



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 469-480

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Simulasi Beberan Terhadap Penguasaan Pengetahuan dan Sikap Pemenuhan Gizi Pada Ibu Hamil Desa Ngepung Kec. Patianrowo

Citra Ayu Dwi Setyo Ningrum^{1✉}, Siti Sulandjari²

Universitas Negeri Surabaya

Email: citra.19074@mhs.unesa.ac.id^{1✉}

Abstrak

Pengetahuan dan sikap tentang pemenuhan gizi perlu dimiliki oleh ibu hamil untuk membentuk perilaku ibu dalam pemenuhan gizi baik untuk ibu maupun bayinya. Metode permainan simulasi beberan dalam pendidikan gizi dapat memberi kesempatan peserta berpartisipasi aktif dan memperoleh umpan balik terhadap tahapan belajar melalui fungsi masing-masing peran dalam permainan simulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan beberan terhadap penguasaan pengetahuan dan perubahan sikap tentang gizi ibu hamil dan gizi ibu menyusui pada ibu hamil di Desa Ngepung, Kec. Patianrowo, Kab. Nganjuk. Penelitian ini merupakan penelitian quasi-eksperimen dengan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian merupakan total sampling sebanyak 33 ibu hamil. Instrumen penelitian ini terdiri dari lembar tes untuk mengukur penguasaan pengetahuan dan angket untuk mengukur sikap. Teknik analisis data pengetahuan ibu menggunakan Wilcoxon Signed Test, sedangkan untuk data sikap menggunakan Paired T-test. Hasil penerapan pendidikan gizi dengan metode permainan simulasi beberan pada pengetahuan topik gizi ibu hamil meningkat sebesar 31,1 dari 56,2 menjadi 87,3 dan pada topik gizi ibu menyusui meningkat sebesar 33 dari 52,3 menjadi 85,3. Hasil rata-rata sikap pada topik gizi ibu hamil meningkat sebesar 12 dari 72 menjadi 84 dan topik gizi ibu menyusui meningkat sebesar 9,69 dari 74,79 menjadi 84,48. Hasil analisis uji *Wilcoxon sign test* dan *Paired T-test* menunjukkan adanya pengaruh signifikan penggunaan metode permainan beberan terhadap penguasaan pengetahuan dan sikap gizi ibu hamil di Desa Ngepung, Kec. Patianrowo. Saran pada penelitian ini pendidikan gizi dengan metode permainan simulasi beberan dapat menjadi alternatif yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan pengetahuan ibu hamil.

Kata Kunci: *Ibu Hamil, Permainan Simulasi, Gizi Ibu Hamil, Gizi Ibu Menyusui, Pendidikan Gizi*

Abstract

Knowledge about nutrition is needed by pregnant women to shape their behavior in fulfilling nutrition for both mother and baby. The use of the Beberan Simulation method in education has the advantage of being able to provide direct feedback with active participation from participants which allows the learning process to be more flexible and fun, so that the learning process can be more effective. This study aims to determine the effect of using the beberan game method on the mastery of knowledge and attitude changes about nutrition for pregnant women and nutrition for breastfeeding mothers in Ngepung Village. This research is a quasi-experiment with pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample was total sampling of 33 pregnant women. Research instrument consists of a test sheet to measure knowledge mastery and a questionnaire to measure attitudes. The technique of analyzing maternal knowledge data using Wilcoxon Signed Test, while for attitude data using Paired T-test. The results of the application of nutrition education with the simulation game method on the topic of nutrition knowledge of pregnant women increased by 31.1 from 56.2 to 87.3 and on the topic of nutrition of nursing mothers increased by 33 from 52.3 to 85.3. The average results of attitudes on the topic of nutrition of pregnant women increased by 12 from 72 to 84 and the topic of nutrition of nursing mothers increased by 9.69 from 74.79 to 84.48. The results of the Wilcoxon sign test and Paired T-test analysis showed a significant effect of the use of the beberan game method on the mastery of nutritional knowledge and attitudes of pregnant women in Ngepung Village, Patianrowo District. Suggestions in this study nutrition education with the simulation game method can be an alternative that can be developed to increase the knowledge of pregnant women.

Keywords: *Pregnant Women, Simulation Game, Maternal Nutrition, Breastfeeding Nutrition, Nutrition Education*

PENDAHULUAN

Kehamilan adalah proses alami pada perempuan yang dimulai dari ovulasi hingga pertumbuhan dan perkembangan janin sampai siap untuk untuk lahir. Janin tumbuh dan berkembang di dalam rahim dengan mendapatkan asupan makanan dari ibu. Oleh karena itu, bayi sangat bergantung pada kondisi kecukupan makanan dari ibu. Keadaan gizi ibu hamil merupakan salah satu faktor berpengaruh pada kesehatan ibu serta bayi pada kandungannya (Handayani 2014). Ibu hamil membutuhkan asupan nutrisi yang dibutuhkan oleh dirinya dan bayinya. Jumlah peningkatan kebutuhan nutrisi pada ibu hamil sebanyak 15% lebih besar dibandingkan sebelum hamil. Keadaan gizi ibu sebelum dan selama kehamilan mempengaruhi kualitas anak yang dilahirkan. Defisit nutrisi selama kehamilan meningkatkan risiko komplikasi bagi ibu dan janin yang sedang berkembang. Akibatnya, bisa berdampak pada kondisi gizi bayi baru lahir.

Status gizi bayi berpengaruh pada perkembangan bayi selanjutnya (Purwanto dan Sumaningsih 2019). Bayi baru lahir dikelompokkan menjadi 3 yaitu bayi dengan berat lahir normal, bayi dengan berat lahir rendah, dan bayi dengan berat lahir lebih. Oleh sebab itu, diperlukan pemenuhan nutrisi dan peningkatan berat badan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan bayi secara normal. Pemenuhan nutrisi ibu tidak hanya bergantung pada ketersediaan pangan tetapi juga pada pengetahuan ibu terkait pemenuhan nutrisi pada bayi. Pemenuhan nutrisi yang baik berhubungan langsung pada kondisi bayi di masa selanjutnya. Untuk itu, ibu memerlukan pemahaman terkait pemberian ASI dan MPASI.

Salah satu hal yang dapat mempengaruhi baik tidaknya bayi menerima asupan nutrisinya adalah pengetahuan ibu. Pengetahuan adalah hasil penggunaan indra seseorang untuk mempelajari dan memperoleh kesadaran terhadap hal-hal tertentu. Peran pengetahuan yang dimiliki ibu dalam membentuk perilaku ibu dalam pemenuhan nutrisi pada bayinya. Anak dari ibu yang berpengetahuan mempunyai status gizi yang baik (Setyaningsih dan Agustini 2014).

Diperlukan pemilihan metode dan media pendidikan gizi yang mampu menarik perhatian ibu hamil, yang dilaksanakan dengan mengikuti kebiasaan ibu-ibu dalam berkegiatan dan berkomunikasi di lingkungannya. Pendidikan gizi dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik responden merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan. (Wahyuningsih et al., 2015).

Metode Permainan merupakan salah satu proses pembelajaran yang berkesinambungan dalam melakukan pengembangan kemampuan dan bakat (Supami 2022a). Penggunaan metode mainan tidak hanya dikhususkan pada anak-anak saja, namun juga dapat digunakan sebagai sarana dalam peningkatan pengetahuan bagi semua kalangan baik untuk anak-anak sampai dengan dewasa. Seseorang akan bereksperimen dengan idenya, mengajukan banyak pertanyaan, dan menemukan solusi atas masalahnya saat bermain. Selain rasa senang, peningkatan pengetahuan juga sangat mungkin terjadi ketika bermain. (Wulanyani 2013) mengungkapkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan pada siswa kelompok permainan dibandingkan kelompok ceramah. Tahapan pada permainan simulasi beberapa terdiri dari beberapa tahapan antara lain, Permainan dimulai dengan lemparan dadu, bergilir ke setiap pemain. Pemain melempar dadu dan wajib menjawab pertanyaan dimana dia berhenti. Pemain yang ditunjuk oleh fasilitator berhak menanggapi jawaban pemain lainnya. Untuk mengevaluasi jawaban dari para pemain, narasumber memberi penjelasan.

Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang menggembirakan yang dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional dalam pembelajaran baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor (Supami 2022a). Kelebihan metode permainan salah satunya adalah permainan dapat memberikan umpan balik langsung (Yulaini 2015). Umpan balik yang secepatnya atas apa yang dilakukan akan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu contoh permainan dalam pembelajaran adalah permainan simulasi beberan.

Menurut Kindsvatter (dalam Delina, 2014) Permainan simulasi adalah metode untuk menggambarkan sistem sosial (manusia) atau fisik (non-manusia) secara dinamis yang terlepas dari kenyataan dan disederhanakan untuk penelitian. Beberan merupakan salah satu jenis permainan simulasi yang mirip dengan permainan Monopoli, di mana dalam permainan tersebut membutuhkan sekitar 10 orang atau lebih yang masing masing pemain memiliki tugas yang berbeda beda. Pemain dalam beberan memegang peran yang berbeda beda, seperti pemimpin yang bertugas membuka dan menutup pada akhir permainan, fasilitator yang bertugas menjelaskan tujuan permainan, mendorong pemain untuk aktif berdiskusi, membantu memecahkan masalah yang timbul selama permainan, menjawab pertanyaan yang tidak bisa dijawab oleh peserta lain, penulis yang bertugas mencatat dan membacakan hasil permainan, narasumber yang bertugas untuk memberikan penjelasan materi, warga belajar dan pemain yang bertugas untuk ikut serya dalam permainan simulasi dan berhak mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan dan diskusi. Permainan beberan dapat melatih rasa tanggung jawab pada setiap pemainnya yang disesuaikan dengan perannya masing-masing, sehingga dapat menimbulkan suatu komunikasi yang efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan menggunakan desain pre-experimental one group pretest-posttest. Waktu pengambilan data dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 di Balai Desa Ngepung, Kec. Patianrowo, Kab. Nganjuk. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 33 ibu hamil yang tercatat pada bidan desa Ngepung. Penentuan sampel menggunakan teknik *total sampling* sehingga dalam penelitian ini jumlah sampel adalah 33 ibu hamil yang tercatat pada bidan desa Ngepung.

Instrumen yang digunakan dalam pengambilan data pengetahuan menggunakan lembar tes, untuk data sikap menggunakan angket sikap. Variabel yang akan dilakukan analisis univariat adalah data hasil pengetahuan dan data hasil sikap yang disajikan dalam

bentuk tabel distribusi frekuensi kemudian dianalisis secara deskriptif. Pada penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon Signed Test* pada data yang tidak berdistribusi normal dan *Paired Sample T-Test* pada data yang berdistribusi normal, dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05\%$). Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Etik Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Airlangga dengan kaji etik nomor 999/HRECC.FODM/VIII/2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Ibu Hamil

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Usia Ibu Hamil Desa Ngepung

Karakteristik	N	%
Usia Ibu Hamil		
<20	4	12,12
20-25	25	75,75
>35	4	12,12
Pendidikan Ibu Hamil		
SD	1	3
SMP	10	30,3
SMA	21	63,7
D3	1	3
Pekerjaan Ibu Hamil		
IRT	28	84,9
Karyawan Swasta	4	12,1
Guru	1	3
Total	33	100.0

Tabel 1 menunjukkan karakteristik ibu hamil. Distribusi usia ibu hamil diketahui 75,75% dalam rentang usia 20-35 tahun, 12,12% dalam rentang usia <20 tahun, dan 12,12% dalam rentang usia >35 tahun. Distribusi tingkat pendidikan terakhir yang ditempuh oleh ibu hamil diketahui tingkat pendidikan ibu hamil sebagian besar adalah tamatan SMA 63,7%, tamatan SMP 30,3%, tamatan SD 3%, dan tamatan D3 3%.

Distribusi pekerjaan ibu hamil diketahui pekerjaan ibu hamil sebagian besar 84,9% ibu rumah tangga, 12,1% sebagai karyawan swasta, dan 3% sebagai guru.

Analisis Univariat

1. Pengetahuan Ibu Hamil

Tabel 2. Tabel Deskriptif Pengetahuan Ibu Hamil

Topik	N	Mean	Med	Min	Max
Gizi Ibu Hamil					
Pre-test	33	56,2	60	33,3	73,4
Post-test	33	87,3	86,7	66,7	100
Gizi Ibu Menyusui					
Pre-test	33	52,3	53,3	33,5	73,4
Post-test	33	85,3	80	73,4	100

Pada tabel 2 diketahui bahwa nilai *pre-test* pengetahuan tentang gizi ibu hamil diperoleh nilai terendah adalah 33,35, tertinggi 73,37, dan nilai rata-rata adalah 56,2. Pada *post-test* nilai terendah 66,67, nilai tertinggi 100, dan rata-rata sebesar 87,3. Pengetahuan tentang gizi ibu menyusui diperoleh nilai *pre-test* terendah 33,35, tertinggi 73,37, dan rata-rata nilai sebesar 52,3. Pada *post-test* nilai terendah 73,37, tertinggi 100, dan rata-rata nilai sebesar 85,3.

2. Sikap Ibu Hamil

Tabel 3. Tabel Deskriptif Sikap Ibu Hamil

Topik	N	Mean	Med	Min	Max
Gizi Ibu Hamil					
Pre-angket	33	56,2	60	33,3	73,4
Post-angket	33	87,3	86,7	66,7	100
Gizi Ibu Menyusui					
Pre-angket	33	52,3	53,3	33,5	73,4
Post-angket	33	85,3	80	73,4	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa pada topik bahasan Gizi Ibu Hamil skor tertinggi pada pre-angket adalah 72, terendah 60, dan rata-rata 72,06. Pada post-angket diperoleh skor tertinggi 98, terendah 72, dan rata-rata sebesar 84. Pada topik bahasan Gizi Ibu Menyusui skor tertinggi pre-angket adalah 88, terendah 52, dan rata-rata sebesar 74,79. Pada post-angket skor tertinggi adalah 100, terendah 60, dan rata-rata sebesar 84,48.

Analisis Bivariat

1. Penguasaan Pengetahuan Ibu Hamil

Hasil uji homogenitas pada pengetahuan diketahui data memiliki varian yang sama atau data homogen. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, menunjukkan data data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Test* mendapatkan hasil pada pengetahuan gizi ibu hamil dan pengetahuan gizi ibu menyusui diketahui nilai signifikansi sebesar nilai $p = 0.000$ ($p < 0,05$). Sehingga terdapat perbedaan antara nilai pengetahuan sebelum dan sesudah pendidikan gizi menggunakan metode permainan simulasi bebaran.

2. Penguasaan Sikap Ibu Hamil

Hasil uji homogenitas pada sikap diketahui data memiliki varian yang sama atau data homogen. Uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, menunjukkan data data berdistribusi normal. Selanjutnya uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Paired T-test* mendapatkan hasil pada sikap gizi ibu hamil dan sikap gizi ibu menyusui diketahui nilai signifikansi sebesar nilai $p = 0.000$ ($p < 0,05$). Sehingga terdapat perbedaan antara skor sikap sebelum dan sesudah pendidikan gizi menggunakan metode permainan simulasi bebaran.

Pembahasan

Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Simulasi Bebaran terhadap Penguasaan Pengetahuan Ibu Hamil

Metode pembelajaran kelas ibu hamil mempunyai pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan ibu hamil tentang gizi ibu hamil dan gizi ibu menyusui, dibuktikan dengan adanya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah mengikuti kelas ibu hamil dengan rata-rata pengetahuan topik gizi ibu hamil sebelum mengikuti 56,2 dan setelah mengikuti meningkat sebesar 31,1 menjadi 87,3. Pada topik ke-2 yaitu gizi ibu menyusui juga diketahui adanya perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian pendidikan gizi dengan metode simulasi bebaran dengan rata-rata sebelum 52,3 meningkat sebesar 33 menjadi 85,3 yang berarti pengetahuan ibu dapat dipengaruhi oleh metode permainan simulasi bebaran.

Hasil uji *Wilcoxon Signed Test* diperoleh hasil terdapat perbedaan yang signifikan pre-test dan post-test pengetahuan, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan metode permainan bebaran terhadap penguasaan pengetahuan ibu hamil di desa Ngepung. Nilai signifikansi uji diketahui $< 0,05$ yaitu 0,000, maka dapat dinyatakan H_a

diterima dan H_0 ditolak, artinya ada perbedaan yang signifikan pre-test dan post-test pengetahuan. Pengetahuan merupakan segala sesuatu yang berada di kepala kita. Seseorang dapat mengetahui segala sesuatu berdasarkan pengalaman yang dimilikinya. Selain pengalaman, seseorang menjadi tahu karena diberitahu oleh orang lain (Istichomah et al., 2018).

Arief (dalam Wahyudin et al., 2012), menyatakan hasil pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengamatan penglihatan 83%, sedangkan kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50%. Saat ibu hamil memainkan permainan beberan, indra yang digunakan selain mata adalah telinga. Telinga merupakan salah satu jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak indra yang digunakan dalam penyampaian informasi maka akan semakin banyak informasi yang akan diterima dan yang akan disimpan (Mulianingsih et al., 2021).

Dalam pelaksanaan permainan simulasi beberan, ibu hamil akan membaca pertanyaan atau perintah dan melihat gambar yang terdapat dalam kotak beberan. Membaca memungkinkan seseorang mengingat suatu informasi dan akan meningkat bila mempelajari suatu materi (Irdawati dan Darmawan 2014). Dalam permainan beberan, ibu hamil akan membaca tulisan yang tertera pada kotak mereka berhenti untuk dijawab dan mendiskusikan pertanyaan yang mereka dapatkan`sehingga meningkatkan kemampuan mengingat terhadap pemenuhan gizi selama kehamilan dan menyusui. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sitanaya et al., (2021) yang menunjukkan peningkatan skor pengetahuan responden setelah diberikan edukasi menggunakan simulasi permainan dengan nilai rata-rata pre-test 7,1, dan mengalami peningkatan menjadi 9,2 pada post-test.

Pendidikan gizi dengan menggunakan metode permainan simulasi beberan pada ibu hamil Desa Ngepung dilakukan sebanyak 2 kali. Topik bahasan pertama yaitu gizi ibu hamil berlangsung selama 60 menit. Topik bahasan kedua yaitu gizi ibu menyusui berlangsung lebih lama yaitu 90 menit. Perbedaan durasi dalam permainan dipengaruhi oleh topik yang diangkat dan pengalaman ibu hamil. Pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh pengalaman, semakin banyak pengalaman seseorang tentang suatu hal, semakin bertambah pengetahuan seseorang akan hal tersebut (Notoadmodjo, 2012)

Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang tepat akan memudahkan ibu untuk menerima informasi yang diberikan sehingga informasi tersebut dapat ibu serap dan diterapkan (Fitriani dan Dewita 2021). Metode permainan simulasi beberan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Dalam metode permainan

simulasi beberan melibatkan pendengaran, pengamatan, serta pengalaman dari ibu hamil. Permainan simulasi beberan memiliki kemampuan merangsang proses belajar dengan melibatkan ibu hamil untuk bermain peran. Ibu hamil berperan sebagai tokoh utama dalam suatu kondisi yang dalam diskusi dengan berpendapat dan menanggapi secara langsung terhadap suatu pertanyaan dan pernyataan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sulistiyawati (2021) kepada ibu hamil dengan metode permainan simulasi ular tangga yang dalam aturan dan tatacara permainannya mirip dengan permainan simulasi beberan, memberikan hasil adanya peningkatan pengetahuan dan sikap ibu hamil setelah diberikan penyuluhan.

Ibu yang mempunyai pengetahuan gizi yang baik maka akan mampu memilih makanan yang bergizi untuk dikonsumsi. Pengetahuan yang baik mengenai pemenuhan gizi selama masa kehamilan dan masa menyusui akan berpengaruh terhadap sikap dalam memilih, dan menentukan makanan yang akan dikonsumsi. Pemilihan makanan yang baik juga akan memberikan pengaruh dan efek yang baik kepada bayinya. Pengetahuan, sikap, dan praktik mengenai gizi dan kesehatan reproduksi merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan kehamilan (Permatasari et al., 2021).

Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Simulasi Beberan terhadap Sikap Ibu Hamil

Hasil penelitian terhadap perubahan sikap ibu hamil mengalami peningkatan yang ditandai dengan adanya kenaikan skor pre dan post angket. Pada topik gizi ibu hamil rata-rata skor pre-angket adalah 72 meningkat pada skor post-angket menjadi 84 kenaikan skor rata-rata pada materi gizi ibu hamil sebesar 12. Pada topik bahasan gizi ibu menyusui rata-rata skor pre-angket adalah 74,79 dan meningkat pada skor post-angket menjadi 84,48 skor rata-rata pada materi gizi ibu menyusui sebesar 9,69.

Perbedaan nilai pre-post angket dari ibu hamil yang semakin baik memperlihatkan bahwa daya terima ibu hamil terhadap pendidikan gizi dengan permainan simulasi beberan berjalan baik, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor angket ibu hamil. Hal ini mungkin disebabkan karena ibu hamil dapat dengan bebas mengutarakan pendapat yang didapat dari informasi dan pengalaman pribadi. (Azwar 2010) menyatakan bahwa faktor internal individu seperti pengalaman pribadi, apa yang telah dan sedang dialami akan ikut membentuk dan mempengaruhi penghayatan terhadap stimulasi sosial. Sejalan dengan penelitian (Wicaksana & Rachman, 2018) yang mengungkapkan adanya selisih rata-rata peningkatan sikap pada kelompok intervensi setelah diberikan permainan simulasi ular tangga sebesar 15,63.

Hasil uji *Paired T-Test* pada pemberian intervensi menunjukkan nilai $p = 0.000$ ($p < 0,05$) yang berarti adanya perbedaan signifikan pada pre dan post angket sehingga penggunaan metode permainan simulasi bebreran berpengaruh signifikan terhadap perubahan sikap gizi pada ibu hamil. Menurut (Notoadmodjo, 2012), sikap dapat terwujud bila informasi yang didapatkan sesuai dengan pengalaman seseorang.

Ibu hamil memperoleh pengalaman untuk bertanya, berpendapat dan menanggapi pertanyaan dan pernyataan yang didapatkan dengan mengikuti kegiatan pendidikan gizi dengan metode permainan simulasi bebreran. Metode permainan simulasi bebreran dapat merangsang untuk mempelajari sesuatu yang baru dan memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada ibu hamil. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung, Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Supami 2022b).

Pendidikan gizi dengan metode permainan simulasi bebreran pada merupakan metode pendidikan dua arah. Metode pendidikan dua arah terjadi ketika komunikasi berlangsung dua arah yakni diantara komunikator dan komunikan saling memberikan umpan balik atas pesan yang diterima (Wicaksana dan Rachman 2018). Dalam permainan simulasi bebreran pemain dan warga belajar tidak hanya menerima pesan atau jawaban dari narasumber, namun juga secara aktif ikut menganalisis dan memberikan tanggapan atas pesan atau jawaban yang telah diberikan sehingga dapat mencapai tujuan dari pembelajaran dengan baik.

Metode permainan simulasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam pemberian pendidikan gizi karena menyenangkan dan menghibur. Adanya bermain peran dalam permainan simulasi bebreran menjadikan pemain mempunyai kesempatan untuk mengambil bagian dan mengerahkan kemampuannya secara optimal. Penyampaian materi yang menarik dan inovatif juga sangat berpengaruh terhadap minat masyarakat di suatu daerah, sehingga diharapkan akan merubah sikap dan perilaku masyarakat (Putri et al., 2021).

SIMPULAN

Simpulan yang didapat dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode permainan bebreran terhadap penguasaan pengetahuan ibu hamil di desa Ngepung dan terdapat pengaruh signifikan penggunaan metode permainan bebreran terhadap perubahan sikap gizi ibu hamil di desa Ngepung. Adanya pengaruh signifikan penggunaan metode permainan bebreran terhadap penguasaan pengetahuan

dan sikap ibu hamil di desa Ngepung, dapat menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan metode dalam pendidikan gizi. Oleh karena itu, diharapkan dapat dikembangkan dengan materi materi yang menarik dan dapat terus dilanjutkan sebagai sarana pendidikan gizi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. 2010. *Sikap manusia Teori dan pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Delina. 2014. "Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Anak Berkebutuhan Khusus." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Fitriani, Elman, dan Dewita. 2021. "METODE PEMBELAJARAN KELAS IBU HAMIL TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP." 7(4): 731–37.
- Handayani, Dian. 2014. "Faktor-Faktor Determinan Status Gizi Ibu Hamil." *Jurnal Al-Maiyyah* 7(1): 34–52.
<https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/almaiyyah/article/view/200>.
- Indarwati, Siska Dwi Purwaningtyas;Kusnanto;Retno. 2019. "Pendidikan Kesehatan Metode Simulation Game Meningkatkan Perilaku Penderita Diabetes Mellitus Dalam Melakukan Perawatan Kaki Di Posyandu Lansia Simoangin-Angin Sidoarjo." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.
- Irdawati, Yunidar, dan Darmawan. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di Min Buol." *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 5(4): 1–14.
- Kemendes RI. 2022. Pusdatin.Kemendes.Go.Id *Profil Kesehatan Indonesia 2021*.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia (Ministry of Health of the Republic of Indonesia). 2022. "Kelahiran Bayi Prematur." *Kemendes RI*.
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1647/kelahiran-bayi-prematur (Februari 15, 2023).
- Purwanto, T S, dan R Sumaningsih. 2019. Prodi Kebidanan Magetan Poltekkes Kemenkes Surabaya *Modul Ajar Gizi Ibu dan Anak Jilid 2*.
- Putri, Rr. Amelina Fauzan Trisila, Rivan Virlando Suryadinata, Dwi Martha Nur Aditya, dan Ananta Yudiarso. 2021. "Tob a ' s Game in Increase Antenatal Care Knowlwdge in Village ranggeh , Sub-District." *Jurnal Kesehatan Global* 4(3): 111–18.
- Riris, A.A. Istri Dalem Cinthya, Ni Ketut Somoyani, dan NGK Sriasih. 2013. "Pemberian Leaflet Terhadap Pengetahuan." *Jurnal Kebidanan Poltekkes Denpasar* 1.

- Setyaningsih, Sanny Rachmawati, dan Nur Agustini. 2014. "Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Ibu dalam Pemenuhan Gizi Balita: Sebuah Survei." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 17(3): 88–94.
- Sitanaya, Rini Irmayanti, Hans Lesmana, Surya Irayani, dan Badai Septa. 2021. "Simulasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Anak Usia Sekolah Dasar." *Media Kesehatan Gigi: Politeknik Kesehatan Makassar* 20(2): 28–33.
- Supami, Christiana Nanik. 2022a. "PENERAPAN METODE PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS I SD NEGERI POPONGAN KECAMATAN BRINGIN KABUPATEN SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2021/2022." *JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education* Vol 1 No.2(e-ISSN: 2615-6598).
- . 2022b. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan Menggunakan Metode Permainan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Popongan Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang." *JANACITTA: Journal of Primary and Childern's Education* 5(1): 19–28.
- Wahyudin, Wahyudin, Sutikno Madnasri, dan A Isa. 2012. "KEEFEKTIFAN PEMBELAJARAN BERBANTUAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PEMAHAMAN SISWA." *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6.
- Wicaksana, Arif, dan Tahar Rachman. 2018. "Komunikasi dalam Grup Media Sosial." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 3(1): 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.
- Wulanyani, Ni Made Swasti. 2013. "Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga." 40(2): 181–92.
- Yulaini, Erma. 2015. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Bagi Siswa Tingkat Sekolah Mengengah Atas." *Seminar Pendidikan Nasional: Peluang dan Tantangan Dunia Pendidikan dalam Era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA)*: 1455–69.