

Pemanfaatan Game Edukasi Pada Penyuluhan PHBS di SD Glagahwero 2 Jember

Faiqatul Hikmah, Yoswenita Susindra, Iwan Abdi Suandana, Dhyani Ayu Perwiraningrum,
Ria Chandra Kartika

Program Studi Promosi Kesehatan, Jurusan Kesehatan, Politeknik Negeri Jember

faiqatul@polije.ac.id

Abstrak

Meningkatkan status kesehatann dapat dilakukan dengan membiasakan diri untuk berperilaku Hidup Bersih dan Sehat. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) haruslah dipromosikan pada program kesehatan sekolah terkait kebersihan diri dan sanitasi lingkungan untuk mencegah penyakit di lingkungan sekolah. Membiasakan siswa di sekolah untuk melakukan PHBS dapat digunakan sebagai pondasi dari perilaku kesehatan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Glagahwero 2 Jember yang diikuti seluruh siswa dari kelas 1 sampai kelas 6. Edukasi dilakukan melalui penyuluhan dengan memberikan penjelasan mengenai bagaimana PHBS yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah, sekolah dan tempat umum lainnya. Serta menjelaskan manfaat dari pelaksanaan PHBS yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah penyuluhan dilakukan permainan edukasi ular tangga, siswa dilatih untuk bisa menjawab atau mengambil keputusan sesuai dengan soal/pertanyaan yang diberikan dalam permainan itu. Peningkatan pengetahuan yang diterima siswa tentang PHBS dapat dilihat dari kemampuan siswa menjawab pertanyaan dengan benar, hal ini akan mendukung kebiasaan hidup bersih dan sehat yang dilakukan oleh siswa sehingga dapat meningkatkan derajat kesehatan yang ada di masyarakat.

Kata Kunci: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Sekolah, Penyuluhan kesehatan, Game Edukasi

Abstract

Improving your health status can be done by getting used to living a clean and healthy lifestyle. The Clean and Healthy Living Behaviour (CHLB) must be promoted in school health programs related to personal hygiene and environmental sanitation to prevent disease in the school environment. Getting students used to practicing PHBS at school can be used as a foundation for health behaviour. This community service activity was carried out at SD Glagahwero 2 Jember which was attended by all students from class 1 to class 6. Education was carried out through counselling by providing explanations about how PHBS should be applied in daily life both at home, school and other public places. As well as explaining the benefits of implementing CHLB which are applied in everyday life. After counselling on the snakes and ladders educational game, students are trained to be able to answer or make decisions according to the problems/questions given in the game. The increase in knowledge that students receive about CHLB can be seen from the students' ability to answer questions correctly, this will support students' clean and healthy living habits so that they can improve the level of health in society.

Keywords : The Clean and Healthy Living Behaviour, Schools, Health education, Educational Games

DOI: <https://doi.org/10.47134/comdev.v4i2.154>

*Correspondensi: Faiqatul Hikmah

Email: faiqatul@polije.ac.id

Received: 18-09-2023

Accepted: 12-12-2023

Published: 20-12-2023



Journal of Community Development is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Copyright :© 2023 by the authors.

I. PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia yang baik salah satunya dapat dinilai dari status kesehatannya. Status kesehatan seseorang akan dipengaruhi banyak hal salah satunya gaya hidup. Meningkatkan status kesehatan dapat dilakukan dengan membiasakan diri untuk berperilaku Hidup Bersih dan Sehat (Marhaeni, Fitri and Fariha, 2023). Pemberian edukasi kesehatan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah suatu upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok dan masyarakat dengan membuka jalur komunikasi, memberikan informasi dan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku sehingga membantu masyarakat mengenai dan mengatasi masalah sendiri dalam tatanan rumah tangga, agar dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dalam rangka menjaga, memelihara dan meningkatkan kesehatan (Asep Fithri Hilman, Atin Karjatin, 2022). Merancang program perubahan perilaku yang dapat menarik banyak orang dapat memperoleh manfaat dari pendidikan/perubahan perilaku. Pendekatan inovatif diperlukan untuk melibatkan peserta dalam pengalaman yang menyenangkan untuk menjangkau jumlah peserta sebanyak-banyaknya (Baranowski, Ryan and Lu, 2019).

PHBS harus diterapkan sejak usia sekolah, usia sekolah merupakan masa yang penting karena pada periode ini anak rentan terhadap berbagai masalah kesehatan. Sebagian besar penyakit yang menyerang anak usia sekolah (6-10 tahun) berkaitan dengan PHBS (Adhi Putri *et al.*, 2021). Anak-anak adalah kelompok yang rentan. Masalah perilaku kesehatan anak, terutama pada usia dini (sejak lahir sampai sekitar usia 6 tahun), biasanya berkaitan dengan kebersihan diri dan lingkungan. Penyakit yang umumnya disebabkan oleh PHBS rendah antara lain parasit usus, diare, sakit gigi, penyakit kulit, dan kekurangan gizi. Hal ini mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, serta kualitas kesehatan anak (Marsofely and Setiawan, 2023). Upaya pemerintah mengharapkan adanya pemberdayaan masyarakat untuk hidup sehat di lingkungan Pendidikan. Hal ini dapat dilakukan dengan memberikan penyuluhan kesehatan tentang PHBS di Sekolah. Membiasakan siswa di sekolah untuk melakukan PHBS dapat digunakan sebagai pondasi dari perilaku kesehatan (Asep Fithri Hilman, Atin Karjatin, 2022).

Kegiatan PHBS haruslah dipromosikan pada program kesehatan sekolah terkait kebersihan diri dan sanitasi lingkungan untuk mencegah penyakit di lingkungan sekolah (Windawati and Koeswanti, 2021). Proses belajar mengajar harus mengedepankan pendidikan kesehatan PHBS agar siswa mampu mandiri dalam mempraktikkan kesehatan dasar melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler yang sesuai (Nurhidayati and Hilal, 2018).

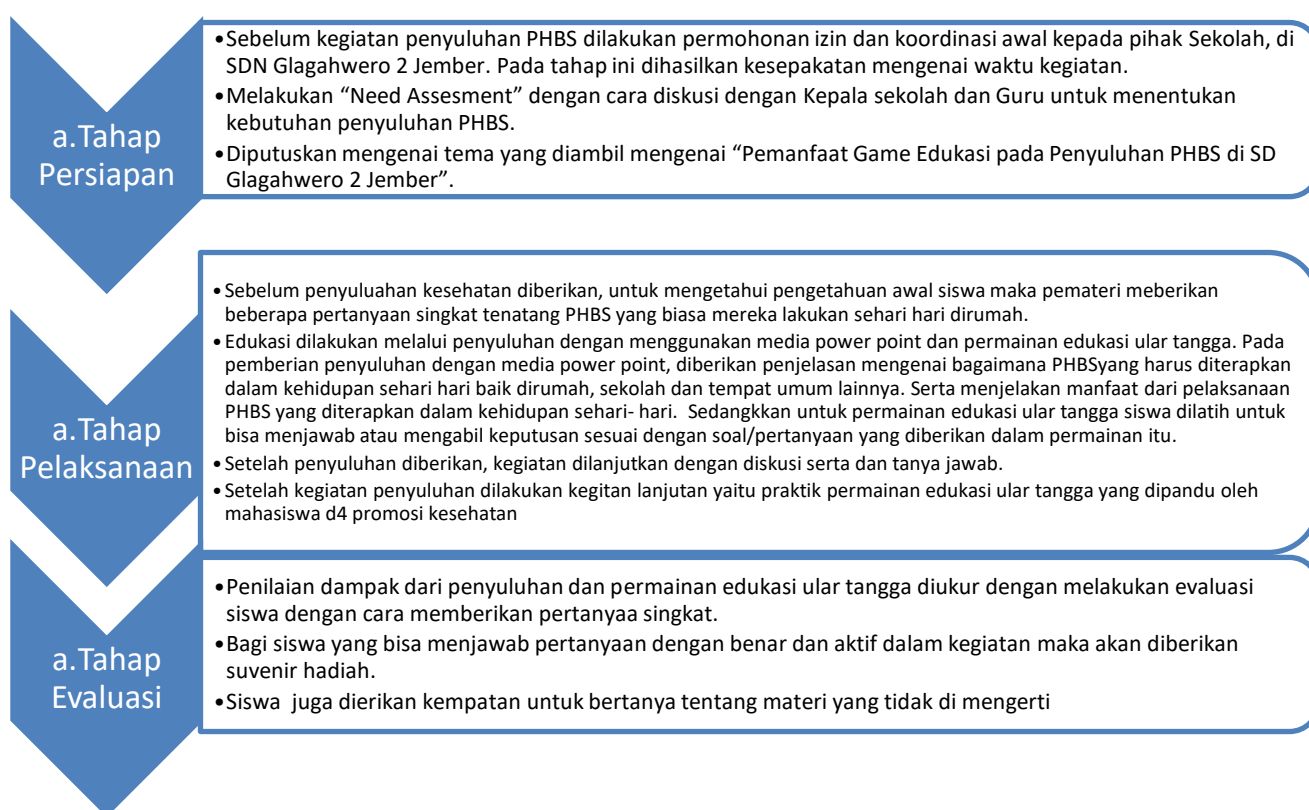


Gambar 1. Kegiatan Persiapan Penyuluhan PHBS di SD
Glagahwero 2 Jember

Permainan merupakan mode pembelajaran yang diinginkan, karena dapat membuat pendidikan lebih menarik dan efektif untuk anak-anak (Sharififard *et al.*, 2020). Membuat permainan yang efektif seperti, permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan salah satu cara belajar yang efektif, karena siswa belajar menganalisis pertanyaan dan menjawab dengan benar untuk bisa menjalankan permainan tersebut (Amelia, 2009). Pengabdian masyarakat ini dibuat untuk memberikan informasi kepada siswa Sekolah Dasar untuk membangun kesadaran dalam melakukan PHBS dengan memanfaatkan game edukasi pada penyuluhan promosi kesehatan.

II. METODE

Pengabdian masyarakat tentang “Pemanfaat Game Edukasi pada Penyuluhan PHBS di SD Glagahwero 2 Jember” dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yakni:



Gambar 2. Tahapan Kegiatan Penyuluhan PHBS di SD Glagahwero 2 Jember

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Glagahwero 2 Jember yang diikuti seluruh siswa dari kelas 1 sampai kelas 6. Kegiatan penyuluhan ini merupakan program kolaborasi prodi D4 promosi kesehatan dengan sekolah SD Glagahwero 2 Jember, mengenai program health promotion goes

to school. Dimana program kegiatan tersebut dilakukan untuk mendukung peringatan hari anak nasional. Selain itu kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan suatu bentuk kolaborasi pembelajaran mahasiswa D4 Promosi Kesehatan Politeknik Negeri Jember untuk dapat terjun langsung di masyarakat dan mengaplikasikan keilmuannya untuk memberikan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat.

Pada tahap awal penyelenggaraan kegiatan tersebut saat melakukan need assesment dengan cara berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru kelas tentang kebutuhan siswa. Sehingga memperoleh kesempatan untuk memberikan tema tentang PHBS. Untuk mendukung kegiatan tersebut agar materi lebih mudah di pahami oleh siswa kegiatan tersebut juga menggunakan game edukasi. Metode dan media promosi kesehatan yang digunakan akan dapat membantu meningkatkan pengetahuan siswa akan PHBS di sekolah, salah satunya adalah permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan kartu monopoli PHBS (Asep Fithri Hilman, Atin Karjatin, 2022). Perubahan lingkungan masyarakat yang beragam dan cepat dalam konteks globalisasi dan digitalisasi juga memerlukan adaptasi dan respons dalam cara kita mengajar dan belajar di bidang pendidikan dan promosi kesehatan (Stock, 2022).

Peningkatan pengetahuan anak SD mengenai PHBS merupakan salah satu upaya pencegahan dari berbagai penyakit harus disertai dengan perubahan perilakunya dengan adanya stimulus yang menumbuhkan sikap anak SD untuk mencegah berbagai penyakit berdasarkan tindakan yang dapat mendorong anak memiliki perilaku sehat di kehidupan sehari-hari (Adhi Putri *et al.*, 2021). Permainan merupakan aktivitas bermain yang diikat oleh berbagai aturan dan tujuan tertentu sehingga dapat mencapai output berupa suatu tindakan. Anak-anak memiliki ketertarikan melakukan permainan, karena ini selaras dengan perkembangan usia anak. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, usia anak SD yang berada di kisaran 6-12 tahun sudah cukup diberikan kegiatan yang dapat mengembangkan pengetahuan menggunakan nalar, pola pikir, dan kelakuannya sehingga perlu diberikan suatu permainan edukatif yang mendukung proses belajar anak (Prasetyanti and Yanuaringsih, 2019).

Hal ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk terlibat komunikasi dan untuk memperdalam pemahaman mereka untuk mengeksplorasi pengalaman belajar ketika dilatih oleh profesional kesehatan masyarakat, ini akan membantu para pendidik dalam merancang pengalaman praktik belajar di masa Yang akan datang (Thakur and Meadors, 2023). Hasil Penelitian lainnya menyatakan bahwa melalui permainan ular tangga menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 45%. Sehingga penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam kegiatan pembelajaran dianggap lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar (Wati, 2021). Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Wati, 2021).

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang berasal dari Indonesia dan merupakan permainan yang banyak digemari oleh semua jenjang usia dari anak-anak, remaja hingga dewasa. (Rizalni, Trisnadoli and Zul, 2019). Cara dan aturan permainan ular tangga merupakan permainan yang mudah dipahami. Permainan ini dapat juga mendidik, menghibur dan memerlukan interaksi antar karena permainan karena dimainkan oleh dua orang atau lebih (Simanjuntak, 2020). Permainan ular tangga memiliki kelebihan karena permainan ini adalah salah satu permainan yang menarik apabila dijadikan

media pembelajaran, karena siswa tertarik akan hal yang berhubungan dengan bermain (Daulay and Rambe, 2023).

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini (Firdaus and Yermiandhoko, 2020). Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran (Prasetyanti and Yanuaringsih, 2019).

Teknik edukasi yang dipilih dalam kegiatan ini menekankan pada beberapa aspek dan kebutuhan komunikasi dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat untuk menjalankan PHBS. Media dan metode yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan (Hayati Ifroh, 2021).

Pelaksanaan dilakukan di tanggal 15 Agustus 2023 dimulai dari pukul 08.00-11.30 WIB. Acara ini dihadiri oleh tim penyuluh, mahasiswa D4 Promosi Kesehatan Politeknik Negeri Jember. Peserta kegiatan adalah Siswa SD Glagahwero 2 dari kelas 1-6 berjumlah 200 orang.



Gambar 3. Penyuluhan Pada Siswa Kelas 1 – 6 SD Glagahwero 2 Jember

Penyuluhan yang diberikan tentang pengertian PHBS, mengapa perlu dilakukan PHBS, akibat bila tidak melakukan PHBS, Tips untuk menjaga kesehatan dengan melakukan PHBS. Serta pesan-pesan advokasi untuk melakukan PHBS pada kehidupan sehari-hari. Siswa sangat tertarik akan kegiatan penyuluhan tersebut. Hal ini terlihat dari saat pemateri memberikan materi para siswa menyimak dengan seksama dan memberikan pertanyaan kepada pemateri. Hal ini juga terlihat dari antusias siswa saat menjawab pertanyaan dengan berebut dan sangat bersemangat sekali dalam melakukan permainan ular tangga.



Gambar 4. Siswa Melakukan Permainan Ular Tangga dan Memperoleh Dorprize Karena Menjawab Dengan Benar

Setelah dilakukan penyuluhan siswa mempraktekan permainan ular tangga yang telah disiapkan. Agar permainan berjalan efektif seperti, permainan ular tangga yang berisi beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan Perilaku hidup bersih dan sehat sehingga siswa belajar menganalisis pertanyaan dan menjawab dengan benar untuk bisa menjalankan permainan. Kemampuan intelektual anak usia 6 – 12 tahun sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalar, dengan demikian media permainan ular tangga ini memungkinkan terjadinya peningkatan perilaku. Pengetahuan merupakan dasar dari perubahan sikap yang memunculkan reaksi atau perilaku yang baru (Prasetyanti and Yanuaringsih, 2019). Penggunaan permainan secara praktis bergantung pada kualitas perancangan permainan yang lebih kuat akan berkontribusi pada proses pembelajaran (Gorbanev *et al.*, 2018). Selain itu juga siswa dilatih untuk bermain peran pada permainan ular tangga bila keputusan yang diambil salah maka siswa harus mengulang dari awal. Hal ini merupakan simulasi di kehidupan nyata, bila tidak melakukan PHBS dengan benar maka tubuh akan menjadi sakit yang akan merugikan diri sendiri (Ma'ruf, 2021). Dari segi pendidikan, permainan ini membantu anak-anak belajar mengikuti aturan ini dapat meningkatkan tingkat konsentrasi anak, Bagi pelajar dan peserta pelatihan, penggunaan permainan ini dapat meningkatkan pendidikan kesehatan dengan merangsang minat dan motivasi pemain (Nakao, 2019).

IV. KESIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diperoleh peningkatan pengetahuan dan sikap siswa. Sebagai besar siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan penyuluhan dan permainan edukasi, dikarenakan materi yang disampaikan merupakan materi yang sesuai kebutuhan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Penyuluhan kesehatan tentang PHBS di sekolah, ini dapat dikembangkan dengan penelitian lanjutan tentang permainan edukasi lainnya sehingga akan memperkaya metode dalam penyuluhan

ke masyarakat. Serta pembuatan alat peraga penyuluhan kesehatan yang dapat digunakan untuk membantu dalam memberikan materi penyuluhan yang sesuai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Jember, kepala sekolah dan guru di SD Glagahwero 2 Jember, yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada siswa SD Glagahwero yang telah berpartisipasi dengan baik pada kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Putri, I.G.A.A.S. *et al.* (2021) 'Potensi Permainan Papan Edukasi Aktif Kutus PHBS Sebagai Modalitas Pencegahan Obesitas Anak', *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), pp. 139–146. Available at: <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.545>.
- Amelia, C. (2009) 'Efektivitas Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bahaya Rokok Siswa Kelas Vii Dan Viii Smp Ma'Arif Nu Tegal Tahun 2010', *skripsi tidak diterbitkan, pskm FIK UNNES*, p. 78.
- Asep Fithri Hilman, Atin Karjatin, F.S.L. (2022) 'TENTANG PHBS MELALUI MEDIA ULAR TANGGA YANG Increasing Knowledge of Elementary Student about PHBS Through Modified', 14(1), pp. 9–15.
- Baranowski, T., Ryan, C. and Lu, A.S. (2019) 'Nutrition Education and Dietary Behavior Change Games : A Scoping Review', 8(3). Available at: <https://doi.org/10.1089/g4h.2018.0070>.
- Daulay, F.A. and Rambe, N.R. (2023) 'Penerapan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Neger 2 Tehoru', *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1, pp. 34–39. Available at: <https://doi.org/10.58835/ijtte.v3i1.196>.
- Firdaus, Y.A. and Yermiandhoko, Y. (2020) 'Pengembangan Media Game Edukasi “ Petualangan SI ISAAC ” Berbasis Android Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar', *Jpgsd*, 8(2), pp. 240–249.
- Gorbanev, I. *et al.* (2018) 'A systematic review of serious games in medical education: quality of evidence and pedagogical strategy', *Medical Education Online*, 23(1). Available at: <https://doi.org/10.1080/10872981.2018.1438718>.
- Hayati Ifroh, R. (2021) 'Pemanfaatan Aplikasi Virtual Meeting dan Permainan Digital pada Webinar Edukasi PHBS Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19', *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), pp. 41–49.
- Ma'ruf, F. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD', *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), pp. 143–147. Available at: <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.68>.
- Marhaeni, N.H., Fitri, I.A. and Fariha, N.F. (2023) 'Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta', *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), pp. 988–997.

Available at: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i4.14772>.

- Marsofely, R.L. and Setiawan, Y. (2023) 'Bagaimana Pembelajaran Edugame Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Mempengaruhi Perubahan Sikap dan Perilaku Siswa?', 7(3), pp. 3468–3476. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3443>.
- Nakao, M. (2019) 'Special series on “effects of board games on health education and promotion” board games as a promising tool for health promotion: A review of recent literature 11 Medical and Health Sciences 1117 Public Health and Health Services 17 Psychology and Cognit', *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1), pp. 3–9.
- Nurhidayati, A. and Hilal, N. (2018) 'Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Phbs Dengan Media Permainan Ular Tangga Dan Ceramah Terhadap Pengetahuan Siswa Sd Negeri Limpakuwus Kabupaten Banyumas Tahun 2017', *Buletin Keslingmas*, 37(3), pp. 332–338. Available at: <https://doi.org/10.31983/keslingmas.v37i3.3897>.
- Prasetyanti, D.K. and Yanuaringsih, G.P. (2019) 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (Phbs) Pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 5(1). Available at: <https://doi.org/10.32660/jurnal.v5i1.335>.
- Rizalni, R.L., Trisnadoli, A. and Zul, M.I. (2019) 'Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluh Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa Smp', *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(2), p. 87. Available at: <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i2.17880>.
- Sharififard, N. *et al.* (2020) 'A music- And game-based oral health education for visually impaired school children; Multilevel analysis of a cluster randomized controlled trial', *BMC Oral Health*, 20(1), pp. 1–9. Available at: <https://doi.org/10.1186/s12903-020-01131-5>.
- Simanjuntak, M. (2020) '1729-Article Text-5173-1-10-20210604', 2(2), pp. 103–112.
- Stock, C. (2022) 'Grand Challenges for Public Health Education and Promotion', *Frontiers in Public Health*, 10(June), pp. 10–13. Available at: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2022.917685>.
- Thakur, H. and Meadors, A.C. (2023) 'Editorial: Insights in public health education and promotion: 2022', *Frontiers in Public Health*, 11. Available at: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2023.1280357>.
- Wati, A. (2021) 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), pp. 68–73. Available at: <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.
- Windawati, R. and Koeswanti, H.D. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 5(2), pp. 1027–1038. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>.