



## Implementasi Gerakan GEMPAS (Gemar Pangan Aman, bergizi dan Sehat) di Sekolah Dasar

*Implementation of the GEMPAS (Safe, Nutritious, and Healthy Food Enthusiast Movement)  
Program in Elementary Schools*

Ulfah Najamuddin<sup>1</sup>, Laksmi Tri Sasmita<sup>1</sup>, Indra Fajarwati Ibnu<sup>2</sup>, St. Fadliyah Syiami<sup>1</sup>, Dhini  
Rezky Lestari<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Ilmu Gizi, Departemen Gizi, Universitas Hasanuddin, Makassar, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Ilmu Kesehatan Masyarakat, Departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku, Universitas Hasanuddin,  
Makassar, Indonesia

\*Email Korespondensi: [ulfahnajamuddin@unhas.ac.id](mailto:ulfahnajamuddin@unhas.ac.id)

### Abstrak

Rendahnya konsumsi sayur dan buah serta kurangnya pengetahuan gizi pada anak usia sekolah di SDN 35 Bontosunggu menjadi masalah utama yang melatarbelakangi program GEMPAS (Gemar Pangan, Aman, bergizi dan Sehat). Program ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan praktik konsumsi sayur dan buah melalui pendekatan gamifikasi, khususnya menggunakan permainan ular tangga dan kartu bergambar (flash cards). Melibatkan siswa kelas IV, V, dan VI, guru, serta orang tua siswa, program ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendorong kebiasaan makan sehat. Orang tua siswa diberikan pelatihan untuk menyajikan makanan bergizi di rumah, sementara guru dibekali pengetahuan untuk mengintegrasikan materi gizi ke dalam pembelajaran melalui pendekatan gamifikasi menggunakan permainan ular tangga dan flash cards. Selain itu, program ini juga mencakup pengadaan kebun sekolah, agar siswa dapat belajar langsung mengenai sayuran dan buah-buahan. Hasil evaluasi menggunakan pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan gizi siswa, dengan rata-rata skor meningkat dari 56,90% menjadi 80,00% Uji paired t-test juga menunjukkan peningkatan signifikan pada pengetahuan guru dan orang tua ( $p < 0.05$ ). Selain itu, terdapat antusiasme yang tinggi dari orang tua siswa dan guru dalam mendukung program ini. Dengan demikian, program ini berhasil menciptakan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam upaya meningkatkan status gizi anak. Dapat disimpulkan bahwa program GEMPAS efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman warga sekolah terhadap pentingnya perbaikan gizi pada anak sekolah, serta meningkatkan kapasitas sekolah untuk pelaksanaan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Anak Sekolah; Gamifikasi; Sekolah Dasar; Edukasi Pangan.

### Abstract

The low intake of fruits and vegetables, coupled with insufficient nutritional knowledge among primary school children at SDN 35 Bontosunggu, constitutes a primary concern underpinning the GEMPAS (Safe, Nutritious, and Healthy Food Enthusiast Movement) program. This intervention aimed to enhance both the knowledge and practices related to fruit and vegetable consumption through a gamified approach, specifically employing snake and ladder games and flash cards. The program fostered a conducive learning environment to promote healthy eating habits by engaging students in grades IV, V, and VI, along with their teachers and parents. Parents received training on preparing nutritious meals at home, while teachers were equipped with the knowledge to integrate nutritional concepts into their pedagogy via the gamification methods. Furthermore, the program incorporated establishing a school garden to provide students with direct experiential learning regarding fruits and vegetables. Evaluation employing pre- and post-test assessments demonstrated a statistically significant improvement in students' nutritional knowledge, with mean scores increasing from 56.90% to 80.00%. Paired t-tests also revealed significant gains in the nutritional knowledge of teachers and parents ( $p < 0.05$ ). Moreover, a high level of enthusiasm was observed among parents and teachers in supporting the program. Consequently, this initiative successfully established a synergistic relationship between the school, families, and the community to improve children's nutritional status. It can be concluded that the GEMPAS program effectively enhances the nutritional knowledge and understanding of the school community concerning the importance of improving child nutrition and strengthening the school's capacity for sustainable implementation.

**Keywords:** School aged children; Gamification; Primary School; Food education

**Pesan Utama:**

- Tujuan utama GEMPAS adalah meningkatkan pengetahuan dan praktik konsumsi sayur dan buah pada anak usia sekolah melalui pendekatan gamifikasi.
- Pelibatan aktif berbagai pihak, yaitu siswa, guru, dan orang tua, menjadi kunci dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kebiasaan makan sehat.
- Orang tua dan guru dibekali pelatihan untuk memperkuat peran mereka dalam menyediakan makanan bergizi di rumah dan mengintegrasikan materi gizi dalam pembelajaran
- Pengadaan kebun sekolah menjadi media edukatif agar siswa belajar langsung tentang pentingnya konsumsi sayur dan buah.
- Program ini berhasil menciptakan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat serta meningkatkan kapasitas sekolah untuk melaksanakan program gizi secara berkelanjutan.



Copyright (c) 2025 Authors.

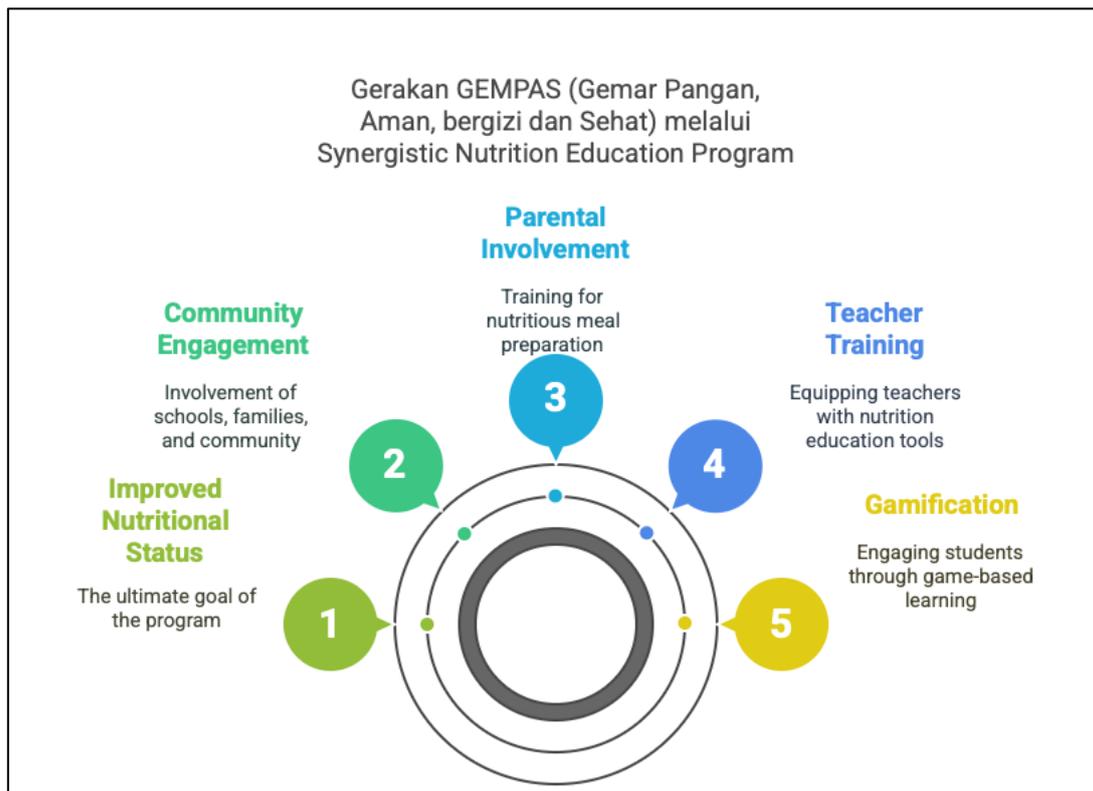
Received: 10 April 2025  
Accepted: 22 April 2025

DOI: <https://doi.org/10.56303/jppmi.v4i1.353>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

**GRAPHICAL ABSTRACT**



**PENDAHULUAN**

Anak usia sekolah merupakan kelompok yang rentan terhadap masalah gizi. Status gizi mereka menjadi faktor penting yang menunjang kemampuan kognitif dan kesehatan secara keseluruhan (Pahlevi , 2012).

Kabupaten Bulukumba, berdasarkan laporan Penilaian Status Gizi (PSG) Tahun 2015, termasuk dalam kategori kabupaten fokus penanganan masalah gizi karena memiliki karakteristik gizi akut kronis (Rahmawati dan Marfuah, 2016). Laporan Dinas Kesehatan Kabupaten Bulukumba Tahun 2023 menunjukkan beberapa permasalahan gizi pada anak usia sekolah di wilayah tersebut, termasuk prevalensi stunting yang tinggi (28,2%). Hal ini berarti hampir 3 dari 10 anak usia sekolah di Bulukumba mengalami stunting. Kecamatan Gantarang memiliki kasus stunting tertinggi di antara 10 kecamatan di Kabupaten Bulukumba (Najamuddin, dkk. 2018). Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018 mengungkap pola konsumsi makanan dan aktivitas fisik serta prevalensi kekurangan gizi pada anak di Kabupaten Bulukumba yang memprihatinkan. Hasil penelitian kami sebelumnya (Najamuddin, 2018) menunjukkan bahwa 96,3% anak usia 10 tahun ke atas di Kabupaten Bulukumba mengalami kekurangan konsumsi sayur dan buah, dengan hanya 3,7% yang cukup konsumsi sayur dan buah. Konsumsi makanan berisiko yang tinggi di Kabupaten Bulukumba adalah bumbu penyedap (93,0%) dan makanan manis (73,8%). Prevalensi gizi kurang pada anak di Kabupaten Bulukumba pada tahun 2018 mencapai 21,7% (10,2% pada anak laki-laki dan 11,5% pada anak perempuan). Sementara itu, prevalensi gizi lebih mencapai 14,6% (7,2% pada anak laki-laki dan 7,4% pada anak perempuan).

Berdasarkan data BPS Kabupaten Bulukumba Tahun 2020 (BPS, 2021), terdapat beberapa indikator kesehatan dan pendidikan yang masih tertinggal dibandingkan dengan rata-rata Provinsi Sulawesi Selatan. Kabupaten Bulukumba menunjukkan performa di bawah rata-rata provinsi Sulawesi Selatan dalam berbagai indikator penting seperti indeks kesehatan (71,43 vs 76,3%), indeks pendidikan (56,39 vs 60,79), angka harapan hidup (66,43 vs 69,6), dan indeks pembangunan manusia (IPM) (65,24 vs 68,49). Fakta ini menunjukkan perlunya upaya serius untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat di Kabupaten Bulukumba, khususnya di bidang kesehatan dan pendidikan.

Penelitian terdahulu kami di SDN 35 Bonto Sunggu Tahun 2018, Kecamatan Gantarang menunjukkan bahwa prevalensi gizi kurang dan stunting pada anak usia sekolah mencapai 41,2%, dengan 30,2% siswa mengalami gizi kurang. Konsumsi sayur dan buah pada siswa masih rendah (hanya 45,7% yang memenuhi konsumsi minimal 5 porsi per hari) dan banyak anak yang tidak mendapatkan sarapan pagi bergizi. Faktor penyebabnya termasuk kurangnya pengetahuan tentang gizi seimbang dan kebiasaan makan yang tidak sehat. Faktor risiko seperti kemiskinan, pengetahuan gizi yang kurang, dan sanitasi yang buruk juga berkontribusi pada masalah ini. Dampaknya bisa berupa gangguan pertumbuhan, penurunan daya tahan tubuh, dan stunting permanen (7).

Berdasarkan skala prioritas masalah, faktor yang akan dijadikan target utama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra adalah melakukan pembinaan perilaku pola gizi seimbang berbasis sekolah melalui sebuah program gerakan GEMPAS (Gemar Pangan Aman, Bergizi dan Sehat) karena melalui sekolah akan terbuka peluang untuk menjangkau siswa dalam jumlah yang besar dan melalui interaksi guru-siswa-orang tua maka upaya berbasis sekolah berpeluang untuk memberi hasil yang efektif untuk membudayakan gaya hidup sehat. Usia sekolah dasar sendiri merupakan pondasi dari proses pembelajaran di mana siswa sedang mempelajari dan membentuk norma baru termasuk pengenalan dan pembelajaran gaya hidup dan perilaku hidup sehat dan bersih. Meningkatkan pengetahuan anak tentang pilihan makanan sehat membutuhkan pendekatan yang menarik dan multi-faceted (beragam aspek). Menurut Adiba, et al (2020), salah satu media efektif yang dapat digunakan dalam proses menyampaikan suatu informasi terutama pada anak sekolah adalah menggunakan media permainan. Edukasi melalui gamifikasi terbukti efektif dalam peningkatan pengetahuan siswa (Andriani, 2020). Metode gamifikasi, yakni edukasi menggunakan media permainan seperti permainan Ular tangga dan Flash Card mengajarkan siswa tentang kelompok makanan, diet seimbang, dan pilihan sehat yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi siswa. Permainan ini diharapkan dapat menyederhanakan konsep gizi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Selain menggunakan strategi gamifikasi,

pembelajaran berbasis pengalaman juga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan perilaku.. Gerakan GEMPAS bertujuan untuk mencegah dampak negatif dari praktek gizi seimbang yang kurang dengan meningkatkan pengetahuan dan kebiasaan anak dalam memilih dan mengonsumsi makanan yang aman, bergizi dan sehat melalui gamifikasi dan pengadaan kebun sekolah.

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SDN 35 Bontosunggu, Kecamatan Gantarang, Kabupaten Bulukumba, dengan fokus pada program GEMPAS (Gemar Pangan, Aman, bergizi dan Sehat). Program ini dirancang dalam lima tahap kegiatan yang saling berkesinambungan:

1. Pengembangan Instrumen Gamifikasi: Tahap ini melibatkan perancangan dan pembuatan instrumen edukasi berbasis permainan, seperti ular tangga dan kartu bergambar (flash cards), yang disesuaikan dengan materi pangan aman, bergizi, dan sehat.
2. Sosialisasi Kegiatan kepada Mitra: Sebelum pelaksanaan program, dilakukan sosialisasi kepada pihak sekolah, guru, dan orang tua siswa untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan tahapan kegiatan GEMPAS.
3. Pengembangan Kapasitas Guru dan Orang Tua: Dilaksanakan workshop yang diikuti oleh 10 guru SDN 35 Bontosunggu dan 20 perwakilan orang tua siswa kelas IV, V, dan VI. Guru yang terlibat adalah guru kelas IV, V, dan VI yang ditunjuk oleh pihak sekolah. Orang tua siswa yang berpartisipasi adalah, perwakilan yang dipilih oleh pihak sekolah atau sukarela dari setiap kelas. Jumlah partisipan dalam pelatihan guru dan orang tua adalah 10 guru dan 20 orang tua. Workshop ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memberikan edukasi pangan dan gizi kepada anak usia sekolah menggunakan model gamifikasi.
4. Edukasi Gizi kepada Siswa: Siswa kelas IV, V, dan VI (50 Siswa) mengikuti kegiatan edukasi gizi mengenai pangan aman, bergizi, dan sehat melalui permainan ular tangga dan kartu bergambar yang telah dirancang.
5. Pengadaan Kebun Sekolah: Memanfaatkan lahan kosong seluas 4 x 2 meter persegi di area sekolah, dibuatlah kebun sekolah yang ditanami berbagai jenis sayur dan buah lokal Kabupaten Bulukumba. Kebun ini berfungsi sebagai media pembelajaran langsung bagi siswa tentang sumber pangan sehat.

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, dilakukan evaluasi kegiatan pada tahap 3 dan 4. Pengetahuan peserta (guru, orang tua, dan siswa) diukur melalui pre-test dan post-test menggunakan kuesioner yang terdiri dari 13 pertanyaan pilihan ganda dan benar-salah. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS versi 28. Uji paired t-test digunakan untuk menganalisis perbedaan skor pengetahuan guru dan orang tua, sedangkan uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis perbedaan skor pengetahuan siswa. Kegiatan dilaksanakan selama periode Juli hingga Desember 2024.



Gambar 1 Bagan Alur Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan GEMPAS ini menasar anak sekolah, guru, dan orang tua siswa di SDN 35 Bontosunggu, bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dalam menerapkan pola konsumsi makanan yang sehat, bergizi, dan aman di lingkungan sekolah. Hasil edukasi melalui talkshow menunjukkan terdapat peningkatan pengetahuan yang bermakna pada peserta edukasi di SDN 35 Bontosunggu (Tabel 1), berdasarkan uji perbedaan pre-tes dan post-test pengetahuan guru yang menunjukkan selisih rerata skor pengetahuan sebesar 17% ( $p=0.000$ ). Gambar 2 menunjukkan perubahan jumlah jawaban yang benar meningkat pada 100% pertanyaan setelah edukasi dilakukan. Berdasarkan gambar tersebut, terlihat adanya peningkatan proporsi peserta yang memberikan jawaban benar pada post-test hampir di setiap pertanyaan. Hal ini menunjukkan edukasi gizi dalam bentuk permainan interaktif dapat meningkatkan pengetahuan peserta tentang materi pola konsumsi makanan yang sehat, bergizi, dan aman. Hasil yang diperoleh sejalan dengan pengabdian yang dilakukan oleh (Oktaviasari et al., 2021) bahwa Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, telah terbukti menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Efektivitas dan daya tarik desain gamifikasi sebagai bahan ajar dalam bentuk teori maupun praktek telah menunjukkan kategori sangat baik yang berarti desain pembelajaran tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran (Panis et al, 2020). Pengembangan media berbasis game juga dilakukan oleh Hakim et al, (2015) dengan menyatakan suatu simpulan bahwa perangkat variasi kartu kuartet sangat baik digunakan untuk evaluasi pembelajaran ekonomi pada siswa kelas X SMA, dimana peserta didik merasa lebih santai dan menyenangkan serta media tersebut dapat meningkatkan motivasi peserta didik.

Dengan mengintegrasikan unsur-unsur menyenangkan seperti poin, level, dan tantangan, gamifikasi berhasil merangsang motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui mekanisme permainan, siswa diajak untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan berkesan. Model Gamifikasi yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah Model playercentric. Menurut Priyambadha, B., Pradana, F., & Bachtiar, F. (2020), Model ini memungkinkan perancang menyesuaikan gameplay ke individu dengan gaya bermain tertentu yang menentukan kebutuhan, preferensi, dan motivasi pemain (Magerko et al, 2008). Dengan menyesuaikan berbagai fitur permainan dengan tipe atau gaya bermain dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi bermain (Birk et al, 2015), dan keberhasilan dalam bermain (Orji et al, 2013). Sebagai contoh pada e-learning yang memiliki gameplay yang disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa, hal ini dapat membawa hasil belajar yang lebih baik (Andriani 2023).

Salah satu materi dalam permainan edukasi ini adalah Materi tentang makanan jajanan yang sehat dan aman. Makanan jajanan memegang peranan yang cukup penting dalam memberikan asupan energi dan zat gizi lain bagi anak-anak usia sekolah (Syarifuddin et al., 2023). Kegiatan ini mensosialisasikan indikator dan jenis jajanan sehat bergizi, cara pengolahan, serta pemilihan bahan yang terjangkau namun bergizi. Hal ini dilakukan agar anak mampu memilih jenis jajanan yang sehat dan aman sehingga mampu meningkatkan pola konsumsi makanan yang sehat, bergizi, dan aman. Adapun hasil pengukuran pre-test dan post-test pengetahuan peserta terkait materi yang diberikan, dapat dilihat pada Gambar 2.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor jawaban peserta. Distribusi jawaban menunjukkan bahwa pengetahuan awal peserta sudah cukup baik, karena sebagian besar peserta menjawab benar pada pre-test dan post-test. Uji paired-t test menunjukkan  $p\text{-value} < 0,05$ , yang mengindikasikan peningkatan pengetahuan yang signifikan pada orang tua dan guru. Pada siswa,  $p\text{-value}$  adalah 0,055, yang belum memenuhi syarat signifikansi ( $p < 0,05$ ). Namun, terdapat tren peningkatan pengetahuan (lihat Gambar 4) yang terjadi pada peserta di SDN 35 Bontosunggu. Secara umum, siswa telah menjawab pertanyaan dengan cukup baik, yang menyebabkan perbedaan antara pre-test dan post-test tidak terlalu signifikan. Oleh karena itu, materi yang diberikan lebih berfungsi sebagai penguatan dari pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.

Peningkatan pengetahuan siswa tentang jajanan sehat memiliki potensi besar untuk mengubah perilaku mereka dalam memilih makanan. Semakin memahami nilai gizi suatu makanan, siswa cenderung memilih opsi yang lebih sehat seperti buah, sayur, dan produk olahan susu. Kesadaran akan pentingnya kesehatan pun meningkat, mendorong mereka untuk mengonsumsi makanan bergizi demi menunjang aktivitas belajar dan pertumbuhan. Dengan demikian, pola makan siswa berpotensi berubah ke arah yang lebih baik. Selain itu, pengetahuan yang memadai juga memberikan siswa kepercayaan diri dalam membuat pilihan makanan yang

tepat serta mendorong mereka menjadi agen perubahan di lingkungan sekolah. Namun, perlu diingat bahwa perubahan perilaku tidak semata-mata ditentukan oleh pengetahuan semata. Faktor lingkungan seperti ketersediaan jajanan sehat, dukungan sosial, dan harga makanan juga turut mempengaruhi. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan pengetahuan tentang jajanan sehat perlu dibarengi dengan strategi lain yang lebih komprehensif, seperti menciptakan lingkungan sekolah yang mendukung pilihan makanan sehat, melibatkan orang tua, dan melakukan promosi yang menarik. Penelitian yang telah dilakukan Kurniawan, R., Yuntiaji, D., Safitri, D., & Lukman, H. (2021) menyatakan bahwa game based learning memiliki pengaruh terhadap proses belajar, dimana dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara keseluruhan mengenai materi yang dipelajari. Gamifikasi merupakan suatu elemen-elemen game design yang memiliki tujuan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan ingatan pengguna (Isma, A. (2023).)

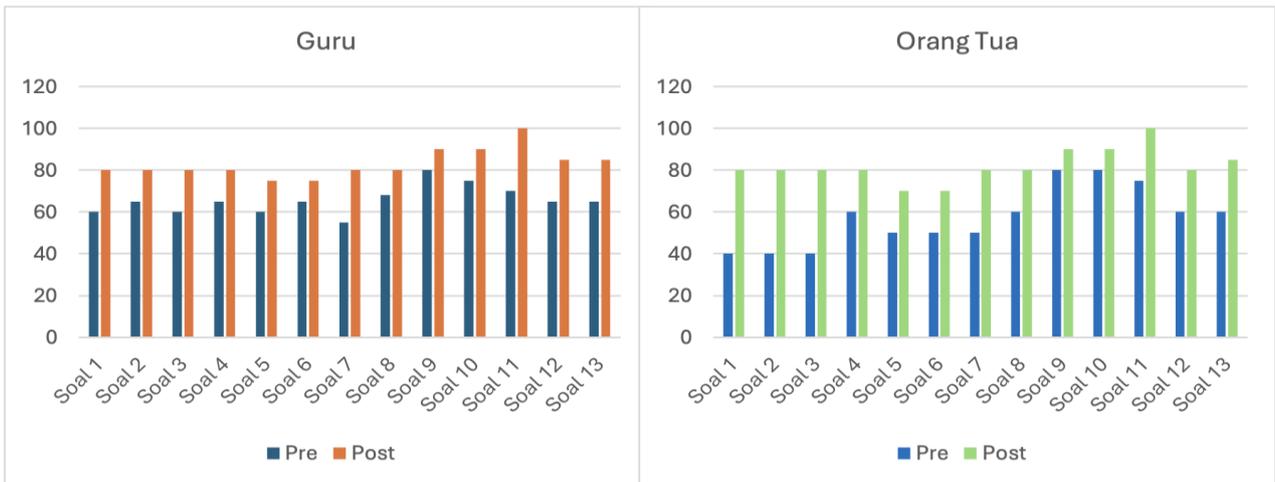
Kegiatan pelatihan ini bertujuan membekali guru sekolah dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memberikan edukasi gizi yang menarik dan efektif bagi anak sekolah. Selain materi tentang pangan aman, bergizi, dan sehat, pedoman gizi seimbang, serta tips memilih jajanan sehat, para guru juga dilatih untuk membuat materi ajar interaktif seperti flash cards dan ular tangga bertema "Isi Piringku". Tujuannya adalah agar pembelajaran gizi menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pengetahuan guru setelah mengikuti pelatihan ini. Lebih lanjut, diskusi kelompok menghasilkan ide-ide kreatif seperti pembentukan komunitas duta gizi di sekolah dan integrasi materi gizi ke dalam pembelajaran P5. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan guru, tetapi juga menginspirasi mereka untuk menerapkan pembelajaran aktif dan inovatif di kelas.

Kebun sekolah adalah sebuah area di lingkungan sekolah yang dimanfaatkan untuk menanam berbagai jenis tanaman, baik itu tanaman pangan, tanaman obat, tanaman hias, atau tanaman yang memiliki nilai edukasi lainnya. Kebun sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk bercocok tanam, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk berbagai mata pelajaran. Dengan adanya kebun sekolah, siswa akan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Selain itu, kebun sekolah juga dapat menjadi sumber makanan sehat, meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan, dan memperkuat rasa kebersamaan di komunitas sekolah. Kegiatan berkebun tidak hanya sekedar menanam tanaman, tetapi juga menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa terutama siswa sekolah dasar. Terlebih lagi, mayoritas pekerjaan orangtua siswa di SDN 35 Bontosunggu adalah petani. Dengan langsung mempraktikkan teori yang dipelajari di kelas, seperti siklus hidup tumbuhan, penyerbukan, dan nutrisi tanaman, siswa dapat memahami konsep-konsep abstrak secara lebih konkret. Selain itu, berkebun juga membantu mengembangkan berbagai keterampilan, mulai dari keterampilan motorik halus saat menanam dan merawat tanaman, hingga keterampilan sosial saat bekerja sama dalam tim. Lebih dari itu, berkebun menumbuhkan rasa cinta terhadap alam dan lingkungan sekitar, serta meningkatkan kesehatan fisik dan mental siswa melalui aktivitas fisik di luar ruangan.

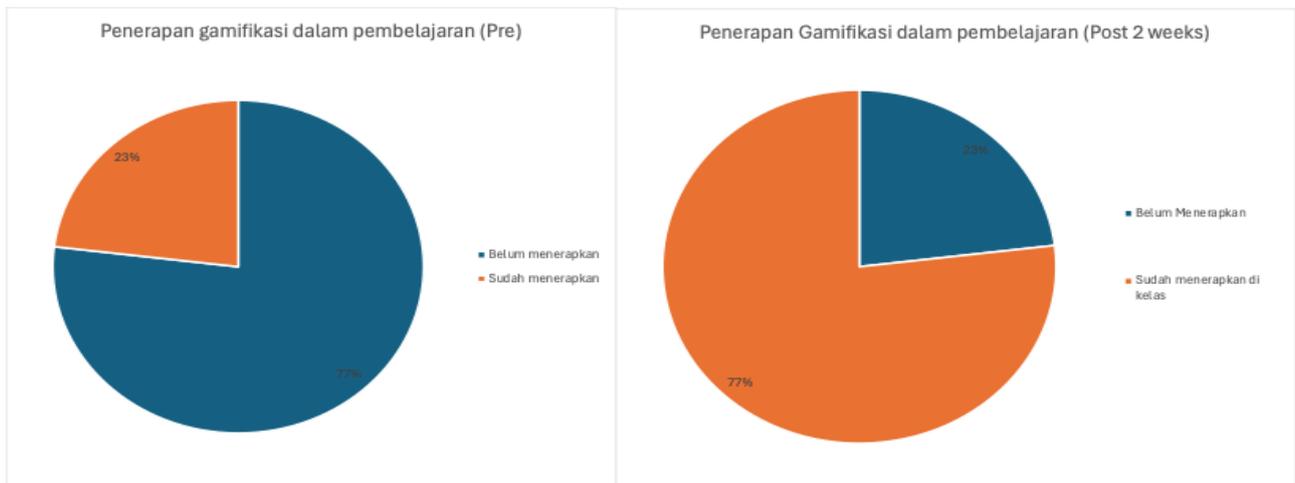
**Tabel 1. Perubahan rerata skor pengetahuan peserta sebelum dan setelah implementasi Gerakan GEMPA di sekolah (SDN 35 Bontosunggu)**

	Mean % (SD)	p-value
Pelatihan guru		
Pre-test	66,00 (6,64)	0,000 <sup>a</sup>
Post-test	83,00 (6,93)	
Edukasi orang tua		
Pre-test	57,00 (14,23)	0,000 <sup>a</sup>
Post-test	82,00 (8,04)	
Edukasi siswa		
Pre-test	56,90 (1,18)	0,055 <sup>b</sup>
Post-test	80,00 (1,04)	

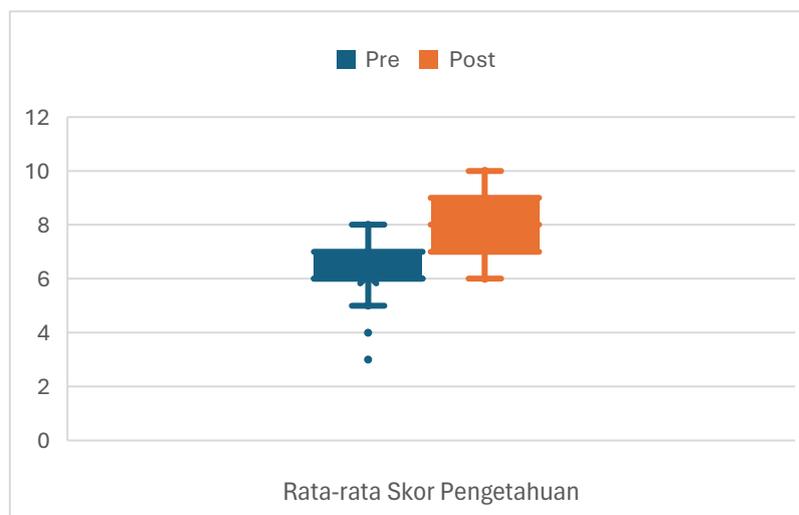
<sup>a</sup>uji paired-t-test, <sup>b</sup>uji Wilcoxon



**Gambar 2. Peningkatan pengetahuan guru mengenai (kiri) dan orang tua (kanan) mengenai pangan aman, sehat dan bergizi seimbang ( $p < 0.05$ )**



**Gambar 3. Perubahan persepsi guru dalam penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran sebelum dan 2 pekan pasca pelatihan**



**Gambar 4. Peningkatan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah edukasi melalui permainan interaktif (Ular Tangga dan Flash Cards)**



**Gambar 5.** Sosialisasi dan praktek langsung menggunakan media edukasi (Ular Tangga dan Flash Cards) terkait pangan aman bergizi dan sehat kepada guru sekolah dan orang tua siswa



**Gambar 6.** Permainan menggunakan ular tangga dan flash cards GEMPAS secara berkelompok yang dipimpin oleh satu juri dari siswa

## KESIMPULAN

Implementasi Gerakan GEMPAS melalui gamifikasi edukasi pangan dan gizi di SDN 35 Bontosunggu, Bulukumba telah menunjukkan hasil yang sangat menggembirakan. Edukasi yang inovatif melalui permainan interaktif seperti ular tangga dan flash cards, serta pengadaan kebun sekolah telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya gizi seimbang, terutama di kalangan siswa. Evaluasi yang dilakukan menunjukkan tren peningkatan pada pengetahuan siswa terkait pangan dan jajanan sehat dan bergizi. Pelatihan yang diberikan kepada guru turut meningkatkan kapasitas mereka dalam memberikan edukasi gizi kepada siswa. Rekomendasi konkret yang dihasilkan dari pelatihan guru, seperti pembentukan komunitas duta gizi dan integrasi materi gizi ke dalam kurikulum, menandakan adanya komitmen untuk menjadikan gizi sebagai bagian integral dari lingkungan belajar di sekolah. Hal ini diharapkan dapat menciptakan budaya sekolah yang lebih sehat dan berkelanjutan.

Beberapa hal dapat direkomendasikan untuk peningkatan kualitas pendampingan dan luaran yang dicapai di masa berikutnya antara lain: Menggunakan metode edukasi yang lebih interaktif dan aplikatif, seperti workshop atau simulasi, untuk meningkatkan pemahaman peserta, melakukan evaluasi berkala dan pendampingan lanjutan bagi pengelola kantin agar jajanan sehat bergizi dapat diimplementasikan secara konsisten di kantin sekolah, memberikan pelatihan lanjutan bagi guru mengenai cara mengintegrasikan materi gizi ke dalam pembelajaran sehari-hari, melakukan evaluasi rutin terhadap penerapan rekomendasi kegiatan, seperti pembentukan duta gizi dan integrasi materi gizi di sekolah dan memperluas program edukasi ke sekolah

lain dan masyarakat sekitar untuk meningkatkan kesadaran gizi seimbang secara lebih luas. Dengan penerapan saran-saran tersebut, diharapkan kegiatan GEMPAS dapat memberikan dampak yang lebih luas dan berkelanjutan dalam meningkatkan status gizi remaja di lingkungan sekolah.

## PENDANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini didanai oleh Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat Kemenristekdikti yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini (no. Kontrak Utama: 071/E5/PG.02.00/PM.BATCH.2/2024 Tanggal 1 Agustus 2024; Kontrak turunan: 03043/UN4.22/PM.01.01/2024 Tanggal 2 Agustus 2024).

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para Guru di SDN 35 Bontosunggu atas kesediaannya menerima tim pelaksana dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian, kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat Kemenristekdikti yang telah mendanai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini (no. Kontrak Utama: 071/E5/PG.02.00/PM.BATCH.2/2024 Tanggal 1 Agustus 2024; Kontrak turunan: 03043/UN4.22/PM.01.01/2024 Tanggal 2 Agustus 2024) dan juga terimakasih kepada LPPM Universitas Hasanuddin yang telah menjadi jembatan antara tim pelaksana dengan DIKTI, serta menjadi fasilitator bagi tim pelaksana kegiatan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini.

## KONFLIK KEPENTINGAN

Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiba TR, Supriyadi KS, Katmawanti S.( 2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Penyuluhan Terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang Siswa di SDN Landungsari 1 Kabupaten Malang. *Preventia: Indonesian Journal of Public Health*.;5(1):1-7
- Andriani, J., Hakim, L., & Listiadi, A. (2023). Accounting Gamified (Accmified) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa. *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, 7(2), 640-651
- BPS B. Badan pusat statistik. (2021) Direktorat Jendral Peternakan Dan Kesehatan Hewan, Kementan.
- Ferdina AR, Setyawati B, Fuada N. (2023). Sociodemographic, nutritional status, lifestyle, and dietary habits as factors associated with hypertension in Kalimantan..
- Ibnu IF, Syafar M, Awaluddin A. (2021). Edukasi jajanan sehat dengan Metode Emotional Demonstration pada siswa Sekolah Dasar [education of healthy snacks with emotional demonstration methods in primary schools]. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*. Dec 20;5(3):515-24.
- Irnani H, Sinaga T. (2017). Pengaruh pendidikan gizi terhadap pengetahuan, praktik gizi seimbang dan status gizi pada anak Sekolah Dasar. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*.;6(1):58-64.
- Isma, A. (2023). Pengaruh media e-learning berbasis gamification terhadap minat belajar mahasiswa. *Jurnal Mediatik*, 6(2), 9.<https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.45762>
- Kurniawan, R., Yuntiaji, D., Safitri, D., & Lukman, H. (2021). gamifikasi kemampuan pemecahan masalah matematis: apa, mengapa, dan bagaimana. *Mathline Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 55-69. <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.200>
- Najamuddin, U., Virani, D. (2018). Analisis pengetahuan gizi seimbang, pola makan, dan status gizi siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bulukumba, Laporan Penelitian, Pemerintah Kabupaten Bulukumba.
- Pahlevi AE. (2012). Determinan status gizi pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*;7(2):122-6.

- Priyambadha, B., Pradana, F., & Bachtiar, F. (2020). Penggalan perilaku pemain dalam penentuan tipe permainan pada e-learning pemrograman berbasis gamification. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(4), 765-772. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2020701295>
- Rahmawati T, Marfuah D. (2016). Gambaran status gizi pada anak sekolah dasar. *Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian*.;14(1):72-6.
- Tajuddin J, Wini SI. Pemanfaatan GeoDa dalam Pemetaan Stunting di Kabupaten Bulukumba. *Medika Alkhairaat: Jurnal Penelitian Kedokteran dan Kesehatan*. 2022;4(3):126-33.