



**EDUKASI KESEHATAN DENGAN PERMAINAN LEGHEZO
(LET'S GO TO THE HEALTH ZONE)
DI SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO**

**Lina Handayani*, Himatul Husna, Elisda Septiyani, Jihan Rizka Syafiya La
Mona, Muamar Afdhal Mahendra, Yusuf Mahdiansyah Ma'ruf, Rahmadhani
Miftakhul Khusna, Widodo Hariyono**

Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

*Corresponding author: linafkm@gmail.com

Received 27 February 2020; Accepted 19 April 2020; Available online 27 April 2020

Abstrak

LEGHEZO merupakan sebuah permainan baru di bidang kesehatan. Di dalamnya, terdapat nama berbagai macam penyakit, informasi bagaimana cara melakukan pencegahan (health card), pesan-pesan spiritual, mental, dan sosial kesehatan yang harus dimiliki seorang anak. Selain itu terdapat beberapa tantangan berupa perintah yang harus dilakukan oleh pemain untuk menambah keseruan dari permainan yang terdapat dalam kartu aksi (action card). Permainan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kesehatan kepada anak-anak dan dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak tentang pentingnya menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Populasi dalam kegiatan ini adalah siswa SD Muhammadiyah Karangbendo, Banguntapan, Bantul. Bermain merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan dan sekitarnya. Hal tersebut sangat bermanfaat bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya.

Kata kunci: Anak, edukasi, LEGHEZO, permainan

Abstract

LEGHEZO is a new game in the field of health. There are various names of diseases, information on how to do prevention (health card), spiritual messages, mental, and social health that must be owned by a child. In addition there are several challenges in the form of commands that must be done by players to add to the excitement of the game contained in the action card. This game aims to provide health education to children and can be implemented in daily life, so that it is expected to increase children's knowledge and awareness about the importance of applying Clean and Healthy Behavior (PHBS) properly and correctly in everyday life. The participant in this activity is students of Primary School of Muhammadiyah Karangbendo, Banguntapan, Bantul. Playing is gaining knowledge about the environment and surroundings among children. It will be very beneficial for children to be able to develop the abilities that exist in themselves.

Keywords: Children, education, LEGHEZO, game

1. PENDAHULUAN

Penyakit menular dan tidak menular adalah masalah kesehatan yang sudah lama terjadi di Indonesia. Penyakit menular dapat terjadi karena meningkatnya frekuensi perjalanan udara, tingkat urbanisasi, dan pertumbuhan masyarakat yang cepat. Sedangkan penyakit tidak menular dapat terjadi karena keturunan maupun pola dan perilaku yang kurang sehat. Secara epidemiologis, penyebarluasan penyakit berbasis lingkungan pada anak sekolah di Indonesia masih tinggi. Penyakit ini bisa ditemukan pada semua golongan umur, tetapi prevalensi terbanyak ditemukan pada anak Taman-Kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD) (Wulanyani, 2013).

Program promosi kesehatan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yaitu pendekatan cara pencegahan penyakit melalui perubahan perilaku seseorang ataupun masyarakat dalam meningkatkan derajat kesehatan. PHBS yang dilakukan pada kehidupan sehari-hari sangat memengaruhi kesehatan, dikarenakan dapat mencegah risiko munculnya penyakit, baik penyakit menular ataupun tidak menular. Penerapan PHBS dapat meningkatkan tingkat kesehatan seseorang ataupun masyarakat. Seseorang yang mempunyai kebiasaan PHBS, lebih kecil untuk berisiko terkena penyakit. Penyakit yang ada kaitannya dengan PHBS antara lain diare, kecacingan, penyakit kulit, Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA), dan Demam Berdarah *Dengue* (DBD) (Sutriyanto *et al.*, 2017).

Masalah perilaku kesehatan pada anak TK dan SD berkaitan dengan kebersihan individu dan lingkungan. Kasus infeksi seperti (DBD) Demam Berdarah *Dengue*, diare, cacingan, dan (ISPA) Infeksi Saluran Pernapasan Akut sebagian besar diakibatkan oleh rendahnya sanitasi dan perilaku tidak sehat. Risiko terbanyak yaitu pada kelompok anak yang memiliki kebiasaan Buang Air Besar (BAB) di sembarang tempat, makan tidak mencuci tangan, dan bermain di tempat yang terkontaminasi telur cacing dengan tidak mengenakan alas kaki. Untuk itu, permasalahan yang harus ditekankan yaitu membentuk perilaku sehat untuk anak sekolah seperti menggosok gigi dengan baik dan benar, kebiasaan mencuci tangan dengan sabun, dan kebersihan individu lainnya di samping kebersihan lingkungan (Wulanyani, 2013).

Pada umumnya, dari berbagai pengembangan teori dapat diambil kesimpulan yaitu usia anak merupakan waktu yang memiliki kecenderungan dengan bermain. Bermain pada dasarnya anak terlibat dalam suatu permainan. Permainan yaitu waktu bermain yang dapat dikaitkan dengan berbagai aturan dan tujuan tertentu, sehingga dapat memberikan hasil berupa kegiatan berupa tindakan. Untuk itu, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu (Nur, 2013).

Untuk meningkatkan pengetahuan anak SD mengenai pencegahan berbagai penyakit harus disertai dengan perubahan perilakunya. Hal-hal yang mendukung proses tersebut yaitu dibutuhkan stimulus yang dapat menumbuhkan sikap anak SD untuk mencegah berbagai penyakit berdasarkan tindakan yang dapat mendorong anak memiliki perilaku sehat di kehidupan sehari-hari. Cara dalam mewujudkan perilaku untuk hidup sehat di lingkungan sekolah dapat dilakukan dengan melakukan penyuluhan kesehatan menggunakan metode yang menarik dan inovatif tanpa mengubah inti dari informasi yang akan disampaikan. Mengenai hal ini, dibutuhkan cara yang dapat menjadikan anak SD lebih akrab dengan materi yang akan dipelajari sehingga anak menjadi semangat belajar dan akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Cara yang dapat digunakan untuk penyuluhan kesehatan salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan edukatif (Ichwan *et al.*, 2016).

Beberapa kegunaan permainan antara lain menyalurkan energi anak yang tertimbun, menyalurkan perasaan yang tersembunyi, mengenalkan anak pada lingkungan sosial baru, belajar patuh pada peraturan, dan mengikuti hukuman jika melakukan pelanggaran, sehingga membantu dalam perkembangan kepribadiannya. Untuk itu, dapat disimpulkan bahwa permainan yang dilakukan, akan otomatis memiliki *output* yang positif bagi anak, yaitu dapat memperkuat motorik anak (Kusmiati dan Sumarno, 2018).

Upaya untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan memerlukan suatu media yang sesuai dengan target tujuan. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dikategorikan menjadi 2, yaitu pemilihan media tradisional dan modern (Labibah, *et al.*, 2015). Media permainan yang dipakai untuk pengabdian kepada masyarakat ini yaitu permainan edukatif yang bernama LEGHEZO (*Let's Go to the Health Zone*). Penyampaian informasi dengan ceramah interaktif dikatakan efektif untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi ceramah yang disertai demonstrasi beserta latihannya dapat meningkatkan pengetahuan anak SD terkait PHBS (Indah *et al.*, 2016). LEGHEZO merupakan sebuah permainan baru di bidang kesehatan yang berbentuk lingkaran berpetak. Di dalamnya terdapat berbagai macam penyakit serta petunjuk bagaimana cara melakukan pencegahan (*health card*) dan terdapat pesan-pesan spiritual, mental, serta sosial kesehatan yang harus dimiliki seorang anak. Selain itu, terdapat beberapa tantangan berupa perintah yang harus dilakukan oleh pemain untuk menambah keseruan dari permainan yang terdapat dalam kartu aksi (*action card*).

Permainan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kesehatan kepada anak sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan permainan, guru akan meminta anak untuk menerapkan PHBS secara baik dan benar (implementatif) di rumah masing-masing dengan memberikan lembar pantauan (berisi perintah **lakukan** dan **jangan lakukan**) yang harus diisi selama 1 minggu dan ditandatangani oleh orang tua. Setelah 1 minggu, lembar pantauan harus diserahkan kembali kepada guru untuk ditandatangani oleh guru dan pada akhir permainan setiap pemain akan diberikan hadiah khusus oleh guru sesuai dengan urutan pemenang dan sebagai apresiasi kepada anak karena telah melakukan penerapan PHBS di rumah selama 1 minggu. Sehingga, media permainan LEGHEZO adalah salah satu metode pemberian informasi melalui salah satu macam permainan di mana permainan yang dilakukan dengan pemberian informasi akan menarik perhatian, serta informasi akan lebih mudah diterima dan pengetahuan akan semakin bertambah (Edi, 2019).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan bersama siswa SD Muhammadiyah Karangbendo, Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak tentang pentingnya menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Hal diharapkan akan dapat mengubah gaya hidup siswa menjadi lebih sehat. Kegiatan ini disusun melalui kesepakatan antara dosen, mahasiswa, kepala sekolah, dan wali kelas SD Muhammadiyah Karangbendo. Metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini yaitu dengan memberikan penyuluhan kesehatan salah satunya berupa permainan edukatif LEGHEZO (*Let's Go to the Health Zone*). Alat-alat permainan:

- a. Papan petak permainan
- b. 1 buah dadu
- c. 4 buah lakon/bidak
- d. 20 lembar *Health Card* (Kartu Sehat)
- e. 5 lembar *Action Card* (Kartu Aksi)
- f. Buku panduan permainan

- g. Form pantauan kesehatan (1 lembar)
- h. Kemasan

Tambahan :

- i. Buku pendukung PHBS dan gizi
- j. CD berisi senam ceria LEGHEZO dan lagu bermain LEGHEZO, serta *prototype game* LEGHEZO.



Gambar 1. Media Permainan LEGHEZO

Langkah-langkah dan peraturan permainan:

- a. Persiapan
 - 1) Papan permainan diletakkan di atas meja yang cukup besar.
 - 2) Kartu sehat dan kartu aksi diletakkan pada kotak yang telah disediakan pada sudut-sudut petak.
 - 3) Setiap pemain diberi 1 buah lakon yang berfungsi sebagai pelaku yang akan berjalan dari petak pertama sampai ke puncak *health zone* (zona sehat).
- b. Permulaan
 - 1) Pemain membuang dadu bergiliran, angka terbanyak bermain terlebih dahulu.
 - 2) Permainan dimulai dari petak *START*.
 - 3) Kemudian lakon-lakon setiap pemain dijalankan bergiliran sesuai dengan angka dadu ke petak-petak menurut urutan angka.
- c. Berhenti pada petak berisi penyakit
 - 1) Apabila lakon pemain berhenti pada petak yang terdapat nama suatu penyakit, tandanya lakon pemain telah terinfeksi penyakit. Sehingga, lakon pemain harus mundur sesuai angka pada tanda panah yang ada pada petak.
 - 2) Ketika pemain sudah mundur pada petak yang ditunjuk, maka pemain akan mendapatkan kartu sehat sesuai warna amplop yang tertera pada petak berisi informasi mengenai penyakit yang menginfeksi dan pencegahan penyakitnya.
 - 3) Setelah pemain mendapatkan kartu sehat, maka pemain harus membacakan informasi yang ada dalam kartu sehat kepada teman-teman yang lainnya.
 - 4) Dengan mendapatkan kartu sehat tandanya pemain telah kebal terhadap penyakit tersebut, sehingga apabila pemain memijak penyakit yang sama maka pemain tidak akan terinfeksi dan dapat melanjutkan petak berikutnya tanpa harus mundur kembali.
 - 5) Kartu sehat sudah menjadi milik dari pemain yang terinfeksi.
- d. Berhenti pada petak penyakit yang sudah pernah dipijak pemain sebelumnya
 - 1) Apabila pemain memijak petak penyakit yang sudah pernah dipijak oleh pemain sebelumnya maka pemain tersebut telah terinfeksi penyakit. Tetapi, pemain tidak bisa mundur pada angka yang tertera pada petak untuk mendapatkan kartu sehat karena kartu sehat sudah dimiliki oleh pemain sebelumnya.

- 2) Sehingga, pemain harus pergi ke puskesmas (di luar petak) untuk dilakukan pengobatan dengan dirawat inap (pemain tidak bermain selama 1 putaran).
 - 3) Setelah dirawat inap selama 1 putaran, maka pemain dapat melanjutkan kembali permainan sesuai petak yang sebelumnya dipijak.
- e. Apabila pemain berhenti pada petak berisi *emoticon* warna merah maka pemain harus membaca pesan yang ada di dalam petak kepada teman-teman lainnya.
 - f. Berhenti pada petak kartu *action* (hiburan)
 - 1) Bagi pemain yang memijak petak berisi kartu *action*, maka pemain harus mengambil 1 dari 5 kartu *action* sesuai dengan nomor yang ia pijak.
 - 2) Kemudian pemain harus memperagakan apa yang diperintahkan di dalam kartu *action*.
 - g. Tangga naik menunjukkan pemain harus menaiki tangga ke petak yang lebih tinggi sesuai yang telah ditunjuk.
 - h. Tangga turun menunjukkan pemain harus turun ke petak yang lebih rendah sesuai yang telah ditunjuk.

Ketentuan Pemenang:

- a. Pilihan 1 → Apabila permainan dilakukan di sekolah dengan pantauan guru dan orang tua.
 - 1) Bagi pemain yang berhasil menyelesaikan permainan sampai ke *health zone* (zona sehat) lebih dahulu, maka pemain tersebut adalah pemenang utama, begitupun seterusnya sampai urutan kelima.
 - 2) Bagi setiap pemain akan diberikan *reward* yang berbeda-beda oleh guru sesuai dengan urutan dalam menyelesaikan permainan sampai ke *health zone* (zona sehat).
 - 3) Setiap pemain akan diberikan *form* pantauan untuk melakukan kegiatan yang terdapat dalam kartu selama 1 minggu di rumah masing-masing pemain yang akan dipantau oleh orang tua dibuktikan dengan adanya paraf orang tua. Setelah 1 minggu, selanjutnya kartu harus diserahkan kepada guru untuk diberikan paraf guru.
- b. Pilihan 2 → Apabila permainan dilakukan di rumah tanpa pantauan guru.
 - 1) Bagi pemain yang berhasil menyelesaikan permainan sampai ke *health zone* (zona sehat) lebih utama maka pemain tersebut adalah pemenangnya.
 - 2) Bagi 4 pemain yang kalah maka setiap pemain akan dihukum dengan mengambil 1 kartu *action* dan meragakannya di depan teman-temannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penyuluhan kesehatan berupa permainan edukatif LEGHEZO (*Let's Go to the Health Zone*) untuk anak di SD Muhammadiyah Karangbendo, Banguntapan, Bantul yang dilaksanakan pada bulan Desember 2019. Dimulai dengan melakukan pengenalan permainannya, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kelompok bermain dan menjalankan permainan. Secara umum dalam pelaksanaan kegiatan tidak ditemukan hambatan atau permasalahan.

Anak usia sekolah merupakan investasi bangsa, dikarenakan mereka adalah generasi penerus bangsa. Kualitas bangsa di masa depan ditentukan dari kualitas anak-anak saat ini. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia harus dilakukan sejak dini, sistematis, dan berkesinambungan. Oleh sebab itu, anak usia sekolah diperlukan pembinaan terkait pengetahuan bagaimana menentukan makanan dan minuman yang sehat di lingkungan sekolah, rumah, ataupun di masyarakat (Dewi *et al.*, 2018).

Kemampuan intelektual anak dengan umur 6 – 12 tahun sudah mampu menerima segala macam pengetahuan baru yang dapat mengembangkan pola berfikir anak. Anak usia ini memiliki minat belajar yang cukup tinggi, disertai dengan ingatan anak yang kuat, dan

kemampuan dalam menangkap serta memahami materi yang diberikan (Hutami dan Dewi, 2019). Cara yang digunakan untuk melakukan edukasi kesehatan terutama Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah metode ceramah, tetapi cara ini mempunyai kekurangan. Salah satu cara yang efektif untuk anak usia SD yaitu dengan memberikan penyuluhan kesehatan berupa permainan edukatif. Hal ini dikarenakan anak usia SD mempunyai koordinasi serta intelektual dalam berinteraksi dengan anak lain. Selain meningkatkan pengetahuan, bermain juga dapat melatih anak dalam bekerja sama dan melatih anak dalam mengenal sebuah peraturan agar menjadi disiplin (Hutami dan Dewi, 2019).

Kegiatan edukasi kesehatan terutama mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) berbasis permainan LEGHEZO (*Let's Go to the Health Zone*) ini menunjukkan bahwa edukasi dengan menggunakan permainan kesehatan pada anak usia SD sangat bermanfaat dan lebih efektif daripada penyuluhan tanpa media, karena dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kesadaran anak secara signifikan (Hutami dan Dewi, 2019).

Penerapan PHBS sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. PHBS ini akan sangat memengaruhi derajat kesehatan pada masyarakat. Banyak penyakit yang dapat dicegah, di antaranya yaitu munculnya penyakit yang diakibatkan oleh bakteri dan juga penyakit seperti diare, jantung, paru, hipertensi, obesitas, serta penyakit infeksi menular lainnya. Penyakit-penyakit tersebut dapat dicegah dengan menerapkan PHBS yang dimulai dari anak usia SD dalam kehidupan sehari-hari (Layya dan Imran, 2016).

Bermain adalah sarana anak untuk belajar kenal dengan lingkungan dan menjadi kebutuhan yang mendasar bagi anak, khususnya untuk anak usia SD. Dengan bermain, anak dapat memenuhi semua aspek kebutuhan perkembangan kognitif, afektif, sosial, emosi, motorik, dan bahasa. Bermain memiliki nilai yang penting untuk perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial anak, serta bermanfaat sebagai pemicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indera, terapi, dan melakukan penemuan (Pratiwi, 2017). Saat ini, dengan berbagai macam bentuk permainan tentu sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas tingkat belajar siswa sebelum penyampaian inti materi. Hal ini dikarenakan bermain memiliki peran penting untuk pembelajaran (Ardiansyah dan Hartati, 2014).

LEGHEZO adalah sebuah permainan baru di bidang kesehatan yang berbentuk lingkaran berpetak, didalamnya terdapat berbagai macam penyakit serta informasi bagaimana cara melakukan pencegahan (*health card*) dan terdapat pesan-pesan spiritual, mental dan sosial kesehatan yang harus dimiliki seorang anak. Selain itu terdapat beberapa tantangan berupa perintah yang harus dilakukan oleh pemain untuk menambah keseruan dari permainan yang terdapat dalam kartu aksi (*action card*). Permainan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kesehatan kepada anak-anak sehingga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Setelah melakukan permainan, guru akan meminta anak untuk menerapkan PHBS secara baik dan benar (implementatif) di rumah masing-masing dengan memberikan lembar pantauan (berisi perintah **lakukan** dan **jangan lakukan**) yang harus diisi selama 1 minggu dan ditandatangani oleh orang tua. Setelah 1 minggu, lembar pantauan harus diserahkan kembali kepada guru untuk ditandatangani oleh guru dan pada akhir permainan setiap pemain akan diberikan hadiah khusus oleh guru sesuai dengan urutan pemenang dan sebagai apresiasi kepada anak karena telah melakukan penerapan PHBS di rumah selama 1 minggu.

Menurut Notoatmodjo (2015), pengetahuan adalah hasil dari panca indera seseorang atau hasil dari pengetahuan seseorang sesudah melaksanakan penginderaan dengan suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera seseorang, yaitu indera penglihatan,

penciuman, rasa, dan raba. Mayoritas pengetahuan manusia didapatkan melalui mata dan telinga. Saat memainkan LEGHEZO yang mayoritas memakai mata dan telinga, di mana dalam bermain anak melihat gambar dan membaca informasi yang terdapat dalam media LEGHEZO, kemudian anak yang lain mendengarkan pernyataan yang dikeluarkan dan memperhatikan penjelasannya. Pemakaian media dalam permainan ini menjadikan anak mudah dalam memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, yaitu belajar disertai dengan bermain (Handayani *et al.*,2018).

Pengetahuan didapatkan dari mayoritas oleh indra penglihatan sebesar 30% dan indra pendengaran sebesar 10% (Hutami dan Dewi, 2019). Waktu memainkan permainan LEGHEZO, indra yang dipakai selain mata adalah telinga. Semua panca indra adalah jalur penerimaan informasi ke otak. Semakin banyak indra yang dipakai untuk menyampaikan informasi, maka akan semakin besar informasi yang diperoleh dan disimpan. Dalam permainan ini, anak membaca pertanyaan atau perintah dan melihat gambar yang terdapat di dalamnya serta menjawab pertanyaan sesuai perintah. Kegiatan ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga dapat memudahkan anak dalam mencerna materi dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

Kemampuan seseorang untuk mengingat informasi penting akan dapat meningkat jika seseorang tersebut mempelajari materi dengan metode tertulis (bacaan), karena dengan membaca kemampuan mengingat akan meningkat 72% sesudah 3 jam (Afifah, 2011, *dalam* Hutami, 2019). Dalam permainan LEGHEZO ini responden akan mendapatkan informasi mengenai penyakit yang menginfeksi dan pencegahan penyakitnya dari kartu-kartu informasi, sehingga akan meningkatkan kemampuan mengingat dan sebagai tambahan ilmu responden terhadap informasi yang berhubungan tentang kesehatan. Permainan ini dilakukan dalam kelompok kecil terdiri dari 4 pemain sehingga informasi dapat mudah diterima satu sama lain, dibandingkan dengan metode ceramah yang biasa dilakukan. Maka, metode permainan LEGHEZO ini lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah, sebab permainan ini berpotensi dan dapat digunakan sebagai alternatif media edukasi kesehatan melalui cara yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Selain itu, metode permainan LEGHEZO merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif di mana memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan interaksi dan aktif dalam berpartisipasi selama intervensi berlangsung dibandingkan dengan metode ceramah yang hanya memusatkan perhatian anak sepenuhnya kepada penyuluh, sehingga yang aktif hanya penyuluh sedangkan responden hanya tunduk mendengarkan penjelasan yang dipaparkan. Hal tersebut tidak memberikan akses bagi mereka untuk berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya dalam mengolah materi yang didapatkan (Sara, 2016). Untuk itu, metode pendidikan dengan simulasi permainan LEGHEZO ini lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap responden.



Gambar 2. Pelaksanaan Edukasi Kesehatan Berupa Permainan LEGHEZO



Gambar 3. Praktik Permainan LEGHEZO

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi selama melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Muhammadiyah Karangbendo, Banguntapan, Bantul dapat disimpulkan bahwa dengan permainan LEGHEZO, anak akan mendapatkan informasi mengenai penyakit yang menginfeksi dan pencegahannya dari kartu-kartu informasi, sehingga akan meningkatkan kemampuan mengingat dan sebagai tambahan ilmu anak terhadap informasi yang berhubungan tentang kesehatan. Dengan demikian bermain merupakan sarana bagi anak untuk mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan dan sekitarnya yang kemudian hal tersebut akan sangat bermanfaat bagi anak untuk dapat mengembangkan kemampuan yang ada dalam dirinya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Diucapkan terima kasih kepada LPPM UAD yang telah mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, F. dan Hartati, S. C. Y. 2014. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 2(3). Pp. 671–674.
- Dewi, Nikmah Utami, Diah Ayu Hartini, Yusma Indah Jayadi, A. R. 2018. Peningkatan Pengetahuan Gizi melalui Permainan. *Kesehatan Tadulako*. 4(1). Pp. 1–56.
- Edi, M. T. 2019. Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja. *Endurance : Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*. 4(1). Pp. 442–448.
- Handayani, I., Lubis, Z. dan Aritinang, E. Y. 2018. Pengaruh Penyuluhan dengan Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan tentang Buah dan Sayur pada Siswa MTS-S Almanar Kecamatan Hamparan Perak. *Penel Dosen Prodi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara*. 3(1). Pp. 115–123.
- Hutami, A. R. dan Dewi, N. M. 2019. Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*. 1(2). Pp. 72–78.
- Ichwan, M., Yuniar, N. dan Erawan, P. E. 2016. Efektivitas Metode Permainan Edukatif

- Papeda terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan untuk Pencegahan Kejadian Diare pada Murid Kelas V SDN 14 Poasia di Kecamatan Poasia Kota Kendari Tahun 2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat Unsyiah*. 1(3). Pp. 1–8.
- Indah, Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti, R. W. 2016. Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo Game Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Berita Kedokteran Masyarakat*. 32(9). Pp. 317–322.
- Kusmiati, A. M. dan Sumarno, G. 2018. Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak di SDN Margawatu II Garut Kota. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*. 1(2). P. 17. Doi: 10.17509/Tegar.V1i2.11934.
- Labibah, Ani, Arlina Nurhapsari, R. M. 2015. Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak. *Medali Dental Intelektual*, 2(1). Pp. 1–4.
- Layya, Imran, N. 2016. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) dalam Tatanan Rumah Tangga Berbasis Kerusakan Akibat Tsunami di Wilayah Kota Banda Aceh. *J Urnal Ilmu Kebencanaan (JIKA)*. 1(3). Pp. 19–26.
- Nur, H. 2013. Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Pendidikan Karakter*. 3(1). Pp. 87–94.
- Pratiwi, W. 2017. Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Journal Manajemen Pendidikan Islam*. 5(2). Pp. 106–117.
- Sara, P. 2016. Efektifitas Metode Pendidikan Kesehatan dengan Simulasi Permainan Ular Tangga terhadap Perubahan Sikap tentang Kesehatan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah di SDN 03 Singkawang Tengah.
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S. dan Wijaya, M. 2017. Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Pada Siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*. 1(4). Pp. 193–200. Doi: 10.24198/Jsk.V1i4.12828.
- Wulanyani, N. M. S. 2013. Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga. *Psikologi*. 40(2). Pp. 181–192.