	5	15,2	3	9,1	14	42,4	8	24,2
3	Saya lebih suka mengkonsumsi buah-buahan dan sayur daripada obat-obatan multivitamin	8	24,2	7	21,2	13	39,4	5	15,2	-	-
4	Mengkonsumsi lebih banyak buah dan sayur akan membantu saya meningkatkan kekebalan tubuh dan mencegah gangguan kesehatan mata	21	63,6	9	27,3	1	3,0	-	-	2	6,1
5	Menurut saya jika saya merasa pusing dan lemas cukup mengkonsumsi obat-obatan saja tidak perlu mengkonsumsi sayur seperti bayam atau brokoli	3	9,1	6	18,2	5	15,2	11	33,3	8	24,2
6	Saya rasa salah satu penyebab obesitas bukan hanya disebabkan karena tidak mengkonsumsi buah dan sayur	5	15,2	14	42,4	10	30,3	3	9,1	1	3,0
7	Agar tidak mengalami sariawan saya mengkonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin C	11	33,3	14	42,4	5	15,2	2	6,1	1	3,0
8	Buah dan sayur tidak menarik dan tidak enak, jadi saya tidak menyukainya	-	-	-	-	4	12,1	12	36,4	17	51,5
9	Saya rasa saya tidak perlu mengkonsumsi buah dan sayur karena saya sudah sangat sehat	-	-	2	6,1	6	18,2	14	42,4	11	33,3
10	Jika saya mengkonsumsi sayuran setiap hari dapat mengakibatkan berat badan saya menjadi naik	3	9,1	4	12,1	10	30,3	11	33,3	5	15,2

11	Mengonsumsi buah dan sayur membantu saya menghindari masalah pencernaan	19	57,6	9	27,3	2	6,1	2	6,1	1	3,0
12	Menurut Pedoman Gizi Seimbang, saya harus makan tiga hingga empat porsi sayur dan dua hingga tiga porsi buah setiap hari	9	27,3	16	48,5	8	24,2	-	-	-	-
13	Satu porsi buah dan sayur setiap hari menurut saya sudah cukup	1	3,0	9	27,3	10	30,3	12	36,4	1	3,0
14	Saya setuju untuk memiliki tubuh yang sehat tidak perlu mengonsumsi buah-buahan dan sayur-mayur	2	6,1	3	9,1	3	9,1	11	33,3	14	42,4
15	Untuk menjaga kesehatan tubuh, saya mengonsumsi buah dan sayur secara teratur	21	63,6	7	21,2	2	6,1	-	-	3	9,1

Lampiran 22 Distribusi Data Sikap Responden Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

No	Pernyataan Sikap	Sesudah Penyuluhan									
		SS		S		RG		TS		STS	
		N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
1	Saya harus mengkonsumsi lebih banyak sayuran dan buah berwarna merah, seperti bayam, kol, semangka, stroberi, apel dan sebagainya untuk mencegah penyakit jantung.	17	51,5	16	48,5	-	-	-	-	-	-
2	Buah dan sayur yang enak dan mahal adalah yang baik dan bergizi	-	-	-	-	3	9,1	16	48,5	14	42,4
3	Saya lebih suka mengkonsumsi buah-buahan dan sayur daripada obat-obatan multivitamin	17	51,5	11	33,3	5	15,2	-	-	-	-
4	Mengkonsumsi lebih banyak buah dan sayur akan membantu saya meningkatkan kekebalan tubuh dan mencegah gangguan kesehatan mata	-	-	-	-	7	21,2	17	51,5	9	27,3
5	Menurut saya jika saya merasa pusing dan lemas cukup mengkonsumsi obat-obatan saja tidak perlu mengkonsumsi sayur seperti bayam atau brokoli	-	-	-	-	2	6,1	16	48,5	15	45,5
6	Saya rasa salah satu penyebab obesitas bukan hanya disebabkan karena tidak mengkonsumsi buah dan sayur	-	-	-	-	-	-	-	-	33	100
7	Agar tidak mengalami sariawan saya mengkonsumsi buah-buahan yang mengandung vitamin	16	48,5	16	48,5	1	3,0	-	-	-	-
8	Buah dan sayur tidak menarik dan tidak enak, jadi saya tidak menyukainya	-	-	-	-	3	9,1	9	27,3	21	63,4
9	Saya rasa saya tidak perlu mengkonsumsi buah dan sayur karena saya sudah sangat seja	-	-	1	3,0	7	21,2	17	51,5	8	24,2

10	Jika saya mengkonsumsi sayuran setiap hari dapat mengakibatkan berat badan saya menjadi naik	-	-	1	3,0	4	12,1	17	51,5	11	33,3
11	Mengonsumsi buah dan sayur membantu saya menghindari masalah pencernaan	21	63,6	10	30,3	2	6,1	-	-	-	-
12	Menurut Pedoman Gizi Seimbang, saya harus makan tiga hingga empat porsi sayur dan dua hingga tiga porsi buah setiap hari	17	51,5	16	48,5	-	-	-	-	-	-
13	Satu porsi buah dan sayur setiap hari menurut saya sudah cukup	-	-	-	-	-	-	33	100	-	-
14	Saya setuju untuk memiliki tubuh yang sehat tidak perlu mengkonsumsi buah- buahan dan sayur-mayur	-	-	1	3,0	2	6,1	14	42,4	16	48,5
15	Untuk menjaga kesehatan tubuh, saya mengkonsumsi buah dan sayur secara teratur	21	63,6	10	30,3	2	6,1	-	-	-	-

Lampiran 23 Hasil Analisis Uji Wilcoxon Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRETEST	33	40.61	15.399	20	80
POSTTEST	33	85.76	13.236	60	100

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST – PRETEST Negative Ranks	1 ^a	1.00	1.00
Positive Ranks	32 ^b	17.50	560.00
Ties	0 ^c		
Total	33		

- a. POSTTEST < PRETEST
 b. POSTTEST > PRETEST
 c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics^a

	POSTTEST – PRETEST
Z	-5.009 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Lampiran 24 Hasil Analisis Uji Wilcoxon Sikap Responden Sebelum dan Sesudah Edukasi Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRETEST	33	56.82	6.177	43	68
POSTTEST	33	65.76	2.332	62	69

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTTEST - PRETEST	Negative Ranks	1 ^a	2.00	2.00
	Positive Ranks	31 ^b	16.97	526.00
	Ties	1 ^c		
	Total	33		

a. POSTTEST < PRETEST

b. POSTTEST > PRETEST

c. POSTTEST = PRETEST

Test Statistics^a

	POSTTEST – PRETEST
Z	-4.902 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Lampiran 25 Hasil Tes Normalitas Data Pengetahuan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.209	33	.001	.916	33	.014
POSTTEST	.201	33	.002	.862	33	.001

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 26 Karakteristik Responden

Statistics					
		Usia	Jenis Kelamin	Informasi Buah dan Sayur	Sumber Informasi Buah dan Sayur
N	Valid	33	33	33	33
	Missing	0	0	0	0
Mean		2.88	1.45	1.36	4.61
Minimum		2	1	1	1
Maximum		6	2	2	7

Usia					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10 tahun	7	21.2	21.2	21.2
	11 tahun	25	75.8	75.8	97.0
	14 tahun	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Jenis Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	18	54.5	54.5	54.5
	Perempuan	15	45.5	45.5	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Informasi Buah dan Sayur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pernah	21	63.6	63.6	63.6
	Tidak Pernah	12	36.4	36.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Sumber Informasi Buah dan Sayur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Media Massa	4	12.1	12.1	12.1
	Petugas Kesehatan	7	21.2	21.2	33.3
	Saudara atau Orangtua	2	6.1	6.1	39.4
	Teman	1	3.0	3.0	42.4
	Buku	2	6.1	6.1	48.5
	Lain-lain	5	15.2	15.2	63.6
	Belum Pernah Mendapatkan Informasi	12	36.4	36.4	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

Lampiran 27 Instrumen Penilaian Media

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA

Nama	:	Christabel Engelberta
Nim	:	P17421203049
Media	:	Permainan Ular Tangga Raksasa Buah dan Sayur
Nama Penilai	:	Dr. Atti Yudiernawati, S. Kp., M.Pd
Jabatan	:	Dosen/Tenaga Pendidik Promosi Kesehatan

INSTRUMEN PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA RAKSASA BUAH DAN SAYUR

1. Materi

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					V
2.	Kebenaran materi				V	
3.	Kekinian materi				V	
4.	Cakupan dan kedalaman materi					V
5.	Materi disajikan secara sistematis, jelas dan runtut					V

Komentar/Review Tertulis

No	Aspek yang dinilai	Komentar/Review/Rekomendasi
1	Aturan bermain belum ada	1. Sampaikan aturan bermain ular tangga supaya responden lebih kooperatif
2	Beberapa point pertanyaan lebih sederhanakan	2. Gunakan Bahasa efektif yang mudah dipahami oleh anak

2. Desain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan kepribadian siswa					V
2.	Strategi penyampaian media membantu siswa memahami dan menguasai konten, ide atau keterampilan				V	
3.	Keakuratan pilihan media dibandingkan dengan jenis media lainnya				V	
4.	Mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dan berpikir kritis					V
5.	Situasi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat digunakan dalam dunia nyata.					V

Malang, 20 Januari 2024

Penilai



Dr. Atti Yudiernawati, S. Kp., M.Pd
NIP. 196605091991032001