DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 10, No. 4 Agustus 2026, Hal. 1357-1366
DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

Improving Nutrition Literacy through Edutainment Learning in Elementary Schools

Penguatan Literasi Gizi dan Jajan Sehat Berbasis Media Edutainment Learning pada Siswa Sekolah Dasar

Ade Susanty[1], Salwa Syahira*[2], Luvia Alfani Maisya[3], Nur Amalia Fitri[4]
[1,2,3,4] Universitas Muhammadiyah Surabaya
E-mail: adesusanti@um-surabaya.ac.id[1], salwa.syahira-2020@fik.um-surabaya.ac.id[2],
luvia.alfani.meisya-2023@fik.um-surabaya.ac.id[3] nur.amalia.fitri-2024@fik.um-surabaya.ac.id[4]

Abstract

Low nutrition literacy among elementary school students contributes to the habit of choosing unhealthy snacks, making it necessary to adopt a more engaging and effective educational approach. This community service project aims to improve nutrition literacy and promote healthy snack-choosing behaviors through an Edutainment Learning approach among 90 fourth- and fifth-grade students at SD Muhammadiyah 18 in Surabaya. The method used was Participatory Action Research (PAR), consisting of the stages of preparation, implementation, monitoring and evaluation, and reporting. Education was delivered through interactive workshops, educational games, quizzes, animated videos, discussions, and simulations of healthy snack selection. The results showed an increase in the average knowledge score from 62.4 to 84.7, as well as an increase in learning achievement from 34.4% to 86.7%. Students also demonstrated a more positive attitude toward choosing healthy foods. This program proves that Edutainment Learning is effective in improving nutrition literacy and is suitable for sustainable implementation as a health education model in elementary schools.

Keywords: *nutrition literacy, healthy snacks, edutainment learning, elementary school, consumption behavior*

Abstrak

Rendahnya literasi gizi pada siswa sekolah dasar berkontribusi terhadap kebiasaan memilih jajanan yang kurang sehat sehingga diperlukan pendekatan edukasi yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi gizi dan perilaku memilih jajanan sehat melalui pendekatan Edutainment Learning *pada 90 siswa kelas IV dan V SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Metode yang digunakan adalah* Participatory Action Research *(PAR) dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta pelaporan. Edukasi dilaksanakan melalui penyuluhan interaktif, permainan edukatif, kuis, video animasi, diskusi, dan simulasi pemilihan jajanan sehat. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pengetahuan dari 62,4 menjadi 84,7 serta meningkatnya ketuntasan belajar dari 34,4% menjadi 86,7%. Siswa juga menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif dalam memilih makanan sehat. Program ini membuktikan bahwa* Edutainment Learning *efektif meningkatkan literasi gizi dan layak diterapkan secara berkelanjutan sebagai model edukasi kesehatan di sekolah dasar.*

Kata kunci*: literasi gizi, Jajan sehat, edutainment learning, sekolah dasar, perilaku konsumsi*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan gizi sejak usia sekolah dasar merupakan salah satu strategi penting dalam membentuk sumber daya manusia yang sehat, cerdas, dan produktif. Pada fase ini, anak mengalami pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif yang pesat sehingga memerlukan asupan gizi yang seimbang untuk mendukung proses belajar, pertumbuhan, dan pembentukan kebiasaan hidup sehat (Djamaludin et al., 2023). Pengetahuan dan kebiasaan makan yang sehat pada masa ini akan sangat menentukan kualitas kesehatan di masa mendatang . Sayangnya, berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia sekolah masih memiliki pemahaman yang rendah terkait pentingnya gizi seimbang dan pola makan sehat (Herlianty et al., 2024). Meskipun demikian, tingkat literasi gizi anak sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh tingginya kebiasaan mengonsumsi jajanan tinggi gula,

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

garam, dan lemak, rendahnya konsumsi buah dan sayur, serta kebiasaan sarapan yang belum teratur(Siddik et al., 2024).

Kondisi serupa juga ditemukan pada siswa sekolah dasar di perkotaan, termasuk di Surabaya. Lingkungan perkotaan dengan akses mudah terhadap makanan cepat saji serta pola jajan sembarangan di sekitar sekolah membuat anak-anak lebih rentan mengonsumsi makanan yang tidak sehat. Pola makan yang tidak seimbang akan berdampak pada masalah kesehatan jangka pendek maupun jangka panjang, seperti kurang energi kronis, obesitas anak, hingga risiko penyakit tidak menular di kemudian hari (Diani, 2024). Oleh karena itu, Oleh karena itu, diperlukan intervensi edukatif yang mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus membentuk perilaku konsumsi sehat sejak dini (Citra Palupi et al., 2018).

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada SD Muhammadiyah 18 Surabaya sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Lingkungan sekolah yang berada di tengah kawasan permukiman dan aktivitas perdagangan menyebabkan siswa memiliki akses yang sangat mudah terhadap berbagai jenis jajanan di sekitar sekolah. Hasil observasi awal bersama pihak sekolah menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan V masih belum mampu membedakan jajanan sehat dan tidak sehat serta belum memahami prinsip gizi seimbang secara komprehensif. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya intervensi edukasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berlandaskan visi "Mencetak generasi Islam yang unggul, santun, dan berprestasi berdasarkan IMTAQ serta berwawasan internasional", SD Muhammadiyah 18 memiliki komitmen untuk mengembangkan pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada prestasi akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan perilaku hidup sehat. Potensi tersebut menjadi modal penting dalam mengimplementasikan program edukasi gizi secara berkelanjutan melalui kolaborasi antara tim pengabdian, guru, dan siswa. Dukungan sumber daya sekolah serta keterlibatan guru diharapkan mampu memperkuat keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan (Siti Nur Anissa et al., 2024).



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran SD Muhammadiyah 18 Surabaya

Salah satu tantangan utama dalam edukasi gizi di sekolah dasar adalah masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain, visual, dan interaktif menyebabkan penyampaian materi melalui metode ceramah menjadi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman maupun membentuk perubahan perilaku. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi gizi tidak cukup hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga perlu dirancang agar mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dan mendorong terbentuknya kebiasaan hidup sehat sejak dini.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis media interaktif mampu meningkatkan pengetahuan dan perilaku peserta didik. Harianti et al., (2022) melaporkan dalam penelitiannya bahwa penerapan permainan edukatif Goaksi (Go Aksi Bergizi) efektif meningkatkan literasi gizi remaja melalui pembelajaran yang partisipatif dan menyenangkan. Widaryanti, (2022) juga menunjukkan bahwa edukasi gizi

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

yang dipadukan dengan kegiatan pendampingan mampu berkontribusi dalam upaya penurunan masalah gizi pada anak usia dini. Sementara itu, (Muyassaroh et al., (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media dan platform pembelajaran interaktif dapat memperkuat literasi sains sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik di sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa inovasi media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas program edukasi di lingkungan sekolah.

Meskipun demikian, beberapa penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan permainan edukatif, penyuluhan, atau media pembelajaran interaktif secara terpisah. Pendekatan yang secara komprehensif mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan (Edutainment Learning) untuk meningkatkan literasi gizi sekaligus membentuk perilaku memilih jajanan sehat pada siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik peserta didik sekolah dasar membutuhkan pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual agar pengetahuan yang diperoleh dapat diinternalisasi menjadi perilaku sehari-hari.

Oleh karena itu, pendekatan Edutainment Learning dipandang sesuai untuk menjawab tantangan tersebut. Model pembelajaran ini mengintegrasikan unsur pendidikan dan hiburan sehingga peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Implementasinya dapat dilakukan melalui permainan edukatif, kuis interaktif, video animasi, simulasi, diskusi kelompok, maupun kegiatan berbasis proyek sederhana yang berkaitan dengan pemilihan makanan sehat. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, dan retensi pengetahuan dibandingkan metode pembelajaran konvensional, tetapi juga berpotensi membentuk perilaku konsumsi yang lebih sehat. Dengan demikian, penerapan Edutainment Learning diharapkan menjadi inovasi dalam program pengabdian kepada masyarakat yang mampu meningkatkan literasi gizi sekaligus membangun kebiasaan memilih jajanan sehat pada siswa sekolah dasar secara berkelanjutan.

Beberapa penelitian melaporkan bahwa penerapan media edutainment dalam pendidikan gizi mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku konsumsi sehat pada anak usia sekolah (Azhari & Fayasari, 2020) (Huda et al., 2025). Anak yang belajar melalui metode ini menunjukkan peningkatan motivasi belajar, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Lebih jauh lagi, pendekatan edutainment terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga berdampak pada perubahan sikap dan perilaku, misalnya meningkatnya kebiasaan sarapan, berkurangnya konsumsi jajanan tidak sehat, serta meningkatnya konsumsi buah dan sayur (Azhari & Fayasari, 2020). Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan pengetahuan, sedangkan implementasi model edutainment sebagai kegiatan pengabdian masyarakat yang mengintegrasikan edukasi, pendampingan guru, dan evaluasi perubahan perilaku siswa masih relatif terbatas. Dengan demikian, diperlukan pengembangan model edukasi yang tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mendorong perubahan sikap serta pembiasaan perilaku memilih jajanan sehat di lingkungan sekolah.

Dalam konteks SD Muhammadiyah 18 Surabaya, penerapan edutainment learning diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya pengetahuan gizi dan pola makan sehat siswa. Melalui metode ini, siswa akan diajak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, seperti mengikuti kuis seputar makanan sehat, bermain permainan digital sederhana tentang gizi seimbang, menonton video edukatif, hingga membuat proyek kecil tentang bekal sehat. Aktivitas semacam ini tidak hanya memperkaya pengetahuan, tetapi juga mendorong pembentukan kebiasaan makan sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan yang interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep gizi seimbang, mengenali jenis makanan sehat, serta mengembangkan keterampilan memilih makanan yang baik untuk tubuhnya.

Program ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, termasuk dalam aspek kesehatan. Melalui edutainment learning, edukasi gizi tidak lagi dianggap sebagai materi tambahan, melainkan bagian integral dari pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Hal

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar (de la Fuente-Anuncibay et al., 2023).

Lebih jauh, kegiatan ini juga mendukung agenda global dalam *Sustainable Development Goals* (SDGs), khususnya tujuan ke-3 yaitu *Good Health and Well-being*. Dengan memberikan edukasi gizi sejak dini, diharapkan dapat mencegah berbagai masalah kesehatan terkait pola makan yang buruk, sekaligus membentuk generasi yang sehat dan berkualitas di masa depan (Christo Christo & Annisa Febriana, 2024).

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan mengimplementasikan Edutainment Learning sebagai strategi edukasi untuk meningkatkan literasi gizi, kemampuan memilih jajanan sehat, serta membentuk perilaku konsumsi yang lebih sehat pada siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Program ini diharapkan dapat menjadi model pengabdian yang berkelanjutan dalam mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang sehat dan berwawasan gizi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* yang menempatkan tim pelaksana, guru, dan siswa sebagai mitra aktif dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi permasalahan hingga evaluasi program. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan adanya kolaborasi antara perguruan tinggi dan mitra sekolah dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi solusi terhadap permasalahan rendahnya literasi gizi pada siswa sekolah dasar. Program dilaksanakan di SD Muhammadiyah 18 Surabaya dengan sasaran 90 Siswa, yaitu kelas IV (40 siswa) dan Kelas V (50 siswa), Pemilihan sasaran didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan kognitif yang memadai untuk memahami konsep gizi seimbang, mengidentifikasi jajanan sehat, serta mulai mampu menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Selain siswa, guru kelas dilibatkan sebagai fasilitator sekaligus pendamping agar program dapat diintegrasikan secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan utama, yaitu (1) persiapan**,** (2) pelaksanaan**,** (3) monitoring dan evaluasi**,** serta (4) pelaporan. *Tahap persiapan* diawali dengan observasi lapangan untuk mengidentifikasi kondisi awal mitra, pemetaan permasalahan, koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi edukasi literasi gizi dan jajanan sehat, serta pengembangan media pembelajaran berbasis *Edutainment Learning* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.. *Tahap pelaksanaan d*ilakukan melalui kegiatan edukasi menggunakan metode pembelajaran interaktif yang meliputi penyuluhan mengenai gizi seimbang, permainan edukatif (*educational games*), kuis interaktif, pemutaran video animasi, diskusi kelompok, simulasi pemilihan jajanan sehat, serta praktik sederhana dalam mengidentifikasi makanan bergizi. Pada tahap ini guru juga memperoleh pendampingan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis edutainment sehingga program dapat dilanjutkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di sekolah.

Monitoring dan evaluasi dilakukan bertujuan untuk mengukur ketercapaian target program melalui pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang diberikan kepada seluruh peserta sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur peningkatan pengetahuan mengenai gizi seimbang dan pemilihan jajanan sehat. Analisis dilakukan secara deskriptif menggunakan rata-rata nilai, persentase peningkatan skor, dan persentase ketuntasan belajar peserta. Evaluasi kualitatif dilakukan menggunakan lembar observasi selama kegiatan berlangsung untuk menilai perubahan sikap dan partisipasi siswa, meliputi keaktifan mengikuti pembelajaran, kemampuan mengidentifikasi makanan sehat dan tidak sehat, ketepatan memilih jajanan sehat, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta antusiasme selama mengikuti kegiatan. Selain itu, guru

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

mengisi kuesioner kepuasan dan dilakukan observasi terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Edutainment Learning* sebagai indikator keberlanjutan program.

Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan secara sistematis berdasarkan tiga aspek utama, yaitu pengetahuan, sikap, dan dampak program. Aspek pengetahuan diukur melalui peningkatan nilai pre-test dan post-test. Aspek sikap diukur melalui meningkatnya partisipasi aktif siswa, kemampuan membedakan jajanan sehat dan tidak sehat, kesadaran memilih makanan bergizi, serta kebiasaan membawa bekal sehat ke sekolah. Adapun dampak program diukur melalui meningkatnya keterlibatan guru dalam mengintegrasikan materi literasi gizi ke dalam proses pembelajaran serta terbentuknya lingkungan sekolah yang lebih mendukung perilaku hidup sehat.

Seluruh data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dalam bentuk nilai rata-rata, persentase, dan tingkat ketercapaian indikator program, sedangkan data kualitatif dianalisis melalui hasil observasi, dokumentasi kegiatan, dan umpan balik dari guru maupun siswa. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan laporan evaluasi serta rekomendasi pengembangan program edukasi literasi gizi berbasis *Edutainment Learning* yang berkelanjutan di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Permasalahan dan Persiapan Program

Tahap awal kegiatan pengabdian dilakukan melalui observasi dan koordinasi dengan pihak SD Muhammadiyah 18 Surabaya untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan V masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai konsep gizi seimbang dan pentingnya memilih jajanan sehat. Di sisi lain, metode penyampaian edukasi gizi yang selama ini digunakan masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menjadi dasar penyusunan program edukasi literasi gizi berbasis *edutainment learning* yang dirancang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.



Gambar 2. Observasi awal peneliti dengan Mitra

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melaksanakan serangkaian kegiatan secara sistematis untuk memastikan program dapat berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan mitra. Kegiatan diawali dengan penyusunan materi edukasi mengenai gizi seimbang, pemilihan jajanan sehat, dan pembiasaan perilaku konsumsi yang sehat, kemudian dilanjutkan dengan

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Edutainment Learning, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, video animasi, dan media visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, tim menyusun instrumen evaluasi berupa pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta, serta lembar observasi yang digunakan untuk menilai keaktifan, partisipasi, kemampuan mengidentifikasi jajanan sehat, dan perubahan perilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi intensif dengan kepala sekolah dan guru sebagai mitra pelaksana yang mencakup penyusunan jadwal kegiatan, pembagian peran, penyiapan sarana dan prasarana, serta penyamaan persepsi mengenai tujuan, metode, dan indikator keberhasilan programPelaksanaan Edukasi Literasi Gizi Berbasis Edutainment Learning

Program pengabdian ini diikuti oleh 90 siswa kelas IV dan V SD Muhammadiyah 18 Surabaya. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan awal siswa mengenai konsep gizi seimbang, pentingnya konsumsi jajanan sehat, serta kebiasaan memilih makanan sehari-hari. Selanjutnya, materi disampaikan melalui pendekatan edutainment learning yang mengintegrasikan unsur edukasi dan hiburan agar proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta. Metode yang digunakan meliputi penyuluhan, permainan edukatif, kuis interaktif, pemutaran video animasi, diskusi, serta simulasi pemilihan jajanan sehat. Pendekatan ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap kegiatan sehingga mereka tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam memilih jajanan yang sehat, aman, dan bergizi sebagai bagian dari pembiasaan perilaku hidup sehat sejak usia dini.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Edukasi Gizi

Pendekatan tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir kritis, berdiskusi, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh. Selain itu, guru memperoleh pendampingan mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *edutainment* sebagai upaya memperkuat keberlanjutan program di lingkungan sekolah.

3.2 Hasil Evaluasi Program

Evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test, observasi selama kegiatan, serta dokumentasi pelaksanaan program. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa mengenai prinsip gizi seimbang, jenis makanan bergizi, dan pentingnya memilih jajanan yang aman dan sehat. Peningkatan tersebut tercermin dari hasil post-test yang lebih baik dibandingkan dengan pre-test**.**

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

Tabel 1. Hasil pengukuran kemampuan siswa

Indikator	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Rata-rata nilai pengetahuan	62,4	84,7	+22,3 poin
Nilai tertinggi	86	100	+14 poin
Nilai terendah	35	65	+30 poin
Siswa dengan nilai ≥75	31 siswa (34,4%)	78 siswa (86,7%)	+52,3%

Hasil pada Tabel 1 menunjukkan bahwa program edukasi literasi gizi berbasis *edutainment learning* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 62,4 pada saat *pre-test* menjadi 84,7 pada saat *post-test*. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan (≥75) meningkat dari 34,4% menjadi 86,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai gizi seimbang dan jajanan sehat.

Selain peningkatan aspek kognitif, hasil observasi juga menunjukkan perubahan pada aspek afektif dan perilaku. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif mengikuti diskusi, berpartisipasi dalam permainan edukatif, serta mampu mengidentifikasi makanan yang sehat dan kurang sehat. Setelah kegiatan, siswa menunjukkan kecenderungan untuk lebih selektif dalam memilih jajanan dan memahami pentingnya membawa bekal sehat dari rumah. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan *edutainment learning* tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mulai membentuk perilaku hidup sehat pada peserta.

Tabel 2. Hasil Observasi Perubahan Sikap Siswa

Aspek yang Diamati	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Memahami ciri jajanan sehat	Rendah	Tinggi
Aktif bertanya dan berdiskusi	Cukup	Sangat aktif
Mampu membedakan makanan sehat dan tidak sehat	Cukup	Baik
Kesadaran membawa bekal sehat	Rendah	Meningkat
Kesadaran memilih jajanan sehat	Cukup	Baik

Berdasarkan hasil observasi pada Tabel 2, terjadi perubahan positif pada aspek sikap dan perilaku siswa. Peserta menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan berlangsung serta memiliki kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi makanan sehat. Selain itu, mulai tumbuh kesadaran untuk membawa bekal dari rumah dan memilih jajanan yang lebih bergizi di lingkungan sekolah.

3.3 Dampak Program terhadap Mitra

Program pengabdian memberikan dampak positif bagi siswa maupun guru sebagai mitra. Bagi siswa, kegiatan ini meningkatkan pemahaman mengenai literasi gizi sekaligus menumbuhkan kesadaran untuk menerapkan pola konsumsi yang lebih sehat dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, guru memperoleh tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *edutainment* sehingga edukasi gizi dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan.

Dalam jangka pendek, kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan, sikap, dan partisipasi siswa terhadap edukasi gizi. Dalam jangka panjang, program diharapkan mampu membentuk budaya hidup sehat di lingkungan sekolah melalui pembiasaan memilih jajanan

DOI: https://doi.org/10.31849/dinamisia.v10i4.34294

sehat, konsumsi makanan bergizi, serta kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam mendukung perilaku hidup sehat peserta didik.

3.4 Keunggulan, Kendala, dan Peluang Pengembangan

Penerapan pendekatan *edutainment learning* merupakan keunggulan utama dalam pelaksanaan program ini karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Integrasi unsur edukasi dengan aktivitas yang bersifat menyenangkan, seperti permainan edukatif, kuis interaktif, dan media audiovisual, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut tidak hanya berdampak pada peningkatan pemahaman mengenai konsep gizi seimbang dan jajanan sehat, tetapi juga mendorong motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, serta keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan berpartisipasi dalam diskusi. Selain memberikan manfaat bagi siswa, program ini juga meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga berpotensi mendukung keberlanjutan edukasi literasi gizi di lingkungan sekolah.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, pelaksanaan program masih menghadapi beberapa kendala. Durasi pelaksanaan yang relatif singkat menyebabkan perubahan perilaku peserta belum dapat dievaluasi secara komprehensif dalam jangka panjang. Di samping itu, pembentukan kebiasaan hidup sehat tidak hanya dipengaruhi oleh intervensi yang dilakukan di sekolah, tetapi juga oleh pola asuh keluarga, kebiasaan konsumsi di rumah, serta lingkungan sosial di sekitar peserta didik. Oleh karena itu, perubahan perilaku yang berkelanjutan memerlukan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Program ini memiliki prospek yang baik untuk dikembangkan sebagai model edukasi literasi gizi di sekolah dasar. Pengembangan dapat dilakukan melalui integrasi materi gizi ke dalam kegiatan pembelajaran secara berkelanjutan, pelaksanaan edukasi secara periodik, serta penguatan kolaborasi dengan orang tua, tenaga kesehatan, dan puskesmas. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya konsumsi pangan bergizi, tetapi juga membentuk budaya hidup sehat yang berkelanjutan di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Dengan demikian, program ini berpotensi memberikan dampak yang lebih luas terhadap upaya peningkatan kualitas kesehatan anak usia sekolah sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan, khususnya pada aspek kesehatan dan kesejahteraan.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan Edutainment Learning terbukti efektif dalam meningkatkan literasi gizi dan pemahaman siswa sekolah dasar mengenai pentingnya gizi seimbang serta pemilihan jajanan sehat. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek pengetahuan siswa, ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai dari 62,4 pada *pre-test* menjadi 84,7 pada *post-test*, serta meningkatnya jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap perubahan sikap dan perilaku peserta, yang ditunjukkan melalui meningkatnya partisipasi aktif selama proses pembelajaran, kemampuan mengidentifikasi makanan sehat, serta kesadaran dalam memilih jajanan yang lebih bergizi.

Pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur edukasi dan hiburan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik sehingga materi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Di sisi lain, program ini turut meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif sebagai upaya mendukung keberlanjutan edukasi gizi di sekolah. Meskipun demikian, keterbatasan waktu pelaksanaan menyebabkan perubahan perilaku jangka panjang belum dapat dievaluasi secara komprehensif. Oleh karena itu, program serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan melalui

kolaborasi antara sekolah, keluarga, tenaga kesehatan, dan berbagai pemangku kepentingan agar mampu membentuk budaya hidup sehat sejak dini serta memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas kesehatan anak usia sekolah dan pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya Tujuan 3 (*Good Health and Well-being*).

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada Majelis Pendidikan Tinggi, Penelitian, dan Pengembangan (Diktilitbang) Pimpinan Pusat Muhammadiyah atas dukungan pendanaan melalui Program Hibah RisetMu sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa SD Muhammadiyah 18 Surabaya atas kerja sama, partisipasi, dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan. Semoga hasil kegiatan ini memberikan manfaat bagi pengembangan literasi gizi di lingkungan sekolah serta menjadi kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas kesehatan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Azhari, M. A., & Fayasari, A. (2020). Pengaruh Edukasi Gizi dengan Media Ceramah dan Video Sarapan serta Konsumsi Sayur Buah. *Jurnal AcTion: Aceh Nutrition Journal*, *1*(5), 55–61.

Christo Christo, & Annisa Febriana. (2024). Pendidikan Gizi di UPT SDN 060831 Medan dan Pengaruhnya terhadap Perubahan Pengetahuan, Perilaku, dan Sikap. *Sevaka : Hasil Kegiatan Layanan Masyarakat*, *2*(3), 09–17. https://doi.org/10.62027/sevaka.v2i3.132

Citra Palupi, K., Sa'pang, M., & Dhiyani Swasmilaksmita, P. (2018). Edukasi Gizi Seimbang Pada Anak Sekolah Dasar Di Kecamatan Cilincing Jakarta Utara. *Jakarta Utara Jurnal Abdimas*, *5*(1), 49.

de la Fuente-Anuncibay, R., Sapio, N., Ortega-Sánchez, D., & Cuesta Gómez, J. L. (2023). Edutainment, Gamification and Nutritional Education: An Analysis of Its Relationship With The Perception of Organizational Culture in Primary Education. *SAGE Open*, *13*(1), 1–12. https://doi.org/10.1177/21582440231156867

Diani, Y. H. (2024). The Epidemiological Impact of Diet and Nutrition on Non-communicable Diseases: Insights into Over Nutrition and Undernutrition. *Asian Journal of Advanced Research and Reports*, *18*(12), 180–188. https://doi.org/10.9734/ajarr/2024/v18i12816

Djamaludin, D., Aryastuti, N., Nadila, T., Hidayanti, S., & Hasanah, U. (2023). Edukasi gizi seimbang sejak dini pada anak prasekolah sebagai upaya pencegahan masalah stunting. *JOURNAL OF Public Health Concerns*, *3*(4), 136–141. https://doi.org/10.56922/phc.v3i3.315

Harianti, R., Fitri, I., Hotmauli, H., Dini MA Iballa, B., Anita, F., & Siregar, U. A. (2022). Literasi Gizi Remaja Melalui Permainan Edukasi Goaksi (Go Aksi Bergizi). *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(5), 1188–1194. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.10857

Herlianty, H., Ketut Sumidawati, N., & Bakue, T. (2024). The Importance of Eating Healthy and Nutritionally Balanced Food for Elementary School Children. *Abdimas Polsaka*, *3*(1), 40–46. https://doi.org/10.35816/abdimaspolsaka.v3i1.66

Huda, F., Nadid, E., Setiyowati, A., Salsabilla, S. N., & Yuliandari, E. T. (2025). Pembelajaran Halal Lifestyle melalui Media Edutainment dalam Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks* (Vol. 11, Number 2).

Muyassaroh, I., Mufliva, R., Hartati, T., Dwi Heryanto, Mulyasari, E., Rengganis, I., & Heryani, R. (2024). Dissemination of the Media and Platforms Use to Strengthen Scientific Literacy in the Merdeka Curriculum Implementation in Elementary Schools. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(4), 1275–1287. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i4.16225

Siddik, F., Parista, I., Harahap, W. S., Azzahra, M. F., & Aprilia, I. (2024). Upaya Meningkatkan Pengetahuan Gizi dan Kebiasaan Makan Sehat serta Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa

Sekolah Dasar melalui Program Edukasi PJOK. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, *3*(2), 393–396. https://doi.org/10.47233/jpst.v3i2.1765

Siti Nur Anissa, Lola Amanda, Himarani Hidayatulloh Yudhomiranti, Haura Zahrah Sudirman, Agus Setya Wardhana, & Astika Nurul Hidayah. (2024). Membangun Generasi Cerdas Dan Berakhlak: Kontribusi Muhammadiyah Dalam Pendidikan Modern. *Mandub : Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, *2*(4), 241–254. https://doi.org/10.59059/mandub.v2i4.1837

Widaryanti, R. (2022). Penurunan Masalah Gizi Pada Anak Usia Dini Melalui Edukasi PMT-AS. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(5), 1168–1173. https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.10762