

ABSTRAK

Perilaku anak sekolah cenderung memilih jajanan tidak sehat, jajanan tersebut kurang memenuhi zat-zat gizi yang diperlukan tubuh maka anak akan mengalami gangguan pertumbuhan. Konsumsi makanan jajanan tidak terlepas dari bahaya akan dampak negatif. Pengetahuan sangat berpengaruh terhadap perilaku seseorang dalam memilih jajanan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan permainan ular tangga dan leaflet terhadap tingkat pengetahuan dan perilaku memilih jajanan pada siswa kelas 5 di SDN Surabaya.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi experimental*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas 5 di SDN Wonokromo I/390 dan SDN Wonokromo III/392 sebesar 157 siswa menggunakan teknik *stratified random sampling*. Variabel *independent* permainan ular tangga dan leaflet. Variabel *dependent* tingkat pengetahuan dan perilaku memilih jajanan. Instrumen penelitian dilakukan menggunakan kuesioner, selanjutnya data dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan tingkat kemaknaan $\alpha < 0,05$.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan (0,00) dan perilaku memilih jajanan (0,00) sesudah diberikan pendidikan gizi menggunakan permainan ular tangga pada kelompok ular tangga dan terdapat perbedaan tingkat pengetahuan (0,01) dan perilaku memilih jajanan (0,00) sesudah diberikan pendidikan gizi menggunakan media *leaflet* pada kelompok *leaflet*.

Permainan ular tangga dan leaflet terkait makanan jajanan berpengaruh terhadap perubahan tingkat pengetahuan dan perilaku memilih jajanan seseorang. Pendidikan gizi tentang makanan jajanan diharapkan dapat menambah informasi kepada siswa kelas 5 di SDN Surabaya serta dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : media permainan ular tangga, leaflet, tingkat pengetahuan, perilaku memilih jajanan