Jurnal Pengabdian Ilmu Kesehatan
Volume. 5 Nomor. 1, Maret 2025
e-ISSN: 2827-9204; p-ISSN: 2827-9212, Hal 50-62
DOI: https://doi.org/10.55606/jpikes.v5i1.5004
Available Online at: https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JPIKes

Literaga 2.0 : Literasi Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang

Literaga 2.0: Health Literacy through Snakes and Ladders Game at SDN Jatinangor, Sumedang Regency

Retasari Dewi[1]*, Susanne Dida[2], Elnovani Lusiana[3]
[1,2,3] Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

Korespondensi penulis: retasari.dewi@unpad.ac.id

Article History:
Received: Februari 25, 2025;
Revised: Maret 11, 2025;
Accepted: Maret 29, 2025;
Published: Maret 31, 2025;

Keywords:
Educational game, Game-based learning, Health Literacy, Healthy snacks, Literaga 2.0

Abstract: *The high incidence of outbreaks of snack poisoning among elementary school students in 2024 reflects the impact of systemic problems in Indonesia's educational environment. Increasing students' knowledge at school is one of the important steps to empower them to choose safe and healthy snacks for consumption. The health literacy activity through snakes and ladders game at SDN Jatinangor aims to improve students' health literacy regarding the importance of choosing safe and healthy snacks. This game is a refinement of Literaga 1.0 which was previously tested and successfully increased students' knowledge of a clean and healthy lifestyle in 2023. The activity involved 35 Padjadjaran University students as facilitators and 89 Jatinangor Elementary School students. The method used was game-based learning, which integrates learning about healthy eating patterns in a game format. Evaluation results using pre-test and post-test showed a significant increase in student knowledge (t Stat = -22.38, P-value <0.05). These results indicate that the Literaga 2.0 educational game board is effective in increasing students' knowledge about safe and healthy snacks. In the future, further support from schools and families is needed to provide safe and healthy food/snack alternatives for school students.*

Abstrak

Masih tingginya angka kejadian luar biasa akibat keracunan jajanan di kalangan siswa-siswi sekolah dasar yang terjadi pada tahun 2024, mencerminkan dampak dari berbagai masalah sistemik dalam lingkungan pendidikan Indonesia. Peningkatan pengetahuan siswa di sekolah menjadi salah satu langkah penting untuk memberdayakan mereka dalam memilih jajanan yang aman dan sehat untuk mereka konsumsi. Kegiatan literasi kesehatan melalui permainan ular tangga di SDN Jatinangor bertujuan untuk meningkatkan literasi kesehatan siswa mengenai pentingnya memilih jajanan yang aman dan sehat. Permainan ini merupakan penyempurnaan dari Literaga 1.0 yang sebelumnya telah diuji coba dan berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pola hidup bersih sehat di tahun 2023. Kegiatan yang melibatkan 35 mahasiswa Universitas Padjadjaran sebagai fasilitator dan 89 siswa-siswi SDN Jatinangor,. Metode yang digunakan adalah game-based learning, yang mengintegrasikan pembelajaran tentang pola makan sehat dalam format permainan. Hasil evaluasi menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa yang signifikan (t Stat = -22.38, P-value < 0.05). Hasil ini mengindikasikan papan permainan edukatif Literaga 2.0 efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang jajanan aman dan sehat. Ke depannya, diperlukan dukungan lebih lanjut dari pihak sekolah dan keluarga untuk memberikan alternatif makanan/jajanan aman serta sehat untuk siswa siswi sekolah.

Kata Kunci: Permainan edukasi, Pembelajaran berbasis permainan, Literasi kesehatan, Makanan ringan sehat, Literaga 2.0

1. PENDAHULUAN

Awal tahun 2024, masyarakat Indonesia dikejutkan dengan sejumlah pemberitaan mengenai keracunan makanan pada anak-anak khususnya siswa sekolah dasar di sejumlah daerah di Indonesia. Penyebabnya beragam dari mulai makanan kemasan, kerang hijau, abon tongkol, arem-arem, bola susu, cilor, hingga bakso. Sejak tahun 2017, tren jajanan sebagai jenis pangan penyebab kejadian luar biasa keracunan pangan selalu berada di urutan 3 teratas, bersama masakan rumah tangga dan jasa boga. Laporan Badan Pengawas Obat dan Makanan melaporkan bahwa jajanan masuk dalam kategori tiga teratas penyebab kejadian keracunan pangan tahun 2017-2022 (Badan POM, 2021).

Tabel 1. Penyebab Kejadian Keracunan Pangan

Jenis Pangan	2018	2019	2020	2021	2022
Makanan rumah tangga	24	31	22	26	25
Jasa Boga	3	27	9	13	23
Jajanan	19	12	4	9	17
Makanan dalam (MD)	3	4	2	0	3
Pangan industry rumah tangga tidak terdaftar	0	1	1	0	1
Restoran	0	1	3	2	1
Makanan Luar	0	1	2	0	2
Pangan industry rumah tangga	4	0	1	0	0
Tidak diketahui	3	0	1	0	0

Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) data keracunan pangan yang dilaporkan bisa jadi lebih kecil dari kenyataan di lapangan (Kompas.id, 2023). Hal ini terbukti dari hasil observasi awal peneliti, terdapat beberapa sekolah yang berusaha menutup-nutupi kejadian keracunan yang dialami siswanya untuk menghindari pemberitaan di media massa.

Karakteristik pangan sehat bukan hanya aman dan tidak berbahaya namun juga memiliki kecukupan gizi. Berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019 tentang Angka Kecukupan Gizi yang dianjurkan untuk Masyarakat Indonesia bahwa kebutuhan gizi yang diperlukan oleh anak-anak yaitu 1650 kkal untuk kebutuhan energi dan protein 20 gram untuk kelompok anak 7-9 tahun (Permenkes, 2019). Kecukupan gizi pada awal perkembangan anak sangat penting agar proses pertumbuhan dan perkembangannya. Kekurangan nutrisi dan gizi pada tahap awal perkembangan dapat meningkatkan risiko penurunan perkembangan mental dan kognitif (Papotot et al., 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa anak di bawah usia 18 tahun yang tidak mengonsumsi gizi secara seimbang ternyata rentan terkena penyakit, pada perempuan akan berpengaruh pada sistem reproduksi (Zulfiani, 2023).

Pengetahuan dan pemahaman mengenai pemilihan jajan sehat sangat penting bagi anak-anak. Meski tidak secara langsung masuk dalam kurikulum, pemerintah telah menerapkan Peraturan Bersama 4 Menteri antara Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Kesehatan, Menteri Agama, dan Menteri Dalam Negeri Nomor 6/X/PB/2014, Nomor 73 Tahun 2014, Nomor 41 Tahun 2014, dan Nomor 81 Tahun 2014 tentang Pembinaan dan Pengembangan Usaha Kesehatan Sekolah/Madrasah (UKS/M) yang di dalamnya aturan penerapan pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan, perilaku, sikap, dan keterampilan untuk hidup bersih dan sehat. Hal ini dikarenakan anak-anak menghabiskan waktu cukup lama disekolah tanpa pengawasan orang tua.

Untuk menurunkan angka kejadian luar biasa keracunan pangan dan diabetes pada anak khususnya bagi siswa sekolah dasar bukan hanya menjadi tugas pemerintah, tetapi perlu peran serta semua elemen masyarakat termasuk lembaga pendidikan tinggi sebagai pusat kajian keilmuan. Hal ini menjadi perhatian Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Fikom Unpad untuk ikut serta dalam menyosialisasikan mengenai pemilihan jajan sehat kepada anak-anak menggunakan media komunikasi yang khusus dirancang sesuai dengan target sasaran.

Sejak berdiri, Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Universitas Padjadjaran terus mengembangkan berbagai riset dan pengabdian dibidang komunikasi kesehatan. Tahun 2023, Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Universitas Padjadjaran mengembangkan papan permainan yang diberi nama Literaga. Literaga adalah gabungan dari kata literasi dan ular tangga. Sesuai namanya, papan permainan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak mengenai sebuah isu, yang dirangkai dalam permainan ular tangga. Permainan yang menggabungkan konten kurikulum atau materi pendidikan lainnya disebut sebagai permainan edukasi (Michel, 2016).

Penelitian terdahulu menjelaskan bahwa ular tangga dapat diterima secara positif oleh para siswa, serta para guru yang berpartisipasi, hal ini karena kemudahan dan fleksibilitas dalam ular tangga berpotensi untuk digunakan dalam lingkungan pendidikan (Daloukas et al., 2012). Di Indonesia ular tangga telah dikembangkan menjadi media peningkatan kemampuan (Nisak Aulina & Sausan, 2024), matematika (Wadud & Lailiyah, 2024), pemahaman bulliying (Jannah et al., 2024), kehamilan berisiko tinggi (Nurlaili et al., 2024), sosialisasi bahaya merokok (Jannati Rosidah et al., 2024), dan masih banyak

lagi.

Literaga versi pertama tahun 2023 diuji coba dalam sebuah kegiatan "Sosialisasi Kebiasaan Hidup Sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang." Hasilnya permainan ini dapat menjadi media alternatif dalam menyosialisasikan informasi kesehatan pada anak-anak (Dewi et al., 2024). Dengan bermain literaga, pengetahuan siswa pada pola kebiasaan hidup sehat meningkat. Namun, berdasarkan hasil evaluasi lapangan, desain permainan di Literaga pertama menunjukkan kurangnya efek kejutan, untuk itu diperlukan pengembangan lebih lanjut agar Literaga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Gambar.1 Literaga 2.0

Pada tahun 2024, Pusat Studi Komunikasi Kesehatan kembali melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan papan permainan ular tangga yang telah diperbaharui desain permainannya, Literaga 2.0. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa siswi Di SDN Jatinangor mengenai jajan aman dan sehat. Melalui PKM menggunakan media papan permainan Literaga 2.0, anak-anak diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan untuk memilih jajanan yang aman dan sehat untuk mereka konsumsi.

2. METODE

Mahasiswa Universitas Padjadjaran dan tim Pusat Studi Komunikasi Kesehatan menggunakan metode pembelajaran berbasis game dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Game-based learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan untuk membantu siswa memahami konsep dan materi yang diberikan (Maulidina et al., 2018). Permainan ini dirancang untuk membantu siswa memahami pentingnya pemilihan jajanan yang aman dan sehat.

Permainan adalah salah satu cara untuk melatih otak menyelesaikan masalah. Permainan pembelajaran menggunakan informasi dari materi pembelajaran yang dikombinasikan dengan kreativitas untuk membuat alur konflik menjadi menantang untuk dipecahkan. Sumber materi dari penyusunan papan permainan ini adalah buku pedoman 'Gizi Seimbang dan Kantin/Jajanan Sehat di Sekolah Dasar' (Supriyatno, 2021) dan Gizi dan Kesehatan Anak Usia Sekolah Dasar (Wiradnyani et al., 2019).

Aktivitas Literaga 2.0 dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Rencana Kegiatan PKM

No	Rencana Kegiatan	Keterlibatan Tim PKM Dalam Kegiatan	Keterlibatan Masyarakat
1	Tahap Persiapan	1. Observasi lingkungan SDN Jatinangor 2. Koordinasi dan pembagian tugas 3. Perancangan ular tangga 4. Pengurusan perizinan dan administrasi 5. Pembuatan instrumen PKM	Sekolah memberikan akses untuk penyelenggaraan kegiatan PKM
2	Tahap pelaksanaan	1. Fasilitator pengisian pre test 2. Memberikan instruksi dan cara bermain ular tangga 3. Fasilitator permainan ular tangga 4. Fasilitator pengisian post test	Siswa sekolah menjadi peserta permainan ular tangga
3	Tahap evaluasi	1. Monitoring saat permainan berlangsung dan mencatat kendala yang terjadi di lapangan 2. Analisis hasil pre-test dan post-test 3. Mendiskusikan hasil analisis dan kendala di lapangan. 4. Membuat laporan dan artikel PKM	

Langkah pertama, diawali dengan pembagian tugas antara tim PKM dan tim mahasiswa KKN mengidentifikasi potensi dan masalah di SDN Jatinangor berkaitan dengan tema ketahanan pangan. Tim PKM bertugas melalukan studi literatur dan studi dokumentasi mengenai ketahanan pangan, sedangkan tim mahasiswa bertugas melakukan pengecekan lokasi dan observasi. Hasil studi literatur dan dokumentasi menunjukkan bahwa pola makan dan jajan pada anak adalah bagian dari masalah ketahanan pangan. Dan dari hasil observasi lapangan diketahui bahwa SDN Jatinangor tidak memiliki kantin sehat, sesuai standar dan himbauan dari pemerintah dan siswa-siswi di SDN Jatinangor belum banyak terpapar informasi mengenai makanan atau jajanan bersih, sehat dan aman.

Langkah berikutnya adalah tim PKM dan tim KKN mahasiswa adalah mengurus perizinan, merancang papan permainan ular tangga penyempurnaan dari Literaga versi

pertama, dan membuat instrumen PKM. Instrumen PKM yang digunakan di sini adalah kuesioner untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum dan sesudah intervensi dilakukan. Pre-test dan post-test terdiri dari angket bergambar dengan sepuluh pertanyaan benar dan salah. Untuk mengukur dan membandingkan hasil keduanya, tim PKM menggunakan uji T sampel berhubungan.

Pelaksaan PKM dimulai dengan pengisian pre-test. Siswa kelas 1,2, dan 3 dibantu oleh fasilitator untuk membacakan pertanyaan, sedangkan kelas 4,5, dan 6 mengisi pre-test secara mandiri. Agar pelaksanaan permainan ular tangga lebih kondusif dan efektif, peserta dibagi ke dalam tiga kelompok berdasarkan tingkat kelasnya, kelompok 1 adalah kelas 1 dan 2; kelompok 2 yaitu kelas 3 dan 4; sedangkan kelompok 3 adalah kelas 5 dan 6. Tiap kelompok kemudian dibagi lagi sejumlah 5 orang peserta yang akan memainkan satu papan ular tangga dan ada dua tim yang bermain ular tangga raksasa. Durasi permainan Literaga 2.0 dibatasi hanya 20 menit. Fasilitator mahasiswa di tiap kelompok bertugas membacakan kartu permainan, time keeper dan menjadi wasit permainan.

Pemenang permainan Literaga 2.0 ditentukan dari pion yang paling dulu sampai ke garis finish (kotak 36) atau pion yang paling dekat dengan garis finish ketika, waktu permainan berakhir yaitu 20 menit. Setelah waktu permainan selesai, peserta dikumpulkan kembali dalam kelompok besar untuk diminta mengisi post-test.

Tahap evaluasi, dilakukan pada setiap tahap pelaksanaan kegiatan PKM. Pada tahap persiapan, evaluasi dilakukan pada kelengkapan informasi, kesesuaian disain permainan dengan materi pembelajaran, dan evaluasi pada tata cara dan aturan permainan. Pada saat pelaksanaan, evaluasi dilakukan dengan mencatat jumlah peserta yang mengikuti kegiatan, waktu pelaksanaan kegiatan, antusiasme peserta kegiatan, dan aplikasi desain permainan. Pada tahap terakhir, evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil pre-test dan post-test, evaluasi pelaksanaan PKM, membuat laporan serta rencana tindak lanjut dari kegiatan PKM.

3. HASIL

Pengabdian pada masyarakat Literaga 2.0 ini merupakan kolaborasi antara tim dosen di Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Universitas Padjadjaran dan mahasiswa mata kuliah OKK (Olah Kreativitas dan kewirausahaan) kelompok RK 148. Pada tanggal 13 Desember 2024, Sebanyak 35 orang mahasiswa menjadi fasilitator dari 89 siswa peserta kegiatan Literaga 2.0 di SDN Jatinangor. Dalam kegiatan ini mahasiswa terlibat dari mulai persiapan, perancangan ular tangga, pembuatan kartu permainan dan menjadi fasilitator

selama kegiatan pengabdian berlangsung.

Tahapan kegiatan pengabdian ini dimulai dengan melakukan wawancara dan observasi di lokasi PPM dan mengurus perizinan ke SDN Jatinangor. Pertanyaan wawancara dan objek observasi difokuskan pada pola makan dan jajan siswa-siswi di lokus kegiatan. Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa diketahui bahwa uang jajan harian siswa siswi SDN Jatinangor yang terkecil adalah Rp. 3.000 dan yang terbesar Rp. 15.000. Sebagian besar siswa tidak membawa bekal makanan dari rumah. Saat wawancara dengan siswa sekolah, penulis mendapati bahwa terdapat siswa yang sarapan kopi kemasan sebelum berangkat sekolah, siswa yang memakan bubuk cabai sebagai camilan, dan siswa yang membawa bekal mie instan tanpa tambahan protein atau sayuran.

Salah seorang guru disekolah tersebut menyatakan bahwa siswa-siswi di SDN Jatinangor rata-rata berasal dari keluarga miskin dan menengah, ditambah lagi kondisi sekolah yang jumlah muridnya tidak banyak, membuat sekolah kesulitan untuk menginisiasi kehadiran kantin sekolah. Dinas pendidikan Kabupaten Sumedang, telah menghimbau untuk menghadirkan kantin sehat di setiap sekolah, namun hal ini masih sulit diwujudkan di SDN Jatinangor. Dampak dari belum adanya kantin sekolah adalah para siswa tidak memiliki banyak pilihan atau akses pada makanan/jajanan yang sehat dan bergizi.

Penulis juga mengamati bahwa disekolah tersebut terdapat satu warung dan beberapa penjaja makanan berbahan tepung tapioka seperti cilok, cilung, dan mainan, yang biasa memangkal di pintu masuk sekolah. Warung terdekat dari sekolah ini menjual mie instan, seblak, snack kemasan, minuman cup, permen, dll. Saat observasi penulis mendapati siswa yang mengonsumsi makanan seblak, yang setelah ditanyakan lebih lanjut harganya Rp. 15.000, harga ini terbilang cukup mahal, berisi kerupuk dan bakso tanpa tambahan protein seperti daging ayam atau telur. Kami juga mengkonfirmasi pada pemilik warung, mereka mengaku telah menyediakan telur dan sayuran, namun siswa-siswi sekolah lebih memilih aneka bakso.

Setelah memperoleh gambaran dari permasalahan yang ada di lapangan, Tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa fokus merancang kegiatan PKM yang bertujuan meningkatkan pengetahuan siswa SDN Jatinangor agar dapat memilih jajanan yang aman, sehat dan bergizi. Dosen dan mahasiswa juga melakukan evaluasi pada desain permainan Literaga 1.0 tahun 2023 agar dapat merancang desain permainan yang lebih menarik. Untuk mengukur perubahan pengetahuan peserta, tim PPM juga menyusun instrumen pre-test dan post test yang terdiri dari sepuluh pertanyaan benar dan salah.

Jumat, 13 Desember 2024, pukul 7.30 WIB kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dimulai dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Jatinangor dan perwakilan Tim Dosen PKM. Siswa-siswi SDN Jatinangor kemudian dibagi ke dalam 3 kelompok dan memasuki ruangan kelas yang sudah ditentukan. Sebelum bermain Literaga 2.0 peserta diminta mengisi pre-test selama kurang lebih 15 menit.

Setelah pengisian pre-test, peserta dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang didampingi oleh seorang fasilitator mahasiswa. Fasilitator telah menyiapkan papan permainan, pion, dan 3 jenis kartu permainan. Selanjutnya, fasilitator menjelaskan tata cara permainan Literaga 2.0 dan jika dirasa semua peserta sudah paham, fasilitator akan memulai permainan literaga. Selama kurang lebih 20 menit, peserta asyik bermain dan menjawab pertanyaan dari fasilitator. Selama permainan, fasilitator menjelaskan beberapa informasi mengenai pola makan dan jajan yang sehat serta aman.

Begitu permainan di setiap kelompok kecil selesai, siswa-siswi kemudian dikumpulkan kembali. Fasilitator kemudian mengajak peserta untuk merefleksikan permainan yang telah dimainkan melalui sesi tanya jawab. Setelah sesi ice breaking, peserta diminta mengisi lembar post-test.

Tabel 3 hasil analisis

	Variable 1	**Variable 2**
Mean	7.573034	8.505618
Variance	1.679265	1.298264
Observations	89	89
Pearson Correlation	0.955972	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	88	
t Stat	-22.3834	
P(T<=t) one-tail	2.15E-38	
t Critical one-tail	1.662354	
P(T<=t) two-tail	4.31E-38	
t Critical two-tail	1.98729	

Sumber: Olah data peneliti

4. DISKUSI

Hasil dari perhitungan t-test berpasangan antara nilai pretest (variabel 1) dan nilai post-test (variabel 2), menolak hipotesis nol, dan menerima hipotesis satu yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara skor pengetahuan peserta setelah intervensi permainan ular tangga. Rata-rata nilai pre-test adalah 7,573 sedangkan nilai post-test rata-ratanya adalah 8.505. Nilai t Stat dari kedua variabel ini adalah -22.3834, nilai ini menunjukkan bahwa

adanya peningkatan skor, artinya ada peningkatan pengetahuan peserta setelah bermain ular tangga. Hasil uji korelasi Pearson menunjukkan nilai 0.957 mengindikasikan hubungan yang positif. Artinya permainan Literaga 2.0 memiliki pengaruh kuat terhadap peningkatan pengetahuan mengenai makanan sehat dan aman.

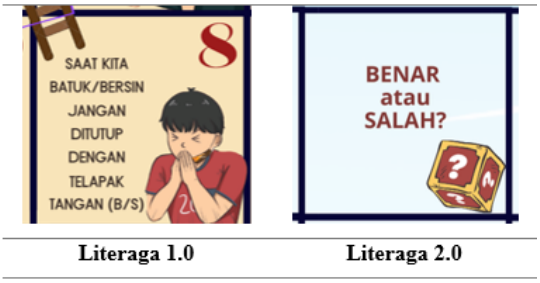
Gambar 2. Perbedaan kotak praktik di Literaga 1.0 dan Literaga 2.0

Perbedaan mendasar pada desain permainan Literaga 2.0 adalah adanya tiga macam kotak tantangan, yaitu Jojo bertanya, Kotak Praktik, dan Benar atau Salah. Pemain yang berdiri dikotak tantangan akan diberikan pertanyaan atau perintah oleh fasilitator permainan. Fasilitator telah menyiapkan sejumlah pertanyaan untuk setiap kotak tantangan, sehingga pemain yang berhenti dikotak tantangan tidak akan mendapatkan pertanyaan atau perintah yang sama dengan pemain lain. Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan pemain tetap tinggal di kotak tantangan atau naik ke kotak selanjutnya dengan tangga. Namun, jika pemain tidak berhasil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan pemain harus turun dengan ular atau kembali ke kotak semula.

Gambar 3. Perbedaan Kotak Jojo Bertanya di Literaga 1.0 dan Literaga 2.0

Berbeda dengan Literaga versi pertama yang pertanyaan atau perintahnya tercetak di papan permainan, pertanyaan atau perintah di Literaga 2.0 sifatnya tersembunyi, dan dibacakan oleh fasilitator (Gambar 2 dan Gambar 3). Sehingga ada efek kejutan dan penasaran saat peserta berhenti di kotak tantangan. Kelebihan lain dari Literaga 2.0, desainer permainan bisa mengubah pertanyaan sesuai dengan kebutuhan atau tujuan dari permainan (Gambar 3). Untuk kegiatan PKM kali ini, temanya adalah peningkatan pengetahuan mengenai jajanan aman dan sehat berdasarkan panduan dari Kementerian

Kesehatan RI.



Gambar 4. Perbedaan Kotak Benar atau Salah di Literaga 1.0 dan Literaga 2.0

Berdasarkan data BPOM, setiap tahunnya lembaga pendidikan dan asrama sekolah menjadi salah dua dari tempat paling sering terjadi keracunan pangan. Dan jajan merupakan aktivitas yang paling sering menjadi sumber penyebab terjadinya keracunan pangan. Dari 72 kasus ditahun 2022, 21 kasus terjadi karena aktivitas jajan (Badan POM, 2021). Anak-anak kurang memperhatikan bahaya jajanan bagi kesehatan (Hidayat & Muharrami, 2014). Salah satu faktor penyebabnya karena anak menyukai kemasan yang menarik dan rasanya yang enak (Zaniar, 2019). Masalah akan timbul ketika anak- anak terlalu sering jajan dengan kandungan zat-zat berbahaya dan tidak sehat.

Selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini, terungkap kebiasaan makan dan jajan siswa di lokus kegiatan. Meski kami tidak menemukan adanya kasus keracunan makanan, namun konsumsi makanan tidak sehat dan camilan minim gizi pada siswa sekolah tersebut menunjukkan rendahnya kesadaran tentang pentingnya pola makan sehat. Kegiatan pengabdian menggunakan media permainan Literaga 2.0 pada siswa sekolah dasar dapat menjadi alternatif untuk menyosialisasikan informasi kesehatan seperti makanan aman dan sehat.

Siswa yang menjadi peserta kegiatan PPM dihadapkan pada pertanyaan dan tantangan yang berbeda di setiap kotak Literaga 2.0. Keberadaan fasilitator permainan menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan edukatif. Oleh fasilitator, peserta tidak hanya dilibatkan secara fisik, seperti melempar dadu dan menjalankan pion, tetapi diuji pengetahuannya mengenai gizi dan kesehatan. Jawaban salah dari peserta permainan, akan dikonfirmasi oleh fasilitator dengan informasi yang benar. Peserta juga dirangsang untuk berpikir kritis mengenai pola makan dan jajan mereka sehari-hari melalui pertanyaan-pertanyaan di kotak tantangan.

Pelibatan permainan untuk meningkatkan proses belajar mengajar kerap disebut dengan istilah gamifikasi konten edukasi (Vankus, 2005). Huang dan Soman, 2013 mendeskripsikan gamifikasi sebagai “serangkaian prinsip desain, proses, dan sistem yang

digunakan untuk memengaruhi, melibatkan, dan memotivasi individu, kelompok, dan komunitas untuk mendorong perilaku dan memberikan hasil yang diinginkan. Selain itu, gamifikasi didefinisikan sebagai "penerapan teknik berdasarkan permainan dan video game untuk memotivasi siswa dan mendorong kemajuan positif mereka" (Carrillo et al., 2019). Selain untuk tujuan literasi kesehatan, desain permainan Literaga 2.0 yang fleksibel dapat dimanfaatkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka yang lain. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar dalam lingkungan yang menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan kreativitas dan pemecahan masalah karena mereka belajar secara tidak sadar.

Meski hasil dari evaluasi permainan menunjukkan hal yang positif pada pengetahuan siswa, upaya lain tetap penting dilakukan. Salah satu yang urgensinya paling tinggi adalah adanya kantin sehat di lingkungan sekolah. Kantin ini dapat memberikan alternatif jajanan yang aman dan sehat pada siswa-siswi di SDN Jatinangor. Siswa-siswi juga kesulitan untuk menerapkan pola makan aman dan sehat dalam kehidupan sehari-hari, jika tanpa dukungan orang dewasa di sekitarnya seperti orang tua dan guru. Untuk itu diperlukan program lanjutan yang melibatkan guru dan keluarga siswa untuk dapat bersama mewujudkan jajanan aman dan sehat di lingkungan SDN Jatinangor.

5. KESIMPULAN

Simpulan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah penggunaan papan permainan Literaga 2.0 dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat meningkatkan pengetahuan siswa-siswi SDN Jatinangor mengenai makanan aman dan sehat. Desain permainan Literaga 2.0 lebih baik dari Literaga 1.0 karena pesan didalamnya dapat diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan.

Saran kepada sekolah agar terus mengupayakan hadirnya kantin sehat di lingkungan sekolah untuk memberikan alternatif pilihan makanan aman dan sehat bagi siswa-siswi di SDN Jatinangor.

Ke depannya upaya sosialisasi mengenai pangan aman dan sehat tidak hanya dilakukan pada siswa sekolah tapi juga pada orang tua siswa, agar dapat menyediakan makanan aman dan sehat dan mentransfer pengetahuan ini pada putra-putrinya. Penggunaan Literaga 2.0 sebagai media edukasi dapat digunakan di lebih banyak sekolah maupun daerah lain tidak terbatas hanya Jatinangor.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang berpartisipasi dalam kegiatan PKM Literaga 2.0 : Literasi kesehatan melalui permainan ular tangga di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. Di antaranya Ketua Pusat Studi Komunikasi Kesehatan Universitas Padjadajran yang memfasilitasi riset-riset media komunikasi dengan tujuan peningkatan literasi kesehatan masyarakat. Kami juga berterima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, orang tua siswa dan adik-adik siswa-siswi SDN Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Terakhir kami ingin memberikan penghargaan kepada mahasiswa OKK kelompok RK148 atas kesediaannya berkontribusi dan memberikan usaha terbaiknya untuk memberikan manfaat dan mengabdi pada masyarakat.

DAFTAR REFERENSI

Daloukas, V., Rigou, M., & Sirmakessis, S. (2012). Is there a place for casual games in teaching and learning? *International Journal of Game-Based Learning*, *2*(1), 16–32. https://doi.org/10.4018/ijgbl.2012010102

Dewi, R., Dida, S., Lusiana, E., & Yuliani, R. (2024). Permainan ular tangga sebagai media sosialisasi kebiasaan hidup sehat di SDN Jatinangor Kabupaten Sumedang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2). https://doi.org/10.24198/kumawula.v7i2.54505

Hidayat, Y., & Muharrami, L. K. (2014). Kecenderungan pilihan jajanan pangan anak SD terhadap jajanan berformalin. *Jurnal Pena Sains*, *1*(2).

Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *Gamification of education*. Rotman School of Management, University of Toronto.

Jannah, S. R., Wachidiyah, S. F., Sahana, Y., Puspita, E. A., Setiawati, D., & Ekhsan, B. (2024). Upaya meningkatkan pemahaman bullying melalui ular tangga di sekolah menengah pertama. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(1). https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.433

Jannati Rosidah, A., Hazanah, S., & Chifdillah, N. A. (2024). Pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media ular tangga terhadap pengetahuan dan sikap tentang bahaya merokok pada siswa SMA Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, *5*(4), 13159–13165. https://doi.org/10.31004/jkt.v5i4.38836

Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 113–118. https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113

Michel, H. (2016). Characterizing serious games implementation's strategies: Is higher education the new playground of serious games? In *2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)* (pp. 818–826).

https://doi.org/10.1109/HICSS.2016.106

Nisak Aulina, C., & Sausan, L. (2024). Peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun melalui media karpet ular tangga baca (Kartaca). *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(1), 254–266. https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.520

Nurlaili, H., Istikhomah, H., & Susilowati, D. (2024). Edukasi kehamilan risiko tinggi melalui media permainan ular tangga di kelas ibu hamil. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *2*.

Papotot, G. S., Rompies, R., & Salendu, P. M. (2021). Pengaruh kekurangan nutrisi terhadap perkembangan sistem saraf anak. *Jurnal Biomedik: JBM*, *13*(3), 266. https://doi.org/10.35790/jbm.13.3.2021.31830

Supriyatno, M. A. (2021). *Gizi seimbang dan kantin/jajanan sehat di sekolah dasar*. Direktorat Sekolah Dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Vankus, P. (2005). History and present of didactical games as a method of mathematics' teaching. *Acta Didactica Universitatis Comenianae Mathematics*, 102–112.

Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Pengaruh media ular tangga berbasis Genially terhadap minat dan hasil belajar matematika. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *4*(1), 500–512. https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579

Wiradnyani, L. A. A., Ermayani, E., Pramesthi, I. L., Raiyan, M., Nurjanatun, S. N., Februhartanty, J., Nastiti, D., & Iswarawanti. (2019). *Gizi dan kesehatan anak usia sekolah dasar*. Southeast Asian Ministers of Education Organization, Regional Centre for Food and Nutrition (SEAMEO RECFON).

Zaniar, S. U. W. (2019). Pengaruh teknik video edukasi terhadap harga diri siswa. *5*, 149–158.

Zulfiani, E. (2023). Hubungan antara pengetahuan gizi dan keamanan pangan dengan kebiasaan makan junkfood pada kesehatan reproduksi remaja putri di SMP Binaul Ummah. *Jurnal Fakultas Ilmu Kesehatan*.