

PENDEKATAN GAME BASED LEARNING MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK EDUKASI VAKSINASI PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nur Andani, Sumarmi
Sumarmi

Prodi Keperawatan dan Ners FKIK
Universitas Islam Negri Alauddin
Makasar

Article history

Received : 08/07/2026

Revised : 27/07/2026

Accepted : 30/07/2026

Published : 31/07/2026

*Corresponding email :

nur.andani@uin-alauddin.ac.id

ABSTRAK

Vaksinasi merupakan upaya penting dalam pencegahan penyakit menular pada anak. Namun, pemahaman anak sekolah dasar mengenai manfaat dan pentingnya vaksinasi masih terbatas sehingga diperlukan metode edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang pentingnya vaksinasi melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Kegiatan dilaksanakan di SD Bantinoto Kabupaten Takalar dengan melibatkan 35 siswa sebagai peserta. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan media edukasi, pemberian penjelasan singkat mengenai vaksinasi, pelaksanaan permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pesan kesehatan, serta evaluasi pemahaman siswa setelah kegiatan berlangsung. Setiap kotak pada papan permainan berisi informasi dan pertanyaan yang berkaitan dengan manfaat vaksinasi, pencegahan penyakit, dan perilaku hidup sehat. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran dan terjadi peningkatan pemahaman mengenai pentingnya vaksinasi setelah mengikuti permainan edukatif. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan melalui media ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat menjadi alternatif media promosi kesehatan yang efektif untuk meningkatkan literasi kesehatan dan kesadaran vaksinasi pada anak sekolah dasar..

Kata Kunci : pembelajaran berbasis permainan. Edukasi kesehatan, vaksinasi, anak sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Vaksinasi merupakan salah satu upaya kesehatan masyarakat yang terbukti efektif dalam mencegah berbagai penyakit menular pada anak. Program imunisasi berperan penting dalam menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat penyakit yang dapat dicegah melalui vaksin, seperti campak, difteri, pertusis, dan polio. Organisasi Kesehatan Dunia menegaskan bahwa imunisasi merupakan salah satu intervensi kesehatan paling efektif dan efisien dalam melindungi anak dari penyakit berbahaya serta meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat secara keseluruhan (World Health Organization, 2022). Meskipun demikian, pemahaman masyarakat mengenai

pentingnya vaksinasi masih perlu terus ditingkatkan, termasuk pada kelompok anak usia sekolah dasar yang sedang berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang pesat.

Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok usia yang mulai mampu memahami konsep kesehatan dan pencegahan penyakit. Pada tahap ini, pendidikan kesehatan memiliki peran penting dalam membentuk perilaku hidup sehat sejak dini. Literasi kesehatan yang baik pada anak dapat membantu mereka memahami manfaat tindakan pencegahan penyakit, termasuk vaksinasi, serta mendorong terbentuknya sikap positif terhadap program kesehatan masyarakat (Nutbeam, 2019). Namun,

 <https://doi.org/10.33755/jas>

This is an open access article under the CC BY-SA license



metode penyampaian edukasi kesehatan kepada anak perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka agar informasi yang disampaikan dapat diterima secara optimal. Metode pembelajaran yang monoton dan bersifat ceramah seringkali membuat anak kurang tertarik sehingga pesan edukasi tidak tersampaikan dengan baik.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar adalah pendekatan *Game-Based Learning*. Pendekatan ini memanfaatkan permainan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik (Plass, Homer, & Kinzer, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta kemampuan memahami konsep yang disampaikan (Qian & Clark, 2016).

Permainan tradisional seperti ular tangga dapat dimodifikasi menjadi media edukasi kesehatan yang menarik bagi anak sekolah dasar. Permainan ini memiliki aturan yang sederhana, mudah dipahami, serta memungkinkan penyisipan pesan-pesan edukatif pada setiap kotak permainan. Dalam konteks promosi kesehatan, papan permainan dapat dirancang dengan berbagai informasi mengenai manfaat vaksinasi, jenis penyakit yang dapat dicegah melalui imunisasi, serta perilaku hidup sehat yang perlu diterapkan oleh anak. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya bersifat

informatif tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Hasil observasi awal di SD Bantinoto Kabupaten Takalar, diketahui bahwa sebagian siswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai vaksinasi dan manfaatnya bagi kesehatan. Edukasi kesehatan yang diberikan kepada siswa masih terbatas pada metode ceramah sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media edukasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Game-Based Learning* melalui permainan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran kesehatan. Permainan ini dimodifikasi dengan memasukkan berbagai pesan edukasi mengenai vaksinasi sehingga siswa dapat belajar sambil bermain secara aktif.

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai pentingnya vaksinasi melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan menggunakan media permainan ular tangga edukatif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi promosi kesehatan yang efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan dan kesadaran vaksinasi pada anak sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Bantinoto Kabupaten Takalar dengan melibatkan 35 siswa sekolah dasar sebagai peserta kegiatan. Metode yang



digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan edukasi partisipatif melalui pembelajaran berbasis permainan (Game-Based Learning) menggunakan media permainan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi dengan materi terkait vaksinasi. Metode ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi kesehatan yang diberikan.

Sumber data dalam kegiatan ini berasal dari data primer yang diperoleh secara langsung dari peserta kegiatan. Data dikumpulkan melalui proses observasi selama kegiatan berlangsung serta melalui pengukuran tingkat pengetahuan siswa sebelum dan setelah pelaksanaan edukasi. Instrumen yang digunakan berupa pertanyaan sederhana terkait pemahaman siswa mengenai vaksinasi, manfaat imunisasi, serta penyakit yang dapat dicegah melalui vaksin.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi edukasi tentang vaksinasi, serta perancangan media permainan ular tangga edukatif. Pada tahap ini papan permainan dimodifikasi dengan menambahkan pesan-pesan kesehatan, pertanyaan edukatif, serta informasi singkat mengenai manfaat vaksinasi dan perilaku hidup sehat.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan kegiatan. Kegiatan diawali dengan pemberian edukasi singkat kepada siswa mengenai pengertian vaksinasi, manfaat imunisasi, serta pentingnya menjaga kesehatan untuk mencegah penyakit. Setelah penyampaian materi, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memainkan permainan

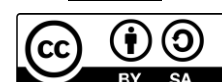
ular tangga edukatif. Setiap kotak pada papan permainan berisi pertanyaan atau informasi yang harus dibaca atau dijawab oleh siswa sebelum melanjutkan permainan. Melalui proses ini siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran sambil bermain.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi melalui permainan. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan jawaban siswa terhadap pertanyaan yang diberikan sebelum dan setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, observasi juga dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi dan antusiasme siswa selama proses permainan berlangsung.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah kegiatan edukasi. Hasil analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan efektivitas penggunaan media permainan ular tangga sebagai sarana edukasi kesehatan mengenai vaksinasi pada anak sekolah dasar. Dengan pendekatan ini diharapkan pesan kesehatan dapat tersampaikan secara lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Bantinoto Kabupaten Takalar dengan melibatkan 35 siswa sekolah dasar sebagai peserta. Kegiatan edukasi dilakukan menggunakan pendekatan Game-Based Learning melalui permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan pesan edukasi mengenai vaksinasi. Selama pelaksanaan kegiatan, siswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti



permainan serta menjawab pertanyaan yang terdapat pada papan permainan.

Pengukuran tingkat pengetahuan siswa dilakukan sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan edukasi untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa mengenai vaksinasi. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah mengikuti kegiatan edukasi melalui permainan ular tangga.

Tabel 1. Tingkat pengetahuan siswa tentang vaksinasi sebelum dan sesudah edukasi

Kategori Pengetahuan	Sebelum Edukasi (n)	Persentase (%)	Sesudah Edukasi (n)	Persentase (%)
Baik	10	28,6	24	68,6
Cukup	15	42,9	8	22,9
Kurang	10	28,6	3	8,6
Total	35	100	35	100

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa sebelum kegiatan edukasi sebagian besar siswa berada pada kategori pengetahuan cukup dan kurang. Setelah pelaksanaan kegiatan, jumlah siswa dengan kategori pengetahuan baik mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Selain itu, jumlah siswa dengan kategori pengetahuan kurang mengalami penurunan. Selain peningkatan pengetahuan, observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih aktif bertanya dan berdiskusi ketika materi edukasi disampaikan melalui permainan dibandingkan dengan metode ceramah. Siswa terlihat lebih mudah memahami informasi terkait manfaat vaksinasi, penyakit yang dapat dicegah melalui imunisasi, serta pentingnya menjaga kesehatan tubuh.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan *Game Based Learning* melalui permainan ular tangga mampu meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar mengenai vaksinasi. Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari bertambahnya jumlah siswa yang berada pada kategori pengetahuan baik setelah mengikuti kegiatan edukasi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat membantu siswa memahami informasi kesehatan secara lebih efektif.

Permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah menerima informasi yang diberikan. Dalam pendekatan *Game-Based Learning*, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain, menjawab pertanyaan, serta berdiskusi dengan teman sekelompok. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari (Plass, Homer, & Kinzer, 2020).

Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media permainan ular tangga dapat menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan kepada anak sekolah dasar. Permainan yang sederhana dan familiar bagi anak memudahkan proses adaptasi sehingga siswa dapat fokus pada pesan edukasi yang disampaikan. Selain itu, penyisipan informasi kesehatan pada setiap kotak permainan memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan secara bertahap selama permainan berlangsung.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan dalam edukasi kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterlibatan peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Qian & Clark, 2016). Dalam konteks promosi kesehatan, penggunaan media edukasi yang inovatif sangat penting untuk meningkatkan literasi kesehatan pada anak. Literasi kesehatan yang baik pada usia sekolah dasar dapat membentuk sikap positif terhadap perilaku hidup sehat, termasuk kesadaran akan pentingnya vaksinasi sebagai upaya pencegahan penyakit (Nutbeam, 2019). Dengan demikian, kegiatan edukasi melalui permainan ular tangga tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa tetapi juga berpotensi membentuk perilaku kesehatan yang lebih baik di masa depan.

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* melalui permainan ular tangga merupakan strategi edukasi kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai vaksinasi. Metode ini dapat digunakan sebagai alternatif media promosi kesehatan di lingkungan sekolah karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh anak

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SD Bantinoto Kabupaten Takalar menunjukkan bahwa pendekatan *Game Based Learning* melalui penggunaan

permainan ular tangga edukatif dapat menjadi media yang efektif dalam menyampaikan edukasi kesehatan kepada anak sekolah dasar. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sehingga siswa lebih mudah memahami informasi yang diberikan.

Pelaksanaan kegiatan dengan melibatkan 35 siswa menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa mengenai pentingnya vaksinasi setelah mengikuti proses edukasi melalui permainan. Selain meningkatkan pengetahuan, kegiatan ini juga mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memahami pesan kesehatan yang terdapat dalam setiap tahapan permainan.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media inovatif dalam promosi kesehatan di lingkungan sekolah. Penggunaan media permainan tidak hanya membantu meningkatkan literasi kesehatan siswa mengenai vaksinasi, tetapi juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak dini mengenai pentingnya pencegahan penyakit melalui imunisasi. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan edukasi kesehatan pada anak sekolah dasar sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi kesehatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru, serta seluruh siswa SD Bantinoto Kabupaten Takalar yang telah memberikan dukungan dan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan izin serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan edukasi kesehatan melalui permainan ular tangga sebagai media pembelajaran interaktif mengenai vaksinasi bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2021). *Pedoman penyelenggaraan imunisasi*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.

Nutbeam, D. (2019). Health literacy as a public health goal: A challenge for contemporary health education and communication strategies. *Health Promotion International*, 34(6), 131–138. <https://doi.org/10.1093/heapro/day079>

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 55(1), 1–13. <https://doi.org/10.1080/00461520.2019.1704724>

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and educational outcomes: A meta-analysis. *Educational Technology & Society*, 19(3), 50–61.

Rahmawati, D., & Yulianti, E. (2021). Penggunaan media permainan dalam pendidikan kesehatan pada anak sekolah dasar. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*,

16(2), 90–97. <https://doi.org/10.14710/jpki.16.2.90-97>

Susilowati, D., & Hidayat, A. (2020). Edukasi kesehatan berbasis permainan untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan pada anak sekolah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 15(1), 45–52.

Widodo, A., & Sari, M. (2022). The effectiveness of educational games in improving health knowledge among elementary school students. *Journal of Health Promotion and Behavior*, 7(2), 85–92.

Prensky, M. (2018). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill Education.

World Health Organization. (2022). *Immunization agenda 2030: A global strategy to leave no one behind*. Geneva: World Health Organization.

Yuniarti, S., & Rahman, F. (2023). Health education through game-based learning to improve children's health literacy. *International Journal of Public Health Science*, 12(3), 1090–1096.

Ardiyanti, R., & Nugroho, H. (2020). Innovative learning media for health promotion among school children. *Journal of Education and Health Promotion*, 9(1), 210–216.

Hidayati, N., & Prasetyo, B. (2021). School-based health education to improve immunization awareness among children. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 10(2), 120–127.