



**ARTIKEL PENELITIAN**  
**PENINGKATAN PENGETAHUAN JAJANAN SEHAT DENGAN**  
**PERMANAN LUDO PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DESA**  
**CANDIREJO UNGARAN BARAT**

Diajukan sebagai syarat untuk memenuhi gelar Sarjana Keperawatan

**Oleh**  
**ADE ILA WAHYU NUR'AINI**  
**010115A003**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS KEPERAWATAN**  
**UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**  
**UNGARAN**  
**2019**

# **PENINGKATAN PENGETAHUAN JAJANAN SEHAT DENGAN PERMANAN LUDO PADA ANAK USIA SEKOLAH DI DESA CANDIREJO UNGARAN BARAT**

Ade Ila Wahyu Nur'aini, Raharjo Apriyatmoko, Zumrotul Choiriyyah

Program Studi S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo

*email:adeilawahyu78@gmail.com*

## **ABSTRACT**

**Background** : Snacking habits are influenced by factors related to food, personal characteristics (knowledge of snacks, intelligence, perception, and emotions) and environmental factors. Children's nutritional knowledge is very influential on the selection of snacks, One of the efforts that can be done is through providing information through counseling selection activities, because changes in a person's knowledge can be started by providing information.

**Objective** : This study aims to determine the effect of health education by using ludo game media to increase knowledge of healthy snacks in the village of Candirejo, West Ungaran

**Method** : The design in this study was one group pretest-posttest design. The population in this study were all school-age children in Candirejo Village, Ungaran Barat, with 231 children. The sampling technique uses accidental sampling with the number of research subjects as many as 20 respondents. The instruments used were questionnaire and SOPs game Ludo. Data analysis using Wilcoxon test

**Results** : Prior to health education, most children had good knowledge of healthy snacks, with 11 children (55.0%). After being given health education, students' knowledge about healthy snacks mostly increased in the good category, namely 15 children (75.0%). With a p-value of  $0.009 < \alpha (0.05)$ .

**Conclusion** : There is a significant influence of students' knowledge about healthy snacks before and after being given health education using ludo game media in Candirejo Village, West Ungaran.

Keywords: health education, knowledge of healthy snacks

## ABSTRAK

**Latar Belakang** : Kebiasaan jajan dipengaruhi oleh faktor terkait makanan, karakteristik personal (pengetahuan tentang jajanan, kecerdasan, persepsi, dan emosi) dan faktor lingkungan. Pengetahuan gizi anak sangat berpengaruh terhadap pemilihan makanan jajanan, Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pemberian informasi melalui kegiatan penyuluhan pemilihan jajanan, karena perubahan pengetahuan seseorang dapat dimulai dengan pemberian informasi.

**Tujuan Penelitian**: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat

**Metode Penelitian** ; Desain dalam penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah di Desa Candirejo Ungaran Barat sebanyak 231 siswa. Teknik sampling menggunakan accidental sampling dengan jumlah subjek penelitian sejumlah 20 responden. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan SOP permainan ludo. Analisis data menggunakan uji wilcoxon

**Hasil Penelitian** : Sebelum diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang jajanan sehat yaitu sejumlah 11 siswa (55,0%). Sesudah diberikan pendidikan kesehatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebagian besar meningkat dalam kategori baik yaitu sejumlah 15 siswa (75,0%). Dengan nilai  $p\text{-value } 0,009 < \alpha (0,05)$ .

**Kesimpulan** : Ada pengaruh yang signifikan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat.

Kata kunci : pendidikan kesehatan, pengetahuan jajanan sehat

## PENDAHULUAN

Anak usia sekolah merupakan suatu kelompok generasi penerus bangsa yang mempunyai potensi dalam memajukan pembangunan dimasa yang akan datang. Pembentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) di mulai sejak pada masa sekolah sangat berpengaruh terhadap kualitas saat mencapai usia yang produktif. Mengingat anak sekolah merupakan generasi penerus bangsa, salah satu hal penting yang

menjadi perhatian serius saat ini adalah Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS). (BPOM RI,2014)

Berdasarkan survei Badan Pengawas Obat dan Makanan (BPOM), lebih dari 99 persen anak mengonsumsi jajanan saat di sekolah. Berbagai macam jajanan yang ditawarkan memiliki daya tarik bagi anak-anak, seperti dari warna yang mencolok, baunya yang kuat, pilihan

rasa yang bermacam-macam dan harganya yang murah. Anak usia sekolah tidak dapat terlepas dari pangan jajanan, karena di setiap lingkungan sekolah pasti ada saja jajanan yang ditawarkan oleh para pedagang dan membuat anak tertarik untuk membeli. Anak usia sekolah pada umumnya masih belum bisa memilih jajanan yang sehat dan tidak sehat, mereka memilih sesuai kesukaan mereka tanpa tau kandungan yang ada dalam makanan tersebut. Hal tersebut dapat membahayakan kesehatannya sendiri. (BPOM, 2014)

Berdasarkan data penelitian Arisanti et al., (2018) pada tahun 2000-2015, jumlah keracunan makanan di sekolah mencapai angka 13,7%. Kasus tersebut masih terus ada hingga saat ini. Pada tahun 2016, sekitar 13 murid SD Negeri 9 Kurao Pagang, Kota Padang, terpaksa dirawat di rumah sakit karena diduga mengalami sakit usai menyantap jajanan yang dijual di depan sekolah (Akbar, 2016). Di tahun yang sama ada sebanyak 12 murid SD Negeri 53 Kota Lubuk linggau mengalami sakit usai memakan jajanan jelly yang dibeli dari kantin sekolah (Wedya, 2016). Setelah mengkonsumsi jajanan tersebut, para murid tiba-tiba mengalami sakit perut dan mual. Pada tahun 2017, sebanyak 33 siswa SD Negeri 1 Muara Kabupaten Cirebon mengalami mual dan sakit kepala setelah menyantap jajanan crepes di depan sekolah. Bahkan 4 diantaranya mengalami sesak napas sehingga harus dirawat di rumah sakit (Handayani, 2017).

Melihat masalah tersebut maka perlu dilakukan upaya untuk menanggulangi kurangnya pengetahuan memilih jajanan pada siswa sekolah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui pemberian informasi melalui kegiatan penyuluhan pemilihan jajanan, karena perubahan pengetahuan seseorang dapat dimulai dengan pemberian informasi. Pendidikan kesehatan ialah suatu upaya atau kegiatan untuk

menciptakan perilaku masyarakat yang kondusif untuk kesehatan.

Salah satu metode pendidikan kesehatan yaitu permainan simulasi (Simulation game). Metode ini merupakan gabungan antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli, dengan menggunakan dadu, gaco (petunjuk arah), selain papan main. (Notoatmodjo, 2010)

Anak usia sekolah bermain adalah cara yang paling efektif untuk belajar. Dengan kegiatan bermain, baik dalam kerangka belajar di kelas maupun dalam waktu istirahatnya, anak usia sekolah dapat mengasah dan menyerap banyak hal. Anak-anak masa sekolah ini mengembangkan kemampuan melakukan permainan (game) dengan peraturan, sebab mereka sudah dapat memahami dan menaati aturan-aturan suatu permainan (Desmita, 2010).

Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh para siswa-siswi anak usia sekolah. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat para siswa-siswi anak usia sekolah. Karena dalam permainan ini seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pendidikan kesehatan.

## **METODE PENELITIAN**

Desain penelitian yang di gunakan adalah *pre experimental* dengan *one group pretest- posttest*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 30 Juni- 4 Juli 2019 di Desa Candirejo Ungaran Barat. Populasi yang didapatkan sejumlah 231 anak usia sekolah. Dengan menggunakan rumus besar sampel beda proporsi (Nursalam, 2013) didapatkan sampel sebanyak 20 responden. Teknik

sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *accidental sampling* yaitu bentuk pengambilan sampel ini berdasarkan kebetulan (Sugiono, 2013).

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat dan

.Variabel	Mean	SD	Min	Maks
Pengetahuan sesudah	18,00	2,84	11	20

media permainan ludo yang telah di modifikasi dengan pertanyaan pemilihan jajanan sehat.

Permainan ludo diberikan kepada responden setelah di lakukannya *pre-test* kuesioner tingkat pengetahuan pada pertemuan pertama kemudian pada pertemuan kedua dengan selisih jeda 1 hari. Pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo ini diberikan waktu selama 1 minggu, dan akan di lakukan pengukuran *post-test* tingkat pengetahuan tentang jajanan sehat setelah pemberian pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo.

Analisis statistic yang di gunakan untuk uji normalitas menggunakan *Saphiro Wilk* di karenakan jumlah sampel kurang dari 50. Selanjutnya, uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon untuk pengujian pengaruh pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo terhadap peningkatan pengetahuan tentang jajanan sehat di Desa Candirejo Ungaran Barat.

## HASIL PENELITIAN

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Jajanan**

Variabel	Mean	SD	Min	Maks
Pengetahuan sebelum	16,60	3,70	9	20

### Sehat Sebelum Diberikan Pendidikan Kesehatan Dengan Media Permainan Ludo

Berdasarkan tabel 1. dapat diketahui bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media

permainan ludo skor rata-rata 16,60, standar deviasi 3,70 dengan nilai minimal 9 dan maksimal 20.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Jajanan Sehat Sesudah Diberikan Pendidikan Kesehatan Dengan Media Permainan Ludo**

Berdasarkan tabel 2. dapat diketahui bahwa sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo skor rata-rata 18,00, standar deviasi 2,84 dengan nilai minimal 11 dan maksimal 20.

**Tabel 3. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Permainan Ludo Terhadap Peningkatan**

Variabel	Perlakuan	N	Mean	SD	P-value
Pengetahuan	Pretest	20	16,60	3,70	0,009
	Posttest	20	18,00	2,84	

### Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo, rata-rata skor pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebesar 16,60. Kemudian, meningkat menjadi 18,00 sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo atau meningkat rata-rata sebesar 1,40.

Berdasarkan uji *wilcoxon* didapatkan nilai p-value  $0,009 < \alpha (0,05)$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian diketahui bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang

baik tentang jajanan sehat yaitu sejumlah 11 anak (55,0%) dengan skor rata-rata 16,60, standar deviasi 3,70 dengan nilai minimal 9 dan maksimal 20. Pengetahuan sebagian besar baik dan disebabkan siswa telah memperoleh informasi tentang jajanan sehat dari orang tua maupun guru. Pengetahuan baik sebagian besar pada anak umur 10 tahun (63,3%), kelas 4 (54,5%) dan berjenis kelamin laki-laki (54,4%) hal ini disebabkan sumber informasi yang mereka dapat dari orang tua. Pada masa ini anak lebih menurut dan mendengarkan orang tua maupun guru.

Menurut Septiarini (2008, dalam Febrianto, Saichudin, dan Desiana, 2017) Perilaku jajan dan pilihan jajan anak pada usia sekolah sangat dipengaruhi oleh orang tua, teman sebaya, dan ketersediaan jajanan di sekolah. Orang tua, guru dan masyarakat bertanggung jawab terhadap situasi saat anak memilih jajan di sekolah, baik dari jenis jajan yang di beli jumlah jajan yang dibeli dan waktu mereka membeli jajanan.

Hasil penelitian diketahui bahwa sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebagian besar meningkat dalam kategori baik yaitu sejumlah 15 anak (75,0%) dan skor rata-rata 18,00, standar deviasi 2,84 dengan nilai minimal 11 dan maksimal 20. Pengetahuan sesudah dilakukan pendidikan kesehatan meningkat skor rata-ratanya disebabkan dengan permainan yang menyenangkan pengetahuan atau informasi yang diberikan dapat lebih menarik. Pengetahuan yang paling banyak meningkat menjadi baik pada siswa umur 10 tahun (20,0%), kelas 5 (20,%) dan jenis kelamin laki-laki (30,0%).

Pendidikan kesehatan adalah suatu kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kesehatan kepada masyarakat, kelompok, atau individu. Dengan adanya pesan tersebut maka diharapkan masyarakat, kelompok, atau individu dapat

memperoleh pengetahuan tentang kesehatan yang lebih baik. Pengetahuan tersebut akhirnya diharapkan dapat membawa akibat terhadap perubahan perilaku sasaran (Notoatmodjo, 2010).

Ludo berasal dari kata dalam bahasa Latin ludus yang artinya “permainan”. Ludo adalah penyederhanaan dari permainan suku Indian. Nama aslinya adalah pachisi dan sudah dimainkan sejak 500 SM. Permainan ini biasa dimainkan dua sampai empat orang. Manfaat dari permainan ludo dalam pembelajaran ada 6, yaitu a. aspek kognitif : kemampuan literasi, mengetahui, dan mengingat; b. aspek motorik : pemain mampu mengkoordinasikan anggota tubuh dengan aktif saat bermain; c. logika : kemampuan berpikir secara cepat; d. emosional : pemain akan terkait dan merasakan hubungan interpersonal kerjasama dengan kelompoknya; e. kreatif dan imajinatif: kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks; f. Visual : kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek (Kristiana, 2015).

Dalam penelitian milik Ana, Indria dan Rendra (2016) dengan judul Efektifitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa sekolah dasar menyatakan bahwa pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa SD dalam pencegahan adiksi video game. Pendidikan kesehatan melalui media permainan ludo memiliki keefektifan yang sama dengan ceramah interaktif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa SD terhadap pencegahan adiksi video game, namun secara praktis pendidikan kesehatan melalui permainan ludo lebih efektif.

Salah faktor yang mempengaruhi pengetahuan dari seseorang adalah informasi, sedangkan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan sikap

adalah pengaruh orang lain yang dianggap penting (Azwar, 2013). Dengan adanya informasi dan pengaruh penyuluhan tentang jajanan sehat yang diberikan pada saat penyuluhan akan mempengaruhi pengetahuan dan sikap siswa, hal ini sesuai dengan penelitian Saputri dan Krisnawati (2012) yang berjudul peningkatan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat menggunakan alat permainan edukatif ular tangga, dimana terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap dalam pemilihan jajanan sehat sebelum dan sesudah intervensi.

Hasil penelitian di ketahui ada pengaruh yang signifikan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat. Hal ini dapat dilihat dari sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo, rata-rata skor pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebesar 16,60. Kemudian, meningkat menjadi 18,00 sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo atau meningkat rata-rata sebesar 1,40. Hal ini menunjukkan sebagian besar responden sudah memahami pengetahuan tentang makanan sehat.

Pada usia anak sekolah ini terjadi perubahan kognitif, yaitu pada kemampuan untuk berpikir dengan cara logis tentang disini dan saat ini, bukan tentang hal yang bersifat abstraksi. Pada usia anak sekolah, pemikiran meningkat atau bertambah logis dan koheren. Anak mampu mengklasifikasikan benda dan perintah dan menyelesaikan masalah secara konkret dan sistematis berdasarkan apa yang mereka terima dari lingkungannya. Kemampuan berpikir anak sudah rasional, imajinatif, dan dapat menggali objek atau situasi lebih banyak untuk memecahkan masalah. Anak sudah dapat berfikir konsep tentang waktu dan mengingat kejadian yang lalu serta

menyadari kegiatan yang dilakukan berulang-ulang. (Piaget, J.,1996; Kozier, Erb, Berman, & Snyder,2011)

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah (2014) dengan hasil yang didapatkan adalah terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap pengetahuan tentang jajanan sehat pada murid sekolah dasar, serta penelitian Bertalina (2014) dengan hasil yang didapatkan adalah terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap peningkatan tentang gizi seimbang pada siswa sekolah dasar.

Pengetahuan mengenai makanan sehat adalah kesan di dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca inderanya dalam melakukan pemilihan makanan jajanan sehat yang mengandung sumber zat-zat gizi. Pengetahuan anak dapat diperoleh baik secara internal maupun eksternal. Pengetahuan secara internal yaitu pengetahuan yang berasal dari dirinya sendiri berdasarkan pengalaman hidup. Pengetahuan secara eksternal yaitu pengetahuan yang diperoleh dari orang lain termasuk keluarga dan guru. Pengetahuan baik yang diperoleh secara internal maupun eksternal akan menambah pengetahuan anak tentang gizi. Faktor lain yang dapat menambah pengetahuan anak memilih makanan jajanan adalah tayangan pada media massa. Makanan jajanan yang sering masuk iklan itulah yang diketahui anak baik untuk dikonsumsi. Makanan yang sering ditayangkan di media massa lebih populer di kalangan anak-anak dan membuat anak tertarik meskipun makanan tersebut tidak sehat (Putriantini, 2010 dalam Fitriani, 2015).

Menurut Fitriani (2011, dalam Wulandari, 2016) semakin banyak panca indra yang digunakan maka semakin banyak pengetahuan yang diperoleh dan indra yang paling banyak menyalurkan informasi ke otak adalah mata yaitu

kurang lebih 75% sampai 87%, sedangkan 13% sampai 25% diperoleh atau disalurkan melalui indra lainnya. Penyuluhan kesehatan dengan media slide dan selebaran dapat mempengaruhi terhadap pengetahuan tentang makanan sehat siswa SD, akan tetapi pengetahuan juga dapat dipengaruhi oleh umur, lingkungan, kebudayaan, keluarga, media massa, dan teman sebaya. Semua faktor tersebut dapat mempengaruhi pengetahuan tentang makanan sehat. Jika pengetahuan tentang makanan sehat jelek kemungkinan akan berdampak pada kesehatan yang buruk. Jika pengetahuan tentang makanan sehat baik kemungkinan akan berdampak meningkatkan kesehatan yang baik.

## SIMPULAN

1. Sebelum diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo sebagian besar siswa memiliki pengetahuan yang baik tentang jajanan sehat yaitu sejumlah 11 anak (55,0%) dengan skor rata-rata 16,60, standar deviasi 3,70 dengan nilai minimal 9 dan maksimal 20.
2. Sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan media permainan ludo pengetahuan siswa tentang jajanan sehat sebagian besar meningkat dalam kategori baik yaitu sejumlah 15 anak (75,0%) dengan skor rata-rata 18,00, standar deviasi 2,84 dengan nilai minimal 11 dan maksimal 20.
3. Ada pengaruh yang signifikan pengetahuan anak tentang jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan ludo di Desa Candirejo Ungaran Barat dengan nilai  $p$ -value  $0,009 < \alpha (0,05)$ .

## SARAN

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa lebih mengutamakan makan makanan yang sehat terutama jajanan sehat, membawa

bekal dan sarapan pagi setiap hari sebelum aktivitas. Serta bagi pihak sekolah diharapkan setiap hari membuka kantin dengan menyediakan makanan sehat dan bergizi.

### 2. Bagi pihak sekolah,

Diharapkan rutin melakukan penyuluhan jajanan sehat dengan menggunakan media yang lebih beragam agar dapat menambah pengetahuan dan merubah sikap tentang pemilihan jajanan sehat.

### 3. Bagi peneliti lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh penyuluhan jajanan sehat dapat memilih metode lain untuk mengetahui jenis metode yang lebih baik yang dapat meningkatkan pengetahuan dalam pemilihan jajanan yang sehat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti, dan Rendra Widyatama, (2016), *Efektifitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Gajah Mada. Vol. 32, No. 9, hh.317-322;
- Akbar, R. (2016, 05 26). *Siswa SD keracunan massal usai santap jajanan di depan sekolah*. di lihat 11 Juni 2019, <http://news.okezone.com/read/2016/05/26/340/1398211/siswa-sd-keracunan-massal-usai-santap-jajanan-di-depan-sekolah>
- Arisanti, RR , Indriani, C, & Wilopo, SA (2018), *Kontribusi agen dan faktor penyebab kejadian luar biasa keracunan pangan di Indonesia: kajian sistematis*, Berita



- Kedokteran Masyarakat, Vol. 34, No. 3, hh. 99-106.
- Azwar S. (2013). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pengawasan Obat dan Makanan. (2014). *Laporan Tahunan 2014*.
- Bertalina. (2014). *Pengaruh Promosi Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Di Kecamatan Rajabasa Kota Bandar Lampung*. *Jurnal Kesehatan*, Volume IV Nomor 1 hlm 56-63
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Febrianto Heri Kurniawan, Saichudin, dan Desiana Merawati, (2017). *Gambaran Perilaku Jajan dan Aktivitas Fisik pada Siswa Sekolah Dasar di SDN Oro-oro Ombo 02 Kota Batu*. Universitas Negeri Malang.
- Fitriani, N. L. (2015). *Hubungan Antara Pengetahuan Dengan Sikap Anak Usia Sekolah Akhir (10-12 Tahun) Tentang Makanan Jajanan Di SD Negeri II Tagog Apu Padalarang Kabupaten Bandung Barat Tahun 2015*. AKPER RS Dustira
- Handayani, LS, (2017), 33 Siswa SD di Cirebon di duga keracunan jajanan sekolah, dilihat 11 Juni 2019, <http://nasional.republika.co.id/berita/nasional/daerah/17/11/02/oysfyc409-33-siswa-sd-di-cirebon-diduga-ketacunan-jajanan-sekolah>.
- Khodhijah, S., (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permianan Ludo Fsika pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Lintang: Lampung
- Kozier, Erb, Berman, & Snyder, (2011). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Konsep, Proses & Praktik (7 ed., Vol 1)* Jakarta: EGC
- Notoatmodjo, S. (2010). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhasanah A, Sofyan NS, Resnayati Y. (2014). *Pengaruh Pendidikan Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Tentang Jajanan Sehat Pada Murid Sekolah Dasar*. Skripsi. Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Jakarta III.
- Nursalam (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. Jakarta: Salemba Medika.
- Piaget, J. (1996). *Origins of Intelligence in Children*. New York: Norton
- Putriantini. (2012). *Berbagai Cara Pendidikan Gizi*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wedya, EN (2016), 12 murid SD di Lubuklinggau keracunan jajanan kantin sekolah, dilihat 11 Jun 2019, <http://news.okezone.com/read/2016/08/07340/1457187/12-murid-sd-di-lubuklinggau-keracunan-jajanan-kantin-sekolah>.
- Wulandari, T. T. (2016). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Visual Aids Terhadap Sikap Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa Kelas V Di SDN Nogotirto Sleman Yogyakarta*. Universitas Aisyiyah Yogyakarta

