

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Gambaran Umum Lokasi Kegiatan

Penelitian dilaksanakan di SDN Margomulyo 1 di sekolah dasar yang terletak di Mriyan, Margomulyo, Kecamatan Seyegan, Kabupaten Sleman, DIY. Sekolah ini didirikan pada tahun 1951 dan mendapat peringkat A. Jumlah siswa 158 orang dengan maksimal 26 siswa per kelas. SDN Margomulyo 1 memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran anak yaitu terdapat aula, perpustakaan, dan setiap kelas dilengkapi dengan LCD proyektor sehingga anak dapat belajar kapan saja. Setiap kelas memiliki pojok membaca anak dengan banyak rak buku untuk meningkatkan minat membaca anak. Setiap kelas mempunyai guru kelas, namun ada guru khusus mata pelajaran PJOK, guru tari, dan guru membatik. Mengenai pendidikan dan kegiatan pembelajaran, sekolah telah menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka dan terdapat kelas bertema yang menentukan subjek yang akan dipelajari pada setiap tahap. Selain kegiatan akademik, sekolah juga menyediakan kegiatan non-akademik seperti kegiatan pramuka, silat, mbatik, dan juga tari bagi siswa yang tertarik dengan tari yang disediakan pihak sekolah. Pada awal tahun pembelajaran selalu dilakukan pemeriksaan kesehatan oleh puskesmas, meliputi pemeriksaan gigi dan mata serta pemeriksaan indeks massa tubuh untuk mendeteksi keterlambatan pertumbuhan atau stunting.

2. Analisis Uji Univariat

Sebanyak 52 siswa dari kelas V dan VI berpartisipasi dalam penelitian yang dilaksanakan di SDN Margomulyo 1. Data utama siswa disertakan dalam set ini.

a. Distribusi Karakteristik Responden

Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden di SDN Margomulyo 1

No	Karakteristik	Frekuesnsi (f)	Persentase (%)
1.	Usia		
	10 Tahun	9	17.3
	11 Tahun	22	42.3
	12 Tahun	21	40.4
2.	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	31	59.6
	Perempuan	21	40.4
3.	Kelas		
	Kelas 5	24	46.2
	Kelas 6	28	53.8
4.	Uang Saku		
	5.000	3	5.8
	10.000	35	67.3
	>10.000	14	26.9
5.	Sumber Informasi		
	Sosial media	29	55.8
	Orangtua	6	11.5
	Guru	14	26.9
	Televisi	3	5.8
6.	Pekerjaan Orangtua		
	Wiraswasta	40	76.9
	Guru	1	1.9
	Petani	6	11.5
	Dokter	1	1.9
	Lainnya	4	7.7
	Jumlah	52	100%

Sumber : Data Primer, 2024

Dalam hal usia, 22 siswa (42,3%) berusia 11 tahun, 31 siswa (59,6%) adalah laki-laki, dan 28 siswa (53,8%) duduk di kelas enam, menurut Tabel 4.1, berdasarkan uang saku siswa 35 (67,3%) adalah 10.000, berdasarkan sumber informasi tentang makanan sehat adalah dari sosial media 29 (55,8%), dan sebagian responden adalah orangtua bekerja sebagai wiraswasta 40 (76,9%).

b. Gambaran Pengetahuan Makanan Sehat Sebelum Diberikan Edukasi Menggunakan *Flashcard*

Tabel 4.2 Gambaran Pengetahuan makanan sehat sebelum diberikan edukasi menggunakan *flashcard*

Pengetahuan Makanan Sehat Sebelum Diberikan Edukasi Menggunakan <i>Flashcard</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	4	7.7
Cukup	30	57.7
Kurang	18	34.6
Jumlah	52	100%

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.2 menggambarkan bahwa pengetahuan sebelum dilakukan edukasi mengenai makanan sehat yang berkategori cukup 30 (57.7%).

c. Gambaran Pengetahuan Makanan Sehat Setelah Diberikan Edukasi Menggunakan *Flashcard*

Tabel 4.3 Gambaran Pengetahuan makanan sehat setelah diberikan edukasi menggunakan *flashcard*

Pengetahuan Makanan Sehat Setelah Diberikan Edukasi Menggunakan <i>Flashcard</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Baik	10	19.2
Cukup	41	78.8
Kurang	1	1.9
Jumlah	52	100%

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.3 menggambarkan bahwa pengetahuan sesudah dilakukan edukasi mengenai makanan sehat yang berkategori cukup 41 (78.8%) sehingga terdapat peningkatan sebelum dilakukan intervensi dan sesudah dilakukan intervensi.

3. Analisis Uji Bivariat

Data pada tabel 4.4 adalah hasil dari uji bivariat yang peneliti lakukan dengan menggunakan uji Wilcoxon

Tabel 4.4 Pengaruh Permainan *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Makanan Sehat

Pengetahuan makanan sehat	Baik	Cukup	Kurang	<i>p value</i>
Sebelum	4	30	18	0.000
Sesudah	10	41	1	

Sumber : Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.4 didapatkan hasil uji statistik memakai uji *wilcoxon pvalue 0.000* ($p < 0,05$) sehingga dapat diartikan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah memainkan permainan *flashcard*. Uji *wilcoxon* yaitu metode non-parametrik yang membandingkan dua sampel data yang saling berkaitan. Uji *wilcoxon* digunakan jika data tidak terdistribusi normal, sampel berpasangan, ukuran sampel kecil, dan menggunakan data ordinal.

B. Pembahasan

1. Pengetahuan Tentang Makanan Sehat Sebelum Diberikan Edukasi Menggunakan *Flashcard*

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang makanan sehat sebelum diberikan intervensi yang memiliki sebagian besar pengetahuan cukup 30 responden. Sejalan dengan penelitian (Fitrikawati & Hamidah, 2016) mengatakan bahwa terdapat nilai pengetahuan makanan sehat dalam kategori cukup sebanyak 75 responden (57%) yang artinya siswa menerima edukasi tentang makanan sehat. Sejalan dengan Zamiyati (2018) pengetahuan dengan kategori cukup sebagian besar 19 (48.7%) yang berarti jumlah siswa dengan kategori cukup lebih besar dari pada kategori yang lainnya.

Dari total siswa yang disurvei, 18 (34,6%) memiliki pengetahuan yang lebih rendah tentang makanan sehat dibandingkan dengan pengetahuan yang mereka miliki sebelum menerima intervensi. Menurut penelitian Zamiyati (2018), persentase anak-anak di SD Negeri Pengkol Kulon Progo yang tidak mengetahui apa itu makanan sehat masih sangat tinggi, yaitu 12,8%. Sejalan dengan penelitian Nyiarsih (2019), sebagian besar siswa di SD Negeri 01

Ngabang (39,6%) masih belum cukup tahu tentang makanan sehat untuk membuat keputusan yang tepat. Untuk memenuhi kebutuhan dasar, termasuk keinginan untuk makan makanan yang bergizi, orang mengandalkan panca indera mereka untuk mendapatkan informasi tentang jenis makanan apa yang baik untuk mereka (Notoatmodjo, 2007).

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang antara lain tingkat pendidikan, keterpaparan terhadap berbagai bentuk media dan informasi, latar belakang sosial budaya, keadaan ekonomi, tingkat pengalaman, dan usia. Kekuatan genggam dan pola berpikir seseorang dapat dipengaruhi oleh peningkatan pendidikan dan usia (Elka & Kartika, 2022). Menurut penelitian (Martilova, 2020) responden yang berusia di bawah 17 tahun memiliki kemungkinan 3,4 kali lebih kecil untuk mengetahui dibandingkan mereka yang berusia diatas 17 tahun. Hal tersebut sejalan dengan penelitian ini dimana karakteristik responden sebagian besar berusia 11 tahun.

2. Pengetahuan Tentang Makanan Sehat Setelah Diberikan Edukasi Menggunakan *Flashcard*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sesudah pemberian intervensi didapatkan pengetahuan tentang makanan sehat dengan kategori cukup terjadi peningkatan dari presentase 57.7% menjadi 78.8% responden. Hal ini terjadi karena adanya peningkatan pengetahuan anak tentang makanan sehat setelah diberikan edukasi menggunakan *flashcard*. Sejalan dengan penelitian (Fitrikawati & Hamidah, 2016) mengatakan bahwa terdapat nilai pengetahuan makanan sehat dalam kategori cukup sebanyak 75 responden (57%) yang artinya siswa menerima edukasi tentang makanan sehat. Sejalan dengan Zamiyati (2018) pengetahuan tentang makanan sehat dengan kategori cukup sebagian besar 19 (48.7%) yang berarti jumlah siswa dengan kategori cukup lebih besar dari pada kategori yang lainnya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sesudah pemberian intervensi didapatkan pengetahuan tentang makanan sehat meningkat dengan kategori baik yaitu 10 responden (19.2%). Sejalan dengan penelitian (Maslakah & Zulia, 2017) hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan

dengan media *flashcard* yang diberikan perlakuan sebagian besar berkategori baik 90.3%, dengan demikian dari hasil yang sudah tertera diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan anak tentang makanan sehat setelah dilakukan edukasi menggunakan media *flashcard*.

Sangat penting untuk menggunakan permainan strategis untuk membantu anak menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya. Permainan edukatif membantu guru, membantu siswa untuk menyelesaikan tugas sekolah (Kang, Liu, & Qu, 2017). Penggunaan media edukasi memiliki manfaat tambahan untuk menarik perhatian dan fokus anak kecil, yang sering mengalami kesulitan untuk fokus pada satu tugas dalam satu waktu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan metode yang efektif dalam mengajarkan orang tentang makan sehat melalui penggunaan kartu flash yang menyertakan gambar-gambar yang menarik secara visual dari berbagai jenis makanan. Sulit bagi saya untuk melihat manfaat dari penggunaan taktik yang terencana, bahkan dalam gaya yang tidak terstruktur, untuk membantu siswa mengumpulkan data yang dikodekan dalam teknologi yang berbeda dan mengintegrasikan data tersebut untuk memecahkan tantangan yang rumit. Dengan menggunakan peralatan permainan edukatif dengan cara yang tepat, anak-anak dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam kegiatan belajar mereka.

3. Pengaruh Permainan Media *Flashcard* Terhadap Pengetahuan Siswa

Nilai p sebesar 0,000 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara data sebelum dan sesudah intervensi dalam penelitian ini. Baik sebelum dan sesudah bermain game instruksional berbasis *flashcard*, peserta menunjukkan peningkatan, menurut penelitian ini. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Rezeki, *et al.*, 2023) yang menemukan adanya peningkatan yang signifikan secara statistik pada pengetahuan jajanan setelah dilakukan penyuluhan dengan menggunakan video dan *flashcard*. Hal ini didukung oleh penelitian (Nanda, *et al.*, 2023) yang menyatakan bahwa pengetahuan, sikap, dan perilaku semuanya meningkat baik sebelum dan sesudah penyuluhan diberikan dengan menggunakan *flashcard* dan *PowerPoint*.

Pada anak usia dini, perkembangan nilai moral dan nilai agama dipengaruhi oleh permainan kartu bergambar yang mendidik. Kinerja yang ditunjukkan anak-anak ketika menggunakan alat permainan edukatif meningkat, yang mendorong perkembangan ini (Nandha & Suyadi, 2022). Sejalan dengan (Isabella, *et al.*, 2022) Permainan *flashcard* adalah cara yang bagus untuk membantu anak-anak belajar fokus dan mengikuti arahan ketika mereka masih kecil, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif mereka. Dengan cara ini, kita dapat melihat bahwa telah terjadi peningkatan dalam indikasi pertumbuhan kognitif berdasarkan studi yang dilakukan selama setiap siklus.

Media *flashcard* dengan kartu yang menarik bagi kecerdasan visual, spasial, dan kinestetik anak-anak, *flashcard* adalah alat yang ampuh untuk belajar. Studi memperlihatkan bila penggunaan *flashcard* secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa dengan meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik-topik pelajaran. Siswa yang menggunakan *flashcard* memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada mereka yang tidak (Safitri, 2021).

C. Keterbatasan

Peneliti hanya melakukan penelitian tentang pengetahuan siswa mengenai makanan sehat dan tidak memakai kelompok kontrol.