

## PENGEMBANGAN PERMAINAN MONOPOLI NUTRIVENTURE GAME SEBAGAI UPAYA STIMULASI PEMAHAMAN GIZI SEIMBANG ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sintya Tiara Putri<sup>1</sup>, Pramono<sup>2</sup>, Munaisra Tri Tirtaningsih<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, <sup>2</sup> Universitas Negeri Malang, <sup>3</sup> Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup> [sintya.tiara.1901536@students.um.ac.id](mailto:sintya.tiara.1901536@students.um.ac.id), <sup>2</sup> [pramono.fip@um.ac.id](mailto:pramono.fip@um.ac.id), <sup>3</sup>  
[munaisra.tri.fip@um.ac.id](mailto:munaisra.tri.fip@um.ac.id)

### ABSTRACT

Nutrition in early childhood is not only crucial for physical growth. Nutrition also influences cognitive development, socio-emotional development, and motor development. If a child does not have a balanced nutritional intake, their growth and development will be challenging to optimize. To provide an understanding of nutrition for children, a enjoyable approach is needed, such as through games. The objective of this research is to develop the Nutriventure Game Monopoly and assess its feasibility by experts. This study employs the Research and Development (R&D) method with the development model according to the Borg and Gall theory. Validation sheets from content experts, game experts, and user experts (teachers) are used as data collection instruments, which are then analyzed using a Likert scale. The small-scale trial in this research involved 8 children from kindergarten group B, while the large-scale trial involved 60 kindergarten group B children. The research results show that the Nutriventure Game Monopoly is highly suitable for use as a learning tool about child nutrition, as indicated by the percentage values of 90% by content experts, 90% by game experts, and 95% by user experts. According to the Likert scale, the average total percentage value from content experts, game experts, and user experts is 92%, where  $>80\% \leq 100\%$ , indicating that the development of the Nutriventure Game Monopoly falls into the category of highly suitable.

**Key Words:** *balanced nutrition, children aged 5-6 years, nutritive game*

### ABSTRAK

Gizi pada anak usia dini tidak hanya penting untuk pertumbuhan fisik. Namun, gizi juga memengaruhi perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan motorik. Apabila anak tidak memiliki asupan gizi yang seimbang, maka pertumbuhan dan perkembangan anak akan sulit dioptimalkan. Untuk memberikan pemahaman mengenai gizi bagi anak, diperlukan pendekatan yang menyenangkan, salah satunya dengan pendekatan melalui permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan permainan monopoli Nutriventure Game yang diuji kelayakannya oleh para ahli. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan model pengembangan menurut teori Borg and Gall. Lembar validasi dari ahli materi, ahli permainan, dan ahli pengguna (guru) digunakan sebagai instrumen pengumpulan data yang kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Uji coba kecil dalam penelitian ini melibatkan 8 anak kelompok TK B, sedangkan uji coba besar melibatkan 60 anak TK B. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan monopoli Nutriventure Game sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran mengenai gizi anak dilihat dari persentase nilai sebesar 90% oleh ahli materi, 90% oleh ahli permainan, dan 95% oleh ahli pengguna. Berdasarkan skala likert, rata-rata total persentase nilai dari ahli materi, ahli permainan, dan ahli pengguna sebesar 92% dimana  $>80\% \leq 100\%$ , sehingga dapat dikatakan bahwa pengembangan permainan monopoli Nutriventure Game termasuk dalam kategori sangat layak.

**Kata Kunci:** *gizi seimbang, anak usia 5-6 tahun, nutritive game*

\*Corresponding author: [sintya.tiara.1901536@students.um.ac.id](mailto:sintya.tiara.1901536@students.um.ac.id)

Department of Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, Universitas Negeri Surabaya.

Email: [jp2kgaud@unesa.ac.id](mailto:jp2kgaud@unesa.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan manusia dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain yakni asupan gizi yang disesuaikan dengan usia dan aktivitasnya (Rini Sukanti, 1994). Makanan dengan gizi seimbang berperan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak (Mayar & Astuti, 2021). Bagi anak usia dini, gizi tidak hanya penting untuk pertumbuhan fisik. Namun, gizi juga berpengaruh dalam perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan motorik. Gizi erat kaitannya dengan tingkat konsumsi makan yang ditentukan oleh kualitas dan kuantitas makanan (Petalina, 2020). Makanan yang diberikan kepada anak akan mempengaruhi pertumbuhan tubuhnya. Oleh karena itu, status gizi digunakan sebagai ukuran untuk memantau kecukupan gizi anak. Apabila kebutuhan gizi seimbang tidak terpenuhi dengan baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi lebih sulit sehingga anak mengalami masalah gizi.

Secara global, permasalahan gizi anak balita berdasarkan berat badan menurut umur (BB/U), tinggi badan menurut umur (TB/U), dan berat badan menurut tinggi badan (BB/TB) menimbulkan tantangan kesehatan terutama untuk negara-negara berkembang. Berdasarkan hasil Survei Status Gizi Indonesia (SSGI) 2022, diketahui bahwa status gizi anak usia dini di Indonesia pada kategori stunting mencapai angka 21,6%, kategori wasting 7,7%, kategori underweight 17,1%, dan kategori overweight 3,5% (SSGI, 2023). Hasil Survei Status Gizi Indonesia yang dilakukan di Provinsi Jawa Timur menunjukkan sebanyak 23,5% anak mengalami stunting, 6,4% anak mengalami wasting, dan 16,1% anak mengalami underweight. Hal ini masih di bawah standar Badan Kesehatan Dunia (WHO) yang mensyaratkan kategori stunting kurang dari 20% dan kategori wasting kurang dari 5%. Masalah gizi ini berkaitan dengan kebiasaan makan yang tidak teratur dan gizi anak yang kurang seimbang (SSGI, 2023). Kurangnya pengetahuan anak tentang gizi seimbang dapat melemahkan kemampuan anak untuk menerapkan gizi seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan tiga lembaga pendidikan yaitu TK Tunas Harapan Kota Probolinggo, TK Islam An-Nur Kota Probolinggo, dan TA Zam Zam Kota Malang ditemukan bahwa pembelajaran gizi seimbang diselenggarakan melalui kegiatan cooking class dengan wali murid ataupun kerjasama dengan pihak luar, pembiasaan cuci tangan sebelum dan sesudah makan, pemberian tugas, serta

pengenalan buah dan sayur di lingkungan sekitar sekolah. Pemantauan tumbuh kembang anak dilakukan setiap tiga bulan sekali oleh petugas puskesmas setempat. Ketiga lembaga tersebut juga belum pernah mengembangkan permainan dalam pembelajaran gizi seimbang. Ketersediaan media permainan yang terbatas menyebabkan anak tidak sepenuhnya memahami tentang gizi seimbang. Pencegahan masalah gizi memerlukan sosialisasi pedoman gizi seimbang (Kemenkes RI, 2014). Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah permainan yang mengedepankan pemahaman tentang gizi seimbang yaitu permainan monopoli. Permainan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain, senang bergerak, bekerja dalam kelompok, dan merasakan atau melakukan hal secara langsung (Istiqomah & Suyadi, 2019).

Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surnya Buana Malang” menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran monopoli efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil persentase ahli isi sebesar 80%, ahli desain sebesar 92,5%, penilaian guru mata pelajaran sebesar 80,8%, serta penilaian dari seluruh siswa sebesar 92% (Nisa’, 2015). Selain itu, (Marini et al., 2015) “Pengaruh Permainan Monopoli dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Pola Konsumsi Buah dan Sayur Pada Siswa SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda” menyimpulkan bahwa permainan monopoli efektif digunakan untuk memberikan informasi kepada siswa tentang pentingnya konsumsi buah dan sayur dengan metode bermain karena karakter anak-anak yang senang bermain (Marini et al., 2015). Penelitian lain yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli GEMAS Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV” menyimpulkan bahwa permainan monopoli sangat layak digunakan dalam meningkatkan nilai pengetahuan pesan umum gizi seimbang pada siswa kelas IV Kabupaten Bandung Barat dengan nilai keseluruhan sebesar 90,5% (Nadhirah Muthi et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, permainan monopoli efektif untuk mengajarkan anak tentang gizi seimbang. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan monopoli gizi Nutriventure Game. Berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya, Nutriventure Game berfokus pada pemahaman

empat pilar gizi seimbang dan pesan umum gizi seimbang secara keseluruhan. Sesuai dengan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Permainan Monopoli Nutriventure Game Sebagai Upaya Stimulasi Pemahaman Gizi Seimbang Anak Usia 5-6 Tahun”. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan permainan monopoli Nutriventure Game yang dapat digunakan pada pembelajaran gizi seimbang anak usia 5-6 tahun yang diuji kelayakannya menurut ahli materi, ahli permainan, dan ahli pengguna (guru).

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan permainan monopoli sebagai upaya stimulasi pemahaman gizi seimbang anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010). Sedangkan pada tahap pengembangannya mengacu pada model Borg and Gall (1983). Model pengembangan ini terdiri dari 10 tahap pengembangan yaitu *collecting information*, *planning*, *developing*, *trying out prototype*, *revise*, *a small group tryout*, *revise*, *a field trial*, *final revise*, dan *dissemination and implementation*. Dalam pengembangan permainan monopoli Nutriventure Game ini hanya menggunakan 9 langkah dengan meniadakan tahap *dissemination and implementation* atas dasar keterbatasan waktu dan dana sehingga penelitian ini hanya terbatas sampai pada terciptanya permainan monopoli Nutriventure Game yang layak menurut ahli dan pada saat uji coba.

Prosedur penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg and Gall yang mencakup 9 tahap, yaitu : (1) *Collecting Information* , (2) *Planning*, (3) *Developing*, (4) *Trying Out Prototype*, (5) *Revise*, (6) *A Small Group Tryout*, (7) *Revise*, (8) *A Field Trial*, (9) *Final Revise*.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian terlibat dalam proses *trying out prototype*, *a small group tryout*, dan *field trial*. Adapun subjek pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Data Subjek Penelitian

Tahap	Jumlah Subjek	Keterangan
<i>Trying Out Prototype</i>	2	Ahli materi dan ahli permainan
<i>A Small Group Tryout</i>	8	Anak kelompok B TK Tunas Harapan
<i>Field Trial</i>	60	a. Anak kelompok B TK Tunas Harapan b. Anak kelompok B TK Islam An-Nur c. Anak kelompok B TA Zam Zam

Data penelitian diperoleh melalui hasil pengisian instrument penilaian dengan penilialian skala *Likert* yang diberikan pada ahli materi, ahli permainan dan ahli pengguna. Adapun rentang nilai skala *Likert* dalam penelitian ini adalah :

- 1 = Tidak sesuai / Tidak layak
- 2 = Kurang sesuai / Kurang layak
- 3 = Sesuai / Layak
- 4 = Sangat Sesuai / Sangat layak

Selanjutnya, data yang terkumpul diolah dalam rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan:

x : persentase skor penilaian

$\sum M$  : jumlah skor penilaian

*Mm* : skor maksimal penilaian

Apabila telah didapatkan hasil persentase penilaian, maka kelayakan pengembangan permainan monopoli Nutriventure Game dikonversi menggunakan interpretasi kriteria kelayakan sebagai berikut:

Rentang Skor	Kualifikasi
$82\% < x \leq 100\%$	Sangat layak / Sangat baik
$63\% < x \leq 81\%$	Layak / Baik
$44\% < x \leq 62\%$	Kurang layak / Kurang baik
$25\% < x \leq 43\%$	Tidak layak / Tidak baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan permainan monopoli Nutriventure Game ini dikembangkan setelah memperoleh data analisis kebutuhan dan permasalahan setelah kegiatan observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut hasil dari proses pengembangan permainan monopoli Nutriventure Game.



Gambar 1. Papan permainan



Gambar 2. Kartu Informasi



Gambar 3. Kartu dana umum



Gambar 4. Kartu peringatan



Gambar 5. Kartu pertanyaan



Gambar 6. Kartu anak sehat



Gambar 7. Bidak



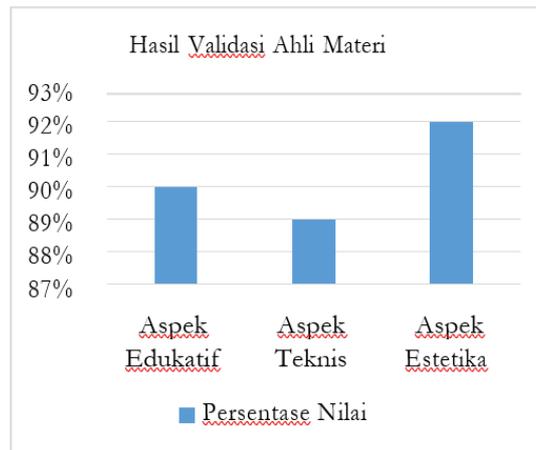
Gambar 8. Dadu bening



Gambar 9. Uang mainan

Monopoli Nutritive Game yang telah dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli permainan guna mengetahui kelayakan produk yang telah dihasilkan. Aspek yang dinilai dalam proses validasi ini meliputi aspek edukatif, aspek teknis, dan aspek estetika. Adapun hasil validasi ahli materi dan validasi ahli permainan adalah sebagai berikut :

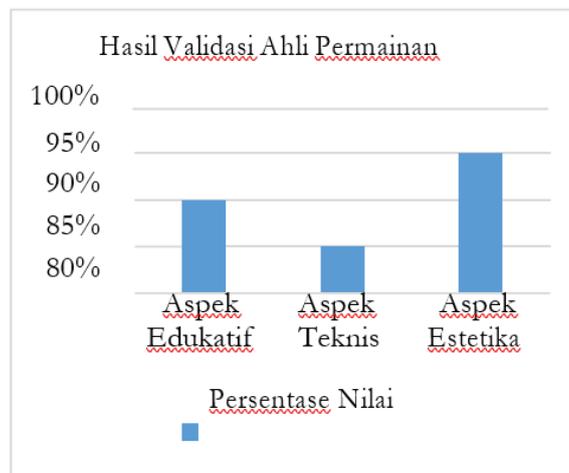
Gambar 10. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi



Berdasarkan hasil penilaian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa materi dalam permainan monopoli Nutriventure Game sangat layak digunakan untuk uji coba. Namun, berdasarkan saran dan masukan ahli materi ada kekurangan yang perlu diperbaiki yakni penambahan cerita singkat tentang bajak laut, penjelasan secara rinci pada buku panduan, dan pengemasan produk agar lebih praktis.

Adapun hasil validasi ahli permainan adalah sebagai berikut:

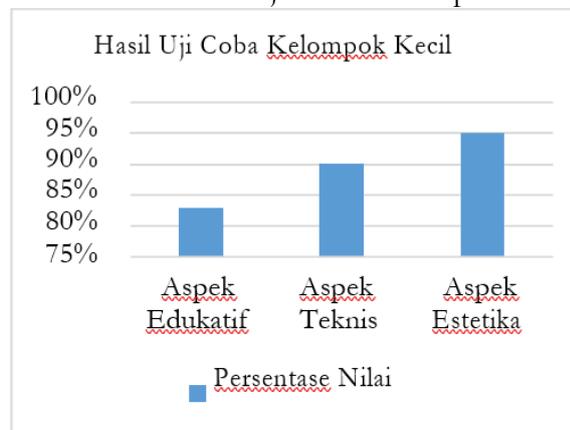
Gambar 11. Grafik Hasil Validasi Ahli Permainan



Berdasarkan hasil penilaian ahli permainan, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli Nutriventure Game sangat layak digunakan untuk uji coba kelompok. Namun, berdasarkan saran dan masukan ahli permainan ada kekurangan yang perlu diperbaiki yakni ukuran permainan perlu dibuat lebih besar agar mempermudah anak untuk menggunakannya.

Setelah revisi dilakukan sesuai dengan saran dari ahli, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan. Uji coba kecil dilakukan kepada 8 anak dari kelompok B TK Tunas Harapan. Adapun hasil dari uji coba kecil tersebut adalah sebagai berikut:

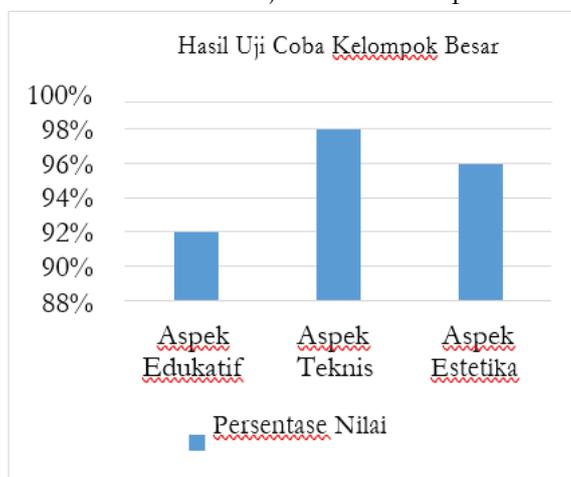
Gambar 12. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, dapat disimpulkan bahwa permainan monopoli Nutritive Game sangat layak digunakan. Namun, berdasarkan kritik dan saran ahli pengguna masih ada kekurangan yang perlu diperbaiki yakni pengkondisian kelas saat bermain.

Sedangkan hasil uji coba kelompok besar dilakuakn kepada subjek penelitian sebanyak 20 anak dari Tk Tunas Harapan, 24 anak dari TK Islam An-Nur, dan 16 anak dari TA Zam Zam. Adapun hasil uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

Gambar 13. Hasil Uji Coba Kelompok Besar



Berdasarkan hasil validasi kelompok besar, dapat ditarik kesimpulan yaitu permainan monopoli Nutritive Game sangat layak digunakan sebagai Upaya stimulasi gizi seimbang pada anak usia 5-6 tahun.

## SIMPULAN

Berdasarkan pengolahan data validasi ahli, diperoleh persentase sebesar 90% dari ahli materi dan persentase sebesar 90% dari ahli permainan. Dari hasil persentase tersebut, permainan monopoli Nutriventure Game tergolong sangat layak dikembangkan sebagai upaya stimulasi pemahaman gizi seimbang anak usia 5-6 tahun. Sedangkan hasil pengolahan data uji coba kelompok, diperoleh persentase sebesar 88% dari uji coba kelompok kecil dan persentase sebesar 95% dari uji coba kelompok besar. Dari hasil persentase tersebut terjadi peningkatan nilai, sehingga permainan monopoli Nutriventure Game sangat layak digunakan dalam pembelajaran gizi seimbang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Istiqomah, H., & Suyadi, S. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di Sd Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *El Midad*, 11(2), 155–168. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>
- Marini, A., Ratih, W., & Iriyani. (2015). Pengaruh Permainan Monopoli Dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Pola Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda. *Higiene*, 1(3), 155–161.
- Mayar, F., & Astuti, Y. (2021). Peran Gizi Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9695–9704. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2545>

- Nadhirah Muthi, L., Fithri Hilman, A., Kesehatan, P., & Kemenkes Bandung, P. (2021). 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. *Jurnal Kesehatan Silwangi*, 2(1), 71–80.
- Nisa’, R. (2015). Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang. *Uin Maulana Malik Ibrahim*, 1(2), 20–27.
- Petralina, B. (2020). Pola Konsumsi Berhubungan Dengan Status Gizi Balita. *Jurnal Kebidanan*, 6(2), 272–276.
- SSGI. (2023). Hasil Survei Status Gizi Indonesia. *Kementerian Kesehatan Republik Indonesia*, 77–77. <https://promkes.kemkes.go.id/materi-hasil-survei-status-gizi-indonesia-ssgi-2022>