

Ular Tangga Safety: Edukasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Siswa Sekolah Dasar

Fatmawaty Mallapiang¹, Hasbi Ibrahim², Lilis Widiastuty³, Ria Anggraini⁴,
Muh. Kahfi⁵, Ranti Ekasari^{6*}

^{1,2,3,4,5,6}UIN Alauddin Makassar

*Corresponding author, e-mail: ranti.ekasari@uin-alauddin.ac.id.

Abstrak

Edukasi safety merupakan aspek penting dalam pembentukan perilaku anak yang aman. Media permainan seperti ular tangga merupakan salah satu metode pembelajaran yang interaktif dan menarik. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar mengenai upaya safety di sekolah. Pengabdian ini menggunakan model ABCD (*Asset Based Community Development*) dimana objek atau masyarakat ikut terlibat dalam pelaksanaan pengabdian dengan memanfaatkan potensi yang ada. Waktu pelaksanaannya pada hari Kamis, 22 Agustus 2024 bertempat di SD Inpres Pattallassang, Kecamatan Patalassang, Kabupaten Gowa. Total siswa (i) yang mengikuti pengabdian adalah 50 siswa. Adapun analisis data yang dilakukan untuk melihat peningkatan pengetahuan siswa adalah dengan uji t berpasangan. Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah pengabdian dengan media ular tangga dilakukan ($p\text{-value}=0.050$). Disarankan kepada pihak sekolah agar menjadikan permainan ular tangga safety ini menjadi media sosialisasi berkelanjutan karena media ular tangga (dadu, kartu, hingga cetak ular tangga jumbo) telah diberikan kepada pihak sekolah. Guru dapat menjadikan media ini salah satu solusi permainan yang dapat dimainkan siswa (i) di waktu-waktu tertentu.

Kata Kunci: Kesehatan; Keselamatan; Ular Tangga.

Abstract

Safety education is an important aspect in the formation of safe child behavior. Game media such as snakes and ladders is one of the interactive and interesting learning methods. The purpose of this activity is to increase elementary school children's knowledge about safety efforts at school. This service uses the ABCD (*Asset Based Community Development*) model where the object or community is involved in the implementation of the service by utilizing existing potential. The implementation time was on Thursday, August 22, 2024 at SD Inpres Pattallassang, Patalassang District, Gowa Regency. The total number of students (i) who participated in the service was 50 students. The data analysis used to assess the increase in student knowledge was a paired t-test. There was a significant increase in knowledge after the service with snakes and ladders media was carried out ($p\text{-value}=0.050$). It is suggested to the school to make this snakes and ladders safety game a sustainable socialization media because snakes and ladders media (dice, cards, to print jumbo snakes and ladders) have been given to the school. Teachers can make this media one of the game solutions that can be played by students at certain times.

Keywords: Health; Safety; Snakes and Ladders.

How to Cite: Mallaping, F. et al. (2025). Ular Tangga Safety: Edukasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Siswa Sekolah Dasar. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(2), 463-473.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Edukasi safety merupakan aspek penting dalam pembentukan perilaku anak yang aman dan bertanggung jawab (Widowati et al., 2020). Anak-anak sekolah dasar, sebagai kelompok usia yang rentan, memerlukan pengetahuan dan keterampilan untuk melindungi diri mereka dari berbagai risiko. Hal ini mencakup keselamatan di rumah, sekolah, dan lingkungan sekitar mereka (Hutasoit & Widowati, 2017; Widowati et al., 2018).

Keselamatan adalah kondisi di mana seseorang terhindar dari bahaya atau kecelakaan yang bisa menyebabkan kerugian (Berry et al., 2020). Meskipun keselamatan sangat berharga, seringkali hanya sedikit orang yang menyadari pentingnya menjaga keselamatan diri. Siswa sekolah dasar, yang memiliki energi tinggi dan keinginan untuk bergerak serta mengeksplorasi lingkungan, sering kali mengalami kecelakaan kecil atau besar saat bermain, berolahraga, atau beraktivitas lainnya, yang dapat menimbulkan masalah. Oleh karena itu, guru memegang peranan penting dalam menjaga keselamatan anak-anak. Di sekolah, siswa dapat lebih terkontrol dalam aspek emosional, sosial, dan budaya, termasuk dalam pengenalan budaya keselamatan. Pengenalan ini dapat dilakukan dengan cara sederhana, seperti memberikan arahan tentang keselamatan saat upacara mengenai cara berjalan, menyeberang, bersepeda, berolahraga, berkendara, serta menghadapi keadaan darurat seperti kebakaran dan gempa (Hutasoit & Widowati, 2017; Kuscithawati, 2006).

Banyak anak sekolah dasar yang mungkin belum memiliki pemahaman yang cukup tentang pentingnya keselamatan atau bagaimana mengidentifikasi situasi berbahaya. Kurangnya edukasi ini bisa mengakibatkan kecelakaan atau risiko kesehatan yang tidak diinginkan (Darmawati, 2021).

Media permainan seperti ular tangga merupakan salah satu metode pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi anak-anak. Dengan mengintegrasikan unsur edukasi ke dalam permainan, anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Ular tangga sebagai permainan yang sudah dikenal luas dapat digunakan untuk mengajarkan konsep keselamatan secara efektif (Kusumawardani et al., 2020; Noviafitri et al., 2024).

Program edukasi keselamatan melalui media ular tangga juga dapat mendukung kurikulum pendidikan yang ada di sekolah, terutama dalam aspek pendidikan karakter dan kesehatan. Ini sejalan dengan upaya pemerintah dan lembaga pendidikan untuk meningkatkan kesadaran dan keterampilan anak-anak dalam menjaga keselamatan (Asrivi, 2020; Pradana, 2021).

Penelitian sebelumnya mengenai implementasi ular tangga memaparkan terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan praktik yang diungkapkan mengenai kebersihan pribadi pada anak-anak pada kelompok intervensi dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p < 0,05$) (Pukhraj et al., 2021b). Edukasi dilakukan dengan memanfaatkan media ular tangga, dan metode ini dinilai berhasil karena ada peningkatan pengetahuan siswa (i) SD Negeri Kanrepi mengenai PHBS di sekolah, dengan nilai p sebesar 0.001. Peningkatan pengetahuan juga terlihat dari nilai rata-rata jawaban benar pada pre-test yang mencapai 16.25, yang kemudian meningkat menjadi 19.04 pada post-test setelah edukasi PHBS diberikan (Basri et al., 2023).

Pengabdian ini menggunakan media ular tangga dalam melakukan edukasi. Beberapa pengabdian juga menggunakan media ular tangga. Namun, ular tangga yang digunakan dimodifikasi oleh tim peneliti dengan memuat konten Kesehatan dan keselamatan kerja serta muatan keislaman dan wawasan kebangsaan. Muatan inilah yang belum pernah digunakan pada pengabdian terdahulu.

Berdasarkan kondisi tersebut, pengabdian edukasi safety melalui media ular tangga bertujuan untuk mengisi kekurangan dalam pengetahuan keselamatan anak-anak dengan cara yang menarik dan efektif. Selain itu, pengabdian ini juga dapat membentuk kebiasaan yang dapat melindungi mereka dalam kehidupan sehari-hari terutama ketika siswa sedang di lingkungan sekolah. Metode *Asset Based Community Development* (ABCD) dalam kegiatan pengabdian ini dianggap sangat sesuai dengan kondisi di lapangan dan keberlangsungan dari pengabdian juga lebih konsisten. Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis merasa penting untuk melaksanakan pengabdian mengenai “Ular Tangga Safety: Edukasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Siswa Sekolah Dasar”.

Metode Pelaksanaan

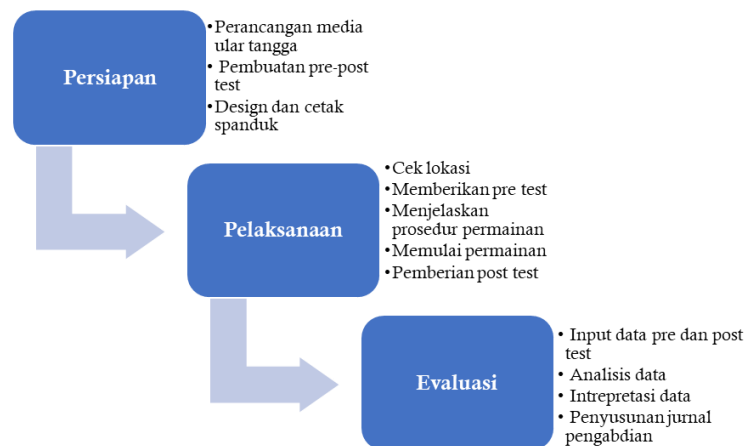
Pengabdian ini kegiatan ini merupakan edukasi mengenai K3 pada anak sekolah dasar. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar mengenai upaya *safety* di sekolah serta pentingnya mengaplikasikan upaya *safety* ini melalui media permainan. Pengabdian ini menggunakan model ABCD (*Asset Based Community Development*) dimana objek atau masyarakat ikut terlibat dalam pelaksanaan pengabdian dengan memanfaatkan potensi yang ada.

Pendampingan ini menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD). Pendekatan ini berbasis asset sehingga individu mencari cara agar individu lain dan komunitas berkontribusi pada pengembangan mereka sendiri dengan (Mahmudah & Supiah, 2019).

Waktu pelaksanaannya pada hari Kamis, 22 Agustus 2024 bertempat di SD Inpres Pattallassang, Kecamatan Patalassang, Kabupaten Gowa. Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa (i) sekolah dasar yang menjadi pemain serta siswa (i) yang menjadi penonton permainan. Beberapa aset yang dimanfaatkan berupa dana yang digunakan dengan memanfaatkan asset sekolah. Alat yang digunakan berupa sound system, kuesioner, media ular tangga, dan spanduk. Tenaga yang digunakan ialah kerjasama guru, mahasiswa dan dosen Prodi Kesehatan Masyarakat UIN Alauddin Makassar.

Target dalam kegiatan ini ialah 15 orang siswa (i) sekolah dasar kelas IV, V, dan atau VI sebagai pemain dan beberapa siswa (i) sebagai penonton yang juga diberikan kuesioner pre-post-test serta berkesempatan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh tim yang sedang melakukan pengabdian masyarakat. Total siswa (i) yang mengikuti pengabdian adalah 50 siswa. Indikator keberhasilan dalam kegiatan ini ialah terdapat peningkatan pengetahuan siswa (i) yang hadir dalam pemberian edukasi K3 melalui media ular tangga. Adapun peningkatan pengetahuan dilakukan dengan uji t berpasangan. Uji t berpasangan digunakan untuk mengukur perbedaan nilai pre dan post test siswa setelah diberikan edukasi melalui permainan ular tangga. Uji ini sesuai karena subjek yang sama diuji dua kali. Hasil penelitian ini sejalan dengan Montolalu & Langi (2018) yang menunjukkan peningkatan signifikan setelah intervensi pelatihan ($p < 0,001$). Hati & Kurnia (2023) juga mencatat peningkatan pemahaman melalui permainan monopoli. Hasil ini mendukung bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan, dan uji t berpasangan efektif membuktikan pengaruh intervensi secara statistik.

Adapun diagram alur yang dilakukan digambarkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Alur Pengabdian Ular Tangga Safety

Hasil dan Pembahasan

Adapun tahapan kegiatan dari pengabdian masyarakat ini, antara lain:

Tahapan Persiapan

Penentuan Kegiatan

Kegiatan ditentukan melalui musyawarah dengan mempertimbangkan lokasi serta kebutuhan dari semua pihak terkait. Penyelesaian yang dipilih yaitu dengan meningkatkan pengetahuan siswa (i) sekolah dasar mengenai kesehatan dan keselamatan di sekolah dengan memanfaatkan media permainan ular tangga.

Persuratan

Pengajuan pembuatan surat disampaikan kepada pihak akademik Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan (FKIK) UIN Alauddin Makassar. Surat diberikan kepada pihak MIS Guppi Barang Pa'la'la agar pengabdian dapat dilaksanakan di sekolah tersebut.

Perancangan Media Ular Tangga

Media ular tangga dirancang sesuai dengan kebutuhan. Dimana seluruh kategori dari ular tangga merujuk pada informasi Kesehatan dan keselamatan sekolah. Dimasukkan pula muatan keislaman serta wawasan kebangsaan pada media ini sebagai salah satu novelty dari media edukasi yang digunakan. Selain itu, dibuat pula beberapa kartu yang berisi pertanyaan ataupun instruksi untuk dilakukan pemain.

Adapun aspek Kesehatan dan keselamatan yang akan diberikan, antara lain: (1) Pengertian K3 (2) Bahaya fisik yang ada di sekolah (kabel listrik, lantai licin, padatnya lalu lintas ketika akan menyeberang, peralatan belajar seperti kursi yang rusak, dan lain-lain) (3) Mencuci tangan dengan air yang mengalir dan memakai sabun. (4) Mengonsumsi jajanan sehat di kantin sekolah. (5) Membuang sampah pada tempatnya (6) Berolahraga yang teratur dan terukur. (7) Kondisi gawat darurat (gempa bumi dan kebakaran) (8) Tidak merokok di sekolah.



Gambar 2. Media Ular Tangga

Pembuatan Pre-Post Test

Pre-post test dibuat berdasarkan pengetahuan umum mengenai upaya Kesehatan dan keselamatan. Jumlah pertanyaan pre dan post test adalah 25 pertanyaan dengan pilihan benar salah.

Tabel 1. Pertanyaan Pre dan Post-Test

No	Pernyataan	Benar	Salah
1	K3 adalah kepanjangan dari Kesehatan dan keselamatan kerja		
2	Berolahraga rutin setiap hari dapat membuat tubuh lelah		
3	Siswa boleh bermain dengan kabel listrik di sekolah		
4	Siswa harus berhati-hati saat berjalan di lantai licin		
5	Siswa dapat berlari ketika menyeberang		
6	Siswa menengok kanan dan kiri sebelum menyeberang jalan		
7	Mencuci tangan dengan sabun dapat merusak kulit		
8	Membawa bekal dari rumah lebih baik daripada jajan sembarangan		
9	Siswa harus segera melapor pada guru jika ada yang menyentuh area kelaminnya		
10	Sekolah tidak usah memperbaiki bangku yang rusak		
11	Titik kumpul Ketika bencana terjadi adalah di tanah yang lapang		
12	Sekolah sebaiknya memiliki toilet dengan jamban yang bersih dan sehat		
13	Siswa boleh menyerobot ketika keluar kelas		
14	Siswa sebaiknya antri dengan tertib		
15	Sekolah harus memiliki Unit Kesehatan Sekolah (UKS)		
16	Siswa yang terluka Ketika bermain di sekolah tidak usah dibawa ke UKS		
17	Jika ada gempa, siswa sebaiknya melindungi kepala		
18	Membuang sampah sembarangan tidak mencemari lingkungan		
19	Sampah dapat dibuang dimana saja		
20	Merokok berbahaya bagi kesehatan		
	Membawa botol air minum (<i>tumbler</i>) daripada membeli air kemasan dapat mengurangi jumlah sampah		
21	Bermain sepak bola adalah salah satu bentuk olahraga yang menyehatkan		

No	Pernyataan	Benar	Salah
22	Merokok boleh dilakukan di sekolah di jam istirahat		
23	Siswa dapat membakar sampah di sekolah tanpa pengawasan guru		
24	Siswa segera keluar kelas dengan tertib jika kebakaran terjadi		
25	Jika terjadi gempa, siswa harus berdesakan keluar kelas		

Penyiapan Hadiah dan Souvenir

Hadiah dan souvenir disiapkan untuk seluruh pemain dan penonton yang berhasil menjawab pertanyaan.

Design dan Cetak Spanduk

Spanduk di design dan dicetak untuk dipasang di lokasi pengabdian sebagai pelengkap pengabdian.

Tahapan Pelaksanaan

Cek Lokasi

Sebelum edukasi dimulai, hari sebelumnya dimanfaatkan untuk melakukan cek lokasi dan memastikan seluruh persiapan pengabdian masyarakat telah tersedia.

Memainkan Ular Tangga

Adapun tahapan pelaksanaan edukasi *safety* melalui media ular tangga, antara lain: (1) Menyapa siswa, (2) Memberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal siswa.



Gambar 3. Pengisian Kuesiner oleh Siswa

Memilih 15 siswa (i) yang akan ikut memainkan langsung ular tangga. Menjelaskan prosedur permainan. Satu kelompok terdiri dari 5 anak dimana satu anak sebagai pion yang bertugas melompat sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, satu anak melempar dadu, tiga anak lainnya menjawab pertanyaan yang muncul jika lompat di kolom "Pertanyaan". Apabila pertanyaan tidak dapat dijawab maka akan dilempar ke kelompok lain.



Gambar 4. Pelaksanaan Permainan Ular Tangga

Tahapan Evaluasi

Input Data Pre-Post Test

Melakukan input data pre-post test sesuai dengan jawaban dari siswa (i).

Analisis Data

Data yang diinput kemudian dianalisis menggunakan uji-t dependen.

Interpretasi Data

Data yang dianalisis kemudian diinterpretasikan (menentukan apakah ada peningkatan pengetahuan pada siswa (i) antara sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga).

Hasil Analisis Data dan Pembahasan

Edukasi Safety sekolah melalui media ular tangga dilakukan pada pukul 08.00-12.00 WITA di SDN. Pelaksanaan edukasi dibantu oleh mahasiswa dan juga pihak sekolah. Respon pihak SD Inpres Pattallassang sangat baik ditunjukkan dengan pembukaan dari guru sebagai perwakilan dari kepala sekolah. Terdapat beberapa guru yang mendampingi ketika pengabdian berlangsung.

Sasaran edukasi safety dalam penelitian ini adalah siswa (i) yang masih dalam tahapan sekolah dasar. Dalam tingkatan ini pemberian edukasi melalui permainan-permainan dirasa sangat efektif untuk membantu para siswa (i) untuk dapat memahami edukasi yang diberikan. Metode-metode edukasi seperti ular tangga, media video tari, dan permainan kuis ini dapat membantu target pengabdian untuk berpikir dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan (Sasmitha & Sutria, 2020).

Media ular tangga yang digunakan juga memiliki nilai inovasi. Bukan hanya berisi mengenai bentuk preventif dari kecelakaan dan penyakit yang mungkin muncul ketika siswa-siswi sedang berada di lingkup sekolah. Namun, juga mengandung konten wawasan kebangsaan dan keislaman. Hal tersebut tentu sangat sesuai dengan lokasi kerja dari pelaksana pengabdian yang berasal dari UIN Alauddin Makassar.

Metode ular tangga yang diterapkan untuk menyampaikan dan mengedukasi para siswa (i) mengenai *safety* dalam pengabdian ini juga mencakup nilai integrasi islam dalam pelaksanaannya yang digambarkan melalui doa-doa harian yang dilantunkan pada saat melakukan permainan. Edukasi terkait nasionalisme juga diselipkan dalam permainan ini berupa sesi yang mengharuskan siswa (i) untuk menyanyikan lagu nasional seperti lagu Garuda Pancasila dan sebagainya.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Individu Responden di SD Inpres Pattallassang, Kecamatan Patalassang, Kabupaten Gowa Tahun 2024

Variabel	Frekuensi	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki-Laki	18	36.0
Perempuan	32	64.0
Kelas		
4	22	44.0
5	17	34.0
6	11	22.0
Umur (tahun)		
9	6	12.0
10	23	46.0
11	16	32.0
12	4	8.0
13	1	2.0

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa terdapat 50 siswa (i) yang menjadi objek pengabdian. Mayoritas responden adalah perempuan (64%). Siswa (i) yang mengikuti pengabdian dominan sedang menempuh pendidikan di kelas 4 (44%) dan berumur 10 tahun (46%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Pre dan Post Test Edukasi Safety melalui Media Ular Tangga pada Siswa (i) di SD Inpres Pattallassang, Kecamatan Patalassang, Kabupaten Gowa Tahun 2024

Nama	Pre-Test	%	Post-Test	%
Responden 1	24	96.0	13	52.0
Responden 2	22	88.0	22	88.0
Responden 3	23	92.0	23	92.0
Responden 4	23	92.0	24	96.0
Responden 5	24	96.0	25	100.0
Responden 6	24	96.0	24	96.0
Responden 7	23	92.0	24	96.0
Responden 8	22	88.0	22	88.0
Responden 9	23	92.0	24	96.0
Responden 10	22	88.0	6	24.0
Responden 11	20	80.0	23	92.0
Responden 12	21	84.0	21	84.0
Responden 13	20	80.0	17	68.0
Responden 14	15	60.0	17	68.0
Responden 15	18	72.0	16	64.0
Responden 16	25	100.0	25	100.0
Responden 17	22	88.0	25	100.0
Responden 18	23	92.0	22	88.0
Responden 19	18	72.0	19	76.0
Responden 20	18	72.0	24	96.0
Responden 21	25	100.0	21	84.0
Responden 22	24	96.0	24	96.0
Responden 23	20	80.0	23	92.0
Responden 24	22	88.0	22	88.0
Responden 25	23	92.0	22	88.0
Responden 26	24	96.0	24	96.0
Responden 27	20	80.0	21	84.0
Responden 28	20	80.0	24	96.0
Responden 29	24	96.0	25	100.0
Responden 30	19	76.0	23	92.0
Responden 31	25	100.0	24	96.0
Responden 32	23	92.0	25	100.0
Responden 33	21	84.0	24	96.0
Responden 34	24	96.0	25	100.0
Responden 35	22	88.0	22	88.0
Responden 36	22	88.0	23	92.0
Responden 37	23	92.0	23	92.0
Responden 38	21	84.0	21	84.0
Responden 39	25	100.0	25	100.0
Responden 40	24	96.0	25	100.0
Responden 41	22	88.0	22	88.0
Responden 42	24	96.0	25	100.0
Responden 43	25	100.0	25	100.0
Responden 44	24	96.0	25	100.0
Responden 45	18	72.0	25	100.0
Responden 46	21	84.0	24	96.0
Responden 47	25	100.0	25	100.0
Responden 48	25	100.0	25	100.0
Responden 49	25	100.0	25	100.0
Responden 50	25	100.0	25	100.0

Sumber: Data Primer, 2024

Terdapat 25 pertanyaan kuesioner pre dan post test yang diberikan ke objek pengabdian yang berjumlah 50 orang. Berdasarkan hasil pre-test diketahui bahwa responden 16, 21, 31, 39, 43, 47, 48, 49, dan 50 memiliki proporsi nilai paling besar dengan persentase 100%. Sedangkan responden 14 memiliki proporsi nilai paling kecil (60%). Untuk hasil post-test, mayoritas semua pertanyaan memiliki peningkatan nilai yang signifikan. Adapun nilai responden paling sedikit pada post-test adalah responden 10 (24%).

Hasil dari pengabdian yang dilakukan menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu meningkatkan pengetahuan siswa mengenai kesehatan dan keselamatan di sekolah. Hal ini diperkuat oleh penelitian [Solehah et al. \(2023\)](#) yang menemukan bahwa media ular tangga secara signifikan meningkatkan pemahaman remaja tentang gizi seimbang dan pencegahan anemia. Pendekatan permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa dalam menjawab pertanyaan dan melakukan aktivitas fisik yang berkaitan dengan materi edukasi. Ini sejalan dengan hasil pengabdian ini, di mana mayoritas siswa menunjukkan peningkatan nilai pada post-test setelah mengikuti permainan ular tangga edukatif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh [Hermawati & Lestari \(2024\)](#) melalui media permainan monopoli di sekolah dasar membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pemahaman materi secara menyeluruh. Permainan edukatif seperti monopoli dan ular tangga memberi ruang eksplorasi dan keterlibatan emosional siswa dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Dalam konteks pengabdian ini, hal tersebut terlihat dari nilai pre-test beberapa siswa yang sebelumnya rendah menjadi lebih tinggi setelah intervensi media ular tangga dilakukan.

Sementara itu, meskipun penelitian oleh [Rohmah & Rahman \(2023\)](#) lebih difokuskan pada penggunaan media flash card untuk anak usia dini, esensinya tetap relevan. Media edukatif visual dan interaktif terbukti mampu mempercepat pemahaman konsep karena melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Hal ini senada dengan pola interaksi yang tercipta dalam permainan ular tangga pada kegiatan pengabdian ini, yang menuntut siswa berpikir, berdiskusi, dan merespons informasi secara aktif. Dengan demikian, pendekatan edukasi berbasis permainan dapat menjadi solusi strategis dalam menyampaikan materi keselamatan dan kesehatan secara efektif kepada siswa sekolah dasar.

Hal ini selaras dengan temuan dalam jurnal oleh [Rohmah et al. \(2021\)](#) yang menyatakan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep K3, terutama bila disesuaikan dengan usia dan konteks lingkungan belajar.

Tabel 4. Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga dalam Peningkatan Pengetahuan Siswa (i) di SD Inpres Pattallassang, Kecamatan Patalassang, Kabupaten Gowa Tahun 2024

Pre-Post Test	N	%	Mean Rank	Sum of Ranks	<i>p-value</i>
Negative Ranks	8	16	18.69	149.50	0.050
Positive Ranks	23	46	15.07	346.50	
Ties	19	38			
Total	50	100			

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 50 siswa (i) yang diberikan edukasi safety ada sebanyak 16% siswa (i) yang mengalami penurunan nilai, 46% siswa (i) yang mengalami peningkatan nilai, dan 38% siswa (i) yang tidak mengalami peningkatan maupun penurunan nilai pre-test dan post-test. Kemudian didapatkan *p-value* sebesar 0,050 yang berarti ada perbedaan yang signifikan terkait pengetahuan siswa (i) sebelum dan sesudah diberikan edukasi K3.

Penelitian yang dilakukan oleh [Kusumawardani et al. \(2020\)](#) menunjukkan bahwa simulasi permainan papan ular tangga secara signifikan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan perilaku hidup bersih dan sehat pada perilaku hidup bersih dan sehat pada anak sekolah. Pengetahuan anak tentang perilaku hidup bersih dan sehat meningkat dari 44,7% menjadi 60,9%, sikap anak tentang perilaku hidup bersih dan sehat meningkat dari 43,8% menjadi 59,5%, keterampilan anak tentang perilaku hidup bersih dan sehat meningkat dari 41,2% menjadi 55,7% setelah mengikuti simulasi.

Pada media ular tangga, keterlibatan pemain diuji secara signifikan, dengan variabel konten game menjadi aspek utama yang mempengaruhi keterlibatan anak-anak yang berpartisipasi. Ular tangga juga dapat dimanfaatkan untuk promosi kesehatan pada program bidang kesehatan lainnya termasuk pengenalan edukasi *safety*. Media ular tangga bersifat menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak-anak untuk menikmati pendidikan mereka sepenuhnya ([Maksum et al., 2022](#)).

Penelitian lain menyatakan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas 7 dan 8 melalui kegiatan Edusafety Snake-Ladder Games menunjukkan peningkatan yang signifikan, terlihat dari nilai pre test dan post test yang melebihi rerata. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Terdapat peningkatan skor sebesar 32% antara pre test dan post test bagi siswa yang mengikuti Edusafety Snake-Ladder Games dalam satu sesi tentang bahaya. Meskipun penerapan K3 Sekolah di Indonesia telah diatur oleh pemerintah, implementasinya masih belum optimal. K3 Sekolah merupakan aspek penting yang perlu diterapkan karena institusi bertanggung jawab untuk melindungi siswa dari berbagai risiko (Rinawati et al., 2023).

Hasil yang diperoleh dalam pengabdian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang berarti dalam peningkatan tersebut pengetahuan dan sikap antar kontrol kelompok dengan metode pemucuan dan kelompok eksperimen dengan ular dan permainan tangga. Hasil statistik menyimpulkan bahwa metode pemucuan sama-sama meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang bagaimana menghentikan defekasi terbuka. Namun, permainan ular tangga peningkatan pengetahuan dan sikap lebih banyak lagi daripada metode pemucuannya. Oleh karena itu, itu bisa menjadi alternatif promosi kesehatan alat tentang kesehatan lingkungan untuk sekolah dasar (Fithri et al., 2022).

Ranoliya et al (2019) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang kebersihan diri pada anak sekolah. Pukhraj et al (2021a) juga menemukan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan, sikap, dan praktik yang diungkapkan mengenai kebersihan pribadi pada anak-anak pada kelompok intervensi dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p < 0,05$).

Permainan "Ular Tangga Keselamatan" menyajikan 12 gambar tematik, terdiri dari 4 gambar perilaku positif dan 8 gambar perilaku negatif. Gambar-gambar dalam permainan ini memiliki nilai edukatif yang penting bagi anak-anak. Melalui permainan yang ramah anak ini, mereka dapat mengenali potensi bahaya di sekitar mereka. Diharapkan, permainan ini memudahkan anak-anak memahami perilaku yang perlu dihindari dan diterapkan untuk menjaga keselamatan diri dan lingkungan, sehingga mengurangi risiko cedera. Dengan rata-rata nilai pretest (37,9) dan posttest (65,5), dapat disimpulkan bahwa permainan ini berkontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan keselamatan anak-anak sebesar 72,8% (Widowati et al., 2018).

Adapun keterbatasan dalam pengabdian ini adalah kondisi ketika bermain ular tangga yang agak sedikit berdebu karena dilakukan di lapangan terbuka. Hal tersebut membuat beberapa anak kurang fokus dan merasa mudah lelah ketika memainkan ular tangga. Selain itu, pre dan post test untuk anak kelas 4 yang memakan waktu agak lama karena kemampuan baca anak yang berbeda-beda.

Namun, diluar keterbatasan yang dialami, banyak pula keunggulan dari pelaksanaan pengabdian ini. Salah satu keunggulannya yaitu karena media edukasi dilakukan secara kreatif dan membuat siswa (i) bergerak dan tidak hanya diam duduk ketika edukasi diberikan. Selain itu, penerimaan dari pihak sekolah juga sangat baik dan membantu kelancaran jalannya pengabdian.

Kesimpulan

Edukasi K3 pada siswa (i) SDN Inpres Pattalassang berjalan baik dan mendapatkan respon yang positif baik dari pihak sekolah hingga siswa yang ikut bermain permainan ular tangga ini. Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah pengabdian dengan media ular tangga dilakukan. Disarankan kepada pihak sekolah agar menjadikan permainan ular tangga safety ini menjadi media sosialisasi berkelanjutan karena media ular tangga (dadu, kartu, hingga cetak ular tangga jumbo) telah diberikan kepada pihak sekolah. Guru dapat menjadikan media ini salah satu solusi permainan yang dapat dimainkan siswa (i) di waktu-waktu tertentu. Secara teoritis, hasil ini mendukung bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan pengetahuan siswa, khususnya dalam edukasi K3. Secara praktis, media ular tangga dapat digunakan guru sebagai alat edukatif yang menarik dan berkelanjutan dalam menyampaikan materi keselamatan di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Asrivi, Q. E. S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Gerakan Pramuka Sebagai Ekstrakurikuler Wajib Pada Kurikulum 2013 Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 2(2), 255–268.
- Basri, S., Jastam, M. S., Amansyah, M., Widiastuty, L., Kahfi, M., & Ekasari, R. (2023). Clean And Healthy Living Behavior (Phbs) Education In School Through Snakes And Ladders Game. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 203–212.

-
- Berry, L. L., Danaher, T. S., Aksoy, L., & Keiningham, T. L. (2020). Service Safety In The Pandemic Age. In *Journal Of Service Research* (Vol. 23, Issue 4, Pp. 391–395). Sage Publications Sage Ca: Los Angeles, Ca.
- Darmawati, I. (2021). *Pelayanan Kesehatan Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Fithri, A., Karjatin, A., & Lestari, F. S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar Tentang Phbs Melalui Media Ular Tangga Yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1), 504–513. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.2058>
- Hati, F. S., & Kurnia, A. R. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi Bagi Dokter dan Bidan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan di BKKBN Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutraind: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 7(1), 67–78. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.220>
- Hermawati, E., & Lestari, M. (2024). Pengembangan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukasi di Sekolah Dasar. *Journal Of Innovation And Sustainable Empowerment*, 3(2), 67–71. <https://doi.org/10.25134/jise.v3i2.47>
- Hutasoit, F. E., & Widowati, E. (2017). Gambaran Penerapan Safety Education (Pendidikan Keselamatan) Di Sekolah Dasar. *JHE*, 2(1).
- Kuscithawati, S. (2006). *Faktor Resiko Terjadinya Cedera Pada Anak Usia Sekolah Dasar fi Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Kusumawardani, L. H., Rekawati, E., Fitriyani, P., & Ni Luh, Y. S. D. P. (2020). Improving Clean and Healthy Living Behaviour Through Snakes And Ladders Board Game Among School Children. *Sri Lanka Journal Of Child Health*, 49(4), 341–346. <https://doi.org/10.4038/Sljch.V49i4.9265>
- Mahmudah, N., & Supiah. (2019). Pemberdayaan Pada Anak-Anak Gang Dolly di SMA Artantika Surabaya Dengan Metode Asset Based Community Development. *Madani*, 1(2), 144–159.
- Maksum, E., Murtiningsih, M., & Inayah, I. (2022). Systematic Riview: Permainan Ular Tangga Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Dan Edukasi Kesehatan Anak Sekolah. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 8(3), 453–462. <https://doi.org/10.25311/keskom.vol8.iss3.1099>
- Montolalu, C. E. J. C., & Langi, Y. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-Guru Dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Jurnal Matematika dan Aplikasi*, 7(1).
- Noviafitri, K. S., Huda, M., Mukti, T. S., Yahya, F. H. B., Noviafitri, K. S., Huda, M., Mukti, T. S., Hanim, F., & Yahya, B. (2024). Effect Of Interactive Learning Media: Numeral Snakes And Ladders On Clock Reading And Arithmetic Operation For Elementary Students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Xi(2), 251–264. <https://doi.org/10.30659/Pendas.11.2.251-264>
- Pradana, A. A. (2021). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Premiere: Journal Of Islamic Elementary Education*, 3(1), 422–438. <https://doi.org/10.36765/Jartika.V3i2.268>
- Pukhraj, K. S., Deol, R., & Kodi, S. M. (2021a). Effect Of Snake And Ladder Game on Knowledge , Attitude , And Expressed Practices Regarding Personal Hygiene Among Primary School Children : A Randomized Controlled Trial. *International Journal of Nursing Research*, 7(October), 81–88. <https://doi.org/10.31690/ijnr.2021.v07i03.002>
- Pukhraj, K. S., Deol, R., & Kodi, S. M. (2021b). Effect Of Snake And Ladder Game on Knowledge, Attitude, And Expressed Practices Regarding Personal Hygiene Among Primary School Children: A Randomized Controlled Trial. *International Journal Of Nursing Research*, 81–88.
- Ranoliya, S., Prasad, K. S., & Doss, K. (2019). Effectiveness of Game-Based Learning on Knowledge Regarding Personal Hygiene Among School Going Children In The Selected School. *Asian Journal Of Nursing Education And Research*, 9(4), 559–561.
- Rinawati, S., Bolet Atmojo, T., Fajraiani, R., Qadrijati, I., Wardani, T. L., & Ismayenti, L. (2023). Efektivitas Edusafety Snake-Ladder Games Sebagai Media Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja Sekolah Siswa Mts. *Abdimas Awang Long*, 6(2), 46.
- Rohmah, D. N., Elan, E., & Rahman, T. (2023). Media Flash Card untuk Menstimulasi Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 168-175.
- Sasmitha, N. R., & Sutria, E. (2020). Health Education About Clean And Healthy Living Behavior (Phbs) To Increased Knowledge Of School Age Children: Systematic Review. *Journal Of Nursing Practice*, 3(2), 279–285.
- Solehah, N. Z., Dewi, N. T., Lastyana, W., Rahmiati, B. F., Naktiany, W. C., & Jauhari, T. (2023). Edukasi Melalui Media Ular Tangga Sebagai Upaya Pencegahan Anemia Pada Remaja Di Mts Nurul Qur'an Pagutan. *Adma: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 239–244. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2566>
-

-
- Widowati, E., Hendriyani, R., Nugroho, E., & Qin, A. L. W. (2018). Children's Safety Education Model Through Child-Friendly Games. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 14(2), 157–162. <https://doi.org/10.15294/kemas.v14i2.14705>
- Widowati, E., Koesyanto, H., Setyo Wahyuningsih, A., Harjanto, E., & Korespondensi, A. (2020). Model Konstruksi Safety Grievance Mechanism di Sekolah Dasar Pada Daerah Rawan Bencana. *Higeia Journal of Public Health Research And Development*, 4(4). <https://doi.org/10.15294/higeia/v4i4/39005>