

Jurnal Care (Children Advisory Research and Education): Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini

E-ISSN: 2355-2034 dan P-ISSN: 2527-9513

Vol. 11, No. 2, Januari 2024 (117-129)

Doi: <http://doi.org/10.25273/jcare.v11i2.20302>

The article is published with Open Access at: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

Pengembangan Permainan Ular Tangga dalam Pemahaman Gizi Seimbang Anak Usia 5-6 Tahun

Indah Cahya Permatasari^{1✉}, Pramono², Munaisra Tri Tirtaningsih³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

^{1✉} indah.cahya.2001536@students.um.ac.id

Abstrak

Terbatasnya pemahaman tentang gizi yang seimbang sehingga menyebabkan permasalahan dalam kesehatan anak yaitu kekurangan gizi maupun kelebihan gizi yang mengakibatkan obesitas dini. Faktor lain yang mempengaruhi adalah masih terbatasnya alat permainan yang memberikan edukasi mengenai gizi seimbang terhadap anak usia dini sehingga menyebabkan anak bosan dalam belajar khususnya memahami pentingnya gizi yang seimbang. Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan berupa alat permainan ular tangga untuk memberikan pemahaman tentang gizi seimbang terhadap anak usia 5-6 tahun yang valid menurut ahli materi dan ahli permainan. Model penelitian dan pengembangan menggunakan model sintesis yang meliputi enam tahapan yakni melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi model aspirasi yang diinginkan, mengembangkan model awal, melakukan uji ahli, melakukan uji coba skala kecil, dan melakukan uji coba lapangan. Jenis data dalam penelitian ini yaitu kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, serta menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan validitas materi sebesar 89,75% dan validitas permainan sebesar 89,77%. Melalui pengamatan terhadap anak didik ketika bermain permainan ular tangga, anak didik mampu memahami konten edukasi makanan bergizi seimbang dalam permainan ular tangga dengan baik. Alat permainan ular tangga dinyatakan valid karena mendapatkan persentase validitas pada rentang 76.01%-100,00%, sehingga permainan ular tangga yang dihasilkan layak digunakan untuk memberikan pemahaman gizi seimbang anak usia 5-6 Tahun. Alat permainan ular tangga gizi seimbang mampu memberikan banyak manfaat kepada anak khususnya anak dapat memahami dengan baik gizi yang seimbang melalui bermain yang menyenangkan.

Kata Kunci: anak usia dini; gizi seimbang; permainan ular tangga

Abstract

Limited understanding of balanced nutrition causes problems in children's health, namely malnutrition and excess nutrition, which results in early obesity. Another influencing factor is that there are still limited game tools that provide education about balanced nutrition for young children, which causes children to get bored with learning, especially understanding the importance of balanced nutrition. The research aims to produce a development product in the form of a snakes and ladders game to provide an understanding of balanced nutrition for children aged 5-6 years that is valid according to material and game experts. The research and development model uses a synthesis model, which includes six stages: conducting needs analysis, identifying the desired aspiration model, developing an initial

model, conducting expert testing, conducting small-scale trials, and conducting field trials. The types of data in this research are qualitative and quantitative, using observation, interview, questionnaire and documentation data collection techniques, as well as qualitative descriptive and quantitative descriptive data analysis techniques. The results obtained in this research were based on material validity of 89.75% and game validity of 89.77%. Through observing students playing the Snakes and Ladders game, students can understand the educational content of balanced nutritious food in the Snakes and Ladders game well. The Snakes and Ladders game tool was declared valid because it obtained a validity percentage in the range of 76.01%-100.00%. Hence, the resulting Snakes and Ladders game is suitable for use to provide an understanding of balanced nutrition for children aged 5-6 years. The balanced nutrition snakes and ladders game can benefit children, especially children who can understand balanced nutrition well through fun play.

Keywords: *early childhood; balanced nutrition; snakes and ladders game*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah sebuah usaha mempersiapkan anak ke jenjang pendidikan selanjutnya melalui pengajaran yang diberikan sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Usia dini adalah masa emas bagi anak karena pada masa ini segala aspek tumbuh kembang baik psikis maupun fisik berkembang secara pesat, sehingga memerlukan adanya stimulasi berupa rangsangan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangannya di era *society* 5.0 yang mana merupakan jawaban atas tantangan dari revolusi industri 4.0 (Fadillah, 2022). Dalam pendidikan anak usia dini, merdeka belajar disebut sebagai merdeka bermain karena merupakan masa yang menyenangkan untuk anak bermain dan bereksplorasi. Kegiatan yang dilakukan harus mampu memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan bagi anak (Jannah & Rasyid, 2023).

Permainan sangat erat kaitannya dengan bermain. Bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain dilakukan secara spontan dan langsung secara nyata melalui tindakan antar hubungan dengan orang atau benda disekitarnya atas kemauannya sendiri dengan penuh imajinasi, senang hati, serta menggunakan seluruh indera dan anggota tubuh (Hayati & Putro, 2021). Menurut Tedjasaputra berpendapat bahwa permainan adalah suatu bentuk kegiatan yang peraturannya dan ketentuannya harus disepakati bersama oleh para pemainnya. Selain itu, menurut Ruswandi pengalaman belajar dapat diperoleh oleh pemainnya melalui permainan (Farhurohman, 2017). Terdapat pula pendapat Semiawan yang menyatakan bahwa alat permainan digunakan sebagai sarana oleh anak untuk mengeksplorasi dunianya, mulai dari hal-hal yang belum diketahui hingga menjadi pemahaman baru dan dari alat bermain yang tidak dapat dibuat sampai anak dapat membuat dan menggunakannya (Ardini & Lestaringrum, 2018). Permainan merupakan suatu bentuk kegiatan untuk memenuhi naluri bermain dengan atau tidak menggunakan alat dalam melakukannya yang disertai dengan aturan dan syarat khusus yang telah disepakati oleh para pemainnya sehingga memperoleh pengalaman dan pengetahuan baru dari proses bermain yang menyenangkan.

Permainan yang menarik dan mampu merangsang aspek perkembangan anak usia dini salah satunya adalah permainan ular tangga. Pada umumnya, permainan ular tangga adalah permainan berbentuk persegi yang didalamnya terdapat kotak-kotak dengan angka secara urut dan terdapat gambar tangga dan ular (Hidayah & Ain, 2021). Permainan ular tangga dilengkapi dengan sebuah dadu yang dilempar untuk mendapatkan angka dan pion untuk dijalankan sesuai jumlah angka yang didapatkan, serta permainan ini memiliki tata cara dalam bermain. Permainan ular tangga biasanya dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa karena permainan ini merupakan permainan yang menarik dan menantang

serta cocok dimainkan oleh segala umur (Prihatini & Mursid, 2022). Sebagaimana kajian terdahulu yang relevan oleh (Nironi & Jumiatin, 2023) memperoleh hasil bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. Selain itu, kajian terdahulu yang relevan oleh (Fransisca et al., 2020) mendapatkan hasil bahwa percaya diri anak kelompok A dapat meningkat melalui permainan edukatif ular tangga. Kajian terdahulu yang relevan oleh (Cinthia et al., 2022) membuktikan bahwa permainan ular tangga mampu mengembangkan moral AUD.

Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan menyatakan bahwasanya permainan ular tangga mampu membantu anak usia dini untuk mengembangkan aspek perkembangan yang dibutuhkan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Pada kajian terdahulu menjelaskan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kepercayaan diri anak, serta mengembangkan moral AUD, sedangkan pada penelitian ini permainan ular tangga digunakan untuk memberikan pemahaman tentang gizi seimbang kepada anak usia 5-6 Tahun. Permainan ular tangga juga merupakan permainan yang aktif, dalam artian merupakan kegiatan bermain yang dilakukan dengan melibatkan fungsi fisik sehingga mampu melatih kekuatan otot anak (Baddrin Afdhilla & Agam Mahendra, 2020). Permainan ular tangga dapat digolongkan menjadi alat permainan edukatif (APE) yaitu permainan yang di desain sebagai sarana meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini melalui minat bermain, serta memiliki nilai edukatif didalamnya (Ekandari & Karmila, 2017).

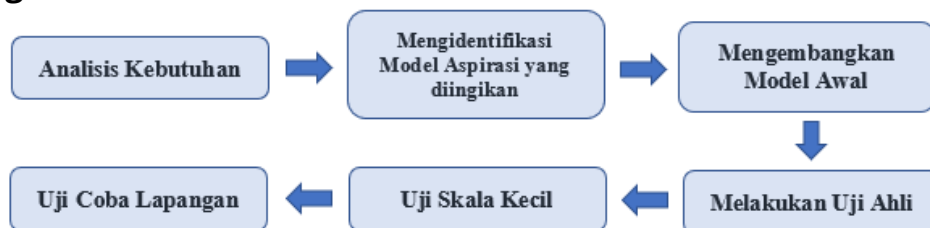
Aktivitas bermain permainan anak mampu berkembang dan berlangsung secara maksimal dengan didukung oleh kesehatan fisik dan gizi yang seimbang (Indrawati, 2018). Hal tersebut didasarkan pada faktor yang berpengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya adalah gizi yang seimbang (Fadlillah et al., 2020). Gizi seimbang merupakan susunan asupan sehari-hari dengan jenis dan jumlah yang sesuai dengan kebutuhan tubuh tiap individu. Adapun enam unsur yang harus terpenuhi bagi tubuh diantaranya yaitu karbohidrat, protein, vitamin, lemak, dan mineral, dan air yang diperoleh dari berbagai sumber makanan yaitu makanan pokok (karbohidrat), lauk pauk (protein), buah dan sayur (vitamin), serta air (mineral). Pemenuhan gizi yang seimbang bagi anak usia dini penting untuk dimengerti dan dipahami oleh orang tua serta pendidik (Muliasari, 2019). Orang tua khususnya ayah dan ibu mempunyai peran tugas dan bertanggungjawab untuk mengasuh anak supaya dapat tumbuh dan berkembang secara sehat (Daflora et al., 2019). Dalam penerapannya, pemahaman edukasi kepada anak mengenai pentingnya gizi seimbang sebagai faktor penting dalam menunjang aktivitas anak masih kurang sehingga masih banyak anak yang tidak mengerti tentang makanan bergizi dan yang baik dikonsumsi oleh anak, lebih lagi masih banyak anak yang mengalami masalah gizi ganda seperti gizi lebih yang disebabkan karena kelebihan asupan makanan yang masuk dalam tubuh (obesitas dini) dan gizi kurang yaitu mengalami kekurangan nutrisi atau asupan makanan ke dalam tubuh yang disebut dengan "*malnutrisi*" (Amalia & Putri, 2022).

Peneliti melakukan studi melalui kegiatan observasi dan wawancara awal yang dilaksanakan bersama guru kelompok B di TK Tunas Benih Kasih Surabaya mendapatkan hasil bahwa sangat penting sejak usia dini, anak memperoleh pemahaman tentang gizi yang seimbang. Menurut Guru kelompok B tersebut permainan berperan penting bagi anak, karena bermain dan permainan merupakan dunia bagi anak yang tidak dapat dipisahkan. Belajar dan bermain harus seimbang agar mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan bernilai bagi anak. Namun, dalam pelaksanaannya terdapat

permasalahan yang ditemukan yaitu 1) Pemahaman tentang gizi seimbang kepada anak hanya dilakukan secara langsung melalui benda konkret dan ketika terdapat jadwal makan sehat, 2) Alat permainan yang dimiliki oleh lembaga dapat diketahui bahwa alat permainan yang dimiliki oleh lembaga masih terbatas, 3) Lembaga belum mempunyai alat permainan yang secara khusus mendukung edukasi gizi seimbang bagi anak, 4) Anak relatif bosan bermain menggunakan alat permainan yang dimiliki oleh lembaga. Kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, mendapatkan kesimpulan bahwasanya dibutuhkan adanya permainan yang sesuai dengan kebutuhan yaitu untuk memudahkan anak dalam memahami gizi seimbang sejak dini agar tercapainya proses bermain dan belajar bermakna dan juga menyenangkan.

Permainan ular tangga yang dihasilkan peneliti adalah pengembangan permainan ular tangga berukuran besar yang difokuskan untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam permainan ular tangga tersebut berisi konten mengenai gizi seimbang dengan beberapa pelengkap atau pendukung seperti dadu, benda imitasi atau benda tiruan, papan piramida nutrisi, label kategori sehat dan tidak sehat, papan isi piringku, dan juga dilengkapi dengan buku panduan permainan. Dengan adanya permainan tersebut diharapkan dapat menjadi alat permainan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak, mengasah kemampuan aspek-aspek perkembangan anak, serta konten utama yaitu gizi seimbang dapat dengan mudah dipahami oleh anak usia dini sebagai langkah pengenalan lebih dalam tentang pentingnya gizi yang seimbang bagi setiap anak usia dini.

Metodologi



Gambar 1. Alur Model Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan yaitu proses mengembangkan produk baru ataupun menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya serta dapat dipertanggungjawabkan (Amanda, et al., 2019). Pengembangan permainan ular tangga yang dihasilkan oleh peneliti menggunakan model atau desain penelitian dan pengembangan sintesis oleh (Pramono et al., 2019) yang merupakan pengembangan dari beberapa model penelitian dan pengembangan yang sudah ada.

Model penelitian dan pengembangan sintesis ini menggunakan enam langkah tahapan yang meliputi (1) Melakukan analisis kebutuhan, yaitu kegiatan mengumpulkan data melalui kajian teoritis dari berbagai sumber yang selaras dengan penelitian serta melalui studi lapangan sebagai kajian mengenai proses pemerolehan informasi sebenarnya yang terjadi di lapangan untuk mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara; (2) Mengidentifikasi model aspirasi yang diinginkan bagi pendidik, yang merupakan rancangan berbagai solusi untuk memecahkan permasalahan yang menjadi kebutuhan lembaga dengan melihat hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan; (3) Mengembangkan model awal atau hipotesis, yaitu kegiatan menyusun rancangan permainan yang dikembangkan oleh peneliti dari proses awal hingga pada akhirnya menghasilkan produk permainan berupa

alat permainan ular tangga; (4) Melakukan uji ahli terhadap prototype, yaitu kegiatan validasi yang dilakukan oleh para ahli dengan menyertakan angket yang bertujuan untuk memberikan penilaian dan masukan berupa kritik dan saran terhadap permainan yang telah dikembangkan agar dapat diperbaiki menjadi lebih baik. Tahap ini permainan ular tangga di validasi oleh empat validator diantaranya yaitu dua validator ahli materi dan juga dua validator ahli permainan; (5) Melakukan pengujian skala kecil, tahap ini dilakukan proses uji coba secara terbatas kepada anak kelompok B sebanyak 8 anak untuk melihat apakah terdapat kendala ataupun kekuarangan yang terjadi ketika permainan ular tangga gizi seimbang sedang digunakan sebelum melakukan uji coba lapangan; dan (6) Melakukan uji coba lapangan atau skala besar, pada tahap ini dilakukan uji coba kepada anak kelompok B sebanyak 15 anak dan memperoleh hasil bahwa permainan ular tangga mampu membantu anak memahami gizi seimbang dengan mudah dan menyenangkan.

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan permainan ular tangga gizi seimbang yaitu ahli materi dan ahli permainan sebagai validator, serta anak didik sebagai pengguna yang terdiri dari delapan anak didik kelompok B TK DUNIA ANAK Malang dan seluruh anak didik kelompok B sejumlah lima belas anak di TK Tunas Benih Kasih Surabaya. Waktu penelitian terlaksana sejak bulan Januari 2024 hingga April 2024.

Tabel 1. Subjek Penelitian Uji Skala Kecil

| No. | Inisial | Jenis Kelamin (L/P) | No. | Inisial | Jenis Kelamin (L/P) |
|-----|---------|---------------------|-----|---------|---------------------|
| 1. | Ag | P | 5. | Al | L |
| 2. | Rg | P | 6. | Iv | L |
| 3. | Sha | P | 7. | Mic | L |
| 4. | Shi | P | 8. | Js | L |

Tabel 2. Subjek Penelitian Uji Lapangan

| No. | Inisial | Jenis Kelamin (L/P) | No. | Inisial | Jenis Kelamin (L/P) |
|-----|---------|---------------------|-----|---------|---------------------|
| 1. | Ad | P | 9. | De | L |
| 2. | Ay | P | 10. | Gha | L |
| 3. | Fe | P | 11. | Mr | L |
| 4. | Ic | P | 12. | MI | L |
| 5. | Joc | P | 13. | Rff | L |
| 6.. | Sh | P | 14. | Rf | L |
| 7. | Th | P | 15. | Ri | L |
| 8. | Ab | L | | | |

Jenis data dalam penelitian dan pengembangan ular tangga gizi seimbang yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari hasil wawancara guru kelompok B TK Tunas Benih Kasih Surabaya sebagai data awal penelitian. Data lainnya diperoleh dari hasil masukan, kritik, dan saran tentang pengembangan permainan yang diberikan oleh validator ahli materi dan ahli permainan serta hasil pengamatan terhadap peserta didik sebagai pengguna. Data kuantitatif penelitian ini didapatkan dengan menyebarkan angket validasi kepada ahli materi dan ahli permainan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari catatan kritik dan saran

hasil penilaian angket oleh ahli materi dan ahli permainan serta pengamatan yang dilakukan terhadap anak didik sebagai pengguna. Analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil jawaban angket yang disebarkan kepada ahli materi dan ahli permainan berupa skor yang kemudian disesuaikan menggunakan tabel kriteria validitas oleh (Akbar, 2016).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menyesuaikan dengan model penelitian yang digunakan yaitu model sintesis yang terdiri dari enam tahapan, meliputi:

Melakukan Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara guru kelompok B dan observasi terhadap kondisi kegiatan bermain di lembaga Tunas Benih Kasih Surabaya, didapatkan hasil bahwa di lembaga tersebut membutuhkan alat permainan yang secara khusus digunakan untuk memberikan pemahaman gizi seimbang kepada anak. Selain masih terbatasnya alat permainan yang dimiliki, alat permainan yang secara khusus tentang gizi memang belum ada. Kegiatan bermain dan permainan terkait pemahaman gizi seimbang masih kurang, sedangkan aktivitas anak tidak terlepas dari proses bermain. Dapat disimpulkan bahwa lembaga membutuhkan alat permainan yang bukan hanya menyenangkan, namun juga mampu memberikan pemahaman (menedukasi) anak mengenai gizi yang seimbang.

Mengidentifikasi Model Aspirasi yang Diinginkan bagi Pendidik

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, diketahui bahwa guru kelompok B TK Tunas Benih Kasih berharap adanya alat bermain atau permainan yang secara khusus digunakan untuk memberikan pemahaman anak terkait gizi, karena pengetahuan mengenai gizi seimbang sangat penting untuk proses tumbuh kembang anak usia dini sehingga anak perlu untuk mengetahui sejak dini. Setelah mengetahui model aspirasi yang diinginkan oleh pendidik, peneliti kemudian merencanakan solusi berupa alat bermain atau permainan yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman terkait gizi seimbang kepada anak dengan tetap memperhatikan tahapan tumbuh kembang dan aspek perkembangan anak usia dini yaitu berupa permainan ular tangga.

Mengembangkan Model Awal atau Hipotesis

Tahap awal dalam kegiatan ini adalah merancang permainan sesuai dengan rencana yaitu permainan ular tangga. Rancangan permainan ular tangga gizi seimbang memuat konten mengenai kelompok makanan bergizi yang terdiri dari karbohidrat, buah dan sayur, protein, dan lemak. Permainan di desain menggunakan aplikasi *online Canva Pro* yang cocok untuk desain grafis bergambar serta mudah dalam penggunaannya. Adapun desain permainan ular tangga peneliti sebagai berikut.



Gambar 2. Rencana Rancangan Permainan Ular Tangga Gizi Seimbang

Kegiatan setelah perancangan permainan ular tangga, peneliti kemudian mengumpulkan bahan-bahan untuk menyusun perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ular tangga gizi seimbang yang meliputi dadu, benda imitasi atau tiruan, piramida nutrisi, label sehat dan tidak sehat, papan isi piringku dan buku panduan permainan yang kemudian dikembangkan menjadi wujud nyata.

Melakukan Uji Ahli

Proses validasi dilakukan oleh empat dosen Universitas Negeri Malang yang terbagi menjadi dua dosen validator ahli materi dan dua dosen validator ahli permainan.

Hasil Validasi Ahli Materi

Permainan ular tangga gizi seimbang divalidasi oleh dua ahli materi, validator pertama yaitu Ibu Nur Anisa, M. Pd. dan validator kedua yaitu Ibu Wuri Astuti, S. Pd, M. Pd. selaku dosen prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Malang. Adapun data hasil validasi materi dari kedua validator materi sebagai berikut.

Tabel 3. Skor Rata-Rata Penilaian Ahli Materi

| Ahli Materi | Persentase | Kategori |
|----------------------------|------------|--------------|
| Nur Anisa, M. Pd. | 90,9 % | Sangat Valid |
| Wuri Astuti, S. Pd, M. Pd. | 88,6% | Sangat Valid |
| Rata – Rata Penilaian | 89,75% | Sangat Valid |

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil rata-rata penilaian dari kedua ahli materi diperoleh skor persentase sebesar 89,75% yang tergolong pada rentang 76,01% - 100,00% yang berarti berada di kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian, tetap dilakukan revisi kecil berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh kedua ahli materi agar permainan yang dikembangkan menjadi lebih baik sebelum dilakukan proses uji coba.

Kritik dan saran oleh ahli materi pertama yaitu 1) Dalam aturan main lebih diperjelas lagi kegiatan setiap kesempatan yang diberikan, 2) pertimbangkan mencamtumkan durasi permainan atau tidak. Ahli materi kedua memberikan kritik dan saran yaitu 1) Piramida gizi seimbang sebaiknya disesuaikan dengan pedoman yang dibuat oleh kemenkes, 2) Bagian langkah-langkah permainan yang ada di buku petunjuk sebaiknya disertakan gambar, 3) Bagian identitas pengembang dibuat seperti konsep biografi.

Hasil Validasi Ahli Permainan

Permainan ular tangga gizi seimbang divalidasi oleh dua ahli permainan, validator pertama yaitu Ibu Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas, M. Pd. dan validator kedua yaitu Ibu Dr. Ajeng Putri Pratiwi, S. Pd, M. Pd. selaku dosen prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Malang. Adapun data hasil validasi permainan dari kedua validator permainan, yaitu.

Tabel 4. Skor Rata-Rata Penilaian Ahli Permainan

| Ahli Permainan | Persentase | Kategori |
|--|------------|--------------|
| Rosyi Damayani Twinsari Maningtyas, M. Pd. | 93,18% | Sangat Valid |
| Dr. Ajeng Putri Pratiwi, S. Pd, M. Pd. | 86,36% | Sangat Valid |
| Rata – Rata Penilaian | 89,77% | Sangat Valid |

Sumber: Olahan Peneliti, 2024

Berdasarkan hasil rata-rata penilaian dari kedua ahli permainan diperoleh skor persentase sebesar 89,77% yang termasuk dalam rentang 76,01% - 100,00% yang berarti berada di kategori sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun demikian, tetap dilakukan revisi kecil berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh kedua ahli permainan agar permainan yang dikembangkan menjadi lebih baik sebelum dilakukan proses uji coba.

Ahli permainan pertama memberikan kritik dan saran yaitu 1) Memberikan label kategori sehat atau tidak sehat 2) Revisi cara bermain dengan memberikan label kategori sehat atau tidak sehat pada kolom jenis makanan di kotak akhir berhenti. Ahli permainan kedua memberikan kritik dan saran yaitu 1) Permainan dapat ditambahkan dengan konsep komposisi makanan bergizi seimbang sesuai dengan aturan menteri kesehatan (Isi Piringku), 2) Buku Panduan dapat dilengkapi dengan asesmen penilaian.

Hasil Akhir Permainan Setelah Revisi

Berikut merupakan gambaran hasil akhir permainan sesudah dilakukan revisi. Permainan ular tangga peneliti terdiri dari permainan ular tangga raksaksa yang dilengkapi dengan pendukung yaitu dadu, benda imitasi atau tiruan, papan piramida nutrisi, label kategori sehat dan tidak sehat, papan isi piringku, serta dilengkapi pula dengan buku panduan permainan yang kemudian disimpan pada sebuah box sebagai wadah permainan ular tangga gizi seimbang. Adapun gambar permainan secara keseluruhan sebagai berikut.



Gambar 3. Ular Tangga Gizi Seimbang



Gambar 4. Dadu



Gambar 5. Benda Imitasi atau Tiruan



Gambar 6. Papan Piramida Nutrisi



Gambar 7. Label Sehat atau Tidak Sehat



Gambar 8. Papan Isi Piringku



Gambar 9. Cover Buku Panduan Permainan

Melakukan Pengujian Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2024 di TK DUNIA ANAK Turen, Malang. Permainan ular tangga gizi seimbang diuji cobakan kepada 8 anak didik kelompok B. Uji coba dilaksanakan guna mengetahui bagaimana respon anak didik ketika bermain permainan ular tangga gizi seimbang. Berdasarkan kegiatan uji coba yang telah dilaksanakan, permainan mendapat respon yang baik dari anak didik. Dalam pelaksanaannya, anak didik bermain dengan antusias dan gembira, anak didik mampu memahami aturan bermain, anak didik tidak mengalami kesulitan di setiap kesempatan yang diberikan, anak didik mampu memahami konsep makanan bergizi seimbang untuk tubuh dan permainan sangat aman dimainkan oleh anak didik. Setelah melakukan pengamatan respon anak didik terhadap permainan, tidak terdapat perbaikan yang perlu dilakukan dari uji coba skala kecil sehingga permainan boleh untuk dilanjutkan uji coba skala besar atau uji coba lapangan.

Melakukan Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji coba lapangan atau uji coba skala besar dilaksanakan pada tanggal 3 April 2024 di TK Tunas Benih Kasih Surabaya. Uji coba lapangan melibatkan anak didik kelompok B TK Tunas Benih Kasih sejumlah 15 anak didik. Uji coba lapangan dilaksanakan guna mengetahui bagaimana respon anak didik terhadap permainan ular tangga gizi seimbang yang dikembangkan oleh peneliti terutama pemahaman anak didik mengenai konsep makanan bergizi seimbang. Berdasarkan pengamatan peneliti selama kegiatan uji coba lapangan berlangsung, kegiatan uji coba mendapatkan respon yang sangat baik dari anak didik. Dalam pelaksanaannya anak didik sangat senang dan antusias dalam bermain. Anak didik mampu mematuhi peraturan yang telah disampaikan sebelum bermain. Anak didik cepat memahami konsep makanan bergizi seimbang yang menjadi edukasi atau pembelajaran pada permainan ular tangga gizi seimbang. Saat bermain anak tidak mengalami kesulitan dalam setiap kesempatan yang diberikan. Anak didik mampu mengkategorikan makanan sehat dan tidak sehat, mampu menempelkan benda tiruan sesuai dengan kelompoknya di papan piramida nutrisi, dan mampu meletakkan benda tiruan sesuai dengan jumlah proporsi makanan di papan isi piringku. Anak didik mampu

menyebutkan jenis makanan dan proporsi makanan yang dibutuhkan dalam setiap kali makan.

Kevalidan Permainan Ular tangga Gizi Seimbang menurut Ahli Materi

Permainan ular tangga gizi seimbang memperoleh hasil sangat valid menurut para ahli materi secara keseluruhan. Hal tersebut dapat diartikan dalam setiap aspek yaitu pada aspek kesesuaian isi materi, kelengkapan isi materi di buku panduan telah sesuai dengan permainan; materi dalam permainan juga sesuai dengan tujuan permainan yaitu pemahaman gizi seimbang untuk anak usia 5–6 tahun sesuai dengan pendapat (Rohmah, 2016) bahwa menyisipkan unsur edukasi dalam kegiatan bermain anak sangat dianjurkan bagi pendidik maupun orang tua; materi yang disajikan telah relevan dengan permainan; serta gambar yang ditampilkan sesuai dengan materi sehingga mempermudah penyampaian materi kepada anak. Pada aspek penyajian materi, isi materi yang disajikan telah runtut dan sistematis; materi mudah untuk dipahami; isi materi sudah jelas; dan materi yang disajikan menarik. Sependapat dengan penelitian oleh (Untari, 2022) bahwa materi yang dikemas secara ringkas dan menarik mampu mempermudah memahami materi.

Begitu pula pada aspek kebahasaan dalam permainan ular tangga gizi seimbang terlebih pada buku panduan permainan sebagai penyampaian materi permainan, penyusunan kata yang dipakai telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia; bahasa yang digunakan sudah komunikatif; serta kalimat yang mudah dipahami sehingga tidak ambigu atau bermakna ganda dan dapat dipahami dengan baik oleh pendidik ataupun anak didik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pengguna sebelum bermain agar edukasi atau proses belajar dapat tersampaikan dan dimengerti dengan baik oleh anak didik. Sejalan dengan pendapat (Masfufah, 2021) yang menyatakan bahwa melalui perilaku sederhana dan ikut serta dalam aktivitas yang berkaitan dengan berhitung, menyusun kalimat sederhana mampu membuat anak mempunyai banyak kosakata untuk mengungkapkan pikiran kepada orang lain.

Kevalidan Permainan Ular Tangga Gizi Seimbang menurut Ahli Permainan

Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli permainan, secara keseluruhan permainan ular tangga gizi seimbang memperoleh hasil sangat valid. Dapat diartikan dalam setiap aspeknya seperti aspek kepraktisan permainan, permainan ular tangga gizi seimbang mudah untuk digunakan atau dimainkan; aturan dalam permainan jelas dan mudah dipahami sehingga mempermudah dalam bermain; selain kedua hal tersebut permainan ular tangga gizi seimbang juga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun atau bisa disebut fleksibel. Aspek berikutnya yaitu kesesuaian permainan dengan anak usia dini, di mana permainan telah sesuai dengan capaian aspek perkembangan anak atau sesuai dengan kemampuan anak; permainan telah sesuai dengan konteks materi yang diajarkan yaitu mengenai gizi seimbang; permainan ular tangga gizi seimbang juga sangat aman dimainkan oleh anak usia dini karena permainan harus dibuat dengan memperhatikan tingkat keamanan dan keselamatan anak; serta permainan dapat difungsikan secara multiguna yang artinya dapat digunakan dengan cara dan tujuan lainnya meskipun memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan atau tujuan tertentu (Yasbiati dan Gilar, 2018).

Aspek selanjutnya yaitu kemenarikan tampilan permainan. Aspek ini valid menurut ahli permainan karena kemenarikan pada pemilihan jenis gambar dan font yang digunakan; pemilihan warna-warna cerah dan serasi yang cocok bagi anak usia dini karena peran warna sangat penting bagi anak untuk membantu anak memahami segala sesuatu

yang dilihatnya (Hidayat et al., 2022); desain permainan yang cocok dan sesuai untuk anak usia dini; serta kejelasan gambar dalam mengungkapkan makna, dengan artian gambar-gambar yang ada dalam permainan memiliki artinya masing-masing. Dalam segi estetika, syarat khusus dalam pembuatan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang indah dan menarik bagi anak serta mempunyai kombinasi warna serasi dengan keserasian ukuran yang sesuai dengan anak (Agustia, 2023).

Hasil Pengamatan terhadap Anak Didik ketika Uji Coba

Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan uji coba skala kecil yang dilaksanakan di TK DUNIA ANAK Malang dan uji coba lapangan atau skala besar di TK Tunas Benih Kasih Surabaya, penelitian ini memperoleh hasil sangat baik, di mana anak didik sangat semangat dan antusias dalam mengikuti permainan. Permainan yang baru dan belum pernah anak mainkan sebelumnya, membuat rasa ingin tahu anak tinggi. Anak didik mampu memperhatikan arahan dalam bermain sehingga anak tidak kesulitan dalam bermain, setiap langkah dan kesempatan dalam bermain dapat dilakukan dengan senang dan tepat. Permainan ular tangga juga bermanfaat untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak terutama pada aspek motorik yaitu motorik kasar, karena permainan ular tangga banyak membutuhkan gerak koordinasi anggota tubuh anak seperti berjalan, berlari, melompat, melempar yang mana merupakan proses kematangan pengendalian gerak tubuh anak yang sangat diperlukan dalam kehidupan anak (Supiani, 2018).

Selain bermain, anak didik juga diajarkan tentang gizi seimbang yaitu makanan bergizi yang mengandung berbagai jenis zat gizi yang meliputi karbohidrat, buah dan sayur, protein, dan lemak (garam, gula, minyak) dalam proporsi yang sesuai. Dalam penelitian yang telah dilaksanakan, anak didik mampu memahami konten edukasi tentang gizi seimbang yang terdapat dalam permainan ular tangga gizi seimbang dengan baik. Sejalan dengan pendapat (Veronica, 2018) menyatakan bahwa permainan edukatif adalah segala jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi pemainnya termasuk anak-anak. Oleh karena itu, permainan tidak hanya sekedar kegiatan bermain yang menyenangkan tetapi juga di dalam permainan tersebut memberikan edukasi atau pengajaran kepada anak didik.

Simpulan

Penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan menghasilkan produk berupa permainan ular tangga gizi seimbang untuk anak usia 5–6 tahun yang valid menurut ahli materi dan ahli permainan. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli permainan. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli materi, memperoleh hasil rata-rata sebesar 89,75%. Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli permainan, memperoleh hasil rata-rata sebesar 89,77%. Berdasarkan hasil rata-rata validasi oleh ahli materi dan ahli permainan tersebut maka persentase tersebut tergolong dalam kategori kriteria validitas sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Meskipun sudah valid, tetap dilakukan revisi atau perbaikan terhadap permainan berdasarkan komentar yang diberikan oleh validator materi dan validator permainan supaya menghasilkan permainan yang lebih baik lagi. Dari pengamatan yang telah dilaksanakan dalam penelitian skala kecil dan uji lapangan, permainan ular tangga gizi seimbang mendapatkan respon yang sangat baik, anak didik bermain dengan senang dan penuh semangat, serta anak didik mampu memahami konten edukasi tentang gizi seimbang yang terdapat dalam permainan ular tangga gizi seimbang

dengan baik. Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut terutama pada konten edukasi dan jangkauan usianya serta dapat dilanjutkan penelitian terkait efektivitas permainan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis berterima kasih kepada pihak-pihak terkait yaitu kepada kedua dosen pembimbing Program Studi PGPAUD, Universitas Negeri Malang selaku instansi pendidikan, Lembaga TK Tunas Benih Kasih Surabaya dan TK Dunia Anak Malang yang telah bersedia menjadi tempat penelitian.

Daftar Pustaka

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Agustia, E. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (APE) bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Egileaner*, 1(1), 1–12.
- Amalia, J. O., & Putri, T. A. (2022). Edukasi Gizi Seimbang pada Anak-Anak di Desa Bawuran, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul. *Jurnal Pasopati: Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi Pengembangan Teknologi*, 4(1), 65–70. <http://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati>
- Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Bermain dan Permainan* (pp. 1-undefined).
- Baddrin Afdhilla, A., & Agam Mahendra, S. (2020). Mengembangkan Multiple Intelligences Dengan Bermain Pada Anak Usia Dini. *Children Advisory Research and Education Jurnal CARE*, 8(1), 1–10. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>
- Cinthia, C., Fakhrana, A., Ritonga, E. R., & Khadijah. (2022). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Moral Aud Di Tk Bina Anaprasa Kencana*. 4(3), 886–892.
- Daflora, R., Redy, P., & Jaya, P. (2019). Analisis Pemahaman Orang Tua Siswa Akan Keterlibatannya Dalam PAUD. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 10–19. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v8i2.4606>
- Ekandari, C. H., & Karmila, M. (2017). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Si “BAM” Terhadap Kemandirian Anak Kelompok TK A Di KB-TK Sultan Agung 01 Semarang. *PENELITIAN DALAM BIDANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 6(1), 108–124. <https://doi.org/10.26877/paudia.v6i1.1869>
- Fadillah, C. N. (2022). *Analisis Kurikulum Merdeka Belajar Mandiri Dalam Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*. 8(2), 120–137.
- Fadlillah, M., Kristiana, D., & Wulansari, B. Y. (2020). Penyuluhan Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini bagi Orang Tua dan Guru pada Masa COVID-19. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v4i2.1251>
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Suai Dini*, 2(01), 27-36.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *GENERASI EMAS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52.
- Hidayah, U., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Board Game Ular Tangga Pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2).

<https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1020>

- Hidayat, W., Halifah, S., & Zainuddin, L. (2022). Pemanfaatan Media Rainbow Walking Water dan Ampas Kelapa Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 443–458. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26877/paudia.v11i1.11364>
- Indrawati. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional Kucing Kucingan pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun. *Jurnal CARE*, 5(2), 53–61.
- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). *Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1), 197–210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3800>
- Masfufah, U. (2021). Bahasa & Perkembangan Literasi pada Anak Usia Dini: Sebuah Studi Literatur. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(01), 7–13. <https://doi.org/10.51675/alzam.v1i01.131>
- Muliasari, H.-. (2019). Penyuluhan Gizi Seimbang Keluarga Menuju Masyarakat yang Sehat dan Cerdas. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 1(2). <https://doi.org/10.29303/jwd.v1i2.28>
- Nironi, E., & Jumiatin, D. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini*. 6(4), 2614–6347.
- Pramono, Nurhasanb, Kusnanik, N. W., & Winarno, M. E. (2019). Playing motion activity model development to improve early childhood creative thinking. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(4), 219–236.
- Prihatini, V. A., & Mursid. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2, 22.
- Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.
- Supiani. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Gobak Sodor Anak Kelompok B Tk Dharma Wanita Demangan. *Jurnal CARE*, 6(1), 41–49. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/jcare.v6i1.3095>
- Untari, E. (2022). Media Ipa Berbasis Android Untuk Mahasiswa Pgsd. *Wahana Sekolah Dasar*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um035v30i12022p1-10>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).
- Yasbiati dan Gilar Gandana. 2018. *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi.