

PEMBERDAYAAN KADER POSYANDU DALAM PENCEGAHAN STUNTING MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA GENIUS (GAME EDUKASI NUTRISI) BERBASIS MONOPOLI

Zainuddin¹, Sarinah Basri K.^{2*}, Indra³

Program Studi Keperawatan, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo^{1,3}

Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo²

*e-mail Korespondensi : b.sarinah99@ung.ac.id

ABSTRAK

Stunting merupakan malnutrisi kronis yang berdampak pada perkembangan fisik dan kognitif anak. Upaya pencegahan stunting perlu melibatkan edukasi gizi yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan literasi gizi masyarakat. Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan media edukasi GENIUS (Game Edukasi Nutrisi untuk Stunting) berbasis permainan monopoli guna meningkatkan literasi gizi kader posyandu dalam upaya pencegahan stunting. Kegiatan ini merupakan bagian dari KKN-PK dengan menggunakan *Model Participatory Action Research (PAR)* yang melibatkan kader posyandu secara aktif dalam setiap tahap kegiatan. Kegiatan dilaksanakan di Desa Pontolo pada 10 dan 23 Juli 2025, meliputi persiapan, perancangan, pelatihan, implementasi, dan evaluasi. Kader terlibat dalam permainan edukasi secara interaktif dan didampingi oleh fasilitator. Penggunaan media GENIUS menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi gizi kader posyandu, dengan skor pemahaman meningkat menjadi 85,56% setelah intervensi. Permainan yang melibatkan elemen edukatif dan interaktif berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik. Media edukasi GENIUS efektif dalam meningkatkan literasi gizi kader posyandu dan dapat menjadi alat yang berguna dalam upaya pencegahan stunting. Pendekatan interaktif mendorong partisipasi aktif kader dan memperkuat penyampaian pesan gizi kepada masyarakat.

Kata kunci: GENIUS, Kader Posyandu, Literasi Gizi, Monopoli, Stunting

EMPOWERING POSYANDU CADRES IN STUNTING PREVENTION THROUGH THE DEVELOPMENT OF GENIUS MEDIA (NUTRITION EDUCATION GAME) BASED ON MONOPOLY

Zainuddin¹, Sarinah Basri K.^{2*}, Indra³

^{1,3}Nursing Study Program, Faculty of Sports and Health, Universitas Negeri Gorontalo

²Public Health Study Program, Faculty of Sports and Health, Universitas Negeri Gorontalo

*e-mail Correspondence: b.sarinah99@ung.ac.id

ABSTRACT

Stunting is chronic malnutrition that impacts children's physical and cognitive development. Stunting prevention efforts require effective and enjoyable nutrition education to improve community nutrition literacy. This community service project aims to develop GENIUS (Nutrition Education Game for Stunting) educational media based on the monopoly game to improve the nutrition literacy of integrated health service post (Posyandu) cadres in stunting prevention efforts. This activity is part of the Community Service Program (KKN-PK) using the Participatory Action Research (PAR) model, actively involving Posyandu cadres in every stage of the activity. The activity was conducted in Pontolo Village on July 10 and 23, 2025, and included preparation, design, training, implementation, and evaluation. Cadres participated in an interactive educational game and were accompanied by a facilitator. The use of GENIUS media showed a significant increase in Posyandu cadres' nutritional literacy, with comprehension scores increasing to 85,56% after the intervention. The game, which included educational and interactive elements, successfully created a fun and engaging learning environment. GENIUS educational media was effective in improving Posyandu cadres' nutritional literacy and can be a useful tool in stunting prevention efforts. The interactive approach encourages active participation of cadres and strengthens the delivery of nutrition messages to the community.

Keywords: GENIUS, Posyandu Cadres, Nutrition Literacy, Monopoly, Stunting

PENDAHULUAN

Stunting adalah malnutrisi kronis yang disebabkan oleh kekurangan gizi berkepanjangan dan infeksi berulang selama 1.000 hari pertama kehidupan, dari kehamilan hingga usia dua tahun. Menurut de Onis dan Branca (2016), stunting merupakan indikator ketimpangan sosial-ekonomi dan berhubungan dengan gangguan perkembangan kognitif, rendahnya prestasi akademik, serta peningkatan risiko penyakit tidak menular di usia dewasa. Dalam tinjauan sistematik global, Rueda-Guevara et al. (2021). mencatat bahwa sekitar 9,6% anak balita di seluruh dunia mengalami stunting, dengan jumlah mencapai 162 juta anak pada 2017 (Rueda et al., 2021). Pada tahun 2024, sebanyak 150,2 juta (23,2%) anak di bawah usia 5 tahun terlalu pendek untuk seusianya (stunting) (WHO, 2024). Prevalensi stunting tertinggi ditemukan di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah, termasuk Asia Tenggara yang menjadi salah satu wilayah prioritas (Ssentongo et al., 2021). Hasil SSGI menunjukkan bahwa prevalensi stunting Indonesia tahun 2024 sebesar 19,8%. Meskipun angka stunting nasional telah turun menjadi 19,8% pada tahun 2024 dari 21,5% pada tahun 2023, angka ini masih jauh dari target pemerintah untuk menurunkan angka stunting menjadi 14% pada tahun 2024 (Tim Percepatan Stunting, 2025)

Berdasarkan data laporan stunting Puskesmas Mananggu menunjukkan bahwa pada tahun 2024, jumlah balita stunting di Desa Pontolo mencapai 4% (3 orang) dari 85 yang diperiksa, dan pada tahun 2025, angka ini turun menjadi 3% (3 orang) dari 89 balita yang diperiksa. Stunting berdampak negatif pada fisik, intelektual, dan potensi penghasilan hingga 23% di masa dewasa, serta meningkatkan risiko penyakit kronis. Oleh karena itu, intervensi pencegahan stunting harus mencakup aspek multidimensional, termasuk edukasi gizi yang efektif, sanitasi, akses pangan bergizi, layanan kesehatan ibu dan anak, serta pendidikan perilaku hidup sehat (Da Silva Lopes et al., 2017).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dan berbagai pihak untuk menurunkan angka stunting, salah satunya melalui peningkatan literasi gizi. Pengetahuan yang baik mempengaruhi pola makan sehat. Pedoman Gizi Seimbang menekankan konsumsi sayur dan buah 3-4 porsi per hari serta sanitasi untuk mencegah infeksi (Fitriyanti, Sriprahastuti, & Cicih, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media edukasi yang efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh berbagai lapisan masyarakat. Permainan edukatif bisa mengadopsi dari berbagai jenis mainan yang simple yang bisa membuat sumber kreativitas membuat sejenis teknik pendidikan, salah satunya permainan monopoli (Puspa, Yeti, & Istanti, 2024). Permainan monopoli dapat dijadikan alternatif yang tepat sebagai media dalam menyampaikan informasi karena mempunyai resistensi yang lebih baik dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat (Marini, Ratih, & Iriyani, 2015)

GENIUS hadir sebagai inovasi media monopoli edukatif yang dirancang untuk mendorong literasi gizi dan mencegah stunting. Media ini tidak hanya menyajikan informasi gizi

seimbang yang mencakup MPASI (Makanan Pendamping ASI), konsumsi buah dan sayur, serta praktik sanitasi seperti mencuci tangan dan akses air bersih, tetapi juga tantangan perilaku yang relevan dengan masalah stunting. Pendekatan interaktif dalam permainan ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dari kader, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar. GENIUS diharapkan menjadi sarana yang efektif dalam mempercepat penurunan angka stunting dengan cara yang menyenangkan dan mengedukasi.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan ini merupakan program inti dari KKN-PK (Kuliah Kerja Nyata- Profesi Kesehatan) yang bertujuan meningkatkan literasi gizi kader posyandu melalui pengembangan media edukasi berbasis permainan GENIUS (Game Edukasi Nutrisi untuk Stunting). Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah Model Participatory Action Research (PAR) yang dipadukan dengan Model Edukasi berbasis Pelatihan dan Pendampingan. Pendekatan ini menekankan keterlibatan aktif kader posyandu sebagai subjek sekaligus mitra dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Melalui keterlibatan partisipatif, kader posyandu diharapkan memiliki rasa kepemilikan (*sense of belonging*) terhadap media GENIUS sehingga mampu menerapkannya secara mandiri dan berkelanjutan dalam kegiatan edukasi di masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2025 dan 23 Juli 2025, di Kantor Desa Pontolo, Kecamatan Mananggu. Sasaran kegiatan adalah kader posyandu aktif yang tergabung dalam kegiatan bulanan posyandu di Desa Pontolo. Kader-kader ini berperan penting sebagai garda terdepan dalam upaya pencegahan stunting melalui edukasi langsung kepada masyarakat, khususnya ibu balita.

Peserta mengikuti permainan secara bersama-sama dan didampingi fasilitator selama kegiatan berlangsung. Permainan dilakukan secara interaktif dengan melibatkan semua peserta dalam setiap putaran. Kegiatan ini bersifat partisipatif dan mendorong keterlibatan aktif melalui tanya jawab serta diskusi langsung selama dan setelah permainan. Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi keaktifan peserta dan refleksi bersama di akhir sesi. Adapun tahapan kegiatan yang disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

No	Tahap Kegiatan	Aktivitas	Output yang Diharapkan
1	Persiapan (Preliminary Study & Need Assessment)	Observasi dan wawancara dengan kader posyandu terkait pemahaman literasi gizi dan kebutuhan media edukasi.	Data kebutuhan kader terkait media edukasi.

2	Perancangan Media GENIUS	• Desain dan pengembangan prototipe media monopoli edukatif berbasis tema nutrisi dan pencegahan stunting. • Uji coba internal dan penyempurnaan konten game	Draft media GENIUS (Game Edukasi Nutrisi) dalam bentuk permainan monopoli edukatif.
3	Pelatihan dan Sosialisasi	• Pelatihan penggunaan media GENIUS kepada kader posyandu. • Simulasi dan role-play penggunaan game sebagai media edukasi kepada ibu balita.	• Kader posyandu terampil menggunakan media GENIUS. • Modul dan panduan penggunaan media.
4	Implementasi (Pendampingan Lapangan)	• Pendampingan kader posyandu dalam mengaplikasikan media GENIUS di kegiatan posyandu. • Monitoring pelaksanaan dan evaluasi kendala yang dihadapi kader.	• Kader posyandu mampu mengimplementasikan media GENIUS di lapangan. • Data monitoring pelaksanaan & kendala.
5	Evaluasi dan Refleksi	• Pengukuran peningkatan literasi gizi kader sebelum dan sesudah intervensi. • FGD (Focus Group Discussion) untuk mendapatkan feedback kader terhadap efektivitas dan keberlanjutan penggunaan media.	• Data peningkatan literasi gizi kader. • Rekomendasi perbaikan dan keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan

Kegiatan ini diawali dengan kegiatan observasi langsung di lapangan dan wawancara mendalam kepada kader posyandu yang aktif terlibat dalam kegiatan bulanan di Desa Pontolo,

Kecamatan Mananggu. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman kader terhadap literasi gizi, termasuk pemahaman mereka mengenai stunting, faktor penyebab, serta upaya pencegahan yang selama ini telah dilakukan. Selain itu, wawancara ini juga menggali kebutuhan kader terhadap media edukasi yang praktis, interaktif, dan mudah diterapkan di lingkungan posyandu. Observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa kader Posyandu umumnya memiliki pengetahuan dasar mengenai gizi dan stunting, namun pemahaman mereka masih belum mendalam tentang strategi pencegahan dan intervensi gizi seimbang. Hal ini sejalan dengan temuan literatur bahwa edukasi interaktif dan media permainan dapat meningkatkan pemahaman gizi secara signifikan (Yuliani, Ulfha, Milasari, & Meliana, 2024). Media edukasi yang digunakan selama ini masih berupa leaflet dan poster, yang dianggap monoton dan kurang menarik perhatian sasaran (ibu-ibu balita). Penelitian oleh Al Rahmad et al. (2023) menemukan bahwa meskipun penggunaan leaflet dan poster dapat meningkatkan pengetahuan, efeknya relatif kecil dan kurang menstimulasi respon interaktif dari audiens. Hermina & Prihatini (2015) juga mengemukakan bahwa poster meski sederhana dan mudah dipahami, tetap memiliki batasan dalam membangkitkan diskusi dan partisipasi publik dalam edukasi gizi di tingkat komunitas.

Kader mengungkapkan kebutuhan akan media yang bersifat interaktif, mampu membangun diskusi, dan mempermudah penyampaian informasi secara menyenangkan. Informasi yang diperoleh dari tahap ini menjadi dasar dalam merancang media edukasi yang relevan dan sesuai dengan kondisi di lapangan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan efektivitas kader dalam menyampaikan edukasi gizi kepada masyarakat.

2. Perancangan

Pada kegiatan berikutnya, tim pelaksana melakukan proses perancangan dan pengembangan media edukasi berupa permainan GENIUS (Game Edukasi Nutrisi untuk Stunting) yang berbasis permainan monopoli. Tahapan ini diawali dengan penyusunan desain konsep permainan yang disesuaikan dengan hasil temuan dari observasi dan wawancara pada tahap sebelumnya, agar kontennya tepat sasaran dan mudah dipahami oleh kader posyandu. Adapun proses perancangan media ini yang dapat dilihat dalam gambar 1.



Gambar 1. Proses Perancangan Media Monopoli

Penyusunan konten edukasi gizi merupakan langkah awal dalam pengembangan permainan yang bertujuan untuk meningkatkan literasi gizi kader Posyandu. Materi yang disusun mencakup empat aspek utama, yaitu pengetahuan tentang gizi seimbang seperti kelompok makanan, porsi ideal, dan pentingnya variasi; pemahaman mengenai 1000 Hari Pertama Kehidupan (HPK) sebagai masa krusial dalam tumbuh kembang anak sejak kehamilan hingga usia dua tahun; pelurusan mitos dan fakta seputar stunting dengan pendekatan edukatif berbasis bukti; serta strategi pencegahan stunting yang dapat dilakukan oleh keluarga dan komunitas melalui praktik pemberian makan yang tepat, kebersihan lingkungan, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan Posyandu. Desain visual permainan dirancang menyerupai monopoli dengan nuansa edukatif yang menarik dan mudah dipahami. Seluruh desain dibuat menggunakan Canva dengan perpaduan warna dan ikon edukatif untuk memudahkan kader dalam menyampaikan materi gizi secara menyenangkan.

Monopoli permainan ini meliputi:

1. Modul panduan penggunaan media
2. Papan permainan
3. Kartu edukasi:
 - a. Kartu hak milik "Properti Gizi" adalah petak-petak di papan permainan yang mewakili bahan makanan atau kelompok gizi tertentu yang dapat dibeli pemain menggunakan

- poin, dengan tujuan mengenalkan jenis-jenis gizi penting serta manfaatnya bagi tubuh, dan memberikan keuntungan saat pemain lain berhenti di petak tersebut.
- b. Kartu Pertanyaan gizi adalah kartu berisi soal pilihan ganda atau benar/salah seputar gizi dan kesehatan yang harus dijawab pemain saat berhenti di petaknya, untuk mengukur serta menambah pengetahuan dan memperoleh atau kehilangan poin sesuai jawabannya
 - c. Kartu Mitos atau fakta adalah kartu berisi pernyataan seputar gizi yang harus ditebak oleh pemain apakah itu mitos atau fakta, dengan tujuan meluruskan pemahaman keliru yang umum di masyarakat serta memberikan atau mengurangi poin berdasarkan jawabannya.
 - d. 1 set kartu bonus ilmu yakni kartu berisi fakta menarik atau informasi penting seputar gizi yang memberikan poin tambahan bagi pemain sebagai bentuk motivasi dan penghargaan atas keberuntungan.
 - e. 1 set kartu tantangan yakni kartu atau petak berisi simulasi kasus gizi di lapangan yang harus diselesaikan pemain secara logis dan kritis, untuk melatih kemampuan berpikir cepat dan memperoleh atau kehilangan poin tergantung kualitas jawabannya.
 - f. 32 buah program gizi (Rumah) berwarna merah & 20 buah program terintegrasi (Hotel) berwarna biru
 - g. Uang mainan, pion, dan dadu

Setelah desain dan konten selesai, dibuat prototipe permainan yang diuji coba secara internal oleh tim pelaksana. Uji coba ini bertujuan mengevaluasi kelayakan alur permainan, pemahaman terhadap instruksi, dan efektivitas penyampaian materi gizi.

Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan permainan sebelum diterapkan kepada kader Posyandu.

Prototipe media GENIUS yang telah dirancang kemudian diuji coba secara internal oleh tim pengabdian bersama dosen ahli gizi untuk memastikan kesesuaian konten dan kemudahan penggunaan oleh kader posyandu. Hasil uji coba ini menghasilkan beberapa perbaikan yang difokuskan pada aspek kemudahan pemahaman dan efektivitas media dalam proses edukasi.

- a. Pertama, dilakukan penyederhanaan bahasa pada kartu tantangan agar istilah-istilah gizi yang digunakan lebih mudah dipahami oleh kader dengan latar belakang pendidikan yang beragam.
- b. Kedua, modul panduan permainan diperbaiki dengan menambahkan penjelasan yang lebih rinci mengenai fungsi dan cara penggunaan setiap jenis kartu dalam permainan, agar kader tidak mengalami kebingungan saat memfasilitasi.
- c. Ketiga, dilakukan penyesuaian durasi permainan dengan menyederhanakan alur dan jumlah giliran agar permainan dapat selesai dalam rentang waktu yang sesuai dengan jadwal kegiatan posyandu.

- d. Keempat, dilakukan perbaikan pada kartu properti gizi, di mana setiap kartu diberikan keterangan kandungan gizi atau manfaat dari bahan makanan yang tercantum, sehingga kader dan peserta permainan dapat sekaligus memperoleh informasi edukatif secara langsung saat bermain.

Perbaikan-perbaikan ini bertujuan agar media GENIUS tidak hanya menjadi sarana permainan yang menarik, tetapi juga efektif sebagai media penyampaian pesan gizi yang sederhana, jelas, dan aplikatif bagi kader posyandu di lapangan.

3. Pelatihan

Pelatihan penggunaan media GENIUS diikuti oleh kader posyandu Desa Pontolo yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman kader terkait literasi gizi serta melatih kesiapan mereka dalam memanfaatkan media GENIUS sebagai sarana edukasi. Kegiatan pelatihan diawali dengan penjelasan alur permainan (gambar 2), di mana kader diberikan pemahaman tentang mekanisme permainan, jenis-jenis kartu (tantangan, properti gizi, kartu pertanyaan gizi, kartu mitos dan fakta), dan pesan edukasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2. Penjelasan Alur Permainan

Setelah itu, dilakukan simulasi permainan oleh tim pengabdian di hadapan kader posyandu. Simulasi ini bertujuan untuk memberikan contoh langsung mengenai cara memandu jalannya permainan, menyisipkan penjelasan edukasi di sela permainan, serta teknik membangun suasana interaktif dengan peserta. Pendekatan semacam ini sejalan dengan metode role-play dan demonstrasi yang telah terbukti efektif dalam pelatihan kader Posyandu, karena menghadirkan konteks latihan langsung yang lebih aplikatif (Khuluqo & Tati Nuryati,

2020). Selama simulasi, tim memperagakan secara visual bagaimana memandu permainan GENIUS mengenalkan jenis kartu, memberikan edukasi pada saat mengambil kartu, dan menciptakan suasana diskusi antara pemain. Metode demo plus simulasi ini sangat efektif meningkatkan keterampilan kader dalam penggunaan alat edukasi, seperti didapati dalam pelatihan pembuatan alat main edukatif peserta terlihat antusias dan aktif (Kurniawati et al., 2024). Pelatihan yang menyertakan simulasi dan diskusi aktif terbukti meningkatkan pengetahuan dan keterampilan kader secara signifikan. Studi di Manado, misalnya, menunjukkan peningkatan pengetahuan dari 24% pretest menjadi 94% posttest setelah pelatihan simulasi dan pendampingan (Gannika, Mulyadi, & Rotty, 2025). Kader posyandu mengikuti simulasi ini dengan seksama sebagai bekal untuk persiapan mereka saat nantinya memfasilitasi permainan secara langsung di lapangan. Setelah sesi simulasi, dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif, di mana kader memberikan masukan terkait kejelasan instruksi permainan dan potensi kendala teknis yang mungkin dihadapi saat implementasi.

4. Implementasi (Pendampingan Lapangan)

Implementasi dilaksanakan dengan memfokuskan pada pendampingan kader posyandu dalam mempraktikkan penggunaan media GENIUS secara langsung di lingkungan posyandu (gambar 3). Pada tahap ini, permainan edukasi GENIUS dimainkan oleh para kader itu sendiri sebagai peserta permainan, sedangkan yang berperan sebagai fasilitator adalah tim pengabdian. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada kader mengenai alur permainan, pemahaman terhadap isi kartu edukasi, serta membiasakan kader dengan dinamika permainan yang nantinya akan mereka fasilitasi secara mandiri.

Melalui kegiatan ini, kader dilibatkan secara aktif dalam suasana permainan, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, namun juga mengalami proses belajar interaktif yang bersifat aplikatif. Tim pengabdian mendampingi jalannya permainan dengan memberikan arahan selama proses berlangsung, serta mengobservasi sejauh mana kader memahami isi konten, merespon tantangan permainan, dan menyerap pesan-pesan edukasi yang disisipkan dalam media. Setelah sesi permainan selesai, dilakukan diskusi reflektif untuk mengevaluasi pelaksanaan, mengidentifikasi kendala yang dialami kader, serta mendiskusikan strategi agar kader siap memfasilitasi permainan ini secara mandiri kepada sasaran sebenarnya. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa kader semakin terbiasa dengan alur permainan dan mampu memahami isi materi edukasi dengan lebih baik. Selain itu, mereka mulai memahami bagaimana media GENIUS dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses edukasi gizi dengan suasana yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Meskipun demikian, kader menyadari perlunya latihan lebih lanjut agar mereka merasa lebih percaya diri saat memfasilitasi

permainan secara langsung di kegiatan posyandu.

Strategi pelatihan berbasis praktik ini sejalan dengan temuan Handayani et al. (2024), yang menunjukkan bahwa praktik langsung (*learning by doing*) efektif meningkatkan keterampilan kader dalam penggunaan media edukasi interaktif di Posyandu, dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang cenderung monoton.



Gambar 3. Implementasi Kegiatan

5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dan Refleksi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media GENIUS dalam meningkatkan literasi gizi kader posyandu. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi pelatihan serta pendampingan yang dapat dilihat pada gambar 4. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman literasi gizi kader yakni skor meningkat menjadi 85,56% setelah intervensi. Peningkatan ini mencerminkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis permainan mampu memperkuat pemahaman kader terhadap materi gizi dan pencegahan stunting secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selaras dengan temuan Imansari et al. (2021) bahwa pendidikan gizi yang dilengkapi simulasi dan praktik dapat secara signifikan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kader di Posyandu, diperkuat dengan hasil studi Megawati et al., (2018) yang menemukan bahwa Intervensi dengan menggunakan media permainan simulasi monopoli dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap kader posyandu.



Gambar 4. Pengukuran peningkatan literasi melalui Kuis

Media permainan edukatif semakin populer sebagai alat bantu edukasi karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa permainan seperti "Monopoli Gizi" efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi siswa. Contohnya, "Monopoli Gizi" yang dikembangkan di SMPN 103 Jakarta terbukti layak (99,8%) dan berhasil meningkatkan ketertarikan serta efektivitas pembelajaran gizi seimbang pada remaja (Dwiyan, Kusumaningrum, & Salsabila, 2024).

Adiningsih et al (2022), melalui permainan "MonoZi" di SDN Gunungtelu 1, Cilacap, juga mencatat peningkatan signifikan pengetahuan gizi siswa setelah intervensi monopoli. Di Medan dan Padang, berbagai modifikasi monopoli gizi seperti MAMOGI juga menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap gizi seimbang pada anak SD (Dasril, Yulanda, & Fitri, 2023). Selain itu, Fitriyanti et al, (2021) melaporkan bahwa monopoli di Kabupaten Bogor sukses meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa terhadap gizi seimbang, dan disimpulkan layak digunakan sebagai media edukasi.

Begitu juga di SMP Kota Malang, kami menemukan karya ilmiah oleh Rofi'ah (2018) yang mendokumentasikan peningkatan rata-rata pengetahuan dari 79,32 menjadi 87,25 ($p = 0,013$) setelah intervensi monopoli gizi "POLIZI". Hal ini memperlihatkan konsistensi keberhasilan monopoli gizi sebagai sarana pembelajaran yang efektif (Amelia, Srimati, & Khasanah, 2024; Masyhudi, 2020). Tidak hanya konsumsi makanan, permainan monopoli juga berhasil meningkatkan perilaku konsumsi cairan pada remaja. Swamilaksita & Wahyuni (2017) melaporkan penggunaan monopoli untuk sosialisasi konsumsi cairan remaja SMPN 220 Jakarta

Barat yang berhasil merubah pengetahuan, sikap, dan perilaku konsumsi cairan remaja secara signifikan. Ini menunjukkan bahwa monopoli edukatif mampu menyasar berbagai topik gizi dan gaya hidup sehat dengan adaptasi yang tepat. Sementara itu, permainan monopoli "GEMAS" di Kabupaten Bandung berhasil meningkatkan pemahaman gizi seimbang siswa kelas IV secara signifikan (nilai pre-post meningkat dari 50,6 ke 75,07; $p < 0,001$), dengan skor kelayakan mencapai 90,5 % (Nadhirah Muthi & Fithri Hilman, 2021).

Spesifik pada edukasi stunting, Syakur (2023) memberikan edukasi pencegahan stunting pada ibu balita menggunakan game ular tangga stunting, yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta. Penelitian di Lombok Tengah menunjukkan bahwa board game edukatif untuk MPASI meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik ibu di daerah stunting. Titi Pambudi Karuniawaty et al. (2020) melaporkan peningkatan pengetahuan dari 3,43 menjadi 4,83 dan sikap dari 10,55 menjadi 12,33 setelah intervensi board game "GiMPASI." Meskipun peningkatan praktik tidak signifikan, intervensi ini membantu memperkuat dasar pengetahuan dan sikap untuk perubahan perilaku jangka panjang (Pambudi Karuniawaty, Silvana Sari, Wiweko, & Karmila, 2020). Temuan ini menunjukkan bahwa board game memiliki potensi kuat untuk membangun platform edukasi dasar mengenai MPASI & stunting secara partisipatif (Salamoon, Siaputra, & Kristianto, 2023). Dalam pencegahan stunting, board game yang mengintegrasikan MPASI, ASI eksklusif, dan sanitasi sangat relevan. Studi di Surabaya pada 2023 menunjukkan bahwa board game "Rodeo Dapur," yang dirancang melalui workshop dosen dan siswa, mendapatkan respon positif dan mendukung keterlibatan tinggi dalam pembelajaran gizi praktis (Salamoon et al., 2023).

Selain evaluasi kuantitatif, dilakukan juga Diskusi Kelompok Terarah (Focus Group Discussion/FGD) untuk menggali umpan balik kader terkait efektivitas media GENIUS serta potensi pengembangan ke depannya. Kader menyampaikan bahwa media GENIUS sangat membantu mereka dalam menyampaikan materi edukasi gizi secara lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu mencairkan suasana dan meningkatkan keterlibatan peserta saat kegiatan posyandu. Kader juga merekomendasikan agar media ini diperbanyak, sehingga dapat digunakan di lebih banyak kelompok posyandu. Selain itu, kader mengusulkan agar media GENIUS dikembangkan dalam bentuk media digital berbasis aplikasi mobile untuk memperluas jangkauan sasaran edukasi, khususnya bagi ibu-ibu balita yang memiliki keterbatasan waktu menghadiri kegiatan posyandu secara langsung. Kegiatan pendampingan secara rutin juga dianggap penting oleh kader guna menjaga motivasi serta memastikan keberlanjutan penggunaan media GENIUS di lapangan. Refleksi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa media edukasi yang interaktif serta dukungan pendampingan yang berkelanjutan menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas kader dalam upaya pencegahan stunting.

KESIMPULAN

Kegiatan ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi berbasis permainan, khususnya permainan GENIUS, dapat secara signifikan meningkatkan literasi gizi kader posyandu di Desa Pontolo. Melalui tahapan observasi dan wawancara, terungkap bahwa kader memiliki pemahaman dasar tentang gizi dan stunting, namun masih membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik.

Proses perancangan permainan yang melibatkan elemen edukatif dan interaktif, seperti kartu bonu ilmu, kartu, tantangan, kartu pertanyaan gizi dan kartu properti gizi, berhasil menciptakan alat yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan. Pelatihan dan pendampingan langsung di lapangan memperkuat pemahaman kader terhadap mekanisme permainan dan materi gizi yang disampaikan. Evaluasi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman literasi gizi kader yakni skor meningkat menjadi 85,56% setelah intervensi. Hasil ini mendukung temuan bahwa metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan dan pengetahuan kader secara efektif. Secara keseluruhan, media edukasi GENIUS dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan pesan gizi, meningkatkan partisipasi kader, dan memfasilitasi edukasi yang lebih menarik bagi masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Gorontalo berdasarkan SK Nomor 1173/UN47/HK.02/2025, mahasiswa peserta Kuliah Kerja Nyata Profesi Kesehatan (KKN-PK) Universitas Negeri Gorontalo, Kepala Desa Pontolo Kecamatan Mananggu, para Kader Posyandu, serta seluruh masyarakat Desa Pontolo atas bantuan dan partisipasinya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, A. N., Wahyurin, I. S., & Hapsari, P. W. (2022). Pengaruh Permainan Monopoli Gizi (Monozi) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Siswa Di Sdn Gunungtelu 1 Kabupaten Cilacap. *Jurnal of Community Health Development*, 3(1), 73. <https://doi.org/10.20884/1.jchd.2022.3.1.5231>
- Al Rahmad, A. H., Sofyan, H., Usman, S., Mudatsir, M., & Firdaus, S. B. (2023). Pemanfaatan leaflet dan poster sebagai media edukasi gizi seimbang terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap remaja putri di Aceh Besar. *Jurnal Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 33(1), 23–32.
- Amelia, L., Srimati, M., & Khasanah, T. (2024). Nutrition Monopoly Media Education on Knowledge, Attitudes and Fruit Vegetable Consumption in Overweight Adolescents. *Jurnal Ilmiah Kesehatan (JIKA)*, 6, 341–351. <https://doi.org/10.36590/jika.v6i2.915>
- Da Silva Lopes, K., Ota, E., Shakya, P., Dagvadorj, A., Balogun, O. O., Peña-Rosas, J. P., ... Mori, R. (2017). Effects of nutrition interventions during pregnancy on low birth weight: An overview of systematic reviews. *BMJ Global Health*, 2(3), 1–11. <https://doi.org/10.1136/bmjgh-2017-000389>

- Dasril, O., Yulanda, U., & Fitri, W. E. (2023). Efektivitas Permainan Monopoli Gizi (Mamogi) Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Tentang Gizi Seimbang Pada Siswa Sdn 02 Cupak Tengah Kota Padang Tahun 2023. *Jurnal Kesehatan Medika Saintika*, 14(2), 526. <https://doi.org/10.30633/jkms.v14i2.2171>
- Dwiyana, P., Kusumaningrum, A. D., & Salsabila, D. M. (2024). Pengembangan Monopoli Gizi Sebagai Media Pembelajaran Gizi Seimbang Pada Remaja Di Smpn 103 Jakarta. *Jurnal Sains Kesehatan*, 27(1), 23–29. Retrieved from <http://jurnal.stikestrimandirisakti.ac.id/index.php/jsk/article/view/109/pdf>
- Fitriyanti, R., Sriprahastuti, B., & Cicih, L. H. M. (2021). Intervensi Permainan Monopoli dan Diskusi Gizi Seimbang untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bogor. *Journal of Nutrition College; Vol 10, No 3 (2021): Juli* DO - 10.14710/Jnc.V10i3.30772. Retrieved from <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jnc/article/view/30772>
- Gannika, L., Mulyadi, M., & Rotty, M. P. F. (2025). Pelatihan Kader Posyandu Untuk Pemantauan Tumbuh Kembang Bayi dan Balita Di Kota Manado. *Ahmar Metakarya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 193–200. <https://doi.org/10.53770/amjpm.v4i2.363>
- Handayani, D., Kusuma, E., Puspitasari, R. A. H., & Nastiti, A. D. (2024). Penguatan Keterampilan Kader Posyandu dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Balita melalui APE (Alat Permainan Edukatif). *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 7(12), 5639–5651.
- Hermina, H., & Prihatini, S. (2015). Pengembangan Media Poster dan Strategi Edukasi Gizi untuk Pengguna Posyandu dan Calon Pengantin. *Buletin Penelitian Kesehatan*, 43(3), 195–206. <https://doi.org/10.22435/bpk.v43i3.4347.195-206>
- Imansari, A., Madanijah, S., & Kustiyah, L. (2021). Pengaruh Pendidikan Gizi terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan Kader Melakukan Konseling Gizi Di Posyandu. *Amerta Nutrition*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.20473/amnt.v5i1.2021.1-7>
- Khuluqo, I. El, & Tati Nuryati. (2020). Pelatihan dan Pendampingan Kader Posyandu Lansia di Wilayah Kerja Puskesmas Cimuning. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 2(1), 369–377. Retrieved from [https://eprints.umbjm.ac.id/78/%0Ahttps://eprints.umbjm.ac.id/78/3/BAB II.pdf](https://eprints.umbjm.ac.id/78/%0Ahttps://eprints.umbjm.ac.id/78/3/BAB%II.pdf)
- Kurniawati, I., Witari, N. P. D., Dewi, A. A. A. P., Kerans, F. F. A., Wangsa, P. G. H., & Adhitya, I. P. G. S. (2024). Pelatihan Pembuatan Mainan Edukasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kader Posyandu dalam Stimulasi Perkembangan Balita. *International Journal of Community Service Learning*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v8i2.76911>
- Marini, A., Ratih, W., & Iriyani. (2015). Pengaruh Permainan Monopoli Dalam Peningkatan Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Pola Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Siswa SDN 021 Sungai Kunjang Samarinda. *Higiene*, 1(3), 155–161.
- Masyhudi, A. A. (2020). Edukasi Pangan Sumber Protein Bagi Anak dengan Media Permainan Monopoli. *Lentera: Journal of Gender and Children Studies*, 2(1), 19–34. <https://doi.org/10.26740/lentera.v2i1.8261>
- Megawati, Suriah, & Ngatimiin, Rusli, Yani, A. (2018). Pulmonary Tb Education on Knowledge and Attitude of Posyandu Ca-. *The Indonesian Journal Of Health Promotion*, 1(1), 5–11.
- Nadhirah Muthi, L., & Fithri Hilman, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli “Gemas” untuk Meningkatkan Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 71–80.
- Onis, M., & Branca, F. (2016). Childhood stunting: a global perspective: Childhood stunting: a global perspective. *Maternal & Child Nutrition*, 12, 12–26. <https://doi.org/10.1111/mcn.12231>
- Pambudi Karuniawaty, T., Silvana Sari, L., Wiweko, A., & Karmila, I. (2020). Implementation of Educative Boardgame to Improve Knowledge, Attitude and Practice of Complementary Feeding in Stunting Locus at Central Lombok. *American Journal of Pediatrics*, 6(3), 172. <https://doi.org/10.11648/j.ajp.20200603.12>
- Puspa, K., Yeti, N. N., & Istanti, N. (2024). Metode Simulasi Permainan Monopoli Terhadap Pengetahuan Komprehensif Hiv / Aids Pada Remaja Di Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta. 17(September), 107–115.
- Rofiah, U. A. A. (2018). Pengembangan Permainan Monopoli Gizi (Polizi) sebagai Media

Pendidikan Gizi (Intervensi Gizi Remaja Di SMPN 19 Kota Malang).

- Rueda, P., Tovar, N., Trujillo, M., & Ramírez, A. (2021). Worldwide evidence about infant stunting from a public health perspective: A systematic review. *Biomédica*, 41, 541–554. <https://doi.org/10.7705/biomedica.6017>
- Salamoon, D., Siaputra, H., & Kristianto, D. (2023). The Implementation of Board Game as an Educational Medium about Stunting in Surabaya, Indonesia. *International Journal of Social Science and Human Research*, 6. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v6-i10-88>
- Ssentongo, P., Ssentongo, A. E., Ba, D. M., Ericson, J. E., Na, M., Gao, X., ... Schiff, S. J. (2021). Global, regional and national epidemiology and prevalence of child stunting, wasting and underweight in low- and middle-income countries, 2006–2018. *Scientific Reports*, 11(1), 1–12. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-84302-w>
- Swamilaksita, P. D., & Wahyuni, Y. (2017). Efektifitas Permainan Monopoli Sebagai Media Sosialisasi Konsumsi Cairan Pada Remaja di SMPN 220 Jakarta Barat. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 20–24.
- Syakur, R. (2023). Edukasi Pencegahan Stunting Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka (JPMB)*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.58266/jpmb.v2i1.64>
- Tim Percepatan Stunting. (2025). *Prevalensi Stunting Indonesia Turun ke 19,8%*. Retrieved from <https://stunting.go.id/prevalensi-stunting-indonesia-turun-ke-198/>
- WHO. (2024). Joint child malnutrition estimates. Retrieved from World Health Organisation website: <https://www.who.int/data/gho/data/themes/topics/joint-child-malnutrition-estimates-unicef-who-wb>
- Yuliani, W., Ulfha, M., Milasari, L. A., & Meliana, I. (2024). Edukasi Pada Kader Posyandu Dalam Deteksi Risiko Stunting. *Communnity Development Journal*, 5(3), 4399–4405.