



**Pembuatan Game Ular Tangga Jajanan Anak sebagai Media Edukasi Gizi dalam Memilih Jajanan Sehat untuk Anak Sekolah**

***Making Snakes And Ladders Games of Kids Snack as Nutritional Education Media in Choosing Healthy Snacks For Students***

**Novia Rahmawati<sup>1</sup>, Agatha Widiyawati<sup>1</sup>**

Program Studi Gizi Klinik, Politeknik Negeri Jember, Jalan Mastrip PO. BOX 164

Email: noviarahma1997@gmail.com

**ABSTRACT**

*Children in school age are between 6 - 12 years old who cannot predict the level of danger, including the danger level of food, so that they often experience various kinds of disease threats caused by lack of food safety. Giving them about nutrition education can optimize the delivery of the message to students to overcome the problems that occur. One types of effective educational media for elementary school student is snakes and ladders game. The purpose of this study was to make the snakes and ladders game for children as a media for nutrition education need in choosing healthy snacks for elementary school students. The type of research used was Research and Development (R & D). The subjects in this research were 34 students. The process of collecting data used primary data of interview and poll, while secondary data was from a preliminary study. The results showed that the material validation got a score 100% (very good), material validation 100% (very good), and the results of the trial on students was 89% (very feasible). The conclusion in this study was that educational media of snakes and ladders game of Kids Snack that had been made through all processes was feasible to be used as nutritional education material for students.*

**Keywords:** *elementary school children, healthy snacks, snakes and ladders games, children's snacks*

**ABSTRAK**

Anak usia sekolah merupakan anak pada usia 6 – 12 tahun yang belum bisa memprediksi tingkat bahaya, termasuk tingkat bahaya suatu makanan, sehingga menyebabkan anak usia sekolah sering mengalami berbagai macam ancaman penyakit yang disebabkan oleh kurangnya keamanan makanan. Pemberian edukasi gizi dapat mengoptimalkan penyampaian pesan terhadap siswa untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Salah satu jenis media edukasi yang efektif untuk anak sekolah dasar yaitu *game* ular tangga. Tujuan penelitian ini untuk melakukan pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Subjek dalam penelitian ini berjumlah 34 siswa. Proses pengumpulan data menggunakan data primer dilakukan wawancara dan pemberian angket, sedangkan data sekunder hasil studi pendahuluan. Hasil penelitian menunjukkan pada validasi materi mendapatkan skor nilai 100% (sangat baik), validasi materi 100% (sangat baik), dan hasil uji coba pada siswa 89% (sangat layak). Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu media edukasi *game* ular tangga jajanan anak yang telah dibuat dan melalui semua proses sehingga layak dijadikan bahan edukasi gizi kepada siswa.

**Kata kunci:** anak sekolah dasar, jajanan sehat, *game* ular tangga, jajanan anak



## PENDAHULUAN

Anak usia sekolah yang berada pada rentang usia 6-12 tahun memiliki perkembangan motorik sangat cepat, tetapi belum seimbang dengan perkembangan intelektualnya. Anak usia sekolah belum bisa memprediksi tingkat bahaya, termasuk tingkat bahaya suatu makanan, sehingga menyebabkan anak sering mengalami berbagai macam ancaman penyakit yang disebabkan oleh kurangnya keamanan makanan karena bahan makanan mengandung zat berbahaya dan asupan gizi yang kurang dari kebutuhan (Siburian, 2012).

Menurut hasil data pengawasan Pangan Jajanan Anak Sekolah (PJAS) yang dilakukan oleh BPOM RI Direktorat Inspeksi dan Sertifikasi Pangan bersama 26 Balai Besar/Balai POM di seluruh Indonesia tahun 2007, sebesar 45% PJAS tidak memenuhi persyaratan karena mengandung bahan kimia yang berbahaya seperti boraks, formalin, dan Bahan Tambahan Pangan (BTP) seperti benzoat dan siklamat yang penggunaannya melebihi batas aman, seperti cemaran mikrobiologi (BPOM RI., 2009).

Pada tahun 2008–2010 dinyatakan bahwa sebesar 40–44% PJAS juga tidak memenuhi persyaratan (BPOM RI., 2011). Berdasarkan pusat data dan informasi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tentang situasi pangan jajanan anak sekolah (PJAS) di Indonesia tahun 2014 terdapat penurunan, akan tetapi penurunan persentase kualitas pangan jajanan anak sekolah (PJAS) yang memenuhi persyaratan sekitar 76,82% sedangkan target pencapaian 90% sehingga belum terjadi penurunan secara maksimal (Infodatin RI., 2014).

Pemerintah telah melakukan berbagai macam cara untuk melindungi masyarakat dari masalah pangan yang tidak memenuhi standar syarat keamanan, kualitas mutu, dan gizi. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Patokan Situbondo pada 9 Mei

2018, sekolah ini memiliki dua kantin yang menyediakan berbagai pilihan jajanan dan dapat dibeli oleh seluruh siswa ketika jam istirahat berlangsung. Pada saat jam pulang sekolah, di luar halaman terdapat banyak penjual makanan dan minuman jajanan anak yang bervariasi, namun penjual kurang menjaga kebersihan dan keamanan makanan. Makanan jajanan tersebut dikonsumsi oleh siswa-siswi saat menunggu jemputan orang tua dan menghabiskan sisa uang saku.

Berdasarkan kondisi siswa-siswi yang masih banyak mengkonsumsi jajanan yang tidak sehat, promosi keamanan pangan yang baik digunakan yaitu melalui edukasi. Penyampaian edukasi dapat menggunakan berbagai media. Pemilihan media yang tepat diharapkan dapat mengoptimalkan penyampaian pesan untuk siswa. Salah satu media edukasi alternatif yaitu dengan game ular tangga untuk mengatasi permasalahan yang terjadi (Ratnaningsih, 2014).

Berdasarkan alasan tersebut maka pemberian edukasi kepada para siswa mengenai pemilihan jajanan sehat melalui pembuatan *game* ular tangga. Metode edukasi ini dapat menunjang promosi keamanan pangan, sehingga siswa dapat termotivasi dalam memilih jajanan yang sehat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. *Research and Development* merupakan suatu proses atau prosedur untuk mengembangkan suatu produk media baru atau dapat juga di gunakan untuk menyempurnakan suatu media yang sudah ada khususnya dalam bidang pendidikan dan digunakan untuk menguji keefektifan produk media yang

dapat dipertanggung jawabkan dan dapat diterima oleh masyarakat luas. *Research and Development* ini bersifat longitudinal atau bertahap (Tegeh, 2014). Proses pada penelitian yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan bertempat di SDN 3 Patokan Kabupaten Situbondo. Penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2018–Februari 2019.

Populasi dalam penelitian ini merupakan keseluruhan dari subjek penelitian yang dipilih oleh peneliti. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 3 Patokan Kabupaten Situbondo yang berjumlah 50 siswa. Penentuan jumlah siswa kelas V yang akan dijadikan subjek penelitian dihitung menggunakan rumus *slovin*.

$$n = \frac{N}{1 + \{N(e.e)\}}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel / subjek

N = anggota populasi

e = level error (tingkat kesalahan)

Maka, untuk menentukan jumlah subjek penelitian dilakukan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{50}{1 + \{50(0,1,0,1)\}}$$

$$n = \frac{50}{1 + \{50(0,1,0,1)\}}$$

$$n = 33,5 = 34 \text{ orang}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, dapat diketahui bahwa jumlah subjek penelitian yang dibutuhkan adalah 34 subjek. Terdapat dua kelas V di SD Negeri 3 Patokan Kabupaten Situbondo. Penarikan jumlah subjek dari setiap kelas disesuaikan dengan jumlah siswa yang memenuhi kriteria inklusi yang ditentukan.

Pengambilan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik pengambilan subjek ini dilakukan berdasarkan penilaian dari peneliti mengenai siapa saja yang pantas atau memenuhi syarat untuk dijadikan subjek penelitian. Pengambilan subjek dilakukan berdasarkan kriteria inklusi dan

eksklusi yang telah ditetapkan oleh peneliti. Kriteria inklusi yang telah ditetapkan adalah siswa kelas V di SD Negeri 3 Patokan Kabupaten Situbondo, berada di lokasi pada saat pelaksanaan penelitian, bersedia mengikuti penelitian hingga selesai dan kriteria eksklusi yang telah ditetapkan adalah responden tidak mengisi angket secara lengkap atau tidak sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan produk pada penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Model ADDIE merupakan suatu desain pembelajaran yang sistematis (Tegeh dkk, 2014 ; Sugiyono, 2017).

Langkah-langkah yang dilakukan dalam model ADDIE sebagai berikut, yang pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap analisis merupakan kegiatan pengumpulan informasi mengenai kebutuhan dan situasi terhadap media yaitu pembuatan *game* ular tangga jajanan anak. Pengumpulan informasi pada tahap ini menggunakan metode wawancara dengan menggunakan analisis situasi dan analisis kebutuhan.

Tahap kedua yaitu perencanaan (*Design*) perancangan merupakan kegiatan dalam merancang media yang telah dipilih. Proses perancangan media pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan anak sekolah harus bersifat sistematis. Dapat dimulai dari menentukan konsep dan materi media, menentukan ukuran dan bentuk media, menentukan jenis *software* yang akan digunakan pada dalam membuat media, menentukan *finishing* dari media serta menentukan instrumen dalam evaluasi media.

Tahap ketiga yaitu Pengembangan (*Development*). Untuk tahap pengembangan adalah proses pembuatan suatu media yang telah ditentukan. Tahapan pembuatan media *game* ular

tangga dibagi menjadi beberapa tahapan, seperti berikut, pertama desain media, desain adalah tahapan awal untuk membuat media. Desain *game* ular tangga dilakukan dengan menggabungkan antara ukuran, warna dan bentuk yang sudah ditentukan. Pelaksanaan desain ular tangga menggunakan *software* desain.

Selanjutnya persiapan alat dan bahan, persiapan alat dan bahan dari media disesuaikan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan pada tahapan analisis. Alat yang dimaksud adalah laptop. Adapun bahan yang dimaksud yaitu materi dan konsep gambar untuk di gabungkan pada media.

Tahap keempat yaitu Implementasi (*Implementation*), tahap Implementasi dilakukan dengan dua kegiatan yaitu uji validasi dan revisi. Uji validasi media *game* ular tangga akan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan kelompok kecil. Instrumen yang digunakan untuk uji validasi adalah angket penilaian validasi. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi. Uji kelayakan dilakukan oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Saran dan masukan tersebut dapat digunakan sebagai acuan dalam perbaikan. Selanjutnya yaitu revisi, revisi atau perbaikan terhadap media dilakukan agar media dapat dipertanggungjawabkan kelayakannya. Revisi dilakukan sebanyak satu kali sebelum dilakukan uji daya terima kepada subjek.

Tahap kelima yaitu evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir dari prosedur pengembangan adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi media edukasi *game* ular tangga dilakukan dengan uji daya terimamedia kepada siswa – siswi SD Negeri 3 Patokan Kabupaten Situbondo yang dilakukan oleh siswa dengan menggunakan instrumen angket penilaian produk.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari data deskriptif kualitatif , data kualitatif pada penelitian

ini berbentuk deskripsi tentang hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber dan masukan serta saran yang diberikan oleh validator selama proses penelitian. Data tersebut nantinya akan menjadi bahan perbaikan dari media *game* ular tangga jajanan anak yang akan dikembangkan.

Data kuantitatif dari penelitian ini diperoleh dari skala likert yang digunakan untuk menguji skala ketercapaian produk dari subjek penelitian. Data yang diperoleh kemudian dikonversikan dan diinterpretasikan untuk dapat mengetahui hasil validasi dan daya trima dari suatu produk yang dikembangkan.

Skala *likert* digunakan untuk mengubah data menjadi angka. Data yang telah diubah kemudian dihitung dengan menggunakan rumus mencari presentase terhadap kualitas media yang telah dibuat.

Rumus menurut Sugiono (2017) yaitu

$$\text{Persentase} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor perolehan = Hasil penjumlahan keseluruhan skor

Skor ideal = Hasil nilai skor tertinggi x jumlah responden

Hasil persentase data selanjutnya dikategorikan menggunakan skalakriteria berikut:

**Tabel 1.** Klasifikasi Uji Validasi

| Skor Persentase (%) | Kategori      | Keterangan            |
|---------------------|---------------|-----------------------|
| 90%-100%            | Sangat baik   | Tidak Perlu Direvisi  |
| 75%-89%             | Baik          | Direvisi Seperlunya   |
| 65%-74%             | Cukup         | Cukup Banyak Direvisi |
| 55%-64%             | Kurang        | Banyak Direvisi       |
| 0-54%               | Sangat Kurang | Direvisi Total        |

Sumber : Tegeh dkk, 2014

**Tabel 2.** Klasifikasi Daya Terima Subjek  
Skor dalam persen Kategori

| Skor dalam persen (%) | Kategori     |
|-----------------------|--------------|
| 80%-100%              | Sangat Layak |
| 66%-79%               | Layak        |
| 56%-65%               | Cukup layak  |
| 50%-55%               | Kurang Layak |
| 30%-49%               | Tidak layak  |

Sumber: Hikmah dan Purnamasari, 2017

Hasil perhitungan persentase kemudian dikategorikan menggunakan skala klasifikasi kelayakan, apabila hasil persentase 66-100%, maka produk tersebut layak digunakan. Penelitian ini telah mendapatkan *Ethical Clearance* dari Komisi Etik Penelitian Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Jember.

### HASIL PENELITIAN

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

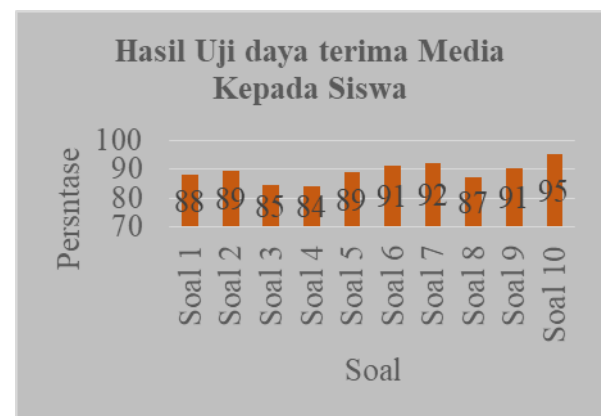
**Tabel 1.** Validasi Ahli Materi

| Keterangan  | Validasi 1 (%) | Validasi 2 (%) |
|-------------|----------------|----------------|
| Soal 1      | 100            | 100            |
| Soal 2      | 100            | 100            |
| Soal 3      | 100            | 100            |
| Soal 4      | 100            | 100            |
| Soal 5      | 50             | 100            |
| Soal 6      | 80             | 100            |
| Soal 7      | 50             | 100            |
| Soal 8      | 50             | 100            |
| Soal 9      | 100            | 100            |
| Soal 10     | 100            | 100            |
| Soal 11     | 75             | 100            |
| Soal 12     | 100            | 100            |
| Hasil Akhir | 84             | 100            |

**Tabel 2.** Validasi Ahli Media

| Keterangan | Validasi 1 (%) | Validasi 2 (%) |
|------------|----------------|----------------|
| Soal 1     | 100            | 100            |
| Soal 2     | 100            | 100            |
| Soal 3     | 100            | 100            |
| Soal 4     | 100            | 100            |

|             |     |     |
|-------------|-----|-----|
| Soal 5      | 75  | 100 |
| Soal 6      | 50  | 100 |
| Soal 7      | 125 | 100 |
| Soal 8      | 100 | 100 |
| Soal 9      | 75  | 100 |
| Soal 10     | 80  | 100 |
| Soal 11     | 100 | 100 |
| Soal 12     | 100 | 100 |
| Soal 13     | 100 | 100 |
| Soal 14     | 80  | 100 |
| Soal 15     | 100 | 100 |
| Hasil Akhir | 92  | 100 |



**Gambar 1.** Persentase Penilaian Uji daya terima Kepada Subjek

Berdasarkan gambar di atas, diperoleh hasil persentase tertinggi pada soal nomor 10, persentase terendah pada soal nomor 4 dan presentase rata-rata yaitu 89%.



**Gambar 2.** Media ular tangga yang telah divalidasi

## PEMBAHASAN

Materi dalam *game* ular tangga jajanan anak sebagai edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat di SD Negeri 3 Patokan Kabupaten Situbondo dikemas secara singkat, jelas dan mudah dimengerti oleh anak sekolah dasar. *Game* ular tangga yang dibuat bersifat praktis dan mudah dimainkan dengan desain yang menarik untuk anak sekolah dasar sehingga mereka tertarik dan terhibur dengan *game* yang dibuat.

Hal ini sesuai dengan penelitian Chabib, dkk (2017) bahwa siswa sekolah dasar kebanyakan sudah pernah memainkan *game* ular tangga karena *game* ini mudah dilakukan. *Game* ular tangga merupakan media yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Siswa sekolah dasar sudah mengenal *game* ular tangga sehingga tidak ada salahnya menggunakan *game* ini sebagai media edukasi karena mempunyai banyak kelebihan.

Uji validasi dilakukan dengan menggunakan angket penilaian validasi yang diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media. Validasi media dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Validasi perlu dilakukan agar produk yang dikembangkan dapat direvisi sebaik mungkin hingga produk siap digunakan untuk dilakukan uji daya terima kepada subjek. Data yang dianalisis merupakan penilaian dari validator ahli materi, ahli media dan subjek.

Validasi angket, validasi angket dilakukan kepada validator yang berkompeten di bidang penilaian kelayakan angket. Sugiyono (2013) mengatakan bahwa instrumen penilaian yang valid adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur dalam mendapatkan data itu valid. Validasi angket dilakukan oleh dosen gizi klinik Politeknik Negeri Jember sebanyak 2 kali validasi. Validasi angket untuk ahli materi, ahli media, dan subjek dilakukan dengan tujuan untuk memberikan penilaian serta saran terhadap angket yang dibuat.

Penilaian dan saran tersebut berkaitan dengan penulisan kata-kata dan kalimat yang digunakan benar atau tidak. Pertanyaan dalam angket penilaian subjek yang digunakan dalam penilaian dibuat sederhana yang cocok untuk anak sekolah dasar.

Validasi ahli materi, validasi materi dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten di bidang gizi. Angket penilaian uji kelayakan materi berjumlah 12 soal. Validasi materi dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi materi bertujuan untuk memberikan penilaian serta saran terhadap isi materi *game* ular tangga jajanan anak.

Pada revisi tahap pertama terdapat beberapa saran perbaikan dari ahli materi yang penting dalam membuat *game* ular tangga jajanan anak. Komentar dan saran dari validator materi dapat digunakan sebagai acuan dalam merevisi media. Materi dari media *game* ular tangga jajanan anak yang direvisi pada validasi pertama antara lain gambar pada kotak 5, 14, 15, dan 20 untuk mengganti gambar dengan gambar yang lebih jelas sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda sehingga subjek paham dengan materi yang disajikan, gambar pada kotak 8, 16, 23, 45, dan 52 untuk mengganti gambar dengan gambar yang lebih cocok dengan jajanan yang sering dikonsumsi dan dijual disekitar lingkungan sekolah.

Pada tahap kedua validasi materi, pada soal nomer 5,7, 8 dan 11 nilainya meningkat yaitu 4 (setuju). Hal ini karena materi yang dimuat dan disampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan dan situasi subjek, isi materi yang disampaikan melalui *game* ular tangga jajanan anak mudah dipahami dan materi yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan subjek mengenai bagaimana cara memilih jajanan yang sehat. Saran yang diberikan oleh validator telah dilakukan oleh peneliti. Penyampaian materi sudah sangat baik.

Pada validasi kedua materi dari *game* ular tangga jajanan anak dinyatakan layak untuk uji daya terima lapangan tanpa revisi

sehingga peneliti dapat melanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap validasi media.

Materi yang disajikan dalam *game* ular tangga jajanan anak dirancang sesuai dengan kebutuhan dan keadaan siswa sehingga cakupan materi dan kebenaran isi materi dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, materi yang terdapat dalam *game* ular tangga jajanan anak ini telah mengalami validasi oleh ahli materi, hal ini dapat membuat media yang dihasilkan berfungsi dengan baik.

Validasi media dilakukan oleh ahli media yang berkompeten di bidang desain. Angket penilaian uji kelayakan media berjumlah 15 soal. Validasi media dilakukan sebanyak 2 kali. Validasi media bertujuan untuk memberikan penilaian serta saran terhadap desain *game* ular tangga jajanan anak.

Komentar dan saran dari validator media dapat digunakan sebagai acuan dalam merevisi media. Hal-hal yang direvisi dari media *game* ular tangga jajanan anak validasi pertama yaitu warna *background* yang ditampilkan terlalu banyak sehingga terlihat penuh dan rumit seharusnya menggunakan warna-warna yang kontras saja, gambar 5, 36, dan 80 ukuran gambar lebih diperbesar agar terlihat jelas.

Pada validasi kedua media yang telah dibuat dinyatakan layak sehingga media yang telah divalidasi selanjutnya dapat diuji daya terima kepada subjek siswa kelas V SD. Berdasarkan segi tampilan *game* ular tangga jajanan anak sudah memenuhi kriteria permainan edukatif yang baik seperti ketepatan warna, keterpaduan antara warna, dan ukuran gambar. Pemilihan warna dalam media ini menggunakan warna-warna cerah yang cocok untuk siswa sekolah dasar karena dapat memberikan kesan kepada siswa. Gambar pada *game* ular tangga jajanan anak dibuat dengan menggunakan animasi agar lebih menarik.

Sudjana (2013) mengatakan untuk mendapatkan hasil yang maksimal,

gambar-gambar yang digunakan berkaitan erat dengan materi dan ukuran yang digunakan cukup besar sehingga mudah diamati dan lebih realistik. Gambar-gambar yang disukai siswa yaitu berwarna karena pewarnaan pada gambar akan menumbuhkan kesan realistik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengambil subjek siswa kelas V karena pada kelas tersebut mendapatkan mata pelajaran tematik tema 3 dengan pokok bahasan makanan sehat. Siswa kelas V yang menjadi subjek penelitian berumur 10 dan 11 tahun. Hal ini sejalan dengan pendapat Siyam, dkk (2015) bahwa karakteristik usia subjek masih dalam tingkatan suka bermain. Permainan ular tangga yang dibuat sesuai dengan perkembangan kognitif subjek yang berkisar usia 8 sampai 11 tahun. Pada *game* ular tangga ini, subjek mulai dapat menerima *game* yang diwarnai oleh logika yang bersifat obyektif.

Berdasarkan hasil penilaian dari soal nomer 1 siswa memberi penilaian dengan skor 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju) karena desain *game* ular tangga menarik sehingga siswa tertarik untuk mencoba *game* tersebut. *Game* ular tangga di desain sesuai dengan materi yang disajikan yaitu pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah dasar. Soal nomer 2 siswa memberi penilaian dengan skor nilai 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Siswa meberikan skor nilai 3 karena mereka menganggap warna yang digunakan terlalu soft, sedangkan siswa yang lain memberikan skor nilai 4 dan 5 karena mereka menyukai dan tertarik warna-warna yang digunakan dalam *game* ular tangga jajanan anak.

Menurut Nurseto (2011) warna dapat berfungsi untuk memperindah dan memberi fokus pada materi yang disajikan, akan tetapi jangan menggunakan terlalu banyak warna agar tidak menimbulkan kesan ramai dan mengganggu materi. Warna yang digunakan harus kontras dan serasi agar mempercantik tampilan dan

menarik subjek untuk dapat memahami materi yang disampaikan.

Pada soal nomer 3 siswa memberi penilaian dengan skor nilai 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Siswa yang memberi skor nilai 3 dikarenakan menurut mereka terdapat bentuk gambar yang kurang jelas sehingga menimbulkan penafsiran ganda, sedangkan siswa yang memberi skor 4 dan 5 dikarenakan bentuk dan ukuran gambar yang ditampilkan sudah jelas sehingga mereka mengerti gambar apa yang dimaksud. Gambar animasi yang digunakan dalam penyampaian materi dibuat menyerupai gambar asli. Pada soal nomer 4 siswa memberi penilaian dengan skor nilai 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Siswa yang memberi skor 3 dikarenakan menurut mereka terdapat gambar yang terkesan menumpuk sehingga mengganggu sajian materi.

Pada soal nomer 5 siswa memberi penilaian dengan skor 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju), hal tersebut dikarenakan gambar yang digunakan memperjelas isi materi yang disampaikan. Gambar yang digunakan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan siswa. Menurut Nurseto (2011) gambar-gambar yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran harus jelas, dalam penyajian terlihat menarik, dan isi pesan yang disajikan mudah dipahami.

Pada soal nomer 6 siswa memberi penilaian dengan skor 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju), hal tersebut dikarenakan media *game* ular tangga yang digunakan dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang pemilihan jajanan sehat di sekolah. Media *game* ular tangga yang dibuat mudah dimengerti dan jelas dalam penyampaian materi. Pada soal nomer 7 siswa memberi penilaian dengan skor 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju), hal ini dikarenakan media *game* ular tangga mudah dimainkan oleh siswa. Siswa merasa tidak asing lagi dengan permainan tersebut.

Maisyarah dan Firman (2019) mengatakan bahwa media edukasi *game* ular tangga merupakan permainan yang mudah dimainkan, memiliki peraturan permainan yang sederhana, dan membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dapat berpartisipasi langsung dalam pembelajaran.

Soal nomer 8 siswa memberi penilaian dengan skor 3 (ragu-ragu), 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju). Siswa memberikan skor 3 dikarenakan mereka kebingungan dengan tata letak gambar saat mereka menjawab salah dan harus turun ke kotak yang dituju, sedangkan siswa yang memberi skor nilai 4 dan 5 karena mereka paham dengan tata letak gambar dalam *game* ular tangga tersebut. Pada soal nomer 9 siswa memberi penilaian dengan skor 3 (ragu-ragu), 4 (setuju), dan 5 (sangat setuju). Siswa memberikan skor nilai 3 dikarenakan pada saat bermain merasa kesulitan dalam menjawab soal dan mengkomunikasikan kreativitasnya, sedangkan siswa yang memberi skor 4 dan 5 karena menurut mereka gambar animasi yang ditampilkan membantu mereka paham dalam mempelajari materi tersebut.

Soal nomer 10 siswa memberi skor nilai 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju), hal ini dikarenakan gambar yang ditampilkan pada *game* ular tangga dapat membantu siswa untuk belajar dan menuntut mereka aktif menjawab, serta *game* ini dapat dijadikan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pemilihan jajanan sehat untuk anak sekolah dasar. Menurut Nurseto (2011) media edukasi bersifat menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam menggunakannya, pembelajaran dapat disetting sesuai dengan kebutuhan siswa secara individu maupun kelompok.

Berdasarkan persentase penilaian subjek terhadap media edukasi gizi *game* ular tangga jajanan anak secara keseluruhan didapatkan hasil sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan masuk dalam kategori rata-rata 80-100%. Kategori sangat layak diperoleh



karena siswa banyak yang memberi penilaian 4 (setuju) dan 5 (sangat setuju) dari *game* ular tangga yang ditampilkan. Siswa sangat senang dan antusias dengan diberikannya media *game* ular tangga sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar, hal ini dikarenakan belum adanya pemberian edukasi melalui *game* ular tangga. Sehingga siswa tertarik untuk memainkannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka didapatkan kesimpulan perancangan pembuatan *game* ular tangga jajanan anak sebagai media edukasi gizi dalam memilih jajanan sehat untuk anak sekolah dasar menggunakan warna yang cerah dan menarik sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, gambar yang digunakan yaitu animasi yang sesuai dengan bentuk aslinya sehingga mudah dipahami oleh siswa, dan untuk ukuran media yang dibuat disesuaikan dengan ukuran subjek yang menjadi bidak yaitu 4 m x 3,4 m.

Media *game* ular tangga jajanan anak telah divalidasi oleh ahli materi pada tahap kedua mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat baik dan hasil validasi oleh ahli media tahap kedua mendapatkan nilai 100% dengan kategori sangat baik untuk dilakukan uji coba kepada subjek. Uji coba terhadap siswa mendapatkan persentase nilai rata-rata yaitu 89% dalam kategori sangat layak.

### Saran

Perlu dilakukan intervensi penggunaan media edukasi *game* ular tangga jajanan anak untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Badan Pengawasan Obat dan Makanan (BPOM). 2009. *Pangan Jajanan Anak Sekolah*. Food Watch Sistem

Keamanan Pangan Terpadu, halaman 1.

-----, 2011. *Pentingnya Promosi Keamanan Pangan di Sekolah untuk Menyelamatkan Generasi Penerus*. Info POM, halaman 2.

Chabib, M., Djatmika, E.T. and Kuswandi, D., 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, Volume 2, No 7, Hal 910-918

Hikmah, V.N. and Purnamasari, I., 2017. Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun datar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, Volume 4, No 2, Hal 182-191.

Infodatin. 2014. *Situasi Pangan Jajanan Anak Sekolah*. Jakarta: Kementerian RI.

Maisyarah, Elke, Firman Firman. 2019. Media Permainan Ular Tangga, Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Volume 4, No 1, Hal 32-38.

Nafiah N., Ratnaningsih. 2014. *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*. Sripsi tidak Diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, No 1, Hal 19-35.

Pibriyanti, K. and Hidayati, K.N. 2018. Anak perempuan dan obesitas sebagai faktor risiko kejadian kadar gula darah tinggi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, Volume 6, No 2, Hal 90-93.

Siburian. 2012. *Pengetahuan anak sekolah dasar terhadap pencegahan penyakit diare di SD 098167 RSS Perumnas Kerasaan Kec. Pematang Badar*