



Nutrition education with jigsaw method as an effort to prevent stunting in the Perak Timur Health Center area, Surabaya

Nur Hatijah✉, Taufiqurrahman, Annas Buanasita

Politeknik Kesehatan Kemenkes Surabaya, Surabaya, Indonesia

✉ enha@poltekkesdepkes-sby.ac.id

🌐 <https://doi.org/10.31603/ce.7945>

Abstract

East Java has a stunting toddler prevalence of 26.1% and Surabaya City has a stunting toddler prevalence of 17.44%. The purpose of this service activity is to empower the East Perak Community Health Center through nutrition education in the context of stunting prevention. Activities carried out in two stages of activity. The first activity is to provide training to become facilitators. The second activity provides assistance to partner cadres/communities as facilitators in counseling. The results of stunting prevention activities in the Tembok Dukuh Community Health Center in Surabaya City showed that the jigsaw method was more effective in improving the quality of toddler parenting than the lecture and demonstration methods ($P < 0.05$). In addition, the results of this activity also showed a significant increase in knowledge. Cadres are also able to become facilitators in applying flashcards using the jigsaw method.

Keywords: *Stunting; Flashcard; Jigsaw*

Pendidikan gizi dengan metode jigsaw sebagai upaya pencegahan stunting di wilayah Puskesmas Perak Timur, Surabaya

Abstrak

Jawa Timur memiliki prevalensi balita *stunting* sebesar 26,1% dan Kota Surabaya dengan prevalensi balita *stunting* sebesar 17,44%. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk pemberdayaan masyarakat Puskesmas Perak Timur melalui pendidikan gizi dalam rangka pencegahan *stunting*. Kegiatan dilakukan dalam dua tahap kegiatan. Kegiatan pertama adalah dengan memberikan pelatihan untuk menjadi fasilitator. Kegiatan kedua memberi pendampingan pada kader/masyarakat mitra sebagai fasilitator dalam penyuluhan. Hasil kegiatan pencegahan *stunting* di wilayah Puskesmas Tembok Dukuh Kota Surabaya menunjukkan bahwa metode jigsaw lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pola asuh balita dibandingkan metode ceramah dan metode demonstrasi ($P < 0,05$). Selain itu, hasil dari kegiatan ini juga menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan. Kader juga mampu menjadi fasilitator dalam menerapkan *flashcard* dengan metode jigsaw.

Kata Kunci: *Stunting; Flashcard; Jigsaw*

1. Pendahuluan

Prevalensi *stunting* secara nasional tahun 2018 adalah 30,8% yang menurun dibandingkan tahun 2013 (37,2%) dan 2010 (35,6%). Meskipun telah terjadi penurunan namun *stunting* masih menjadi masalah gizi di Indonesia. Di Jawa Timur prevalensi balita *stunting* sebesar 26,1% (pendek 18,6% dan sangat pendek 7,5%). Di Kota Surabaya

sendiri prevalensi balita *stunting* sebesar 17,44% (pendek 15,52% dan sangat pendek 1,92%). Guna mengatasi kejadian *stunting*, praktik pemberian makan, rangsangan psikososial, *hygiene* dan sanitasi lingkungan serta pemanfaatan layanan kesehatan perlu dilakukan. Pola Asuh dipengaruhi oleh pengetahuan sikap dan tindakan ibu terhadap makanan yang bergizi, sanitasi individu dan lingkungan, dan psikososial terutama bagi bayi dan balita khususnya di bawah 2 tahun. Penyuluhan gizi adalah pendekatan edukatif untuk menghasilkan perilaku individu/masyarakat yang diperlukan dalam peningkatan atau dalam mempertahankan gizi tetap baik.

Metode jigsaw merupakan metode pembelajaran yang kooperatif dimana peserta yang memiliki tanggung jawab besar lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Sehingga peserta lebih aktif untuk berdiskusi dan bertukar pendapat sesama teman dan lebih memahami materi yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja kelompok peserta dalam bentuk kelompok kecil. Dalam model pembelajaran kooperatif jigsaw peserta memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Puskesmas Perak Timur adalah salah satu Puskesmas di wilayah Kota Surabaya yang beralamat di Jl. Jakarta No. 9 Surabaya, Kecamatan Pabean Cantian Kota Surabaya. Puskesmas Perak Timur merupakan Puskesmas Rawat jalan dengan wilayah kerja meliputi 5 kelurahan yaitu : Kelurahan Perak Utara, Kelurahan Perak Timur, Kelurahan Krembangan Utara, Kelurahan Nyamplungan dan Kelurahan Kelurahan Bongkaran. Memiliki 5 Poskeskel dan 2 Puskesmas Pembantu. Salah satu misi Puskesmas Perak Timur Surabaya adalah mendorong kemandirian masyarakat dalam bidang kesehatan. Sehingga kegiatan pemberdayaan ini sejalan dengan misi dari Puskesmas Perak Timur.

Kegiatan diawali dengan pemberdayaan mitra melalui pemberian pelatihan kepada mitra sebagai fasilitator penyuluhan tentang pentingnya pendidikan pola asuh dalam rangka pencegahan *stunting* menggunakan media kartu gizi dengan pendekatan jigsaw. Kader dan ahli gizi dibekali dengan kartu gizi dan modul penyuluhan. Mitra akan diberi pelatihan tentang pemanfaatan media kartu gizi dalam memberikan penyuluhan pola asuh dalam rangka pencegahan *stunting* menggunakan media kartu gizi dengan pendekatan jigsaw. Berbekal hasil pelatihan, ahli gizi dan kader posyandu memberi penyuluhan kepada sasaran (ibu balita/anggota keluarga pengasuh balita) dengan pendampingan dari Tim Pengabmas. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, pola asuh dan status gizi balita agar tidak terjadi *stunting* melalui pendidikan gizi. Diharapkan penyuluhan kepada sasaran akan meningkatkan keaktifan peserta dalam proses penyuluhan sehingga pengetahuan lebih mereka dalam.

2. Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di Balai RW 2 Jl. Tambak Grinsing Krembangan pada tanggal 04 Juli 2022. Kegiatan kedua dilaksanakan di Balai RW X Jl. Perlis Utara 41 A Surabaya. Khalayak sasaran strategis kegiatan ini adalah ahli gizi, kader kesehatan dan ibu balita/anggota keluarga pengasuh balita. Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan diantaranya adalah pelatihan dan pendampingan pada kader/masyarakat mitra sebagai fasilitator dalam penyuluhan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal pelaksanaan, dilakukan *briefing* dan simulasi fasilitator yang akan melaksanakan kegiatan penyuluhan gizi. Fasilitator adalah dosen serta mahasiswa Jurusan Gizi seperti pada [Gambar 1](#).



[Gambar 1](#). Simulasi dan *briefing* fasilitator

3.1. Kegiatan pertama

Kegiatan pertama berupa pemberdayaan masyarakat dengan memberikan pelatihan kepada ahli gizi dan kader Posyandu sebagai fasilitator yang disajikan pada [Gambar 2](#). Hal ini dilakukan dalam rangka pencegahan *stunting* menggunakan media kartu gizi dengan pendekatan jigsaw pada ahli gizi dan kader Posyandu. Sebagian peserta berada dalam rentang umur 41-50 (55%), berpendidikan menengah (75%) dan 100% adalah ibu rumah tangga. Peserta pada kegiatan pertama sejumlah 20 orang kader dan 1 orang ahli gizi Puskesmas.



[Gambar 2](#). Dokumentasi kegiatan 1 bersama Puskesmas Perak Timur

Kegiatan ini dilakukan dengan langkah-langkah berikut. *Pertama*, pemaparan tentang tujuan kegiatan dilanjutkan penjelasan tentang cara dan aturan memainkan *flashcard*. *Kedua*, membagi kader ke dalam 3 kelompok, setiap kelompok mendapatkan 1 set *flashcard* dengan 1 topik diskusi dan dipimpin oleh fasilitator ([Gambar 3](#)). *Ketiga*, peserta mengisi kuisisioner *pre-test*. *Keempat*, anggota kelompok mendapatkan satu kartu *flashcard* secara acak, sebagai proses pembelajaran maka peserta yang mendapat kartu "*question*" dan berusaha mencari anggota kelompok lainnya yang memegang kartu "*answer*" yang sesuai dengan kartu yang dipegangnya, demikian juga bisa sebaliknya. Dengan dipandu oleh co fasilitator, anggota kelompok diarahkan untuk mencari jawaban yang benar dan mendiskusikannya ([Gambar 4](#)). *Kelima*, anggota kelompok yang sudah berhasil

menemukan pasangan pertanyaan-jawabannya, mempresentasikan di hadapan anggota kelompok lainnya sehingga diharapkan terjadi *sharing* pengetahuan dari pasangan pertanyaan-jawaban yang ditemukan selama dinamika kelompok (Gambar 5). Keenam, wakil dari kelompok mempresentasikan pengetahuan yang didapat dari permainan dan diskusi di dalam kelompok di hadapan kelompok lainnya, sehingga diharapkan anggota kelompok lain mendapatkan pengetahuan topik berbeda dari kelompok lainnya. Ketujuh, peserta mengisi kuisioner *post-test*. Kedelapan, penyampaian materi dari Jurusan Gizi untuk menguatkan pengetahuan peserta yang didapatkan setelah mengikuti permainan *flashcard* (Gambar 6).



Gambar 3. Pembagian kelompok kader



Gambar 4. Diskusi kelompok dengan *flashcard* dan jigsaw



Gambar 5. Presentasi dalam kelompok



Gambar 6. Presentasi dalam kelas

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* kegiatan 1

Kategori Pengetahuan	Pre-test		Post-test	
	n	%	n	%
Baik	14	70	19	95
Cukup	6	30	1	5
Kurang	-	-	-	-
Jumlah	20	100	20	100

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada Tabel 1, didapatkan hasil peningkatan persentase pengetahuan kategori baik dari 70% menjadi 95%. Dari perhitungan uji Wilcoxon didapatkan sig 2 tailed (0,007) sehingga ini bermakna ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan pendidikan gizi dengan *flashcard* dengan metode jigsaw. Hasil kegiatan di atas sesuai dengan hasil penelitian (Subandono, 2020) yang menunjukkan bahwa dengan

menggunakan pendekatan pembelajaran model jigsaw hasil belajar mahasiswa mengalami perubahan, yaitu yang tadinya kurang baik menjadi lebih baik. Hasil belajar dari kurang dari 70% menjadi lebih dari 70%. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode jigsaw efektif digunakan dalam pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran model jigsaw memungkinkan peserta dapat mengingat secara baik segala bentuk perilakunya, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Peranan fasilitator adalah membimbing peserta dan mengarahkannya untuk mencari solusi sehubungan dengan masalah yang dihadapinya. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga dapat meningkatkan motivasi. Nilai-nilai utama pendidikan karakter yang dapat dikembangkan antara lain kerja sama, berpikir kritis, kerja keras, gotong royong, gemar membaca, tanggung jawab, dan kreativitas (Widarta, 2020). Model penerapan kooperatif tipe jigsaw juga mempunyai pengaruh yang positif untuk meningkatkan kemauan siswa untuk berolahraga (Wulandari & Jariono, 2022).

3.2. Kegiatan kedua

Setelah dilakukan kegiatan pertama, selanjutnya dilakukan kegiatan kedua yang dilaksanakan di Balai RW X Jl. Perlis Utara 41 A Surabaya pada tanggal 12 Juli 2022. Pada kegiatan ini, sebagian kader kesehatan yang mengikuti kegiatan pertama juga bertindak fasilitator dengan tetap didampingi oleh fasilitator dari Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Surabaya. Gambar 7 merupakan dokumentasi fasilitator dengan peserta kegiatan kedua. Kegiatan ini dihadiri oleh 34 terdiri dari ibu balita, kader kesehatan, ahli gizi dan 1 orang bidan Puskesmas. Sebagian peserta berada dalam rentang umur 41-50 (35,3%), berpendidikan menengah (61,7%) dan 55,9% adalah ibu rumah tangga.



Gambar 7. Dokumentasi kegiatan 2 bersama Puskesmas Perak Timur

Langkah-langkah di tahap ini juga sama dengan yang dilakukan di tahap pertama, hanya saja di tahap ini, kader di kegiatan pertama bertindak sebagai co fasilitator untuk mengarahkan permainan dan diskusi dalam kelompok. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut. *Pertama*, pemaparan tentang tujuan kegiatan dilanjutkan penjelasan tentang cara dan aturan memainkan *flashcard*. *Kedua*, peserta mengisi kuisioner *pre-test*. *Ketiga*, membagi kader ke dalam 3 kelompok, masing-masing kelompok mendapatkan 1 set *flashcard* dengan 1 topik diskusi dan dipimpin oleh co-fasilitator dari kader dan TPG bersama dari pihak Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Surabaya. *Keempat*, anggota kelompok mendapatkan satu kartu *flashcard* secara acak, sebagai proses pembelajaran maka peserta yang mendapat kartu "Question" berusaha mencari anggota kelompok lainnya yang memegang kartu "answer" yang sesuai dengan pertanyaan yang tercantum pada kartu yang dipegangnya, demikian juga bisa sebaliknya. Dengan

dipandu oleh co fasilitator, anggota kelompok diarahkan untuk mencari jawaban yang benar dan mendiskusikannya (Gambar 8).



Gambar 8. Diskusi kelompok dengan *flashcard* dan jigsaw

Kelima, anggota kelompok yang sudah berhasil menemukan pasangan pertanyaan-jawabannya, mempresentasikan di hadapan anggota kelompok lainnya sehingga diharapkan terjadi *sharing* pengetahuan dari pasangan pertanyaan-jawaban yang ditemukan selama dinamika kelompok. *Keenam*, wakil dari kelompok mempresentasikan pengetahuan yang didapat dari permainan dan diskusi di dalam kelompok di hadapan kelompok lainnya (Gambar 9), sehingga diharapkan anggota kelompok lain mendapatkan pengetahuan topik berbeda dari kelompok lainnya. *Ketujuh*, penyampaian materi oleh narasumber dari dosen Jurusan Gizi untuk menguatkan pengetahuan peserta yang didapatkan dari permainan *flashcard*. *Kedelapan*, peserta mengisi kuisioner *post-test*.



Gambar 9. Presentasi dalam kelas

Tabel 2. Hasil *pre-test* dan *post-test* kegiatan 2

Kategori Pengetahuan	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	n	%	n	%
Baik	28	82,4	29	85,3
Cukup	5	14,7	5	14,7
Kurang	1	2,9	-	-
Jumlah	34	100	34	100

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada Tabel 2 didapatkan hasil peningkatan persentase pengetahuan kategori baik dari 82,4% menjadi 85,3%. Dari perhitungan uji Wilcoxon didapatkan sig 2 tailed (0,032) sehingga ini bermakna ada perbedaan yang signifikan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* setelah dilakukan pendidikan gizi dengan

flashcard dengan metode jigsaw. Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian (Dewi et al., 2022) yang menunjukkan penyuluhan kesehatan tentang posyandu lansia dengan metode jigsaw dapat meningkatkan pengetahuan anggota PKK RW03 Kelurahan Jangli Kecamatan Tembalang, Kota Semarang. Tingkat pengetahuan anggota PKK RW 03 sebelum diberikan penyuluhan kesehatan paling banyak masih dalam kategori cukup sekitar 70%, setelah diberikan penyuluhan dengan metode jigsaw meningkat menjadi kategori sangat baik yaitu 80%. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa responden mengalami peningkatan kemampuan setelah diberikan edukasi dengan media *flashcard*. Media *flashcard* ini dapat dijadikan sebagai pedoman dalam memberikan stimulasi perkembangan secara lebih tepat dan terarah agar masa perkembangan bayi dapat lebih optimal (Aida & Mansur, 2019). Penelitian Sayuningsih & Hatijah (2021) juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Kartu Cerdas Aladin dengan metode Jigsaw di Kelurahan Alun-Alun Contong menunjukkan peningkatan pola asuh yang signifikan ($p < 0,05$).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan yang sudah dilakukan, didapatkan ada peningkatan pengetahuan peserta setelah mendapatkan pendidikan gizi dengan *flaschcard* metode jigsaw. Masyarakat (kader kesehatan) juga mampu mengadaptasi metode ini dan diharapkan bisa diterapkan kepada masyarakat lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan banyak terima kasih kepada Direktur Poltekkes Kemenkes Surabaya, Pusat PPM Politeknik Kesehatan Kemenkes Surabaya, Kepala Dinas Kesehatan Kota Surabaya, Kepala Puskesmas Perak Timur Surabaya, kader kesehatan dan para ibu balita yang memberi banyak dukungan pada kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Aida, D. N., & Mansur, H. (2019). Kemampuan Ibu Dalam Memberikan Stimulasi Perkembangan pada Bayi Usia 0-2 Tahun Dengan Media Flashcard. *MAJORY: Malang Journal Of Midwifery*, 1(1), 1-6.
- Dewi, R. A. E. P., Elawati, N. E., Resputri, F., & Fahik, C. S. (2022). Penyuluhan Kesehatan Tentang Posyandu Lansia dengan Metode Jigsaw dalam Upaya Peningkatan Pengetahuan Anggota PKK. *Journal of Community Empowerment*, 2(1), 12-19.
- Sayuningsih, E., & Hatijah, N. (2021). Nutritional Card Media Using Jigsaw Approach to Improve Parenting Patterns Preventing Stunting. *UIJRT: United International Journal for Research & Technology*, 02(05), 31-36.
- Subandono, A. (2020). Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa Menggunakan Metode Jigsaw pada Matematika Teknik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(1), 69-82. https://doi.org/10.30762/factor_m.v3i1.2507
- Widarta, G. M. A. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *IJED: Indonesian Journal of Educational Development*, 1(2), 131-141. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4003775>
- Wulandari, W., & Jariono, G. (2022). Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani

Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Porkes: Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan Dan Rekreasi*, 5(1), 245-259.
<https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5493>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
