

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Isi Piringku sebagai Media Edukasi Gizi Untuk Anak Sekolah di SDN Jember Lor 1

Nadhif Hana Kusuma Salsabila*¹, Agustina Endah Werdiharini²

^{1,2} Program Studi Gizi Klinik, Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember
e-mail: nadhif.hana23@gmail.com, agustina_endah@polije.ac.id

ABSTRAK

Masalah gizi yang terjadi di usia anak sekolah merupakan salah satu dampak dari ketidakseimbangan antara asupan dan juga pengeluaran zat gizi. Akibat ketidakseimbangan antara asupan dan pengeluaran zat gizi dapat menimbulkan masalah gizi pada anak usia sekolah. Ada beberapa cara untuk mengatasi masalah gizi pada anak usia sekolah adalah dengan memberikan suatu edukasi berupa media. Salah satu contoh media yang bisa digunakan untuk edukasi gizi adalah media permainan ular tangga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan ular tangga Isi Piringku sebagai media edukasi gizi untuk anak sekolah di SDN Jember Lor 1. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa SDN Jember Lor 1 kelas VD dengan jumlah 27 siswa. Subjek penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Total Sampling*. Hasil dari uji validasi materi mendapatkan nilai 92% dengan hasil kategori sangat baik dan hasil dari uji validasi media mendapatkan nilai 95% dengan hasil kategori sangat baik. Pada tahap uji daya terima siswa, diperoleh hasil sebesar 99,25% dengan hasil kategori respon positif. Berdasarkan analisis data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan ular tangga yang sudah dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media edukasi gizi terkait materi isi piringku.

Kata kunci: Isi Piringku, Permainan Ular Tangga, Siswa sekolah Dasar

ABSTRACT

The nutritional problem of school age children is the impact of an imbalance between intake and expenditure of nutrients. An imbalance between intake and expenditure of nutrients can cause nutritional issues in school age children. One of the efforts to prevent nutritional problems in school-age children is by providing media education. Snakes and Ladders game media are examples of media that can be used. This study aimed to develop the Isi Plateku snake and ladder game media as a nutrition education medium for school children at SDN Jember Lor 1. This study used a development research method with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data analysis technique used in this study is a quantitative and qualitative descriptive analysis technique. The research subjects were 27 students in class VD at SDN Jember lor 1. Research subjects were taken using the Total Sampling technique. The results of the material validation stage scored 92% in the outstanding category and 95% in the outstanding category at the media validation stage. At the acceptance test stage, the results of student acceptance were obtained, namely 99.25% in the positive response category. Based on these data, the snake and ladder game media that has been developed is very suitable for use as a media for nutrition education related to the contents of my plate.

Keywords: Elementary school students, Fill My Plate, Game of Snakes and Ladders.

PENDAHULUAN

Gizi merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas sumber daya manusia (SDM) [1]. Berdasarkan data hasil Riskesdas pada tahun 2018, di Indonesia saat ini masih mengalami masalah gizi ganda akibat kekurangan dan kelebihan gizi secara bersamaan. Anak usia sekolah juga dapat ditemukan masalah gizi ganda [2]. Berdasarkan hasil Riskesdas 2018, prevalensi kelebihan gizi (menurut IMT/U) secara nasional pada anak usia 5-12 tahun adalah 10,8% pada kategori gizi lebih dan 9,25% kategori obesitas. Prevalensi kekurangan gizi (menurut IMT/U) secara nasional pada anak usia 5-12 tahun adalah 2,4% pada kategori gizi

Informasi Artikel:

Submitted: Januari 2024, **Accepted:** Februari 2024, **Published:** Februari 2024

ISSN: 2716-0084 (media online), Website: <http://jurnal.umus.ac.id/index.php/jigk>

buruk, 6,8% kategori gizi kurang [3]. Masalah gizi yang terjadi pada anak usia sekolah disebabkan karena ketidakseimbangan antara asupan dan penyerapan zat gizi (*nutritional imbalance*) [4].

Anak sekolah (umur 6-12 tahun) merupakan salah satu kelompok yang berisiko mengalami masalah gizi [5]. Pada usia anak sekolah akan mengalami pertumbuhan fisik, intelektual, kognitif, dan psikososial [6]. Anak usia sekolah juga membutuhkan asupan gizi yang optimal sehingga membantu proses pertumbuhan dan perkembangan fisik dan intelektualnya, sedangkan asupan gizi yang kurang optimal menjadi faktor munculnya masalah gizi pada anak [7].

Salah satu contoh upaya yang dilakukan untuk mencegah masalah gizi pada anak usia sekolah adalah dengan memberikan suatu edukasi untuk meningkatkan pengetahuan gizi. Edukasi gizi dapat diberikan melalui beberapa metode dan juga dengan bantuan media [8]. Salah satu contoh media yang bisa digunakan dalam proses menyampaikan suatu informasi khususnya pada anak usia sekolah adalah dengan menggunakan media permainan [4].

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SDN Jember Lor 1 menunjukkan bahwa tidak pernah diberikan edukasi terkait dengan isi piringku. Siswa dan guru SDN Jember Lor 1 belum mengenal Pedoman Umum Gizi Seimbang (PUGS) dikarenakan masih berpedoman pada slogan 4 sehat 5 sempurna. Kurangnya pengetahuan mengenai PUGS dapat mengakibatkan porsi makan siswa tidak sesuai dengan pedoman pada isi piringku jika dilihat dari banyaknya siswa yang tidak menyukai buah dan sayur.

Keanekaragaman pangan dalam pedoman umum gizi seimbang juga dapat divisualisasikan dengan pedoman Isi Piringku (panduan setiap porsi makan) [9]. Isi piringku merupakan suatu pedoman konsumsi sekali makan sehari-hari yang terdiri dari 1/3 dari 1/2 piring lauk pauk sumber protein hewani dan nabati, 2/3 dari 1/2 piring makanan pokok, 2/3 dari 1/2 piring sayuran, 1/3 dari 1/2 piring dari buah-buahan [9]. Penggunaan media permainan ular tangga isi piringku sangat mudah dipahami oleh siswa karena materi yang digunakan dikemas dengan ringan dan juga menyenangkan.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau dapat digunakan untuk menyempurnakan suatu media yang sudah ada, kemudian menguji kelayakan produk yang dihasilkan [10]. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [11]. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jember Lor 1 pada bulan Januari – April 2023 dengan Subjek penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas VD SDN Jember lor 1 yang berjumlah 27 siswa. Pengambilan subjek penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *Total Sampling*. Instrument yang digunakan yaitu kuesioner studi pendahuluan, angket daya terima siswa, angket ahli media dan ahli materi.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdapat pada hasil wawancara dengan kepala sekolah, terdapat juga pada komentar dan saran pada angket ahli media, ahli materi dan daya terima siswa. Data kuantitatif diperoleh berupa penilaian terhadap media melalui angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi dan daya terima siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini pertama kevalidan media menggunakan skala *likert* dan kedua daya terima siswa menggunakan skala *Guttman*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Penelitian

Penelitian pengembangan media ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Jember Lor 1 pada tanggal 12 Mei 2022 sampai dengan 14 Maret 2023. SDN Jember Lor 1 merupakan sekolah dasar yang beralamat di Jl. PB Sudirman No. 82, Kec. Patrang, Kelurahan Jemberlor Kabupaten Jember. Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VD SDN Jember lor 1

yang berjumlah 27 siswa. Pengambilan subjek penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *total sampling*.

Tahapan Pengembangan Media

1. *Analyze*

Pada tahap analisis (*analyze*) ini menggunakan teknik wawancara kepala sekolah dengan menggunakan instrumen angket. Teknik wawancara ini memang sering digunakan peneliti lain karena dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah peneliti dapat mengetahui analisis kebutuhan siswa mengenai media dan materi yang akan digunakan [12]. Kelebihan teknik wawancara yaitu memberikan informasi yang lebih tepat jika dibandingkan dengan informasi yang didapat dari teknik-teknik pengumpulan data lainnya, selain itu kebenaran dan keakuratan informasi yang didapat juga valid karena peneliti dapat meminta keterangan langsung jika jawaban responden ragu [13].

Pada hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai media edukasi gizi karena media ini mudah dipahami cara bermainnya dikemas dengan ringan dan menyenangkan. Media ini juga terdiri dari 1 papan permainan, 7 pion, dan juga 1 dadu, 1 buku petunjuk permainan bertujuan agar siswa dapat memahami cara bermain ular tangga tersebut, 1 buku petunjuk fasilitator pada edukasi gizi ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan edukasi lain yaitu perlu adanya guru pendamping dikarenakan siswa akan lebih memahami materi isi piringku yang akan dijelaskan langsung oleh guru pendamping. 19 kartu pertanyaan dan kartu jawaban bertujuan agar mengetahui pengetahuan siswa mengenai isi piringku. Oleh sebab itu, media permainan ular tangga ini dapat digunakan untuk mengenalkan edukasi gizi tentang isi piringku pada siswa di SDN Jember Lor 1.

2. *Design*

Tahap kedua dari penelitian pengembangan ini yaitu tahap perancangan (*design*). Pada tahapan ini dilakukan perancangan mengenai *design* media permainan ular tangga dan materi tentang isi piringku. Media permainan ular tangga ini dibuat dengan menggunakan gambar dan warna yang menarik minat siswa, selain itu materi yang digunakan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Permainan ini berbentuk seperti papan terdapat kotak-kotak kecil yang sudah diberi nomor dan beberapa gambar seperti ular dan tangga.

Setiap kotak pada papan berukuran 22 x 22 cm terdiri 36 nomor. Pemberian nomor 1 dimulai dari sudut kanan bawah sampai angka 6, lalu dimulai nomor 7 pada baris kedua sampai nomor 12, dan seterusnya sampai nomor 36. pembuatan *design* juga perlu memperhatikan *font*, warna, *background*, ukuran serta tampilan yang menggunakan aplikasi *Corel draw X7*. Setiap kotak dalam permainan ular tangga terdapat gambar materi isi piringku yaitu terletak pada nomor 3, 4, 9, 12, 13, 18, 19, 22, 30, 31, 34. Kotak yang tidak terdapat gambar maka berisikan soal pada kartu pertanyaan yaitu terletak pada nomor 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 16, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 33.

Kedua kartu pertanyaan dan jawaban *didesign* dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada *design* kartu pertanyaan, halaman depan berisi kode soal dan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa. Pada halaman belakang berisi jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada saat bermain ular tangga. Desain kartu pertanyaan berukuran 8 x 12 cm dengan jumlah 19 kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Ketiga buku petunjuk permainan ular tangga dan buku petunjuk fasilitator *didesign* melalui aplikasi Canva ukuran 15 x 15 cm dengan jumlah masing-masing buku adalah 1. Keempat pada tahapan ini juga menggunakan 1 dadu dibuat dengan menggunakan kertas karton dan kertas manila dengan ukuran 17 cm x 17 cm. Kelima yaitu terdapat 7 pion terbuat dari plastik dengan diameter 8,5 cm tinggi 8 cm. Kemasan ular tangga berukuran 30 x 25 x 25 cm terbuat dari kertas box dan kemasan kartu pertanyaan *didesign* menggunakan aplikasi adobe photoshop berukuran 8,5 x 2,5 x 12,5 cm.

3. *Development*

a. *Proses Produksi Media*

Media permainan ular tangga isi piringku yang telah dirancang pada tahap sebelumnya kemudian dicetak. Pertama pada tahap ini media permainan ular tangga isi piringku dicetak dengan menggunakan banner ukuran 1.5 m x 1.5 m. Permainan ini berbentuk seperti papan terdapat kotak-kotak kecil yang sudah diberi nomor dan beberapa gambar seperti ular dan tangga.

Setiap kotak pada papan berukuran 22 x 22 cm terdiri 36 nomor. Pemberian nomor 1 dimulai dari sudut kanan bawah sampai angka 6, lalu dimulai nomor 7 pada baris kedua sampai nomor 12, dan seterusnya sampai nomor 36. pembuatan *design* juga perlu memperhatikan *font*, warna, *background*, ukuran serta tampilan yang menggunakan aplikasi *Corel draw X7*. Setiap kotak dalam permainan ular tangga terdapat gambar materi isi piringku yaitu terletak pada nomor 3, 4, 9, 12, 13, 18, 19, 22, 30, 31, 34. Kotak yang tidak terdapat gambar maka berisikan soal pada kartu pertanyaan yaitu terletak pada nomor 2, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 14, 16, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 33.

Kedua kartu pertanyaan dan jawaban *didesign* dengan menggunakan aplikasi Canva. Pada *design* kartu pertanyaan, halaman depan berisi kode soal dan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada siswa. Pada halaman belakang berisi jawaban dari pertanyaan yang diberikan kepada siswa pada saat bermain ular tangga. Desain kartu pertanyaan dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* berukuran 8 x 12 cm dengan jumlah 19 kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Ketiga buku petunjuk permainan ular tangga dan buku petunjuk fasilitator *didesign* melalui aplikasi Canva kemudian dicetak menggunakan kertas *Art Paper* dengan ukuran 15 x 15 cm dengan jumlah masing-masing buku adalah 1. Fungsi dari buku petunjuk permainan yaitu agar siswa dapat mengetahui cara bermain dan buku petunjuk fasilitator yaitu agar siswa lebih memahami materi edukasi yang disampaikan oleh guru pendamping dengan menggunakan buku petunjuk fasilitator.

Keempat yaitu 1 dadu dibuat dengan menggunakan kertas karton dan kertas manila dengan ukuran 17 cm x 17 cm, penggunaan dadu ini dilakukan ketika siswa mendapat kesempatan bermain maka dadu digunakan untuk menentukan kemana siswa akan melangkah. Kelima yaitu terdapat 7 pion terbuat dari plastik dengan diameter 8,5 cm tinggi 8 cm. Pion digunakan apabila dalam satu kotak papan ular tangga terdapat 2 pemain karena permainan ular tangga ini dimainkan oleh 27 siswa dan dibagi menjadi 4 kelompok, Satu kelompok maksimal berjumlah 6 - 7 siswa. Keenam kemasan ular tangga berukuran 30 x 25 x 25 cm terbuat dari kertas box dan terakhir kemasan kartu pertanyaan *didesign* menggunakan aplikasi adobe photoshop dan dicetak dengan kertas *Art Paper* berukuran 8,5 x 2,5 x 12,5 cm. Berikut gambar media permainan ular tangga sebelum di validasi.



Gambar 1. Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 2. Kartu Pertanyaan dan Jawaban



Gambar 3. Buku Petunjuk Permainan



Gambar 4. Buku Petunjuk Fasilitator



Gambar 5. Kemasan Permainan Ular Tangga



Gambar 6. Kemasan Kartu Pertanyaan

b. Kevalidan Media

Media permainan ular tangga isi piringku yang telah dicetak selanjutnya diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan validasi kelayakan media. Pada penelitian ini Uji validasi dilakukan oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media agar produk layak untuk diuji cobakan kepada siswa sekolah dasar. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Eny Indahwati, S.ST selaku Nutrisionis Madya di Puskesmas Gondangwetan Kabupaten Pasuruan. Validasi media dilakukan oleh Ibu Nadhif Alfia Charista Kusniar, S.KM selaku Ahli Pertama Penyuluh Kesehatan Masyarakat di Puskesmas Gondangwetan Kabupaten Pasuruan.

1) Validasi Materi

Validasi materi ini bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar dan saran mengenai materi yang terdapat pada media permainan ular tangga isi piringku. Penilaian produk diberikan melalui pengisian instrumen penelitian berupa angket uji validasi materi. Tahap pertama validasi media dilakukan pada tanggal 28 Februari 2023 di Puskesmas Gondangwetan Kabupaten Pasuruan. Berikut hasil validasi materi:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Materi

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase (%)
Aspek Penyajian Materi	24	25	96
Aspek Kebahasaan / Komunikasi	12	15	80
Efek bagi strategi pembelajaran	15	15	100
Skor Total	51	55	92

Berdasarkan Tabel 1 didapat hasil total skor pada uji validasi materi yaitu 92% termasuk dalam kategori sangat baik. Pada aspek kebahasaan / komunikasi mendapat skor 80% dikarenakan terdapat beberapa kata yang dapat menimbulkan salah arti pada siswa. Komentar dan saran dari ahli materi mengenai permainan ular tangga isi piringku yaitu “media permainan ular tangga isi piringku bisa menambah pengetahuan anak sekolah dasar mengenai makanan bergizi sehingga dapat dipraktikkan dalam makanan sehari – hari.

2) Validasi Media

Validasi media bertujuan untuk memberikan penilaian, komentar dan saran agar dapat meningkatkan kualitas media permainan ular tangga isi piringku. Penilaian produk diberikan melalui pengisian instrumen penelitian berupa angket kelayakan produk. Tahap pertama validasi media dilakukan pada tanggal 28 Februari 2023 di Puskesmas Gondangwetan Kabupaten Pasuruan. Berikut hasil validasi media :

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media

Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase (%)
Kualitas Tampilan	29	30	96
Kualitas Cetakan	28	30	93
Skor Total	57	60	95

Berdasarkan Tabel 2 didapat hasil dari uji validasi media yaitu 95% termasuk dalam kategori sangat baik. Komentar dan saran dari ahli media mengenai permainan ular tangga isi piringku yaitu “media yang dibuat sudah kreatif dan menarik, cocok untuk penyuluhan anak usia sekolah. Namun, ukuran pada kotak kartu pertanyaan terlalu besar sehingga rongga masih cukup banyak dan buku petunjuk perlu dilengkapi.

4. Implementation

Pada tahap implementasi ini menghasilkan data berupa daya terima siswa mengenai media permainan ular tangga isi piringku. Langkah awal dalam tahap ini yaitu peneliti menjelaskan kepada guru pendamping mengenai alur permainan ular tangga serta materi isi piringku melalui buku petunjuk fasilitator. Setelah itu peneliti memberikan Penjelasan Sebelum Penelitian (PSP) serta buku petunjuk permainan kepada siswa kelas VD. Apabila responden menyetujui untuk mengikuti penelitian maka responden dapat meminta persetujuan orang tua/wali untuk menandatangani *informed consent* serta memberikan buku petunjuk permainan ular tangga isi piringku. Persetujuan orang tua responden digunakan karena responden masih berusia anak-anak dan masih menjadi tanggung jawab orang tua/wali.

Setelah mendapat persetujuan orang tua sebelum melakukan permainan ular tangga, peneliti membagi 27 siswa menjadi 4 kelompok, satu kelompok maksimal berjumlah 6 - 7 siswa. Setelah itu peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain ular tangga melalui buku petunjuk permainan ular tangga isi piringku. Pada saat menjelaskan terkait cara bermain, peneliti meminta 1 responden sukarelawan untuk membantu memberikan simulasi bermain ular tangga kepada teman-teman yang lain. Setelah semua responden memahami cara bermain maka permainan ular tangga dapat dimulai. Siswa bermain di luar kelas yaitu pada lapangan olahraga sehingga siswa tidak jenuh dan dapat bermain sambil melakukan aktivitas fisik ketika diluar ruangan.

Langkah akhir yaitu responden diberikan instrumen daya terima berupa angket yang didalamnya terdiri dari 15 pernyataan mengenai media permainan ular tangga isi piringku. Angket yang digunakan berupa Skala *Guttman* sehingga memudahkan siswa untuk memberikan penilaian. Ketentuan penelian angket yaitu setuju bernilai (1) dan tidak setuju bernilai (0). Angket uji daya terima juga dilengkapi dengan kolom komentar dan saran terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan. Komentar dan saran dari siswa dapat menjadi bahan pertimbangan peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar layak digunakan. Berikut hasil dari uji daya terima siswa :

Tabel 3. Hasil Uji Daya Terima Siswa

Jumlah Responden	Aspek Penilaian	Jumlah Skor Total	Persentase (%)
27	Respon siswa	402	99,25

Berdasarkan Tabel 3 hasil uji daya terima siswa kelas VD terkait media permainan ular tangga isi piringku yang telah dimainkan diperoleh persentase 99,25%. Hasil dari uji daya terima siswa dikategorikan bahwa media permainan ular tangga isi piringku mendapat respon positif dan layak digunakan sebagai media edukasi.

5. *Evaluation*

Tahap terakhir dari penelitian pengembangan yaitu evaluasi. Tujuan dari tahap evaluasi yaitu untuk menentukan kualitas produk setelah dilakukan tahapan uji validasi dan uji daya terima. Berdasarkan hasil uji validasi media yaitu media permainan ular tangga isi piringku sangat baik dengan revisi kecil yang harus diperbaiki. Pada tahap uji daya terima siswa, diperoleh hasil persentase respon siswa 99,25% yang dapat diartikan bahwa media permainan ular tangga isi piringku mendapat respon positif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berikut merupakan komentar dan saran pada angket daya terima siswa:

1. Media permainan ular tangga isi piringku tidak membosankan karena dilakukan di luar ruangan yaitu lapangan olahraga
2. Media permainan ular tangga isi piringku menarik dan menyenangkan.
3. Media permainan ular tangga isi piringku sangat mudah dipahami
4. Terdapat satu tulisan yang kurang besar sehingga tidak bisa dibaca pada saat bermain
5. Gambar yang tercantum kotak permainan ular tangga bisa ditambah lagi
6. Ukuran setiap kotak kurang besar sehingga diperlukan pion untuk bermain.

Pada tahap evaluasi juga terdapat analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis SWOT. Tujuan analisis SWOT yaitu untuk menganalisis kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunity*), serta menurunkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threat*). Pada metode pendekatan analisis SWOT, peneliti harus mengetahui tentang kekuatan yang ada pada media, kelemahan yang harus diminimalkan pada media, peluang yang terbuka, dan ancaman [14].

Kesimpulan hasil analisis SWOT yaitu media permainan ular tangga isi piringku ini sudah sangat menarik dan lengkap karena terdiri dari 7 pion, 1 dadu, papan permainan, 1 buku petunjuk permainan, 1 buku petunjuk fasilitator, 19 kartu pertanyaan. Media permainan ular tangga isi piringku juga memiliki kemasan untuk melindungi dari kerusakan serta praktis untuk dibawa. Berbentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar dan dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi isi piringku oleh guru. Namun, media permainan ular tangga isi piringku ini memiliki kelemahan yaitu membutuhkan tempat yang luas untuk bermain. Serta ancaman media ini yaitu terdapat media permainan lain dengan menggunakan media digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Isi Piringku Sebagai Media Edukasi Gizi Untuk Anak Sekolah di SDN Jember Lor 1” dapat ditarik kesimpulan bahwa *Prototype* media permainan ular tangga isi piringku dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE yang dicetak pada banner ukuran 1,5 x 1,5 m. Media ini juga dilengkapi dengan 1 dadu, 7 pion, 19 kartu pertanyaan dan jawaban, 1 buku petunjuk permainan, 1 buah buku petunjuk fasilitator. Hasil dari uji validitas ahli materi pada tahap pertama memiliki skor total 92% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Hasil uji validitas ahli media pada tahap pertama memiliki skor total 95% yang dapat dikategorikan “Sangat Baik”. Hasil uji daya terima siswa mengenai media permainan ular tangga isi piringku adalah 99,25 (Respon Siswa Positif).

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, terdapat beberapa saran agar media ular tangga yang dibuat menjadi lebih baik dan berkualitas. Berikut merupakan saran untuk media permainan ular tangga isi piringku :

1. Pendekatan lebih lanjut kepada fasilitator agar dapat membantu jalannya permainan dengan memberikan penjelasan materi kepada siswa
2. Penggunaan gambar pada media permainan bisa ditambah agar siswa dapat menyebutkan lebih banyak contoh dari gambar
3. Peneliti selanjutnya terkait pengembangan media permainan ular tangga dapat mengukur pengaruh media ular tangga terhadap pengetahuan, perubahan sikap dan perilaku siswa setelah diberikan media permainan ular tangga.
4. Rekomendasi *prototype* bisa digunakan sebagai media edukasi gizi untuk siswa sekolah dasar berusia 6 – 12 tahun

DAFTAR PUSTAKA

1. Sa’adah, Herman, & Sastri. Hubungan Status Gizi dengan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 01 Guguk Malintang Kota Padangpanjang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 2014;3(3), 460–465. <https://doi.org/10.25077/jka.v3i3.176>
2. Balitbang Kemenkes RI. Hasil Utama Riskesdas; RISKESDAS. Jakarta: Balitbang Kemenkes RI. 2018;2013:110-9.
3. Balitbang Kemenkes RI. Laporan Nasional Jakarta; RISKESDAS. Jakarta: Balitbang Kemenkes RI. 2018;2013:110-9.
4. Adiba & Supriyadi. Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: The Indonesian Journal of Public Health*, 2020;5(1),1-7. <http://dx.doi.org/10.17977/um044v5i1p1-7>
5. Hardinsyah & Supriasa. Ilmu Gizi Teori dan Aplikasi. Jakarta : Buku Kedokteran EGC ; 2016.
6. Zuhriyah. Konsumsi Energi, Protein, Aktivitas Fisik, Pengetahuan Gizi Dengan Status Gizi Siswa SDN Dukuhsari Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Gizi UNESSA*, 2021;1 (1).
7. Dinalar, Sulandjari, & Purwidiani. Pengembangan Media Permainan Makan Sehat Yuk ! Sebagai Pengenalan Slogan Isi Piringku Pada Siswa Usia Sekolah Dasar. 2020;9(2), 785–794.
8. Safitri. Pengaruh Edukasi Gizi dengan Ceramah dan Booklet Terhadap Peningkatan Pengetahuan. *Skripsi Undip*, 2016;5(4), 374–380
9. KEMENKES RI. Pedoman Gizi Seimbang. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 41 Tentang Pedoman Gizi Seimbang, 2014;–96.
10. Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta 2017.
11. Tegeh, M. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta : Graha Ilmu. 2014
12. Putri, A. Pengembangan Media Ular Tangga Tentang Jajanan Sehat Sebagai Media

- Edukasi Untuk Anak Sekolah Di SDN 01 Winongo Madiun. Skripsi . Program Studi Gizi Klinik Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Jember. 2022
13. Rosaliza, M. Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal ilmu budaya*, 2016;11(2), 71-79 <https://doi.org/10.31849/jib.v11i2.1099>
 14. Rochman. Analisis SWOT dalam Lembaga Pendidikan (Studi Kasus di SMP Islami Yogyakarta). *Al Iman: Jurnal Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 2019;3(1): 36–52.