

## PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI “GEMAS” UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PESAN UMUM GIZI SEIMBANG PADA SISWA KELAS IV

*Development of Monopoly Media "GEMAS" to Improving Knowledge of General  
Message Balanced Nutrition in Students Grade IV*

Lulu Nadhirah Muthi<sup>1\*</sup>, Asep Fithri Hilman<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung

\*E-mail : lulu.muthi@gmail.com dan asepfithri@staff.poltekkesbandung.ac.id

### ABSTRACT

*Indonesia is currently facing a double nutrition problem. There are two types of malnutrition: undernutrition and overnutrition. Socialization activities of balanced nutrition guidelines are required to prevent the nutritional problems. Education through learning media in the form of educational games is one kind of health education that can be used. Monopoly games are a fun and instructive way to provide information. Referring to the problem, the research "Development of Monopoly Media "Gemas" as an Alternative Media in Improving Knowledge of General Message Balanced Nutrition in Elementary School Students Grade IV" is conducted. The focus of this research is to develop the "GEMAS" monopoly media and compare the value of general message balanced nutrition before and after the monopoly game. To assess student knowledge progress, this research used the P Process technique as well as a One-Group Pretest-Posttest design model without control group. The subjects of the research are 15 students of grade IV. According to the findings, the monopoly media "GEMAS" is "Very Decent," with an overall value of 90.5 %. There is also a difference in the average value of knowledge before and after playing monopoly, which ranges from 50.6 to 75.07. Paired-sample t-test results obtain a Sig value. (2-tailed) of  $0.000 < 0.005$  or  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. As a result, it can be concluded that the monopoly game "GEMAS" is worth to use, and it can help grade IV students at West Bandung Regency understand the importance of general message of balanced nutrition.*

**Key words:** *Development of Media Helath Promotion, Knowledge of General Message Balanced Nutrition, Monopoly*

### ABSTRAK

Indonesia saat ini menghadapi masalah gizi ganda yaitu masalah gizi kurang dan masalah gizi lebih. Pencegahan timbulnya masalah gizi tersebut memerlukan kegiatan sosialisasi pedoman Gizi Seimbang yang bisa dijadikan sebagai panduan makan. Pendidikan kesehatan yang dapat dilakukan yaitu edukasi melalui media pembelajaran berupa permainan edukasi. Permainan monopoli merupakan media edukatif untuk memberikan informasi. Mengacu dari permasalahan tersebut maka dilakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Monopoli GEMAS dalam Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media monopoli "GEMAS" serta melihat perbedaan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa kelas IV Kabupaten Bandung Barat sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan pendekatan *P Process* serta model rancangan *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok control untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Subjek penelitian adalah 15 siswa Kelas IV. Pada penelitian ini

didapatkan bahwa media monopoli “GEMAS” dikatakan “Sangat Layak” dengan nilai keseluruhan 90,5%. Didapatkan juga perbedaan nilai rata-rata pengetahuan sebelum bermain monopoli dengan pengetahuan setelah bermain monopoli dari 50,6 menjadi 75,07. Hasil uji *paired-sample t-test* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli “GEMAS” sangat layak digunakan, dan permainan monopoli “GEMAS” dapat meningkatkan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa Kelas IV Kabupaten Bandung Barat.

**Kata kunci:** Pengembangan Media Promosi Kesehatan, Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang, Monopoli

## PENDAHULUAN

Perkembangan anak sekolah dasar berkaitan dengan kualitas gizi yang diberikan.<sup>1</sup> Pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan guna memperkuat Sumber Daya Manusia (SDM) dengan melakukan upaya perbaikan gizi masyarakat yang tercantum pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 41 Tahun 2014 tentang Pedoman Gizi Seimbang. Gizi seimbang ini terdiri dari asupan yang cukup secara kuantitas, cukup secara kualitas, dan mengandung berbagai zat gizi yang diperlukan tubuh untuk menjaga kesehatan, pertumbuhan (pada anak-anak), penyimpanan zat gizi, serta untuk melakukan aktivitas dan fungsi kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup>

Hasil penelitian Riskesdas menyatakan bahwa masih banyak penduduk yang tidak cukup mengonsumsi sayuran dan buah-buahan. Hal ini masih belum sesuai dengan pesan gizi seimbang. Berdasarkan Riskesdas 93,5% penduduk usia di atas 10 tahun mengonsumsi sayuran dan buah-buahan masih di bawah anjuran. Kualitas protein yang dikonsumsi rata-rata perorangan perhari masih rendah. Konsumsi makanan dan minuman berkadar gula tinggi, garam tinggi, dan lemak tinggi, baik pada masyarakat perkotaan maupun pedesaan masih cukup tinggi.<sup>3</sup>

Indonesia saat ini menghadapi masalah gizi ganda yaitu masalah gizi

kurang dan masalah gizi lebih. Berdasarkan data dari Riskesdas didapatkan bahwa di Indonesia status gizi anak umur 5-12 tahun pada kategori pendek ada 23,6% dan kategori kurus ada 9,2%. Hal tersebut masih di bawah dari standar *World Health Organization* (WHO) yaitu pada kategori pendek harus di bawah 20% dan kategori kurus harus dibawah 5%.<sup>4</sup> Pada tingkat nasional, didapatkan bahwa di Jawa Barat yang berada pada kategori pendek ada 22,8% dan kategori kurus ada 7,1%.<sup>5</sup> Lebih mengerucut lagi pada tingkat Provinsi Jawa Barat, Kabupaten Bandung Barat (KBB) yang berada pada kategori pendek ada 33,02% dan kategori kurus ada 7,42%.<sup>6</sup>

Selain itu angka obesitas di Indonesia juga mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil Riskesdas secara nasional masalah gemuk pada anak 5-12 tahun pada kategori gemuk ada 10,8% dan sangat gemuk (obesitas) 8,8%.<sup>3</sup> Pada data Riskesdas didapatkan bahwa secara nasional masalah gemuk pada anak 5-12 tahun pada kategori gemuk ada 10,8% dan obesitas 9,2%. Provinsi Jawa Barat masalah gemuk ini menduduki sepuluh besar dengan kategori gemuk ada 11,7% dan obesitas 9,6%. Lebih mengerucut lagi pada Kabupaten Bandung Barat didapatkan pada kategori gemuk ada 12,78% dan obesitas 10,88%.<sup>6</sup>

Berdasarkan Badan Pusat Statistik KBB pengeluaran rata-rata

perkapita sebulan menurut kelompok makanan didapatkan bahwa pengeluaran untuk kelompok makanan padi-padian sebesar 16%, untuk lauk pauk (ikan, daging, telur dan susu) 16,6%, untuk sayuran 5,5%, untuk buah-buahan 4,8%, makanan dan minuman jadi 31%, lainnya (umbi-umbian, kacang-kacangan, minyak dan lemak, bumbu-bumbuan, dan komsumsi lainnya) 26,1%. Melihat dari data tersebut terlihat bahwa pola pengeluaran masyarakat ini lebih kepada membeli makanan dan minuman jadi, sedangkan pengeluaran untuk membeli buah dan sayur ini masih rendah.<sup>7</sup> Hal ini bertentangan dengan potensi di KBB pada bidang pertanian tanaman horticultural yaitu sayuran, buah-buahan, dan bunga yang menjadi unggulan.<sup>8</sup> Seharusnya hal ini bisa dimaksimalkan masyarakat untuk konsumsi pribadi yang bergizi seimbang juga.

Berdasarkan data Profil KBB pada data cakupan pelayanan kesehatan (penjaringan) siswa SD dan setingkatnya di Kabupaten Bandung Barat didapatkan bahwa Kecamatan Sindangkerta (Puskesmas Sindang Kerta), Kecamatan Batujajar (Puskesmas Batujajar), dan Kecamatan Cisarua (Puskesmas Cisarua, dan Puskesmas Pasirlangu) persentasenya masih sangat rendah. Data-data diatas menunjukkan bahwa masih terdapat permasalahan tidak seimbangnya gizi anak terutama pada Kecamatan Cisarua yang cakupannya masih sangat rendah.<sup>9</sup>

Pencegahan timbulnya masalah gizi tersebut, memerlukan kegiatan sosialisasi pedoman Gizi Seimbang.<sup>3</sup> Melihat karakteristik anak-anak usia sekolah yang senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.<sup>10</sup> Maka peneliti membuat media pembelajaran yaitu dengan permainan monopoli.

Weni Enjelina, dkk dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar.<sup>11</sup> Intan P. Sari dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa media Monopoli *Game* efektif digunakan pada proses pembelajaran.<sup>12</sup> Selain itu Budi A. Prayogo menyimpulkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>13</sup>

Melihat dari adanya pengaruh permainan monopoli terhadap peningkatan pengetahuan anak peneliti tertarik untuk membuat monopoli "GEMAS" yaitu monopoli Gizi sEiMbang Anak Sekolah. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai "Pengembangan Media Monopoli GEMAS dalam Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV Kabupaten Bandung Barat".

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media monopoli "GEMAS" serta melihat perbedaan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa kelas IV Kabupaten Bandung Barat sebelum dan sesudah dilakukan permainan monopoli.

## METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan pengembangan media dengan menggunakan pendekatan *P Process* serta model rancangan *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berusia 10 tahun dan penelitian ini menggunakan teknik *sampling total*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Kelas IV di salah satu SD di Kab. Bandung Barat.

Penelitian ini telah melalui kaji layak etik terlebih dahulu. Setelah mendapatkan layak etik dengan nomor No. 15/KEPK/EC/VI/2021 peneliti melakukan penelitian di sekolah. Peneliti bersama pihak sekolah menyampaikan tentang maksud dan tujuan melakukan penelitian. Selanjutnya siswa yang bersedia menjadi subyek penelitian akan mengisi lembar persetujuan atau informed consent. Seluruh siswa mengisi *pre-test* yang telah disediakan. Lalu seluruh siswa bermain monopoli "GEMAS". Setelah bermain monopoli seluruh siswa mengisi *post-test* yang telah disediakan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* akan dinilai dan dianalisis untuk melihat pengembangan media serta dampak dari media yang telah dibuat.

Pada analisis hasil akan dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan *Saphiro-Wilk* dianalisa dengan menggunakan IBM SPSS. Hasil uji normalitas didapatkan nilai signifikansi *Saphiro-Wilk* sebesar 0,484 untuk *pre-test* dan 0,383 untuk *post-test* yaitu lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Saphiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal maka analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*.

Berdasarkan hasil uji *paired-sample t-test* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,005$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli dapat meningkatkan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa Kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Bandung Barat.

## HASIL

Pada penelitian ini dilakukan pengembangan media dengan menggunakan pendekatan *P Process* serta model rancangan *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa.

Adapun tahapan pada pendekatan *P Process* sebagai berikut:<sup>14</sup>

### 1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini didapatkan hasil sebagai berikut :

a. Masih banyak penduduk yang tidak cukup mengonsumsi sayuran dan buah-buahan.<sup>3</sup> Hal ini masih belum sesuai dengan pesan gizi seimbang.

b. Indonesia saat ini menghadapi masalah gizi ganda yaitu masalah gizi kurang dan masalah gizi lebih.

c. Berdasarkan Badan Pusat Statistik KBB pengeluaran rata-rata perkapita sebulan menurut kelompok makanan didapatkan bahwa pola pengeluaran masyarakat ini lebih kepada membeli makanan dan minuman jadi.<sup>7</sup> Sedangkan pengeluaran untuk membeli buah dan sayur ini masih rendah.<sup>8</sup>

d. Berdasarkan data Profil KBB pada data cakupan pelayanan kesehatan (penjaringan) siswa SD dan setingkatnya di Kabupaten Bandung Barat didapatkan bahwa Kecamatan Cisarua (Puskesmas Cisarua, dan Puskesmas Pasirlangu) persentasenya masih sangat rendah.<sup>9</sup>

e. Tidak seimbang gizi pada anak, jika asupan gizi anak kurang maka akan berdampak pada pertumbuhan anak yang tidak optimal, kekurangan sumber tenaga, imunitas dan antibodi berkurang, pertumbuhan otak juga tidak optimal, dan perilaku yang tidak tenang atau mudah emosi. Lalu jika asupan gizi anak berlebihan maka akan menyebabkan kegemukan atau obesitas. Kegemukan ini merupakan salah satu faktor risiko terjadinya

berbagai penyakit degeneratif seperti hipertensi, diabetes mellitus, jantung coroner, hati, kantong empedu, kanker, dan lainnya.<sup>15</sup>

f. Menurut Almatsier dalam Par'I, Wiyono, dan Harjatmo terdapat dua faktor yang mempengaruhi pemanfaatan zat gizi oleh tubuh, yaitu faktor primer dan faktor sekunder. Faktor primer yang mempengaruhi itu adalah kurangnya ketersediaan pangan dalam keluarga, kemiskinan, ketidakmampuan keluarga untuk menyediakan makanan yang cukup, pengetahuan yang rendah tentang pentingnya zat gizi untuk kesehatan, dan kebiasaan makan yang salah. Lalu untuk faktor sekunder yang mempengaruhi pemanfaatan zat gizi seperti gangguan pada pencernaan makanan, gangguan penyerapan (*absorbs*) zat gizi, gangguan pada metabolisme zat gizi, dan gangguan ekskresi.<sup>15</sup>

g. Pencegahan timbulnya masalah gizi memerlukan kegiatan sosialisasi pedoman Gizi Seimbang yang bisa dijadikan sebagai panduan makan, beraktivitas fisik, hidup bersih dan memantau berat badan secara teratur untuk mempertahankan berat badan normal. Dalam upaya mengoptimalkan penyampaian pesan Gizi Seimbang diperlukan komunikasi, informasi dan edukasi yang tepat dan berbasis masyarakat.<sup>3</sup> Terdapat beberapa bentuk pendidikan kesehatan yang dapat dilakukan, salah satunya adalah edukasi melalui media pembelajaran berupa permainan edukasi. Hal ini penting untuk meningkatkan minat dalam proses belajar.<sup>16</sup>

## 2. *Strategic design* (Strategi Desain)

Pada tahap ini strategi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah melakukan edukasi melalui media pembelajaran berupa permainan edukasi. Hal ini penting untuk meningkatkan minat dalam proses belajar.

Peneliti membuat permainan monopoli yang di desain menarik untuk anak-anak. Penyampaian mengenai pesan umum gizi seimbang ini disampaikan dengan cara yang menarik yaitu melalui kartu-kartu *quiz*. Selain itu juga terdapat kartu ajaib untuk menambah keseruan dalam permainan. Permainan dibuat semenarik mungkin agar pembelajaran ini disampaikan dalam suasana yang menyenangkan.

## 3. *Development and testing* (Pengembangan dan Ujicoba)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media monopoli berbeda dengan media monopoli pada umumnya, perbedaannya adalah sebagai berikut :

- a. Permainan monopoli pada umumnya bertujuan untuk menguasai petak-petak tanah dan mengumpulkan harta namun dalam permainan monopoli "GEMAS" ini bertujuan untuk melengkapi porsi makanan bergizi seimbang dengan membeli makanan yang ada pada petak-petak monopoli yang disediakan.
- b. Permainan monopoli pada umumnya berukuran 34,5 x 34,5 cm dan terdiri dari 40 kotak namun dalam permainan monopoli "GEMAS" dicetak dengan ukuran besar yaitu 3 x 3 meter dan terdiri dari 24 kotak.
- c. Petak-petak dalam permainan monopoli pada umumnya berisikan kompleks negara-negara, perusahaan listrik, bandara, dan stasiun namun dalam permainan monopoli "GEMAS" digantikan oleh makanan yang mengandung makanan pokok, lauk-pauk, sayuran, dan buah-buahan.
- d. Petak perusahaan air juga beralih fungsi menjadi membagikan air sebagai pelengkap untuk menang selain melengkapi porsi sekali makan.
- e. Petak pergi kemana saja diganti nama menjadi belanja kemana saja.

f. Kartu kesempatan dan dana umum dalam permainan monopoli ini dimodifikasi menjadi *quiz* yang berisi pertanyaan tentang pesan umum gizi seimbang. Jika siswa dapat menjawab pertanyaan maka siswa tersebut berkesempatan untuk bermain satu putaran kembali dan akan berkesempatan untuk menang lebih cepat. Namun di kartu *quiz* ada kartu ajaib yang disimpan oleh pemain. Kartu ajaib ini ada bermacam-macam fungsi, ada kartu yang dapat menukar makanan antar pemain, menjual paksa makanan ke bank, membeli makanan mana saja, dan memberhentikan seluruh pemain selama 2 putaran.

Pada tahap pengembangan ini dirancang juga materi yang akan disampaikan yaitu mengenai 10 pesan umum gizi seimbang.

#### 4. *Implementing and monitoring* (Pelaksanaan dan Pemantauan)

Pada tahap ini didapatkan hasil bahwa penelitian dilakukan pada salah satu SD di Kabupaten Bandung Barat.

Pada tanggal 18 Juni 2021 dilakukan uji coba kelompok kecil kepada 5 siswa Kelas IV B. Uji coba dilakukan dari pukul 08.00 WIB – 10.00 WIB.

Lalu hari pertama pelaksanaan penelitian yaitu tanggal 22 Juni 2021 dihadiri oleh 10 siswa yang terdiri dari 5 siswa Kelas IV A dan 5 siswa Kelas IV B. Pelaksanaan permainan dibagi menjadi 2 sesi permainan. Sesi pertama dihadiri oleh Kelas IV B yang dilaksanakan dari pukul 08.00 WIB – 10.00 WIB. Lalu sesi kedua dihadiri oleh Kelas IV A yang dilaksanakan dari pukul 10.00 WIB – 12.00 WIB.

Pelaksanaan hari kedua dilakukan pada tanggal 23 Juni 2021 dihadiri oleh 5 siswa Kelas IV A. Pelaksanaan hari kedua dimulai pukul 10.00 WIB – 12.00 WIB. Pada pelaksanaan hari kedua ini seharusnya dihadiri oleh Kelas IV B pada sesi 1

tetapi siswa berhalangan hadir dikarenakan cuaca yang tidak mendukung dan beberapa siswa sedang sakit.

Tahap implementasi ini siswa mengisi Lembar *Informed Consent* atau Lembar persetujuan menjadi responden. Setelah paham dan bersedia menjadi responden, selanjutnya responden mengisi lembar kuesioner. . Lalu dilanjutkan dengan menjawab soal *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan awal responden mengenai pesan umum gizi seimbang sebelum bermain monopoli. Selanjutnya responden diminta untuk bermain monopoli “GEMAS” yang dilakukan kurang lebih 90 menit. Setelah selesai bermain responden diberikan soal *post-test* untuk mengetahui pengetahuan akhir responden mengenai pesan umum gizi seimbang setelah bermain monopoli.

Kegiatan *monitoring* atau pemantauan dilakukan saat pengisian kuesioner untuk melihat kelengkapan jawaban responden. Peneliti memeriksa identitas dan jawaban kuesioner terisi semua.

#### 5. *Evaluation and re-planning* (Evaluasi dan Perencanaan Ulang)

Pada tahap ini didapatkan hasil bahwa ada beberapa faktor pendukung maupun faktor penghambat dalam penelitian ini. Ada pun faktor pendukung dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Kegiatan penelitian didukung dan difasilitasi oleh sekolah sehingga penelitian dapat dilaksanakan.
- Seluruh siswa datang tepat waktu sesuai dengan yang direncanakan.
- Seluruh siswa kondusif saat mengikuti kegiatan penelitian.
- Seluruh siswa antusias mengikuti permainan monopoli “GEMAS”.

e. Seluruh siswa mampu menjunjung tinggi sportifitas saat mengikuti permainan monopoli "GEMAS".

f. Adanya peningkatan nilai pengetahuan siswa sebelum dan setelah bermain monopoli "GEMAS"

g. Kegiatan selesai tepat waktu sesuai yang telah direncanakan.

h. Semua kegiatan penelitian terdokumentasikan.

Namun adapun faktor penghambat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Kondisi meningkatnya kasus Covid-19 berdampak pada jumlah siswa yang dapat mengikuti penelitian ini. Total siswa yang seharusnya mengikuti penelitian adalah 44 siswa yang terdiri dari 20 siswa Kelas IV A dan 24 siswa Kelas IV B. sehingga yang dapat mengikuti penelitian hanya 15 siswa yang terdiri dari 10 siswa Kelas IV A dan 5 siswa Kelas IV B.

b. Pada pelaksanaan hari kedua tanggal 23 Juni 2021 seharusnya dapat dihadiri oleh 10 siswa Kelas IV yang terdiri dari 5 siswa Kelas IV A dan 5 siswa Kelas IV B. Namun karena cuaca yang tidak mendukung dan beberapa siswa sedang sakit sehingga 5 siswa Kelas IV B tidak dapat menghadiri penelitian.

c. Pada pelaksanaan hari kedua dilakukan di dalam ruangan atau di dalam kelas karena cuaca tidak mendukung untuk dilakukan di luar ruangan. Sehingga ada keterbatasan tempat saat melakukan permainan.

Secara keseluruhan penelitian telah dilaksanakan dengan baik. Hanya saja karena keterbatasan pelaksanaan penelitian ini belum maksimal. Hasil evaluasi pun menunjukkan hal positif dari permainan monopoli ini. Sehingga rencana tindak lanjutnya media pembelajaran ini dapat digunakan dan diharapkan dapat memberi manfaat pada lebih banyak siswa. Pada

permainan ini juga dapat ditambahkan *quiz* seputar pesan umum gizi seimbang yang lainnya.

Lalu adapun hasil dari validasi dari Ahli Materi pada media monopoli "GEMAS" ini memperoleh penilaian dengan total skor 83 poin dari 100 poin. Lalu hasil validasi dari Ahli Media pada monopoli "GEMAS" ini memperoleh penilaian dengan total skor 59 poin dari 60 poin.

Pada hasil pengukuran nilai pengetahuan mengenai pesan umum gizi seimbang *pre-test* dan *post-test* didapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 1**  
**Nilai Pengetahuan Sebelum dan Setelah Bermain Monopoli**

	PRE-TEST	POST-TEST
Nilai Rata-rata ( <i>mean</i> )	51	75
Nilai Min.	27	40
Nilai Max.	80	100

Berdasarkan tabel 1 nilai rata-rata pengetahuan sampel sebelum bermain monopoli adalah 51, dengan nilai minimum 27 dan nilai maksimum 80. Sedangkan nilai rata-rata pengetahuan sampel setelah bermain monopoli adalah 75, dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 100.

Hasil rata-rata pengetahuan ini menurut Arikunto (2013) dapat dikategorikan sebagai berikut :

**Tabel 2**  
**Kategori Pengetahuan**

Kategori	Nilai
Baik	$\geq 76 - 100$
Cukup	56 – 75
Kurang	$< 55$

Berdasarkan tabel tersebut untuk pengetahuan *pre-test* termasuk dalam kategori kurang dengan perolehan rata-rata 51. Sedangkan untuk pengetahuan *post-test* termasuk

dalam kategori cukup dengan perolehan rata-rata 75.

Adapun persentase peningkatan pengetahuan sebelum dan setelah bermain monopoli dapat dihitung dengan cara sebagai berikut:

Persentase peningkatan pengetahuan  
=  
$$\frac{\text{mean posttest} - \text{mean pretest}}{\text{mean pretest}} \times 100\%$$

$$= \frac{75 - 51}{51} \times 100\% = \frac{24}{51} \times 100\%$$

$$= 0,47 \times 100\% = 47\%$$

Berdasarkan hal tersebut didapatkan hasil bahwa ada peningkatan pengetahuan dengan persentase sebesar 47%.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penilaian dari Ahli Materi didapatkan skor 83 dari 100 poin. Nilai dari Ahli Materi mendapatkan nilai 83% yang berarti materi monopoli ini "Sangat Layak" untuk digunakan. Hasil penilaian Ahli Media didapat skor 59 poin dari 60 poin, atau 98% artinya media monopoli ini "Sangat Layak" digunakan.

Total nilai antara nilai materi dan nilai media didapatkan nilai sebesar 90,5% untuk materi dan media monopoli "GEMAS" ini. Dapat disimpulkan bahwa media monopoli "GEMAS" ini "Sangat Layak" digunakan dengan nilai 90,5%.

Selain dilakukan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, terhadap monopoli ini juga dilakukan uji coba pada kelompok kecil. Anak Sekolah yang menjadi responden rata-rata mengetahui makanan yang penting dimakan yaitu makanan pokok, sayuran, buah-buahan, lauk-pauk, dan air. Ada juga yang menjawab permainan ini mengenai mengumpulkan makanan dan uang. Ada juga yang menambahkan bahwa

yang diingat dari permainan ini adalah kuisnya, dan mengetahui tentang sarapan.

Secara keseluruhan dalam penggunaan bahasa semua menjawab mengerti atau dapat dipahami. Penggunaan warna dalam monopoli ini juga disukai responden. Lalu gambar-gambar dalam permainan monopoli ini menurut responden menarik.

Pada penelitian ini siswa baru memasuki tingkat pertama dalam pengetahuan yaitu tahu (*know*). Karena siswa baru sebatas mengingat kembali apa yang telah dipelajari sebelumnya.<sup>18</sup> Sehingga peningkatan pengetahuan belum dapat dikatakan baik. Masih perlu adanya intervensi lebih lanjut dan berulang kepada siswa sehingga siswa dapat meningkatkan pengetahuan hingga tingkat memahami (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan bahkan sampai pada tingkat evaluasi (*evaluation*). Permainan ini dapat dilakukan kembali oleh pihak sekolah agar peningkatan anak dapat bertambah. Permainan dapat dilakukan pada jam istirahat ataupun dimasukkan pada ekstrakurikuler.

Peningkatan pengetahuan juga dapat dipengaruhi oleh minat, pengalaman, dan informasi.<sup>18</sup> Pada penelitian ini siswa ada kecenderungan atau keinginan yang tinggi untuk mencoba dan menekuni bermain monopoli. Hal ini akhirnya siswa memperoleh pengetahuan yang lebih mengenai pesan umum gizi seimbang. Lalu siswa juga memilih makanan untuk memenuhi piring makanku untuk sajian sekali makan dan memenangkan permainan monopoli. Tetapi ada siswa yang tidak terlalu minat lagi bermain ketika siswa tersebut tidak dapat memenangkan permainan. Sehingga ini menjadi salah satu faktor yang membuat tingkat pengetahuan siswa tidak bisa maksimal. Tetapi secara tidak langsung pada permainan monopoli ini siswa memiliki

pengalaman untuk memilih makanan yang sesuai dengan pesan umum gizi seimbang. Selain itu pengalaman bermain yang menyenangkan secara psikologis akan menimbulkan kesan yang membekas dalam emosi sehingga dapat menimbulkan sikap positif. Lalu kemudahan informasi baik dari segi penggunaan bahasa atau tampilan gambar yang ada dari permainan monopoli ini dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang baru.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan nilai pengetahuan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Weni Enjelina, dkk yang menyimpulkan bahwa modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini didapatkan peningkatan rerata skor pengetahuan dan sikap siswa dari 7,58 dan 7,55 menjadi 8,26 dan 8,23. Hal ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan sikap yang signifikan, masing-masing sebesar 21% ( $p = 0,013$ ) dan 31% ( $p = 0,002$ ).<sup>11</sup> Intan P. Sari dalam hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa media Monopoli *Game* efektif digunakan pada proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata perhitungan  $t_{hitung}$  24,83 yaitu lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,059 dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,55 dengan kriteria sedang.<sup>12</sup> Selain itu Budi A. Prayogo menyimpulkan bahwa media monopoli mampu meningkatkan hasil belajar siswa dari rata-rata 63,85 menjadi 89,19 atau memiliki peningkatan *gain* sebesar 25,33 dengan kriteria sedang dan *n-gain* sebesar 0,73 dengan kriteria tinggi.<sup>13</sup>

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media monopoli "GEMAS" dikatakan sangat layak dengan hasil 83% (sangat layak)

untuk materi dan 98% untuk media, sehingga hasil validasi keseluruhan adalah 90,5% (sangat layak).

Pada penelitian ini juga didapatkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan sebelum bermain monopoli yaitu sebesar 50,6. Lalu nilai rata-rata pengetahuan setelah bermain monopoli yaitu sebesar 75,07. Dan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa SD Kelas IV.

Saran untuk peneliti selanjutnya media monopoli "GEMAS" ini dapat digunakan sekolah sebagai media alternatif dalam meningkatkan pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa sekolah dasar Kelas IV yang dapat digunakan pada jam istirahat atau dimasukkan pada ekstrakurikuler.

Media dapat lebih dikembangkan lagi dengan jumlah responden yang lebih banyak lagi serta lokasi yang bervariasi.

Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan kondisi yang lebih baik lagi karena terdapat beberapa keterbatasan pengambilan data saat pandemi.

Permainan monopoli ini dapat dikembangkan menjadi permainan *online* terlebih saat kondisi pandemi.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih pada Allah SWT, kedua orang tua, kakak adik dan rekan-rekan yang mendukung dalam penelitian ini.

Selain itu terimakasih pada pihak Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung. Lalu tak lupa pula ucapan terimakasih pada pihak sekolah tempat dilakukan penelitian ini.

## DAFTAR RUJUKAN

1. Kurdawati W. Khasana TM. Fatimah AS. Pengaruh Media Promosi Gizi Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Gizi Pada Siswa

- Sekolah Dasar. Yogyakarta: Poltekkes Kemenkes Yogyakarta, 2019.
2. Rahmawati D. Pengertian Gizi Seimbang dan Pedoman Umumnya yang Bisa Anda Praktikkan. SehatQ, 2020.
  3. Kementerian Kesehatan RI. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2014 tentang Pedoman Gizi Seimbang. Kementerian Kesehatan RI, 2014.
  4. Kementerian Kesehatan RI. Buku Saku Pemantauan Status Gizi Tahun 2017. Kementerian Kesehatan RI, 2018.
  5. Tim Riskesdas. Laporan Nasional Riskesdas 2018. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB), 2018.
  6. Tim Riskesdas. Laporan Provinsi Jawa Barat Riskesdas 2018. Jakarta: Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB), 2018.
  7. Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung Barat. Kabupaten Bandung Barat Dalam Angka 2016. Kabupaten Bandung Barat: Badan Pusat Statistik Kabupaten Bandung Barat, 2016.
  8. Pemerintah Kabupaten Bandung Barat. Rencana Pembengunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD). Kabupaten Bandung Barat: Pemerintah Kabupaten Bandung Barat, 2013.
  9. Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Barat. Profil Dinkes 2018. Kabupaten Bandung Barat: Dinas Kesehatan Kabupaten Bandung Barat, 2018.
  10. Istiqomah H. Suryadi. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.
  11. Enjelina W. Ningrum AF. Erda Z. Pengaruh Modifikasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa mengenai Keamanan Makanan Jajanan. Semarang: Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang, 2020.
  12. Sari IP. Pengembangan Media Monopoli Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudukpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2019.
  13. Prayogo BA. Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017.
  14. Johns Hopkins University. The P Process Five Steps to Strategic Communication. Baltimore: School of Public Health Center for Communication Programs, 2013.
  15. Par'i HM. Wiyono S. Harjatmo TP. Penilaian Status Gizi. Kementerian Kesehatan RI, 2017.
  16. Fitriana S. Perancangan dan Pengembangan Media Permainan Edukasi Monopoli CTPS bagi Anak Usia 10 Tahun. Bandung: Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung, 2020.
  17. Masturoh I. Anggita N. Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan (RMIK) Metodologi Penelitian Kesehatan. Kementerian Kesehatan RI, 2018.
  18. Durisah. Hubungan Tingkat Pengetahuan dan Sikap dengan Perilaku Remaja Putri tentang Kebersihan Organ Reproduksi pada saat Menstruasi di SMP Pesantren Pancasila. Bengkulu: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Dehasen Bengkulu, 2016.