



Pengaruh Metode Permainan Edukasi dengan Media Ular Tangga Terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Ikan Siswa Sekolah Dasar

The Effect of Educational Game Method with Snakes and Ladders Media on Knowledge and Attitude of Fish Consumption among Elementary School Students

Raudatul Jannah^{1*}, Yasir Farhat², Nurhamidi³

^{1,2,3} Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Banjarmasin, Banjarbaru, Indonesia

ABSTRAK

Article Info

Article History

Received Date: 25 Maret 2025

Revised Date: 15 Juli 2025

Accepted Date: 11 September
2025

Anak-anak SD di Indonesia menghadapi masalah gizi yang berdampak pada pertumbuhan mereka. Hasil studi di SDN Sungai Kuini 1 menunjukkan tingkat pengetahuan konsumsi ikan sebagian besar cukup (37,5%), dan kurang (62,5%). sikap terhadap konsumsi ikan menunjukkan sikap positif (50%), sikap cukup positif dan kurang masing-masing (25%). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi ikan pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode quasi experiment dengan desain two group pretest posttest with control group. Populasi terdiri dari 91 siswa, dengan sampel 32 siswa yang diambil menggunakan metode Stratified Random Sampling. Sampel dibagi menjadi kelompok intervensi (permainan ular tangga tiga dimensi) dan kelompok kontrol (permainan ular tangga dua dimensi). Pengumpulan data pengetahuan dan sikap dilakukan melalui wawancara menggunakan kuesioner, dan analisis data menggunakan Uji Paired Samples T Test dan Uji Independent Samples T Test. Hasil uji statistik menunjukkan adanya perbedaan skor pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah perlakuan pada setiap kelompok ($p < 0,05$). Analisis juga menemukan perbedaan yang signifikan dalam skor pengetahuan dan sikap setelah perlakuan pada masing-masing kelompok ($p < 0,05$). Namun, berdasarkan selisih rata-rata, kelompok intervensi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam pengetahuan dan sikap. Permainan ular tangga tiga dimensi telah terbukti berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti dapat mengembangkan atau menggunakan media edukasi lain dalam bentuk permainan untuk mencapai hasil yang lebih variatif dan mendalam.

Kata kunci:

Anak Sekolah Dasar, Konsumsi Ikan, Permainan Edukasi, Pengetahuan, Sikap

Keywords:

Elementary School Children, Fish Consumption, Educational Game, Knowledge, Attitudes

Primary school children in Indonesia face nutritional problems that impact their growth. The results of the study at SDN Sungai Kuini 1 showed that the level of knowledge of fish consumption was mostly sufficient (37.5%), and less (62.5%). attitudes towards fish consumption showed a positive attitude (50%), moderately positive attitude and less each (25%). The purpose of this study was to determine the effect of educational game methods with snakes and ladders media on knowledge and attitudes towards fish consumption in elementary school students. This study used a quasi experiment method with a two group pretest posttest design with control group. The population consisted of 91 students, with a sample of 32 students taken using the Stratified Random Sampling method. The sample was divided into intervention group (three-dimensional snakes and ladders game) and control group (two-dimensional snakes and ladders game). Knowledge and attitude data were collected through interviews using questionnaires, and data analysis using the Paired Samples T Test and Independent Samples T Test. Statistical test results showed a difference in knowledge and attitude scores before and after treatment in each group ($p < 0.05$). The analysis also found significant differences in knowledge and attitude

scores after treatment in each group ($p < 0.05$). However, based on the mean difference, the intervention group showed a more significant improvement in knowledge and attitude. The three-dimensional snakes and ladders game has been proven to have an effect in improving knowledge and attitudes. For future research, it is suggested that researchers can develop or use other educational media in the form of games to achieve more varied and in-depth results.

*Copyright © 2025 Jurnal Riset Pangan dan Gizi.
All rights reserved*

Korespondensi Penulis:

Raudatul Jannah

Jl. Mistar Cokrokusumo No. 1A Banjarbaru Kalimantan Selatan Indonesia

e-mail: raudatuljannah18@gmail.com

PENDAHULUAN

Latar belakang

Anak-anak usia sekolah adalah aset utama masa depan bangsa dan faktor penting dalam pembangunan. Memberdayakan dan meningkatkan potensi mereka dapat dilakukan dengan meningkatkan kesehatan melalui perbaikan asupan gizi. Asupan gizi dari makanan harian sangat penting untuk memenuhi kebutuhan tubuh. Kekurangan atau kelebihan gizi dapat berdampak pada aspek fisik dan mental anak serta status gizi keseluruhan [1]. Berdasarkan data Angka Konsumsi Ikan (AKI) Nasional tahun 2022, rata-rata konsumsi ikan per individu adalah 56,48 kg per tahun, meningkat 12,39% dari 55,37 kg pada tahun 2021 [2]. Di Kalimantan Selatan, AKI 2022 mencapai 65,52 kg per kapita per tahun. Di Hulu Sungai Utara, AKI 67,91 kg, sedangkan di Kecamatan Sungai Pandan hanya 26,17 kg per kapita per tahun.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap konsumsi ikan guna mencapai status gizi optimal, diperlukan edukasi gizi. Edukasi ini membantu anak memahami pentingnya mengonsumsi ikan sebagai bagian dari upaya perbaikan kesehatan dan pemilihan pola makan yang tepat [3]. Edukasi gizi untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar membutuhkan metode dan media yang menarik minat dan mempermudah anak menerima informasi terkait gizi.

Permainan ular tangga adalah cara menyampaikan informasi melalui permainan, yang menarik perhatian dan memudahkan penerimaan informasi serta meningkatkan pengetahuan [4]. Permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang sederhana dan mengasyikkan, membuat siswa antusias. Aktivitas ini juga bisa menjadi media pendidikan kesehatan bagi anak-anak [5].

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada murid kelas 4, 5 dan 6 di SDN Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara dan diperoleh tingkat pengetahuan siswa tentang konsumsi ikan kurang sebanyak 62,5% sedangkan sikap terhadap konsumsi ikan cukup dan kurang masing-masing 25%. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui apakah pengaruh metode permainan edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap konsumsi ikan pada siswa sekolah dasar negeri Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara.

Tujuan

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode permainan edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan pada siswa sekolah dasar negeri Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, menilai pengetahuan sebelum dan sesudah pada kelompok intervensi (permainan ular tangga 3 dimensi) dan kontrol (permainan ular tangga 2 dimensi), Menganalisis perbedaan dari kedua kelompok setelah diberikan permainan ular tangga 3 dimensi (intervensi) dan permainan ular tangga 2 dimensi (kontrol) terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan dan menganalisis pengaruh permainan ular tangga 3 dimensi (intervensi) dan permainan ular tangga 2 dimensi (kontrol)

terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan pada siswa sekolah dasar negeri Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara.

METODE

Jenis dan desain penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment*, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *two group pretest posttest with control group design*.

Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4,5 dan 6 Sekolah Dasar Negeri Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara yang berjumlah 190 siswa. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 responden yang dibagi dua kelompok perlakuan yaitu intervensi (permainan ular tangga 3 dimensi) dan kontrol (permainan ular tangga 2 dimensi) dengan masing-masing kelompok perlakuan 16 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *stratified random sampling* dengan metode *simple random sampling*.

Tahap persiapan kelompok intervensi dimulai dengan menyiapkan media permainan ular tangga menggunakan papan atau alas yang memiliki kotak-kotak, beberapa di antaranya dihiasi dengan gambar ular dan tangga yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Selain itu, kotak-kotak ini juga berisi berbagai gambar dan pertanyaan mengenai konsumsi ikan. Pada kelompok intervensi, siswa dibagi menjadi empat kelompok, dan setiap siswa bermain secara bergilir. Jika seorang siswa berhenti di kotak yang berisi pertanyaan, maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan tersebut.

Teknik pengumpulan data

Data primer didapatkan melalui pengisian kuesioner dan data sekunder diperoleh berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari pihak sekolah penelitian ini telah mendapatkan etik penelitian dari Universitas Muhammadiyah Banjarmasin dengan No. 015/UMB/KE/I/2024

Analisis

Analisis data dilakukan dengan menggunakan program komputer, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan diperoleh data berdistribusi normal kemudian dilanjutkan dengan analisis data menggunakan Uji *Paired Samples T Test* dan Uji *Independent Samples T Test*.

HASIL PENELITIAN

Analisis Univariat

Pengetahuan Siswa tentang Konsumsi Ikan pada Kelompo Intervensi dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pada kelompok intervensi dan kontrol sebelum diberikan perlakuan sebagian besar memiliki tingkat pengetahuan cukup, namun sesudah diberikan perlakuan sebagian besar pada kelompok intervensi dan kontrol memiliki tingkat pengetahuan baik (Tabel 1).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Tingkat Pengetahuan	Sebelum				Sesudah			
		Intervensi		Kontrol		Intervensi		Kontrol	
		n	%	n	%	n	%	n	%
1	Baik	2	12,5	3	18,75	9	56,25	4	25
2	Cukup	7	43,75	9	56,25	7	43,75	8	50
3	Kurang	7	43,75	4	25	0	0	4	25
Jumlah		16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

Sikap Siswa tentang Konsumsi Ikan pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat sikap pada kelompok intervensi dan kontrol sebelum diberikan perlakuan sebagian besar tergolong baik dan cukup. Namun, setelah diberikan perlakuan, sebagian besar pada kelompok intervensi memiliki tingkat pengetahuan yang baik, sedangkan pada kelompok kontrol tingkat pengetahuannya tetap sama seperti sebelum perlakuan (Tabel 2).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Sikap Siswa pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Tingkat Sikap	Sebelum				Sesudah			
		Intervensi		Kontrol		Intervensi		Kontrol	
		n	%	n	%	n	%	n	%
1	Baik	8	50	8	50	11	68,75	8	50
2	Cukup	8	50	7	43,75	5	31,25	7	43,75
3	Kurang	0	0	1	6,25	0	0	1	6,25
Jumlah		16	100,0	16	100,0	16	100,0	16	100,0

Distribusi Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi dan Kontrol

Diketahui bahwa total skor maksimum pengetahuan adalah 10. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor pengetahuan sebelum dan sesudah pada kelompok intervensi dan kontrol, serta terdapat peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. (Tabel 3).

Tabel 3. Distribusi Nilai Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Kelompok	Sebelum			Sesudah		
		Min	Mean	Max	Min	Mean	Max
1	Intervensi	4	6,5	9	6	8	10
2	Kontrol	2	5,5	9	3	5,5	8

Distribusi Skor Sikap Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi dan Kontrol

Distribusi bahwa total skor maksimum pengetahuan adalah 10. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor sikap pengetahuan sebelum dan sesudah pada kelompok intervensi dan kontrol, serta terdapat peningkatan skor setelah diberikan perlakuan (Tabel 4).

Tabel 4. Distribusi Nilai Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Kelompok	Sebelum			Sesudah		
		Min	Mean	Max	Min	Mean	Max
1	Intervensi	6,4	8,2	10	7,2	8,6	10
2	Kontrol	5,4	7,1	8	5,4	7,1	8,8

Analisis Bivariat

Pengaruh pada Kelompok Intervensi dan Kontrol terhadap Pengetahuan tentang Konsumsi Ikan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan Uji Statistik *Paired Sample T-Test*, diperoleh nilai $p = 0,003$ ($p < 0,05$) pada kelompok intervensi dan nilai $p = 0,136$ ($p > 0,05$) pada kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok intervensi, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh yang signifikan (Tabel 5).

Tabel 5. Analisis Pengaruh pada Kelompok Intervensi terhadap Pengetahuan tentang Konsumsi Ikan

No	Kelompok	Sebelum	Sesudah	Selisih	<i>P-Value</i>
1	Intervensi	6,5	8	1,5	0,000
2	Kontrol	5,5	5,5	0.0	0,136

Pengaruh pada Kelompok Intervensi dan Kontrol terhadap Pengetahuan tentang Konsumsi Ikan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan Uji Statistik Paired T-Sample T-Test, diperoleh nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$) pada kelompok intervensi dan nilai $p = 0,718$ ($p > 0,05$) pada kelompok kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok intervensi, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat pengaruh yang signifikan (Tabel 6).

Tabel 6. Analisis Pengaruh pada Kelompok Intervensi dan Kontrol terhadap Sikap tentang Konsumsi Ikan

No	Kelompok	Sebelum	Sesudah	Selisih	<i>P-Value</i>
1	Intervensi	8,2	8,6	0,4	0,001
2	Kontrol	7,1	7,1	0.0	0,718

Perbedaan Hasil Pengetahuan dan Sikap pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan hasil Uji Statistik *Independent Samples T Test* dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pengetahuan dan sikap pada kelompok intervensi dan kontrol sesudah diberikan ($p < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode permainan edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan (Tabel 7).

Tabel 7. Analisis Perbedaan Hasil Pengetahuan dan Sikap pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan

No	Variabel	Sesudah	Selisih	Asymp.Sig
1	Pengetahuan			
	Intervensi	8	2,5	0,009
	Kontrol	5,5		
2	Sikap			
	Intervensi	8,6	1,5	0,018
	Kontrol	7,1		

PEMBAHASAN

Analisis Univariat

Pengetahuan Siswa Tentang Konsumsi Ikan pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa tentang konsumsi ikan sebelum diberikan permainan ular tangga tergolong cukup. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru dan beberapa siswa yang menjadi sampel, mereka menyatakan bahwa mereka belum pernah mendapatkan informasi atau sosialisasi terkait dengan konsumsi ikan. Salah satu faktor penyebab rendahnya pengetahuan siswa tentang konsumsi ikan adalah kurangnya edukasi mengenai manfaat konsumsi ikan serta minimnya informasi yang disampaikan secara jelas dan menarik tentang ikan [6].

Namun, setelah diberikan permainan ular tangga tiga dimensi tentang konsumsi ikan, terdapat peningkatan dan sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan yang tergolong baik. Penelitian lain menyatakan bahwa pada kelompok intervensi yang menggunakan media ular tangga tentang buah

dan sayur, hasil *pretest* menunjukkan sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan yang kurang, tetapi setelah diberikan intervensi, tingkat pengetahuan mereka meningkat menjadi baik [7].

Hasil penelitian pada Tabel 1 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan sebelum diberikan permainan ular tangga 2 dimensi tergolong cukup. Seluruh siswa dalam kelompok ini juga belum pernah mendapatkan informasi terkait konsumsi ikan sehingga pengetahuan mereka tergolong kurang. Namun, setelah diberikan permainan ular tangga 2 dimensi, sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan yang tergolong cukup.

Penelitian lain menyatakan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan pendidikan tentang Covid-19 melalui media ular tangga online sebagian besar tergolong kurang. Setelah diberi perlakuan, tingkat pengetahuan mereka masih berada dalam kategori kurang [8].

Sikap Siswa tentang Konsumsi Ikan pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian pada Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat sikap terhadap konsumsi ikan sebelum diberikan permainan ular tangga tiga dimensi tergolong cukup. Setelah diberikan permainan yang berfokus pada konsumsi ikan, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan sikap yang tergolong baik. Peningkatan ini terjadi karena siswa telah mendapatkan informasi atau pengetahuan mengenai konsumsi ikan. Peningkatan sikap anak terhadap konsumsi ikan disebabkan oleh pendidikan mengenai manfaat positif mengonsumsi ikan bagi kesehatan. Khususnya bagi siswa, hal ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan sikap mereka terhadap konsumsi ikan [9].

Penelitian lain menyatakan bahwa pada tahap *pretest*, sikap siswa kelas IV SD Negeri Serang 11 terhadap keamanan makanan jajanan anak sekolah termasuk dalam kategori cukup. Namun, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media ular tangga, terjadi peningkatan sikap siswa yang masuk dalam kategori baik pada tahap *posttest* [10].

Hasil penelitian pada tabel 2 diketahui tingkat sikap sebelum diberikan permainan ular tangga 2 dimensi tentang konsumsi ikan tergolong cukup dan sesudah diberikan masih tergolong cukup. Hal ini disebabkan karena intervensi yang diberikan mungkin belum cukup kuat atau durasi pelaksanaan yang singkat sehingga belum dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan sikap siswa. Penelitian lain menyatakan bahwa kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan menggunakan media puzzle tidak mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest* mengenai konsumsi ikan [11].

Sikap seseorang dapat tetap sama jika orang tersebut telah memiliki pemahaman yang cukup mendalam dan keyakinan yang kuat terkait dengan hal tersebut, sehingga sulit untuk diubah. Oleh karena itu, dalam konteks ini, sikap siswa terhadap konsumsi ikan tetap dalam kategori baik baik sebelum maupun setelah perlakuan [12].

Distribusi Skor Pengetahuan Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi dan Kontrol

Hasil penelitian pada tabel 3 menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Diketahui terdapat peningkatan skor pengetahuan pada tiap kelompok setelah diberikan perlakuan. Peningkatan skor pengetahuan ini merupakan bukti bahwa kesadaran akan konsumsi ikan meningkat. Pengetahuan yang lebih baik seringkali mengarah pada perilaku yang lebih baik dalam mengonsumsi makanan sehat, seperti ikan [13].

Penelitian lain menyatakan bahwa rata-rata skor pengetahuan anak-anak kelas 3, 4, dan 5 SD Muhammadiyah Kecamatan Tanjung Morawa berada pada tingkat rendah. Namun, setelah *posttest*, terdapat peningkatan rata-rata skor yang signifikan [14].

Distribusi Skor Sikap Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi dan Kontrol

Hasil penelitian pada tabel 4 menunjukkan adanya perbedaan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada masing-masing kelompok. Terdapat peningkatan skor pada kelompok intervensi setelah diberikan perlakuan, namun pada kelompok kontrol, skor setelah perlakuan tetap sama dengan skor

sebelum perlakuan. Penyebab skor sikap kelompok intervensi yang tinggi adalah pengalaman positif, seperti merasakan manfaat dari konsumsi ikan [15].

Penelitian lain juga menyatakan terdapat perbedaan dalam nilai rata-rata sikap mengenai kesehatan reproduksi antara kelompok intervensi yang menggunakan media ular tangga dan kelompok kontrol tanpa perlakuan [16].

Analisis Bivariat

Pengaruh pada Kelompok Intervensi dan Kontrol terhadap Pengetahuan tentang Konsumsi Ikan

Hasil penelitian pada tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji statistik Paired Sample T-Test menunjukkan adanya pengaruh permainan ular tangga tiga dimensi dan dua dimensi terhadap pengetahuan tentang konsumsi ikan. Namun, dapat dilihat dari nilai mean pada kedua kelompok bahwa nilai pada kelompok intervensi lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pada kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga tiga dimensi pada kelompok intervensi lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan tentang konsumsi ikan. Hal ini disebabkan selama kegiatan penelitian, siswa pada kelompok intervensi yang menggunakan media permainan ular tangga tiga dimensi terlihat lebih aktif dan serius dalam bermain. Siswa berusaha memahami setiap kotak yang berisi informasi tentang konsumsi ikan, mendengarkan dan memperhatikan setiap pertanyaan yang diberikan peneliti ketika ada siswa yang menginjak kotak pertanyaan, sehingga siswa lain juga berusaha mengingat jawaban yang telah dikoreksi oleh peneliti.

Penelitian lain menyebutkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan ular tangga, sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap pengetahuan siswa [17]. Pada kelompok kontrol yang menggunakan media PowerPoint tentang konsumsi ikan, tidak ditemukan pengaruh yang signifikan. Hal ini mungkin disebabkan oleh metode tersebut yang kurang mampu menghasilkan keterlibatan yang sama intens dengan kelompok intervensi. Media PowerPoint cenderung lebih statis dan kurang interaktif, sehingga tidak memberikan kesempatan yang sama bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami informasi dan memecahkan masalah terkait konsumsi ikan [18].

Pengaruh pada Kelompok Intervensi dan Kontrol terhadap Sikap tentang Konsumsi Ikan

Hasil penelitian pada Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil uji statistik Paired Sample T-Test mengindikasikan adanya pengaruh permainan ular tangga tiga dimensi terhadap konsumsi ikan. Namun, pada kelompok kontrol, tidak ditemukan hubungan yang signifikan antara perlakuan dan sikap siswa mengenai konsumsi ikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga tiga dimensi pada kelompok intervensi lebih berpengaruh dalam meningkatkan sikap terhadap konsumsi ikan.

Penelitian lain menyatakan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan kepercayaan diri di RA Modern Asshofwan Klari Karawang, baik sebelum maupun setelah diberikan perlakuan [19]. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan yang dapat memberikan kegembiraan bagi anak-anak [20].

Perbedaan Hasil Pengetahuan dan Sikap pada Kelompok Intervensi dan Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan

Hasil penelitian pada Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil uji statistik Independent Samples T-Test mengindikasikan rata-rata kemampuan akhir siswa terhadap pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan pada kelompok intervensi yang menggunakan media permainan ular tangga tiga dimensi lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang menggunakan permainan ular tangga dua dimensi. Dilihat dari selisih rata-rata (*mean*) pengetahuan dan sikap pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol, diketahui terdapat perbedaan hasil posttest di mana kelompok intervensi memiliki nilai rata-rata pengetahuan dan sikap yang lebih unggul dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dengan demikian, perlakuan yang paling berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga tiga dimensi.

Permainan ular tangga merupakan media edukatif yang dapat mengasah kemampuan anak-anak untuk lebih berkonsentrasi. Permainan ini juga bersifat interaktif dan memiliki berbagai manfaat, antara lain mengajarkan anak-anak tentang kalah dan menang, belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, mengingat peraturan permainan, serta belajar memecahkan masalah [4]. Adapun metode permainan menggunakan media PowerPoint memiliki kelemahan seperti keterbatasan interaktivitas, potensi kebosanan karena kurangnya variasi, keterbatasan kreativitas, kendala kontrol pemain, dan kurangnya pengalaman immersif dibandingkan dengan media permainan yang lebih dinamis [18].

Penelitian lain menyatakan bahwa terdapat pengaruh dan selisih rata-rata pada kedua kelompok yaitu kelompok yang menggunakan media ular tangga, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga lebih besar pengaruhnya terhadap peningkatan pengetahuan siswi mengenai pencegahan kesehatan gigi dan mulut [21].

SIMPULAN

Pada kelompok intervensi yang menggunakan permainan ular tangga tiga dimensi, terjadi peningkatan pengetahuan dan sikap setelah intervensi. Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang menggunakan permainan ular tangga dua dimensi, tidak terjadi peningkatan yang signifikan setelah intervensi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode permainan ular tangga tiga dimensi lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang konsumsi ikan. Terdapat selisih rata-rata antara kelompok intervensi dan kontrol, dengan kelompok intervensi unggul pada pengetahuan dengan selisih 2,5 dan pada sikap dengan selisih 1,5. Ini menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga tiga dimensi memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap konsumsi ikan.

Pengaplikasian metode edukasi dalam peningkatan pengetahuan dan sikap, khususnya terkait dengan konsumsi ikan pada siswa, bisa menggunakan media yang lebih interaktif dan menarik agar lebih cepat dan mudah dipahami. Salah satu metode yang efektif adalah permainan ular tangga. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi bentuk media edukasi lainnya, seperti monopoli, ludo, dan sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Sekolah Dasar Negeri Sungai Kuini 1 Hulu Sungai Utara yang telah memberikan dukungan berupa informasi data dan tempat untuk melakukan penelitian, serta kepada siswa yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, masukan, koreksi, serta saran dalam penyusunan dan perbaikan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Rini NM, Pratiwi IA dan Ahsin MN, 2021. Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), pp.1236-1241.
2. Kementerian Kelautan dan Perikanan (KKP), 2022. *Laporan Angka Konsumsi Ikan Indonesia 2022*.
3. Muhsin SW, Fadhilah R, Rinawati R, Burhanis B dan Zulfadhli Z, 2021. Edukasi Gemari (Gemar Makan Ikan) melalui metode role play serta pengolahan ikan sebagai upaya peningkatan gizi pada siswa pesantren modern Yayasan Babul Fikri Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Marine Kreatif*, 5(2).
4. Nuranisah S dan Kurniasari L, 2020. Pengaruh media permainan ular tangga tentang CTPS terhadap pengetahuan dan sikap dalam upaya pencegahan diare. *Borneo Student Research*, 1.

5. Prasetyanti DK dan Yanuaringsih GP, 2019. Pengaruh permainan ular tangga terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada anak sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 5(1).
6. Mainassy MC dan Birahy DC, 2023. Edukasi potensi sumber daya ikan untuk meningkatkan pengetahuan gizi dan imunitas anak di SMP Negeri 6 Maluku Tengah. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Environmental, and Learning*, 20(1).
7. Wijayanti TS, Fayasari A dan Khasanah TA, 2021. Permainan edukasi ular tangga meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), pp.18-25.
8. Maksum E, Nurharlina N, Nugrahaeni DK, Inayah I dan Lukman M, 2022. Efektivitas promosi kesehatan permainan ular tangga modifikasi terhadap tingkat pengetahuan tentang protokol kesehatan COVID-19. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 4(2), pp.449-458.
9. Hendrawati S, 2017. Gambaran konsumsi ikan pada keluarga dan anak PAUD RW 07 Desa Cipamcing. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), pp.2018.
10. Swamilaksita PD, Sari IP dan Ronitawati P, 2021. Media ular tangga meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang keamanan makanan jajanan anak sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat AbdiMas*, 7(2), pp.138-143.
11. Oktafiani H dan Sunarti S, 2020. Pengaruh media puzzle terhadap pengetahuan dan sikap tentang gizi seimbang pada siswa kelas IV di SD Negeri 001 Samarinda Seberang. *Borneo Studies and Research*, 1(2), pp.724-729.
12. Azizah FN, 2018. Penerapan model snowball throwing pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan sikap percaya diri di kelas IIIB SD Muhammadiyah Pandes. *Basic Education*, 7(39), pp.3-831.
13. Andriyani D, et al., 2022. Peningkatan nilai olahan ikan dan partisipasi aktif akademisi dalam gerakan gemar konsumsi ikan di Desa Blang Pulo Kec. Muara Dua Kota Lhokseumawe. *Jurnal Pengabdian Ekonomi dan Sosial (JPES)*, 1(2), pp.18-26.
14. Afriani DG, 2018. Pengaruh permainan ular tangga gizi seimbang terhadap perubahan pengetahuan dan perubahan sikap pada anak sekolah dasar Muhammadiyah Kec. Tanjung Morawa.
15. Hia DIP, 2020. Pengaruh penyuluhan gizi tentang konsumsi ikan untuk pencegahan stunting dengan media telepon terhadap konsumsi ikan dan asupan protein anak usia 4-6 tahun di PAUD terintegrasi dengan Posyandu Kecamatan Lubuk Pakam.
16. Risna R dan Rusman ADP, 2020. Pengaruh permainan ular tangga kesehatan reproduksi terhadap sikap remaja dalam upaya pencegahan seks pranikah di SMA Negeri 1 Parepare. *Jurnal Ilmiah Manusia dan Kesehatan*, 3(2), pp.163-174.
17. Wijayanti TS, Fayasari A dan Khasanah TA, 2021. Permainan edukasi ular tangga meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), pp.18-25.
18. Mira M dan Putri AS, 2022. Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), pp.41-44.

19. Putri MA, Darmiyanti A dan Putri FE, 2022. Pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5-6 tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), pp.5274-5280.
20. Susanti A, Darmansyah A dan Aulia N, 2022. Permainan tradisional: upaya pewarisan budaya dan pendidikan karakter melalui kearifan lokal di sekolah dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), pp.40-51.
21. Kristiani A, 2020. Pengaruh penyuluhan kesehatan gigi menggunakan permainan ular tangga terhadap pengetahuan serta kebersihan gigi dan mulut siswa kelas III SDI Al-Azhar 33 Tasikmalaya tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 1(2), pp.21-27.