



## Pengaruh Edukasi Menggunakan Media *Game* Edukasi Ular Tangga Terhadap Peningkatan Perilaku Dalam Mengonsumsi Jajanan Sehat

Nur Haliza<sup>1\*</sup>, Sartiah Yusran<sup>2</sup>, Hartati Bahar<sup>3</sup>

<sup>\*1</sup>Jurusan Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat universitas Halu Oleo

Alamat: Jl. HEA Mokodompit, Anduonohu, Kota Kendari

Corresponding : [nurhaliza0484@gmail.com](mailto:nurhaliza0484@gmail.com)

**Abstract.** *The high habit of consuming snacks in the school environment is often not balanced with the ability of students to choose healthy and safe snacks. This condition causes children to be at risk of consuming unhygienic food, containing hazardous materials, and contaminated with microbes that can cause various health problems such as diarrhea, nausea, vomiting, and food poisoning. The purpose of this study was to determine the effect of education using educational game media snakes and ladders on improving behavior in consuming healthy snacks. This study used a Pre-Experimental design through a one group pre-test post-test design approach. Data were collected through questionnaires and educational game media snakes and ladders, then the data were analyzed using a partial test (t-test). The results of the study The partial test results (t-test) showed that the variables of knowledge and attitude had a significance value of 0.000, while the action was 0.001, where all Sig. values <0.05. Thus, it can be concluded that educational game media snakes and ladders have a significant effect on increasing knowledge, forming positive attitudes, and student actions in consuming healthy snacks at SDN 96 Kendari. Educational games have been proven to create an engaging, interactive, and participatory learning environment, thereby increasing student engagement in the learning process.*

**Keywords:** *health education, snakes and ladders educational game, healthy snacks, knowledge, attitudes*

**Abstrak.** Tingginya kebiasaan mengonsumsi jajanan di lingkungan sekolah sering kali tidak diimbangi dengan kemampuan siswa dalam memilih jajanan yang sehat dan aman. Kondisi ini menyebabkan anak berisiko mengonsumsi makanan yang tidak higienis, mengandung bahan berbahaya, serta terkontaminasi mikroba yang dapat menimbulkan berbagai gangguan kesehatan seperti diare, mual, muntah, hingga keracunan pangan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media *game* edukasi ular tangga terhadap peningkatan perilaku dalam mengonsumsi jajanan sehat. Penelitian ini menggunakan desain Pra Eksperimental (Pre-Experimental) melalui pendekatan one group pre test post test design. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan media permainan ular tangga edukatif, kemudian Data dianalisis menggunakan uji parsial (uji t). Hasil penelitian Hasil uji parsial (uji t) menunjukkan bahwa variabel pengetahuan dan sikap memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000, sedangkan tindakan sebesar 0,001, dimana seluruh nilai Sig. < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, pembentukan sikap positif, dan tindakan siswa dalam mengonsumsi jajanan sehat di SDN 96 Kendari. Media permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran

**Kata kunci:** Edukasi Kesehatan, Game Edukasi Ular Tangga, Jajanan Sehat, Pengetahuan, Sikap

### 1. LATAR BELAKANG

Keamanan pangan jajanan anak sekolah menjadi perhatian yang begitu penting karena anak sekolah mengonsumsi jajanan yang dijual di sekitar lingkungan sekolah setiap harinya. Anak sekolah belum memahami bagaimana cara untuk memilih jajanan yang sehat sehingga dapat berakibat buruk pada kesehatannya sendiri. Anak akan membeli jajanan menurut kesukaan mereka sendiri tanpa memikirkan kandungan didalam makanan tersebut (T. T. Lestari & Thisrty, 2021).

Data di Provinsi Sulawesi Tenggara menunjukkan bahwa pada tahun 2020 terdapat 50 kasus keracunan makanan pada anak usia 5–14 tahun, dengan satu kasus meninggal dunia.

Selanjutnya, pada tahun 2021, data BPOM Kendari mencatat 256 kasus keracunan dengan 49 kejadian yang berasal dari 18 fasilitas pelayanan kesehatan, di mana 220 orang mengalami keracunan akibat makanan. Kondisi ini menunjukkan adanya tren peningkatan kasus keracunan pangan di Provinsi Sulawesi Tenggara (Balai POM Kendari, 2021).

Laporan Balai POM Kendari tahun 2024 mencatat 24 kasus keracunan pangan dengan 24 orang terdampak, termasuk 4 anak usia 5 - 14 tahun. Sepanjang tahun 2024, dari 2.177 sampel pangan yang diuji, terdapat 88 sampel (4,04%) yang dinyatakan tidak memenuhi syarat (TMS). Pada aspek pangan jajanan anak sekolah (PJAS), hasil intervensi BPOM Kendari tahun 2024 menunjukkan bahwa dari 699 sampel PJAS yang diperiksa, 55 sampel tidak memenuhi syarat akibat kontaminasi mikroba berbahaya, seperti *Escherichia coli* dan *Salmonella* (Balai POM Kendari, 2024).

Hasil survei awal di SDN 96 Kendari menunjukkan bahwa siswa setiap hari membeli jajanan di kantin yang berada di dalam maupun di luar lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang didukung oleh keberadaan beberapa kantin, baik di area sekolah maupun di sekitar sekolah, memberikan akses yang sangat mudah bagi siswa untuk membeli jajanan setiap hari. Beragam jenis makanan dan minuman yang tersedia belum seluruhnya dapat dipastikan keamanan dan nilai gizinya serta berpotensi mengandung bahan yang kurang baik bagi kesehatan, baik dari segi kandungan maupun cara pengolahan. Kondisi ini menunjukkan bahwa perilaku jajan siswa tidak hanya dipengaruhi oleh faktor individu, tetapi juga sangat didukung oleh lingkungan sekolah yang menyediakan berbagai pilihan jajanan. Selain itu, berdasarkan wawancara dan pemberian pertanyaan kepada 20 siswa, diperoleh hasil bahwa sebanyak 15 siswa (75%) memiliki tingkat pengetahuan yang kurang, sedangkan 5 siswa (25%) memiliki tingkat pengetahuan yang cukup terkait jajanan sehat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi bahwa masih rendahnya pengetahuan, sikap dan tindakan siswa sekolah dasar mengenai jajanan sehat menjadi penyebab utama perilaku konsumsi jajanan yang tidak aman. Diperlukan upaya edukasi yang inovatif dan menarik agar pesan kesehatan dapat tersampaikan secara efektif kepada anak. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui media permainan edukatif ular tangga, karena media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain Pra Eksperimental (Pre-Experimental) melalui pendekatan one group pre test post test design. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa

sekolah dasar mengenai konsumsi jajanan sehat sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa media edukasi permainan ular tangga. Penelitian dilaksanakan di SDN 96 Kendari pada bulan Februari–Maret 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SDN 96 Kendari sebanyak 138 siswa. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan tingkat presisi 5%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 102 responden. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode simple random sampling melalui teknik undian (lottery technique), sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi responden penelitian. Desain penelitian terdiri atas pre test (Q1) untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa sebelum intervensi, pemberian intervensi edukasi kesehatan menggunakan media permainan ular tangga (X), serta post test (Q2) untuk mengetahui perubahan setelah intervensi diberikan.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri atas kuesioner dan media permainan ular tangga edukatif. Kuesioner digunakan untuk mengukur variabel pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa terkait konsumsi jajanan sehat melalui pre test dan post test. Instrumen pengetahuan terdiri atas 10 pertanyaan benar-salah, instrumen sikap menggunakan skala Likert, sedangkan instrumen tindakan menggunakan skala Guttman. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item pertanyaan memiliki nilai  $r$  hitung  $\geq r$  tabel (0,361), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas juga menunjukkan nilai Cronbach's Alpha pada variabel pengetahuan sebesar 0,729, sikap 0,848, dan tindakan 0,816, sehingga seluruh instrumen dinyatakan reliabel. Intervensi dilakukan melalui permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi edukasi tentang jajanan sehat dan dimainkan secara berkelompok. Analisis data menggunakan analisis univariat untuk melihat distribusi frekuensi variabel penelitian dan analisis bivariat untuk mengetahui pengaruh edukasi permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi disertai penjelasan naratif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Hasil

##### 1) Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Siswa SD Negeri 96 Kendari Tahun 2026

Jenis Kelamin	Jumlah (n)	Presentase (%)
Laki-laki	41	40,2
Perempuan	61	59,8

Tabel 1, menunjukkan bahwa dari 102 (100%) responden, jenis kelamin dengan jumlah tertinggi adalah perempuan sebanyak 61 orang (59,8%), sedangkan jumlah

terendah adalah laki-laki sebanyak 41 orang (40,2%).

## 2) Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Tabel 2. Distribusi Responden Berdasarkan Umur Pada Siswa SD Negeri  
96 Kendari Tahun 2026

Umur	Jumlah (n)	Presentase (%)
9 Tahun	29	28,4
10 Tahun	36	35,3
11 Tahun	35	34,3
12 Tahun	1	1,0
13 Tahun	1	1,0

Tabel 2. menunjukkan bahwa dari 102 (100%) responden, kelompok umur dengan jumlah tertinggi adalah 10 tahun sebanyak 36 orang (35,3%), sedangkan kelompok umur dengan persentase terendah adalah 12 tahun sebanyak 1 orang (1,0%) dan 13 tahun sebanyak 1 orang (1,0%).

## 3) Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Kelas Pada Siswa SD Negeri  
96 Kendari Tahun 2026

Kelas	Jumlah (n)	Presentase (%)
IV	51	50,0
V	51	50,0

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa dari 102 (100%) responden, diketahui bahwa jumlah responden pada kelas IV dan kelas V memiliki proporsi yang seimbang, masing-masing sebanyak 51 orang (50%).

## 4) Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan *Game* Edukasi Ular Tangga Jajanan Sehat

Tabel 4. Distribusi Pengetahuan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan edukasi  
Ular Tangga

Pengetahuan	Hasil Intervensi			
	Sebelum		Sesudah	
	N	%	N	%
Cukup	84	82,4	102	100
Kurang	18	17,6	0	0

Tabel 4. menunjukkan bahwa dari 102 responden, pada saat sebelum dilakukan intervensi terdapat 84 responden (82,4%) yang memiliki pengetahuan cukup, dan setelah diberikan intervensi jumlah tersebut meningkat menjadi 102 responden (100%). Sementara itu, responden dengan pengetahuan kurang baik pada saat sebelum intervensi berjumlah 18 responden (17,6%), dan setelah diberikan intervensi mengalami penurunan menjadi 0 responden (0%).

### 5) Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan *Game* Edukasi Ular Tangga Makanan Sehat

Tabel 5. Distribusi Sikap Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan edukasi Ular Tangga

Sikap	Hasil Intervensi			
	Sebelum		Sesudah	
	N	%	N	%
Positif	74	72,5	100	98
Negatif	28	27,5	2	2
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100</b>	<b>102</b>	<b>100</b>

Tabel 5, menunjukkan bahwa dari 102 responden, pada saat sebelum dilakukan intervensi terdapat 74 responden (72,5%) yang memiliki sikap positif, dan setelah diberikan intervensi jumlah tersebut meningkat menjadi 100 responden (98%). Sementara itu, responden dengan sikap negatif pada saat sebelum intervensi berjumlah 28 responden (27,5%), dan setelah diberikan intervensi mengalami penurunan menjadi 2 responden (2%).

### 6) Tindakan Sebelum dan Sesudah diberikan *Game* Edukasi Ular Tangga Makanan Sehat

Tabel 6. Distribusi Tindakan Sebelum dan Sesudah diberikan Permainan Edukasi Ular Tangga

Tindakan	Hasil Intervensi			
	Sebelum		Sesudah	
	N	%	N	%
Baik	88	86,3	102	100
Kurang Baik	14	13,7	0	0
<b>Total</b>	<b>102</b>	<b>100</b>	<b>102</b>	<b>100</b>

Tabel 6, menunjukkan bahwa dari 102 responden, pada saat sebelum dilakukan intervensi terdapat 88 responden (86,3%) yang memiliki tindakan baik, dan setelah diberikan intervensi jumlah tersebut meningkat menjadi 102 responden (100%). Sementara itu, responden dengan tindakan kurang baik pada saat sebelum intervensi berjumlah 14 responden (13,7%), dan setelah diberikan intervensi mengalami penurunan menjadi 0 responden (0%).

### 7) Uji Normalitas Variabel

Tabel 1 Uji Normalitas Data Kolmogorov-Smirnov Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Siswa SDN 96 Kendari

One-Sampel Kolmogorov-Smirnov		
Variabel	Asymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
Pengetahuan	0,127	Normal ( Sig $\geq$ 0,05)
Sikap	0,976	Normal ( Sig $\geq$ 0,05)

Tindakan	0,422	Normal ( Sig $\geq$ 0,05)
----------	-------	---------------------------

Hasil uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov pada tabel menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) untuk variabel pengetahuan sebesar 0,127, variabel sikap sebesar 0,976, dan variabel tindakan sebesar 0,422. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, dimana nilai *p-value* lebih besar dari  $\alpha$  (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel penelitian tersebut berdistribusi normal.

### 8) Uji Heterokedastisitas

Tabel 8. Hasil Uji Heterokedastisitas Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Siswa

Variabel	Sig.	Keterangan
Pengetahuan	0,266	Bebas Heterokedastisitas (sig. > 0,05)
Sikap	0,057	Bebas Heterokedastisitas (sig. > 0,05)
Tindakan	0,068	Bebas Heterokedastisitas (sig. > 0,05)

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi untuk variabel pengetahuan sebesar 0,266, sikap sebesar 0,057, dan tindakan sebesar 0,068. Mengacu pada dasar pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka tidak terjadi gejala heterokedastisitas sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak mengalami heterokedastisitas atau bersifat homogen.

### 9) Uji Multikolinieritas

Tabel 9. Hasil Uji Multikolinieritas Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Siswa

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Pengetahuan	1,000	1,000	Bebas Multikolinieritas (Tolerance > 0,10 dan VIF < 10)
Sikap	1,000	1,000	Bebas Multikolinieritas (Tolerance > 0,10 dan VIF < 10)
Tindakan	1,000	1,000	Bebas Multikolinieritas (Tolerance > 0,10 dan VIF < 10)

Berdasarkan hasil uji multikolinieritas pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai *Tolerance* untuk variabel pengetahuan, sikap, dan tindakan masing-masing sebesar 1,000, serta nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) juga sebesar 1,000. Mengacu pada dasar pengambilan keputusan, jika nilai *Tolerance* > 0,10 dan nilai VIF < 10, maka tidak terjadi multikolinieritas antar variabel independen sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel bebas dari gejala multikolinieritas.

### 10) Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear digunakan untuk mengetahui pengaruh edukasi menggunakan media *game* edukasi ular tangga terhadap pengetahuan, sikap, dan tindakan dalam mengonsumsi makanan sehat, serta untuk melihat arah dan besarnya kontribusi masing-masing variabel independen setelah diberikan intervensi media

edukasi ular tangga. Persamaan regresi beserta hasil analisisnya dapat dilihat sebagai berikut:

$$Y = b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + \epsilon$$

$$Y = 0,655 + 0,346 + 0,331$$

Keterangan :

Y = Mengonsumsi jajanan sehat

X1 = Koefisien Regresi Pengetahuan

X2 = Koefisien Regresi Sikap

X3 = Koefisien Regresi Tindakan

$\epsilon$  = Variabel Error

Berdasarkan hasil persamaan regresi tersebut, dapat diuraikan bahwa:

- Koefisien regresi variabel pengetahuan (X1) sebesar 0,346 yang bernilai positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pengetahuan (edukasi dengan penggunaan media *game* ular tangga jajanan sehat) akan diikuti dengan peningkatan dalam mengonsumsi jajanan sehat sebesar 0,346.
- Koefisien regresi variabel sikap (X2) sebesar 0,331 yang bernilai positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan sikap (edukasi dengan penggunaan media *game* ular tangga jajanan sehat) akan mendorong peningkatan dalam mengonsumsi jajanan sehat sebesar 0,331.
- Koefisien regresi variabel tindakan (X3) sebesar 0,655 yang bernilai positif menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan tindakan (edukasi dengan penggunaan media *game* ular tangga jajanan sehat) akan berkontribusi terhadap peningkatan dalam mengonsumsi jajanan sehat sebesar 0,655.

## 11) Uji Parsial (Uji T)

Tabel 4. 2 Hasil Uji Parsial (Uji T) Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Siswa

Variabel	Sig.	Keterangan
Pengetahuan	0,000	H1 Diterima ( Sig < 0,05 )
Sikap	0,000	H1 Diterima ( Sig < 0,05 )
Tindakan	0,001	H1 Diterima ( Sig < 0,05 )

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai signifikansi variabel pengetahuan sebesar 0,000, sikap sebesar 0,000, dan tindakan sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai signifikansi < 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima.

### b. Pembahasan

Pengetahuan adalah hasil kegiatan ingin tahu manusia tentang apa saja melalui cara-

cara dan dengan alat-alat tertentu. Pengetahuan adalah kumpulan informasi, fakta, keterampilan, dan pemahaman yang diperoleh seseorang melalui pengalaman, pembelajaran, atau penelitian. Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu (Lactona & Cahyono, 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai makanan sehat setelah diberikan edukasi menggunakan media *game* edukasi ular tangga. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, di mana pada *pre-test* sebagian besar siswa masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah hingga cukup. Siswa belum sepenuhnya memahami ciri-ciri makanan sehat, bahaya makanan tidak sehat, serta cara memilih makanan yang aman dikonsumsi. Namun setelah diberikan intervensi, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan yang signifikan, yang menandakan bahwa siswa mulai memahami materi yang diberikan.

Peningkatan pengetahuan yang terjadi dalam penelitian ini tidak terlepas dari efektivitas media yang digunakan, di mana permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Keterlibatan aktif siswa selama proses permainan membuat mereka lebih fokus dan tertarik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, adanya kemauan siswa untuk mengetahui informasi baru serta penyampaian materi yang sederhana dan mudah dipahami juga menjadi faktor pendukung peningkatan pengetahuan. Saraswati, (2025) menyebutkan pemanfaatan media edukasi dapat menstimulasi lebih banyak panca indra sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengingat yang dapat berdampak dengan peningkatan pengetahuan yang lebih optimal.

Sikap adalah suatu reaksi atau respons yang masih tertutup terhadap suatu stimulus atau obyek. Sikap merupakan kesiapan untuk bereaksi terhadap obyek di lingkungan tertentu sebagai suatu penghayatan terhadap obyek (Zai, 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perubahan sikap siswa ke arah yang lebih positif setelah diberikan edukasi menggunakan media *game* edukasi ular tangga. Pada hasil *pre-test*, masih terdapat siswa yang memiliki sikap negatif terhadap pemilihan makanan sehat, seperti kurang memperhatikan kebersihan makanan serta lebih memilih makanan berdasarkan rasa dan harga. Namun setelah diberikan intervensi, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan sikap positif siswa, yang ditandai dengan meningkatnya kesadaran dan kepedulian terhadap pentingnya memilih makanan sehat.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata serta pengaruh yang signifikan setelah pemberian intervensi menggunakan media permainan edukasi. Temuan

ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jamilah & Afifah, 2024) yang menunjukkan hasil analisis rerata sebelum diberikan pendidikan gizi adalah 81,32 poin dan sesudah pendidikan gizi menjadi 88,98 poin. Sementara itu, berdasarkan hasil uji *wilcoxon* menunjukkan nilai  $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$  yang berarti pendidikan gizi pencegahan gastritis dengan media *jenga game* berpengaruh terhadap sikap siswa di SMAN 19 Surabaya.

Tindakan atau peraktek merupakan suatu perbuatan seseorang yang nyata dan dapat diamati (Rosdiana *et al.*, 2023). Tindakan merupakan respon internal setelah adanya pemikiran dan pengetahuan (Manoppo *et al.*, 2022).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan tindakan siswa dalam memilih dan mengonsumsi jajanan sehat setelah diberikan edukasi menggunakan media *game* edukasi ular tangga. Pada tahap *pre-test*, tindakan siswa masih tergolong kurang baik, seperti membeli jajanan tanpa memperhatikan kebersihan, kandungan, serta keamanan makanan. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi, siswa belum mampu menerapkan pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk perilaku nyata. Namun setelah dilakukan intervensi, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan tindakan siswa ke arah yang lebih baik.

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa edukasi kesehatan melalui media *game* edukasi ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa dalam mengonsumsi jajanan sehat di SDN 96 Kendari Tahun 2025. Media permainan edukatif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa serta menggunakan desain penelitian yang lebih komprehensif dengan melibatkan kelompok pembanding agar efektivitas intervensi dapat diketahui secara lebih jelas.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.54832/phj.v4i1.283>
- Ansori, Indah, R., Suwandi, Salsabila, I., & Firmansyah. (2024). *Perilaku Individu Dalam Organisasi*. 2(2).
- Apriliyana, B. A. (2025). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Tentang Jajanan Sehat Pada Siswa. *JURNAL PENGEMBANGAN ILMU DAN PRAKTIK KESEHATAN*, 4(1), 1–14.
- Arifianto, N., Yuniar, C. R., Kusmaningrum, F., & Elzami, A. A. (2024). Tingkat Kepuasan Pelayanan Obat Racikan pada Poli Anak RSUD Dr. Harjono S. Ponorogo. *Clinical, Pharmaceutical, Analytical and Pharmacy Community Journal*, 3(2), 185–191.

<https://journal.um-surabaya.ac.id/CAM/article/view/24453>

- Arifin, R., Fahdhienie, F., & Ariscasari, P. (2022). Analisis Minat Belajar Dan Aktivitas Belajar Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kualitas Belajar Daring Siswa SMP N 2 Trumon Timur Kabupaten Aceh Selatan Tahun 2021. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(3), 75–84.
- Ariza, R., Rustika, & Hermawan, N. S. A. (2025). Efektivitas Media Board Game Dalam Meningkatkan Pengetahuan Sanitasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Medika Malahayati*, 9(2), 214–224.
- Asda, P., & Sekarwati, N. (2023). *Pendidikan Dan Promosi Kesehatan* (Vol. 17). CV. Dewa Publishing.
- Aulia, T., Hermawan, N. S. A., & Rukmana, N. M. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Permainan Tebak Gambar Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa SD. *Jurnal Dunia Kesmas*, 12(4), 135–140.
- Balai POM Kendari. (2021). *Laporan Tahunan Balai POM di Kendari Tahun 2021*.
- Balai POM Kendari. (2024). *Laporan Tahunan Balai POM Kendari 2024*.
- BPOM RI. (2021). Pedoman Pangan Jajanan Anak Sekolah Untuk Pencapaian Gizi Seimbang. In *Jakarta: Penerbar Swadaya. Beard, J. Journal Nutrition American Journal of Nutrition Bertalina. Bobak, dkk. Jakarta: EGC. Briawan, D. Jakarta: EGC. Brody, T. Nutrition Biochemistry. London: Academic Press. Cahya, A* (Vol. 130, Issue 41). [https://standarpangan.pom.go.id/dokumen/pedoman/Buku\\_Pedoman\\_PJAS\\_untuk\\_Pencapaian\\_Gizi\\_Seimbang\\_Pengawas\\_dan-atau\\_Penyuluh\\_.pdf](https://standarpangan.pom.go.id/dokumen/pedoman/Buku_Pedoman_PJAS_untuk_Pencapaian_Gizi_Seimbang_Pengawas_dan-atau_Penyuluh_.pdf)
- Cahyani, D. Y. A. A. (2024). Pengaruh Edukasi Kesehatan Terhadap Pencegahan Penyakit Hepatitis Pada Agregat Remaja. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 10, 246–252.
- Daswito, R., Gunnara, H., Yuhesti, M., Vebyola, A. D., Shella, A., Arfani, A., Saputra, D., Arizki, E. P. F., Aillen, E. A., Maharani, N. E., Sugita, P., Sartika, V. S., & Rahma, Z. N. (2024). Edukasi Kesehatan di Sekolah Menggunakan Metode Permainan Monopoli Kesehatan di SMA Negeri 1 Teluk Sebong. *Segantang Lada: Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 2(1), 19–25. <https://doi.org/10.53579/segantang.v2i1.171>
- Diana, T. M., & Darwis, I. (2021). Pengaruh Game Roda Putar Kesehatan (Rotan) Terhadap Perilaku Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak SD Negeri 20 Kota Bengkulu. *Jurnal Promkes*.
- Fitriani, Lestari, L., Listari, Wahdah, Aprisa, E., Shelli, U., Ramzi, Saputra, A., Rona, Safrina, Amira, Mufida, I., Amelia, R., Hastuti, R., Aswitri, A., Hikmah, N., Noviyanti, & Melin, R. (2022). *Penyuluhan Tentang Pentingnya Memilih Jajanan Sehat Terhadap Pengetahuan Anak di Sekolah Dasar Negeri 04 Tengguli*. 1(1), 26–30.
- Hanifah, H., Sutresna, I., & Lindasari, S. W. (2023). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Kertas Gantung Terhadap Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Jajanan Sehat. *Jurnal Ners*, 7(1), 501–505. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i1.13800>
- Husna, W., Wahyuni, D., & Rusmiati, D. (2022). Efektifitas Media Promosi Kesehatan tentang Pengetahuan Jajanan Sehat pada Siswa Sekolah Dasar Jakarta pusat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 14(2), 255–263. <https://doi.org/10.37012/jik.v14i2.1246>
- Irawan, A., Sarniyati, & Friandi, R. (2022). Hubungan Pengetahuan Dengan Sikap Masyarakat Terhadap Penderita Skizofrenia Di Wilayah Kerja Puskesmas Kumun Tahun 2022. *Prosiding*, 1(2), 705–713.
- Jamilah, N. L., & Afifah, C. A. N. (2024). The Effect of Nutrition Education on Gastritis Prevention Using The Jenga Game Media on Knowledge and Attitudes Pengaruh Pendidikan Gizi Pencegahan Gastritis dengan Media Jenga Game. *Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas*, 5(2), 265–271.
- Kemenkes RI. (2024). Buku Pedoman Keracunan Alami & Non Alami. *Buku Pedoman Keracunan Alami & Non Alami*, 1–145.
- Lactona, I. D., & Cahyono, E. A. (2024). Konsep Pengetahuan ; Revisi Taksonomi Bloom.

- Enfermeria Ciencia*, 2(4), 241–257.
- Lasmada, A. L., Sembiring, F. B., & Ndruru, M. A. (2025). Pemilihan Makanan Sehat terhadap Pengetahuan Anak SD Asisi Katolik Medan. *Jurnal Bersama Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 9–17. <https://doi.org/10.55123/samamas>
- Lestari, R., Fadila, S. P., & Yusriana. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Puzzle Terhadap Pengetahuan dan Tindakan Pencegahan DBD Pada Anak Sekolah. *Jurnal Administrasi Rumah Sakit*, 1(2), 1–8.
- Lestari, T. T., & Thisrty, I. (2021). Pentingnya Makanan Sehat Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Implementa Husada*, 2(4), 4.
- Luthfi, A. H., Khairunnas, Siregar, M. F., & Zakiyuddin. (2021). Pengaruh Edukasi Kesehatan terhadap Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Covid-19 pada Siswa SDN Peunaga Kec. Meureubo Kab. Aceh Barat. *Jurnal Jurmakemas*, 01(02), 97–109. <http://jurnal.utu.ac.id/JURMAKEMAS/article/view/4802>
- Maharani, F. P., & Mahmudiono, T. (2024). Tingkat Pengetahuan mengenai Makanan Sehat pada Anak Sekolah (Studi pada Siswa Kelas V SDN Mojo III Surabaya). *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(3), 6522–6528.
- Mahendra, D., Jaya, I. M. M., & Lumban, A. M. R. (2019). Buku Ajar Promosi Kesehatan. *Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Vokasi UKI*, 1–107.
- Manoppo, Y. Y., Pingkan, W., Kaunang, J., Caroline, G. E., Sumampouw, O. J., & Pertiwi, J. M. (2022). Hubungan Antara Pengetahuan Dan Sikap Dengan Tindakan Pencegahan Covid-19 Pada Tenaga Kesehatan Di Rumah Sakit. 6.
- Mardhiyah, Nur Afni Dinilhaq, Yona Amelia, Adelia Arini, Rully Hidayatullah, & Harmonedi. (2025). Populasi dan Sampel dalam Penelitian Pendidikan: Memahami Perbedaan, Implikasi, dan Strategi Pemilihan yang Tepat. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 208–218. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1670>
- Mardiana, S. S., Kartikasari, F., Rusnoto, & Anas, C. (2022). Hubungan Tingkat Pemahaman dan Sikap terhadap Persepsi Masyarakat Terkait Vaksin Covid-19. *Indonesia Jurnal Perawat*, 7(2), 100–111.
- Marlina, H., Hayana, & Ismainar, H. (2021). Program Edukasi Kesehatan ; Upaya Preventif Terhadap Penularan Covid-19 Di Sma Negeri 2 Siak Hulu Provinsi Riau. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusa Mandiri*, 3(1), 23–28. <https://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/2038/827>
- Marnia. (2025). Hubungan Jenis Makanan, Frekuensi Konsumsi, Jumlah Energi Dan Jumlah Protein Dengan Status Gizi Pada Anak SDN 1 Bonegunu Tahun 2022. *Jurnal Penelitian Sains Dan Kesehatan Avicenna*, 4(1), 17–28. <https://jurnal.itk-avicenna.ac.id/index.php/jkma/article/view/120>
- Maulidina, A. F., Wandu, W., & Rachman, M. Z. (2024). Pengaruh edukasi kesehatan menggunakan board game terhadap pengetahuan dan sikap pemilahan sampah. *Journal of Health Research Science*, 4(02), 232–239. <https://doi.org/10.34305/jhrs.v4i2.1222>
- Meidiawati, Y., Rahayu, A. H., & Monica, R. D. (2024). *Promosi Kesehatan* (Issue August). CV. Gita Lentera.
- Meitha, A. D., Gifari, N., Nadiyah, N., & Angkasa, D. (2022). Pengaruh Pemberian Media “BUJAGI” Terhadap Pengetahuan dan Sikap Mengenai Makanan Makanan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Kerja Dan Produktivitas*, 3(1). <https://doi.org/10.52742/jgkp.v3i2.12791>
- Nepiana, N., Ricko Gunawan, M., Saputra, R., & Oktalia, E. (2023). Penyuluhan kesehatan tentang cermat memilih makanan sehat untuk anak. *JOURNAL OF Public Health Concerns*, 3(2), 64–69. <https://doi.org/10.56922/phc.v3i2.254>
- Nisa, A., Fathullah, D. M., & Salsabila, A. (2023). Edukasi Makanan Sehat dan Bergizi pada Anak Sekolah Menengah Akhir di SMA IT Ar-Rahman Banjarbaru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 480. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v5i1.7557>

- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. PT Rineka Cipta.
- Nuzrina, R., Mardani, D. N., Kuswari, M., Sitoayu, L., & Dewanti, L. P. (2024). *Nutrihocky Board Game meningkatkan pengetahuan dan sikap picky eater pada anak sekolah dasar*. 07(02), 107–120.
- Oktaviani, F. N., Dina Maria Ulfa, & Agung Winarno. (2024). Peran Ilmu Pengetahuan dalam Perkembangan Penelitian Ilmiah. *Jurnal Bintang Manajemen*, 2(4), 141–150. <https://doi.org/10.55606/jubima.v2i4.3435>
- Pakpahan, M., Deborah, S., Susilawaty, A., Tasnim, Mustar, Ramdany, R., Manurung, E. I., Sianturi, E., Sitanggung, M. R. G. T. Y. F., & M, M. (2021). Promosi Kesehatan & Prilaku Kesehatan. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Rachmawati, W. C. (2019). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Wineka Media.
- Rahman, M. F., Prihatina, R. A., & Mardiyah, S. (2021). Faktor Yang Berhubungan Dengan Frekuensi Konsumsi Makanan Jajanan Pada Siswa SMP Mekasari 03 Tambun Selatan, Kabupaten Bekasi Tahun 2021. *Jurnal Ilmiah Gizi Kesehatan*, 10(1), 56–67. <https://journal.thamrin.ac.id/index.php/jigk/article/view/1595>
- Ramadhan, H., Bahar, H., & Erawan, P. E. M. (2017). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Menggunakan Metode Permainan Edukatif Ular Naga Pencegah Diare (Unaped) Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Untuk Pencegahan Kejadian Diare Pada Murid Kelas IV Dan V SDN 19 Mandonga Di Kecamatan Puuwatu Kota. *JURNAL ILMIAH MAHASISWA KESEHATAN MASYARAKAT*, 2(5), 1–9.
- Renamastika, S. N., Yuanta, Y., Puspita, S. D., Selviyanti, E., & Ratri, P. R. (2025). Demonstrasi Game “ Si Gesit ” Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 2351–2362.
- Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2947–2953. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2515>
- Rosdiana, Wirawan, S., Hartika, A. Y., Aji, S. P., Nayoan, C. R., Lina, F., Tarigan, B., Arisanti, D., Trisilawati, R., & Simanjuntak, R. R. (2023). *Penerapan strategi perubahan perilaku*.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Sanggalorang, S., Doda, D. VD, HKapantow, N., & Kesehatan Masyarakat, I. (2024). Penerapan Promosi Kesehatan di RSUD Maria Walanda Maramis Kabupaten Minahasa Utara. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(1), 1340–1347. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jkt/article/view/25296>
- Saraswati, D. E. (2025). Efektivitas Edukasi Kesehatan Berbasis Digital Terhadap Pengetahuan Kesehatan Ibu Hamil Dan Ibu Menyusui. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 6(4), 17824–17831.
- Simamora, A. A., Simamora, F. A., Yasin, K. A., Hasibuan, A. S., Angreni, D., Royhan, A., Kota, D., Di, R., & Padangsidimpunsarjana, K. (2025). *Edukasi Makanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah Dosen Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Universitas Dosen Prodi Kesehatan Masyarakat Fakultas Kesehatan Universitas Aupa Mahasiswa Prodi Keperawatan Program Sarjana Fakultas Kesehatan Univers*. 7(1).
- Soemarti, L., & Kundrat. (2022). Faktor Yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Masyarakat Dalam Pemanfaatan Sampah Domestik Untuk Bahan Baku Pembuatan ( Mol ) Sebagai Upaya Meningkatkan Sanitasi Lingkungan Dalam Mendukung Gerakan Indonesia Bersih. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Supu, L., Rumayomi, E. J., & Fabanyo, R. A. (2024). Edukasi Dan Test Formalin, Zat Pewarna, Dan Boraks (Natrium Tetraborat) Pada Makanan Jajanan Anak Sekolah Dasar Negeri 36 Perumnas Dan Sekolah Dasar Moria Kota Sorong. *JURNAL KREATIVITAS PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PKM)*, 7(1), 368–382.
- Syarifuddin, S., & Khaedar, M. (2022). Pengetahuan dan Sikap Anak Usia Sekolah Tentang

- Pemilihan Makanan Jajanan Sehat di SDI Tamamaung I. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3), 5369–5376.
- Syarifuddin, S., Ponseng, N. A., Latu, S., & Ningsih, N. A. (2022). Edukasi Jajanan Sehat Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 1, 316–320. <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i9.1545>
- Tokan, P. K., Khrispina, O., & Robert, D. (2024). Media Promosi Kesehatan. In *Media Pustaka Indo*.
- Tumurang, M. (2018). Promosi Kesehatan. In *Public Health Journal* (Vol. 8, Issue 2, p. 164). Indomedia Pustaka. [http://repository.poltekkes-manado.ac.id/856/1/BUKU PROMOSI KESEHATAN-MARJES TUMURANG.pdf](http://repository.poltekkes-manado.ac.id/856/1/BUKU_PROMOSI_KESEHATAN-MARJES_TUMURANG.pdf)
- WHO. (2016). *Beban Penyakit Bawaan di Kawasan Asia Tenggara*. [https://www.who.int/publications/i/item/burden-of-foodborne-diseases-in-the-south-east-asia-region#:~:text=Overview&text=175 000 deaths annually.&text=surveillance of foodborne diseases and meeting unique local challenges](https://www.who.int/publications/i/item/burden-of-foodborne-diseases-in-the-south-east-asia-region#:~:text=Overview&text=175%2000%20deaths%20annually.&text=surveillance%20of%20foodborne%20diseases%20and%20meeting%20unique%20local%20challenges)
- WHO. (2024). *Food Safety*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/food-safety>
- Wijayanti, A., Rachmah, S., & Holida, S. S. (2024). *Buku Ajar Pendidikan Kesehatan*. PT Nuansa Fajar Cemerlang Jakarta.
- Winasis. (2019). Penanaman Sikap Anak Usia Dini Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal LP3M*, 5(2), 98–109.
- Yuliati, Baharuddin, A., & Nurlinda, A. (2024). Edukasi Jajanan Sehat Pada Murid SD Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada murid Sekolah Dasar. *Window of Community Dedication Journal*, 05(01), 17–25. <https://doi.org/10.33096/wocd.v5i1.2073>
- Zai, F. (2023). Pengaruh Doa Pagi terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa di Asrama Sekolah Tinggi Teologi Ekumene Jakarta. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 106–113.