

PENGEMBANGAN MONOPOLI GIZI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GIZI SEIMBANG PADA REMAJA DI SMPN 103 JAKARTA

Development of a Nutrition Monopoly as a Media for Learning Balanced Nutrition for Adolescents at SMPN 103 Jakarta

Parlin Dwiwana¹, Apriana Ditya Kusumaningrum¹, Dhea Marlina Salsabila¹

¹Program Studi Gizi, Fakultas Kesehatan, Universitas Mohammad Husni Thamrin, Jakarta

Email: parlin@thamrin.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [10 Juli 2024]

Revised [16 Juli 2024]

Accepted [19 Juli 2024]

KATA KUNCI:

gizi seimbang, media pembelajaran, monopoli gizi, pengetahuan, sikap, remaja

KEYWORDS:

adolescents, attitudes, balanced nutrition, knowledge, learning media, nutrition monopoly

ABSTRAK

Pengetahuan gizi rendah menjadi pemicu timbulnya pemahaman diet yang tidak tepat yang berisiko meningkatkan masalah gizi remaja. Monopoli gizi dapat menjadi media pembelajaran gizi seimbang yang menarik perhatian remaja dan berperan dalam peningkatan pengetahuan gizi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang yang menarik dan efektif. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development untuk mengembangkan media monopoli gizi yang dilakukan di SMPN 103 Jakarta dengan jumlah responden sebanyak 79 orang. Hasil penilaian terkait kelayakan media sebesar 99,8% yang menunjukkan monopoli gizi yang dikembangkan sangat layak untuk menjadi media pembelajaran gizi seimbang. Penerapan media ini dapat meningkatkan ketertarikan serta efektivitas dalam proses pembelajaran gizi seimbang. Kedepannya media ini dapat memperbaharui informasi gizi lainnya pada kartu permainan.

ABSTRACT

Low nutritional knowledge triggers an inappropriate understanding of diet which risks increasing adolescent nutritional problems. Nutrition monopoly can be a media for learning balanced nutrition that attracts the attention of adolescents and plays a role in increasing nutritional knowledge. related to balanced nutrition. This research aimed to develop a nutrition monopoly as an interesting and effective balanced nutrition learning media. This research was an Research and Development research to develop nutrition monopoly media which was carried out at State Junior High School 103 Jakarta with a total of 79 respondents. The assessment results regarding the suitability of the media were 99.8%, which showed that the nutrition monopoly being developed was very suitable to be a balanced nutrition learning media. The application of this media could increase interest and effectiveness in the balanced nutrition learning process. In the future, this media can update other nutritional information on game cards.

Pendahuluan

Gizi seimbang merupakan susunan makanan yang mengandung zat gizi dalam jumlah dan jenis yang sesuai dengan mempertimbangkan keanekaragaman pangan, aktivitas fisik, perilaku hidup bersih sehat, dan menjaga berat badan ideal untuk mencegah masalah gizi (Kemenkes, 2018). Pemahaman diet yang tidak tepat pada remaja seperti kebiasaan melewatkan sarapan, makan berlebihan atau kurang makan, dan cenderung mengonsumsi *junk food* yang tinggi lemak, gula, dan garam dapat meningkatkan risiko terjadinya

masalah gizi (Lestari et al., 2021; Hardinsyah dkk., 2022; Insani et al., 2020). Pengetahuan terkait gizi yang rendah dan kebiasaan yang telah terbentuk dari lingkungan menjadi pemicu timbulnya pemahaman diet yang tidak tepat (Hardinsyah et al., 2022)

Penelitian yang dilakukan oleh Selaindoong et al. (2020) pada remaja di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang memiliki masalah gizi kurang atau gizi lebih menunjukkan kurangnya pengetahuan, sikap, dan praktik gizi menjadi faktor dominan yang menyebabkan kondisi gizi

tidak seimbang. Hasil penelitian tersebut didukung oleh data yang menunjukkan sebesar 61,1% remaja di SMP memiliki pengetahuan gizi seimbang yang kurang dengan kebiasaan makan yang tidak tepat (Destiani et al., 2019). Penelitian juga menunjukkan remaja dengan citra tubuh negatif ternyata memiliki pengetahuan gizi yang kurang sehingga cenderung menerapkan diet yang tidak tepat (Charina et al., 2022).

Penelitian pendahuluan sebelumnya telah dilakukan di SMPN 103 Jakarta dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner, ditemukan adanya *research gap* yang menunjukkan masih kurangnya pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada siswa/i dengan nilai rerata 4,75 dari 10. Selain itu, sebesar 70% dari jumlah siswa/i ternyata memiliki status gizi tidak normal baik untuk status gizi kurang atau status gizi lebih.

Sekolah berperan penting dalam penyampaian pengetahuan gizi melalui media yang diberikan pada remaja. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi penyalur pesan sehingga efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan remaja dalam memahami topik yang diajarkan. Media yang digunakan hanya terbatas pada media poster pada majalah dinding (*mading*) sekolah yang kurang memiliki daya tarik. Para siswa/i cenderung hanya melewati bahkan tidak memiliki ketertarikan pada media tersebut. Selain menjadi media permainan, monopoli juga dapat menjadi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian remaja di sekolah (Lestari et al., 2021). Umumnya, monopoli merupakan permainan yang menguasai petak lahan dalam bentuk papan yang melibatkan strategi perencanaan dan pengambilan keputusan menggunakan berbagai jenis kartu (Dewi et al., 2021).

Penelitian yang dilakukan Fitriyanti dkk. (2021) menunjukkan peningkatan skor pengetahuan gizi remaja setelah pemberian monopoli sebagai media pembelajaran. Penelitian Muthi dan Hilman tahun 2021

juga menunjukkan media monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan gizi seimbang pada anak sekolah. Penelitian lain juga menunjukkan pemberian edukasi melalui media monopoli berperan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja terkait gizi secara signifikan (Indradewi dalam Natalina, 2023). Pengembangan media monopoli yang disesuaikan dengan pengetahuan terkait gizi seimbang dapat memberikan pemahaman diet yang tepat (Fitriyanti et al., 2021)

Media monopoli gizi dapat membangun interaksi dan memperoleh informasi selama permainan berlangsung sehingga proses edukasi menjadi lebih menyenangkan (Azizzah et al., 2024). Media ini dikembangkan dengan mengubah fungsi kartu-kartu permainan menjadi kuis yang menarik serta kartu-kartu properti menjadi media edukasi pengetahuan dan sikap terkait gizi. Media ini juga mempertimbangkan pemilihan warna, keterbacaan tulisan, dan desain yang digunakan. Kemudahan pemahaman dalam berinteraksi dengan media pembelajaran monopoli gizi menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keefektifan penyampaian materi (Fitriyanti et al., 2021; Lestari et al., 2021). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan monopoli gizi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif terhadap pemahaman diet yang tepat melalui peningkatan pengetahuan gizi seimbang.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* untuk mengembangkan monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang yang dilakukan pada Bulan Agustus 2023. Penelitian dilakukan di SMPN 103 Jakarta dengan populasi yaitu seluruh siswa/i kelas tujuh tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 321 orang. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Slovin yang ditambahkan kemungkinan *drop out* 10%

(Anita *et al.*, 2019), didapatkan minimal jumlah responden sebanyak 79 orang siswa/i kelas tujuh yang dibagi menggunakan *simple random sampling*. Monopoli gizi maksimal dimainkan oleh empat orang dan jika siswa/i kelas tujuh berjumlah sembilan kelas maka jumlah kelompok per kelas yang dapat bermain monopoli yaitu sebanyak dua kelompok. Responden yang memenuhi kriteria inklusi yaitu siswa/i kelas tujuh, bersedia mengikuti rangkaian penelitian, dan bersedia menandatangani *informed consent* diikutsertakan dalam penelitian. Responden dengan kriteria eksklusi yaitu berada diluar lokasi penelitian atau mengundurkan diri tidak lagi diikutsertakan dalam penelitian.

Monopoli gizi sebagai media pembelajaran dikembangkan menggunakan *software* Adobe Photoshop yang dicetak untuk menghasilkan bentuk fisik dari papan yang disertai dengan berbagai jenis kartu. Kuesioner yang diberikan untuk pengembangan media monopoli gizi menggunakan komentar dan saran dari responden. Selain itu, kuesioner yang diberikan juga menggunakan skala likert (Gago *et al.*, 2021) dengan lima pilihan yang memiliki skor berbeda (5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, 1=sangat kurang). Hasil skala *likert* kemudian dikategorikan berdasarkan nilai persentase (0-20%=tidak layak, 21-40%=kurang layak, 41-60%=cukup layak, 61-80%=layak, 81-100%=sangat layak). Jika hasil belum memenuhi kategori sangat layak maka monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang perlu untuk diperbaiki sebelum diimplementasikan.

Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan pengembangan media. Pada tahap pertama yaitu analisis kebutuhan, dilakukan pengambilan data menggunakan kuesioner tentang pengetahuan dan sikap terkait gizi seimbang sebanyak 20 pertanyaan serta melakukan wawancara terkait adanya penyuluhan gizi seimbang pada kepala sekolah dan siswa/i. Pada tahap perencanaan dilakukan penetapan materi gizi seimbang berdasarkan 10 Pesan Gizi Seimbang (PGS) serta penyusunan aspek penilaian media

pembelajaran menggunakan kuesioner. Pada tahap pengembangan media dilakukan pembuatan desain media sesuai dengan kebutuhan dan materi yang telah ditentukan. Pada tahap implementasi, telah dihasilkan monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang. Pada tahap akhir validasi serta evaluasi dilakukan oleh lima orang ahli media dari tenaga pengajar di Program Studi Gizi, Universitas Mohammad Husni Thamrin yang memiliki kompetensi sesuai dengan pokok pembahasan dalam media yang dikembangkan. Hasil tersebut berupa saran dan komentar yang digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan untuk diujicobakan pada siswa/i kelas tujuh sebagai responden. Data deskriptif dari komponen penilaian media monopoli gizi dianalisis menggunakan IBM SPSS Statistics 23.

Hasil Penelitian

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan nilai rerata sebesar 4,75 dari 10 kuesioner tentang pengetahuan dan sikap terkait gizi. Selain itu hasil wawancara menunjukkan belum adanya penyuluhan gizi seimbang yang dilakukan di sekolah dan media yang digunakan hanya terbatas pada poster pada masing sekolah yang kurang memiliki daya tarik. Berdasarkan hal tersebut, monopoli gizi sebagai media pembelajaran diajukan oleh peneliti. Hasil pada tahap perencanaan menunjukkan materi tentang gizi seimbang yang mengacu pada 10 PGS dipilih berdasarkan pada pengetahuan dan sikap terkait gizi yang kurang.

Hasil pada tahap pengembangan memberikan gambaran desain media seperti papan monopoli yang dilengkapi dengan petak gizi seimbang, kartu properti yang berisi informasi tentang gizi seimbang, kartu kesempatan yang berisi perintah yang berkaitan dengan gizi seimbang, kartu pengetahuan-sikap yang berisi pertanyaan terkait gizi seimbang, dadu, rumah, dan uang mainan. Hasil pada tahap ini juga memberikan gambaran terkait cara permainan monopoli gizi, diantaranya 1) awal main dan setiap putaran pemain

mendapatkan uang sebesar Rp50 ribu, 2) jika berada dilahan properti maka bisa dibeli atau dilewat dan mengambil kartu properti, 3) jika berada di kartu properti lain maka harus membayar sewa properti, 4) jika berada dikartu kesempatan maka mengambil kartu kesempatan, 5) jika berada dikartu pengetahuan dan sikap maka mengambil kartu pengetahuan dan sikap, 6) jika berada di petak obesitas/penyakit lainnya maka masuk ke petak rumah sakit dan tertahan selama tiga putaran, 7) jika ingin keluar dari rumah sakit maka harus mendapat mata dadu yang sama, dan 8) jika telah menjual seluruh properti tetapi tidak bisa membayar sewa properti maka dikatakan bangkrut.

Hasil pada tahap validasi serta evaluasi berupa masukan perbaikan dari ahli media berdasarkan kuesioner menggunakan skala *likert* serta komentar dan saran. Penilaian kerapihan desain menunjukkan hasil sebesar 60% responden menilai kurang, hasil penilaian kemudahan penggunaan media menunjukkan sebesar 40% responden menilai cukup dan kurang. Hasil penilaian keterbacaan teks menunjukkan sebesar 80% responden menilai cukup. Hasil penilaian mendorong interaksi belajar menunjukkan sebesar 40% responden menilai kurang. Hasil penilaian mendorong belajar secara berkelompok menunjukkan sebesar 80% responden menilai cukup. Hasil penilaian pemilihan jenis dan besar huruf menunjukkan sebesar 40% responden menilai kurang. Hasil penilaian kemenarikan desain menunjukkan sebesar 60% responden menilai kurang. Hasil penilaian tampilan gambar yang disajikan menunjukkan sebesar 40% responden menilai cukup dan kurang. Hasil penilaian keserasian warna menunjukkan sebesar 40% responden menilai kurang. Hasil penilaian kemudahan pemahaman materi menunjukkan sebesar 60% responden menilai kurang. Hasil dari ahli media selanjutnya dikembangkan dan diujicobakan pada responden untuk memperoleh pengakuan kelayakan media yang dikembangkan. Uji coba lapangan ini dilakukan oleh 4 siswa/i per kelompok yang

diberikan set monopoli gizi kemudian diminta untuk mengisi kuesioner. Hasil penilaian dari uji coba lapangan pada responden disajikan pada Tabel 1.

Penilaian kerapihan desain menunjukkan hasil sebesar 77,2% responden menilai sangat baik sehingga media ini telah dianggap menarik. Hasil penilaian kemudahan penggunaan media menunjukkan sebesar 74,7% responden menilai sangat baik sehingga media ini telah dianggap mudah digunakan dan dipahami. Hasil penilaian keterbacaan teks menunjukkan sebesar 78,5% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap dapat membantu meningkatkan efektivitas komunikasi dalam penggunaan media. Hasil penilaian mendorong interaksi belajar menunjukkan sebesar 77,2% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap dapat membantu pemahaman lebih dalam, berpikir, dan motivasi untuk terus belajar. Hasil penilaian mendorong belajar secara berkelompok menunjukkan sebesar 84,8% responden menilai sangat baik sehingga media ini dapat menjadi cara efektif untuk pemecahan masalah melalui diskusi bersama.

Hasil penilaian pemilihan jenis dan ukuran huruf menunjukkan sebesar 63,3% responden menilai sangat baik. Hasil penilaian kemenarikan desain menunjukkan sebesar 84,8% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap menarik yang dapat memotivasi belajar dan membuat pengalaman belajar menyenangkan. Hasil penilaian tampilan gambar menunjukkan sebesar 82,3% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap memiliki tampilan yang menarik. Hasil penilaian keserasian warna menunjukkan sebesar 79,7% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap menarik. Hasil penilaian kemudahan pemahaman materi menunjukkan sebesar 74,7% responden menilai sangat baik sehingga media ini dianggap efektif sebagai media pembelajaran.

Tabel 1.
Hasil Penilaian dari Uji Coba Lapangan pada Pengembangan Media Monopoli Gizi

Komponen Penilaian	Kategori	Total	
		n	%
Kerapihan desain	Sangat baik	61	77,2
	Baik	17	21,5
	Cukup	1	1,3
Kemudahan penggunaan	Sangat baik	59	74,7
	Baik	15	19,0
	Cukup	5	6,3
Keterbacaan teks	Sangat baik	62	78,5
	Baik	16	20,3
	Cukup	1	1,3
Mendorong interaksi belajar	Sangat baik	61	77,2
	Baik	15	19,0
	Cukup	3	3,8
Mendorong belajar secara kelompok	Sangat baik	67	84,4
	Baik	11	13,9
	Cukup	1	1,3
Pemilihan jenis dan ukuran huruf	Sangat baik	50	63,3
	Baik	27	34,2
	Cukup	2	2,5
Kemenarikan desain	Sangat baik	67	84,8
	Baik	8	10,1
	Cukup	4	5,1
Tampilan gambar	Sangat baik	65	82,3
	Baik	9	11,4
	Cukup	5	6,3
Keserasian warna	Sangat baik	63	79,7
	Baik	15	19,0
	Cukup	1	1,3
Kemudahan pemahaman	Sangat baik	59	74,7
	Baik	15	19,0
	Cukup	4	5,1
	Kurang	1	1,3

*¹) Skala *likert* (5=sangat baik, 4=baik, 3=cukup, 2=kurang, 1=sangat kurang)

Selain penilaian menggunakan skala *likert*, responden juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki monopoli gizi sebagai media pembelajaran. Komentar dan saran responden disajikan pada Tabel 2. Monopoli gizi yang telah melalui uji coba

lapangan kemudian diperbaiki sesuai hasil penilaian serta komentar dan saran responden. Monopoli gizi sebagai media pembelajaran media pembelajaran gizi seimbang yang dapat diimplementasikan ditunjukkan pada Gambar 1.

Tabel 2.

Komentar	Saran
Soal pada kartu pengetahuan dan sikap kalimatnya kurang tepat	Dibuat menggunakan bahasa yang mudah di mengerti
Penjelasan pada kartu properti terdapat kata yang sulit dipahami	Diperjelas menggunakan kalimat yang mudah dipahami
Tidak ada tulisan “kartu kesempatan” dan “kartu pengetahuan dan sikap”	Ditambahkan tulisan “kartu kesempatan” dan “kartu pengetahuan dan sikap” pada papan monopoli
Warna petak pada tulisan “kartu kesempatan” dan “kartu pengetahuan dan sikap” berbeda- beda	Disamakan warna kartu pada petak “kartu kesempatan” dan “kartu pengetahuan dan sikap” dengan warna papan monopoli
Warna latar belakang dan desain pada “kartu properti” dan “kartu pengetahuan dan sikap” sama	Dibedakan warna dan desain pada “kartu properti” dan “kartu pengetahuan dan sikap”



Gambar 1.

Monopoli Gizi sebagai Media Pembelajaran Gizi Seimbang

- (a) tampak depan, (b) tampak belakang, (c) kartu properti, (d) kartu kesempatan, (e) kartu pengetahuan dan sikap

Pembahasan

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media mengenai kelayakan media monopoli gizi didapatkan presentase sebesar 76% yang berarti layak dan dapat digunakan setelah perbaikan. Perbaikan media monopoli gizi yang dilakukan yaitu pembaharuan warna pada papan monopoli gizi, kartu properti,

kartu kesempatan, serta kartu pengetahuan dan sikap yang menggunakan warna putih menjadi warna yang lebih beragam. Penelitian menunjukkan, media pembelajaran yang menggunakan warna yang beragam dapat membantu meningkatkan daya imajinasi melalui proses pembelajaran yang menarik (Islami dan

Agustiansyah, 2018; Masfufah dan Nurdyansyah, 2023). Dengan demikian belajar menjadi lebih menyenangkan tanpa adanya rasa keterpaksaan.

Gambar pada media monopoli gizi awalnya tidak diseragamkan, sehingga dilakukan perubahan gambar menjadi gambar animasi. Menurut Andriyani dan Kurniasari (2022), animasi kartun dapat menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar remaja. Gambar animasi biasanya menangkap inti pesan yang harus disampaikan dan menggambarkannya dengan gambar yang sederhana menggunakan simbol atau karakter yang mudah dikenali dan dipahami. Jika gambar dapat dimengerti, maka pesan yang disampaikan dapat dipahami dan cenderung bertahan dalam ingatan.

Penataan letak tulisan yang seragam dapat membuat tulisan dalam media monopoli gizi terlihat rapi. Jenis huruf, ukuran huruf, dan letak huruf yang tepat membuat siswa/i memahami makna dari suatu informasi tertentu dengan baik. Penggunaan jenis dan ukuran huruf yang tepat sebagai suatu komponen pada media pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap terkait gizi seimbang (Azizzah dkk. 2024).

Pada pembuatan media pembelajaran terdapat indikator kualitas isi dan tujuan meliputi kesesuaian media dengan materi, tujuan pembelajaran, dan kebermanfaatan media yang dikembangkan. Indikator kualitas meliputi aspek penyajian media, kemudahan penggunaan media, penggunaan bahasa dalam media, dan keefektifan media. Bahasa yang digunakan dalam monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang harus sesuai dengan tingkat pemahanan dan usia responden, seperti bahasa yang mudah dipahami dan bahasa yang positif untuk mendorong perilaku sehat terkait gizi seimbang (Dwangari dkk., 2022).

Berdasarkan hasil penilaian pada uji coba lapangan terkait kelayakan media monopoli gizi didapatkan persentase sebesar 99,8% yang berarti sangat layak setelah memperbaiki dari hasil komentar dan saran

responden. Monopoli gizi yang telah dikembangkan dan telah melalui tahap validasi ahli media serta pelaksanaan lapangan dapat diimplementasikan menjadi media pembelajaran gizi seimbang bagi remaja. Tahapan yang dilakukan pada pengembangan media bertujuan untuk memperoleh umpan balik berupa komentar, saran dan penilaian kelayakan media yang telah dikembangkan.

Monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang yang dikembangkan pada penelitian ini mendapatkan respon positif dari siswa/i. Media ini dibuat untuk memudahkan siswa/i menerima pengetahuan dengan konsep belajar sambil bermain sehingga dapat menarik perhatian. Proses belajar yang melibatkan media permainan dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap terkait gizi pada anak sekolah (Azizzah dkk., 2024). Penelitian menunjukkan, anak identik dengan permainan, sehingga memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran akan meningkatkan daya tarik terhadap penerimaan suatu pengetahuan (Yuningsih dan Kurniasari, 2021). Metode permainan dan media bergambar lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak terkait gizi seimbang dibandingkan metode edukasi satu arah seperti ceramah.

Monopoli gizi sebagai media pembelajaran dapat membantu membangun interaksi dan memperoleh informasi selama permainan berlangsung sehingga proses edukasi menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, kartu properti dan kartu kesempatan yang berisi informasi dan perintah terkait gizi seimbang dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa/i yang akan membantuk suatu kebiasaan. Kartu pengetahuan dan sikap yang tersedia menyediakan pertanyaan terkait gizi seimbang yang juga dapat membantu melatih pengetahuan siswa/i. Berbagai kelebihan yang terdapat pada monopoli gizi membuat media ini layak menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap terkait gizi seimbang.

Kesimpulan

Temuan dalam penelitian yang berkaitan dengan pengembangan dan implementasi monopoli gizi sebagai media pembelajaran gizi seimbang untuk remaja menunjukkan bahwa penerapan media ini sangat layak dan dapat memberikan hasil yang signifikan dalam meningkatkan ketertarikan serta efektivitas dalam proses pembelajaran gizi seimbang. Kedepannya media ini dapat memperbaharui informasi gizi lainnya pada kartu permainan.

Daftar Pustaka

- Andriyani S, Kurniasari R. (2022). Pengaruh Edukasi Melalui Media Audiovisual (Animasi) terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar. *Prepotif Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 6(2):1686-1690. DOI: [10.31004/prepotif.v6i2.4414](https://doi.org/10.31004/prepotif.v6i2.4414)
- Anita S, Soemitro RAA, Suprayitno H, Ratnasari V. (2019). Searching the Appropriate Minimum Sample Size Calculation Method for Commuter Train Passenger Travel Behavior Survey. *Journal of Infrastructure & Facility Asset Management*, 1(1):47-60. DOI: [10.12962/jifam.v1i1.5232](https://doi.org/10.12962/jifam.v1i1.5232)
- Azizzah S, Kurniawan A, Paramita F, Katmawanti S. (2024). Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar di Kota Mataram. *Jurnal Medika Nusantara*, 2(1):264-282. DOI: [10.59680/medika.v2i1.932](https://doi.org/10.59680/medika.v2i1.932)
- Charina MS, Sagita S, Koamesah SMJ, Woda RR. (2022). Hubungan Pengetahuan Gizi dan Pola Konsumsi dengan Status Gizi pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Nusa Cendana. *Cendana Medical Journal*, 23(1):197-204. DOI: [10.35508/cmj.v10i1.6829](https://doi.org/10.35508/cmj.v10i1.6829)
- Destiani T, Simanungkalit SF, Fauziyah A. (2019). Determinan Gizi Lebih pada Remaja di SMP YPI Bintaro Jakarta. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 8(1):25-29. DOI: [10.33221/jikm.v8i01.185](https://doi.org/10.33221/jikm.v8i01.185)
- Dewi AAC, Tegeh IM, Ujjianti PR. (2021). Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Karakter pada Anak Usia Dini. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2):77-84. DOI: [10.23887/jmt.v1i2.39840](https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.39840)
- Dwanggari AL, Nursari EN, Febriyanti F, Suci M, Rahman S, Anindita S, Pambudi S, Chobita Z, Pramono A. (2022). Edukasi Gizi secara Daring terhadap Pengetahuan Gizi Mahasiswa Non-Kesehatan. *Jurnal Proactive*, 1(1):41-45. Retrieved from: <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/proactive/article/view/12400>
- Fitriyanti R, Sriprahastuti B, Cicih LHM. (2021). Intervensi Permainan Monopoli dan Diskusi Gizi Seimbang untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College*, 10(3):197-206. DOI: [10.14710/jnc.v10i3.30772](https://doi.org/10.14710/jnc.v10i3.30772)
- Gago CM, Lopez-Cepero A, O'Neill J, Tamez M, Tucker K, Orenge JFR, Mattei J. (2021). Association of a Single-Item Self-Rated Diet Construct with Diet Quality Measured with the Alternate Healthy Eating Index. *Frontiers in Nutrition*, 8:1-9. DOI: [10.3389/fnut.2021.646694](https://doi.org/10.3389/fnut.2021.646694)
- Hardinsyah, Salsabila DM, Fadilah NR, Maqfira N, Fajriani LN. (2022). Hubungan Kontribusi Energi dan Zat Gizi Makan Selingan dengan Indeks Massa Tubuh Mahasiswa Pascasarjana Ilmu Gizi IPB University. *Jurnal Pangan Kesehatan dan Gizi*, 3(1):13-22. DOI: [10.54771/jakagi.v3i1.521](https://doi.org/10.54771/jakagi.v3i1.521)
- Insani HM, Kustiyah L, Dwiriani CM. (2020). Breakfast Habits of Adolescents in Bandung. *Journal of*

- Applied Food and Nutrition*, 1(1):1-6. DOI: [10.17509/jafn.v1i1.34321](https://doi.org/10.17509/jafn.v1i1.34321)
- Islami W, Agustiansyah. (2018). Efektivitas Modifikasi Cakram Gizi sebagai Media Lingkaran Status Gizi untuk Meningkatkan Keterampilan Kader dalam Menentukan Status Gizi Balita. *Pontianak Nutrition Journal*, 1(2):82-86. DOI: [10.30602/pnj.v1i2.296](https://doi.org/10.30602/pnj.v1i2.296)
- [Kemenkes] Kementerian Kesehatan. (2018). *Pedoman Proses Asuhan Gizi Puskesmas*. Jakarta, Kemenkes.
- Lestari A, Afiah F, Ismiana A, Annisaa. (2021). Fast Food Consumption Behavior in Adolescents. *Proceeding the First Muhammadiyah International-Public Health and Medicine Conference*, 1:607-616. DOI: [10.53947/miphmp.v1i1.107](https://doi.org/10.53947/miphmp.v1i1.107)
- Lestari KI, Dewi NK, Hasanah N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3):275-282. DOI: [10.29303/jipp.v6i3.219](https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219)
- Masfufah NF, Nurdyansyah. (2023). Imaginative Image-Based Learning Media Innovation to Improve Creativity and Psychomotor Abilities in Elementary School. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 4(3):471-487. DOI: [10.46843/jiecr.v4i3.718](https://doi.org/10.46843/jiecr.v4i3.718)
- Muthi LN, Hilman AF. (2021). Pengembangan Media Monopoli “Gemas” untuk Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1):71-80. DOI: [10.34011/jks.v12i1.1820](https://doi.org/10.34011/jks.v12i1.1820)
- Natalina SL. (2023). Edukasi Gizi Isi Piringku dengan Media Permainan Puzzle di TK Tri Insani Permata Pekanbaru. *Community Development Journal*, 4(2):4680-4686. DOI: [10.31004/cdj.v4i2.15681](https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15681)
- Selaindoong SJ, Amisi MD, Kalesaran AFC. (2020). Gambaran Pengetahuan Gizi Mahasiswa Semester IV Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi Saat Pembatasan Sosial Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Universitas Sam Ratulangi*, 9(6):8-16. Retrieved from: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/kesmas/article/view/30884>
- Yuningsih R, Kurniasari R. (2021). Pengaruh Edukasi Gizi melalui Media Bergambar dan Permainan terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar (Suatu Pendekatan Studi Literature Review). *Heartly*, 10(1):1-7. DOI: [10.32832/heartly.v10i1.4786](https://doi.org/10.32832/heartly.v10i1.4786)