

Health Learning Space melalui Dongeng Literasi Gaya Hidup Sehat

Dessy Harisanty¹, Tiara Kusumaningtyas², Tofan Agung Eka Prasetya³, Dyah Puspitasari Srirahayu⁴, Esti Putri Anugrah⁵

¹Program Studi D4 Kearsipan dan Informasi Digital, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga, Surabaya

²Program Studi D4 Keselamatan dan Kesehatan Kerja, Fakultas Vokasi, Universitas Airlangga, Surabaya.

<p>Email: dessy.harisanty@vokasi.unair.ac.id</p>	<p>Submitted: April Reviewed : April Accepted : Juni</p>
<p style="text-align: center;">ABSTRAK</p> <p>Kesehatan anak-anak merupakan permasalahan serius di Indonesia, termasuk di Kota Surabaya. Rendahnya literasi gaya hidup sehat pada anak usia sekolah dasar mendorong perlunya strategi edukasi yang kreatif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa sekolah dasar mengenai gaya hidup sehat melalui pendekatan <i>Health Learning Space</i> berbasis dongeng. Kegiatan dilaksanakan pada 19 September 2025 di SDN Kertajaya (Puja) Surabaya dengan melibatkan 150 siswa, bermitra dengan Yayasan Semesta Rumah Kita. Metode yang digunakan adalah edukasi Kesehatan melalui sesi dongeng interaktif yang disampaikan oleh pendongeng profesional. Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen pre-test dan post-test pada enam topik literasi kesehatan. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor dari 70,7 (kategori cukup) menjadi 85,7 (kategori baik), dengan kenaikan sebesar 15,0 poin. Peningkatan tertinggi terjadi pada topik kebersihan tangan dan tubuh (+18 poin), diikuti kebersihan gigi dan mulut (+16 poin). Kegiatan ini menghasilkan Model <i>Health Learning Space</i> Berbasis Dongeng (HLS-D) yang terstruktur,</p>	<p style="text-align: center;">ABSTRACT</p> <p><i>Children's health remains a serious concern in Indonesia, including in Surabaya. Low health literacy among elementary school-aged children calls for creative, engaging, and accessible educational strategies. This community service activity aimed to improve students' knowledge and awareness of healthy lifestyles through a storytelling-based Health Learning Space approach. The activity was conducted on September 19, 2025, at SDN Kertajaya (Puja) Surabaya, involving 150 students in collaboration with Yayasan Semesta Rumah Kita. The method employed was health education through interactive storytelling sessions facilitated by a professional storyteller. Evaluation was conducted using pre-test and post-test instruments covering six health literacy topics. Results showed an average score improvement from 70.7 (fair category) to 85.7 (good category), an increase of 15.0 points. The highest improvement was recorded in hand and body hygiene (+18 points), followed by dental and oral hygiene (+16 points). The activity produced the Storytelling-Based Health Learning Space (HLS-D) model, which is structured, replicable, and applicable by schools independently. These findings indicate that</i></p>

replikatif, dan dapat diterapkan oleh sekolah secara mandiri. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode dongeng interaktif merupakan strategi efektif untuk meningkatkan literasi kesehatan anak-anak sekolah dasar.	<i>interactive storytelling is an effective strategy to enhance health literacy among elementary school children.</i>
Kata kunci: dongeng, gaya hidup sehat, <i>Health Learning Space</i> , literasi kesehatan, pengabdian Masyarakat.	Keywords: <i>storytelling, healthy lifestyle, Health Learning Space , health literacy, community service.</i>

PENDAHULUAN

Kesehatan anak-anak merupakan fondasi penting dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan. Namun, kondisi kesehatan dan kesejahteraan anak di Indonesia masih memprihatinkan. Berdasarkan data WHO-UNICEF, indeks perkembangan anak Indonesia berada di peringkat 117 dari 180 negara yang diteliti, yang mengukur berbagai indikator meliputi pertumbuhan anak, kelangsungan hidup, tingkat pendidikan, hingga prevalensi kekerasan (UNICEF, 2020). Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa sebanyak 28,81% anak di Indonesia memiliki keluhan kesehatan dalam sebulan terakhir pada tahun 2022, meningkat sebesar 4,13 poin persentase dibandingkan tahun sebelumnya (BPS, 2022).

Permasalahan kesehatan anak di Kota Surabaya bersifat multidimensional. Kasus gizi buruk masih ditemukan sebanyak 529 kasus berdasarkan data Studi Status Gizi Indonesia (SSGI) Kementerian Kesehatan RI. Selain itu, Dinas Kesehatan Kota Surabaya mencatat sebanyak 184 anak berusia 15–18 tahun terdiagnosis diabetes melitus pada tahun 2022, meningkat dari 176 kasus di tahun sebelumnya (Dinkes Surabaya, 2022). Permasalahan lain yang turut menjadi perhatian meliputi kesehatan gigi dan mulut, anemia, serta kesehatan mental dan emosional anak.

Akar permasalahan tersebut, salah satunya adalah rendahnya literasi gaya hidup sehat. Anak-anak yang telah dibiasakan dengan pola hidup sehat dan bersih sejak dini akan tumbuh dan berkembang dengan baik serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (Hardiyanti & Kurniawan, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa edukasi kesehatan berbasis pendekatan yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak dapat menjadi strategi yang mendesak.

Mendongeng telah terbukti sebagai media efektif dalam penyampaian pesan kesehatan kepada anak-anak. Mendongeng merupakan media yang tepat untuk mengenalkan kesehatan secara dini kepada anak usia dini karena mampu menciptakan ruang belajar yang menyenangkan dan interaktif (Setiawan & Andini, 2020). Anak-anak dapat diajarkan seputar gizi dan pola makan sehat melalui dongeng, sehingga mereka mudah memahami dan mau mengikuti edukasi tersebut (Pratiwi & Hartini, 2021). Dongeng tidak hanya memikat perhatian anak-anak, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan kompleks secara menyenangkan dan mudah dicerna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pelaksana dari Fakultas Vokasi Universitas Airlangga bekerja sama dengan Yayasan Semesta Rumah Kita menyelenggarakan program

pengabdian masyarakat berjudul "*Health Learning Space* Melalui Dongeng Literasi Gaya Hidup Sehat". Artikel ini melaporkan proses pelaksanaan, hasil evaluasi kuantitatif berdasarkan pre-test dan post-test, serta model inovasi yang dihasilkan dari kegiatan tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Jumat, 19 September 2025, bertempat di SDN Kertajaya (Puja) Kota Surabaya. Kegiatan melibatkan 150 siswa sekolah dasar sebagai peserta dengan mitra Yayasan Semesta Rumah Kita yang beralamat di Bendul Merisi Permai Blok B 26, Surabaya. Kegiatan dibiayai oleh Fakultas Vokasi Universitas Airlangga melalui Skema Program Kemitraan Masyarakat Tahun Anggaran 2025.

Pendekatan yang digunakan adalah model *Health Learning Space* Berbasis Dongeng (HLS-D), yang menempatkan dongeng sebagai media utama penyampaian pesan gaya hidup sehat. Model ini dirancang berdasarkan pendekatan *experiential learning* dan *observational learning*, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga termotivasi untuk menerapkan kebiasaan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Model HLS-D terdiri dari lima tahapan inti: (1) *Priming*, yakni pemantikan atensi dan pengisian pre-test; (2) *Story Immersion*, yaitu sesi dongeng interaktif oleh pendongeng profesional Ariani Safitri, S.Sos., M.Pd. dengan pesan kesehatan yang disisipkan secara natural dalam alur cerita; (3) *Meaning Making*, yaitu sesi refleksi untuk mengaitkan pesan dongeng dengan kehidupan nyata; (4) *Action Commitment*, yaitu komitmen kebiasaan sehat yang konkret; serta (5) *Reinforcement and Measurement*, yaitu penguatan pesan kunci dan pengisian post-test.

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang mencakup enam topik literasi kesehatan: (1) kebersihan tangan dan tubuh (PHBS), (2) kebersihan gigi dan mulut, (3) pola makan sehat dan gizi seimbang, (4) minum air putih dan pembatasan minuman manis, (5) aktivitas fisik harian dan pengurangan perilaku sedentary, serta (6) istirahat cukup (tidur teratur). Skor diukur pada skala 0–100 dan dikategorikan menjadi "Kurang" (<60), "Cukup" (60–74), dan "Baik" (≥ 75). Analisis data dilakukan secara deskriptif komparatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pendongengan yang dipandu oleh Ariani Safitri, S.Sos., M.Pd. (Bu Inge) berhasil menciptakan suasana belajar yang hidup dan interaktif, yang kemudian mendapatkan respons sangat positif dari peserta. Keberhasilan ini terletak pada kemampuan pendongeng dalam menggunakan gaya bercerita yang ekspresif serta mengajak siswa untuk terlibat aktif selama kegiatan berlangsung. Guru atau pendongeng yang mampu menciptakan suasana belajar interaktif dengan mendorong partisipasi aktif siswa umumnya akan memicu antusiasme dan keterlibatan tinggi dari peserta, sebagaimana yang terobservasi dalam kegiatan ini.

Respon positif dari peserta dengan keterlibatan aktif siswa, termasuk merespons pertanyaan dalam cerita menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dan komunikatif sangat

efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan berbagai penelitian yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif, suasana yang menyenangkan, dan keaktifan siswa dalam proses belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Putri et al., 2024; Hasbiyalloh et al., 2025). Pendekatan pembelajaran yang bersifat ekspresif dan interaktif, seperti yang diaplikasikan oleh Bu Inge, memiliki peran penting untuk membuat siswa lebih terlibat dan antusias, yang pada gilirannya memudahkan pemahaman konsep materi secara mendalam dan menumbuhkan minat belajar. Ini sejalan pula dengan mekanisme yang ditemukan pada pembelajaran berbasis role-play maupun teknik gamifikasi, dimana suasana belajar yang hidup dan partisipasi aktif siswa meningkatkan keterampilan dan motivasi secara signifikan (Wicaksono, 2024; Srimuliyani, 2023).

Selain itu, lingkungan belajar yang kondusif dan interaktif seperti suasana yang diciptakan dalam kegiatan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, serta refleksi yang lebih baik. Ini relevan dengan pendekatan deep learning yang menekankan pembelajaran bermakna yang interaktif dan menyenangkan guna memaksimalkan pemahaman siswa (Khotimah and Abdan, 2025). Dokumentasi kegiatan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2 berikut.



Gambar 1. Sesi dongeng interaktif bersama siswa SDN Kertajaya (Puja)



Gambar 2. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan Health Learning Spac

Secara kualitatif, saat sesi refleksi siswa mampu menyebutkan kembali pesan utama dari dongeng dan mengaitkannya dengan kebiasaan sehari-hari, seperti pentingnya mencuci tangan sebelum makan, memilih makanan bergizi, minum air putih, bergerak aktif, dan tidur teratur. Pendekatan dongeng membuat pesan kesehatan tidak terasa menggurui, melainkan melekat pada pengalaman menyenangkan yang dialami siswa.

Hasil Evaluasi *Pre-Test* dan *Post-Test*

Tabel 1 berikut menyajikan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta pada seluruh topik literasi gaya hidup sehat.

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Literasi Gaya Hidup Sehat Siswa SDN Kertajaya (Puja) Surabaya

No.	Topik	Indikator	Pre-test (Rerata)	Post-test (Rerata)	Kenaikan	Kat. Pre	Kat. Post
1	Kebersihan tangan & tubuh (PHBS)	Siswa mampu menyebutkan ≥ 3 waktu penting cuci tangan dan memilih langkah yang benar	72	90	+18	Cukup	Baik
2	Kebersihan gigi & mulut	Siswa mengetahui frekuensi sikat gigi (min. 2x/hari) dan waktu yang tepat (pagi & malam)	70	86	+16	Cukup	Baik
3	Pola makan sehat & gizi seimbang	Siswa mampu mengidentifikasi komponen "isi piring seimbang" (karbohidrat, protein, sayur, buah)	74	88	+14	Cukup	Baik
4	Minum air putih & batasi minuman manis	Siswa dapat memilih minuman yang lebih sehat dan memahami dampak konsumsi gula berlebih	71	85	+14	Cukup	Baik
5	Aktivitas fisik harian & kurangi sedentary	Siswa mampu menyebutkan contoh aktivitas fisik harian dan memahami pentingnya mengurangi duduk lama	69	83	+14	Cukup	Baik
6	Istirahat cukup (tidur teratur)	Siswa memahami manfaat tidur cukup bagi konsentrasi dan mampu menyebutkan kebiasaan tidur sehat	68	82	+14	Cukup	Baik
—	Rata-rata keseluruhan	(Akumulasi seluruh topik)	70,7	85,7	+15,0	Cukup	Baik

Sumber: Data Primer Pengabdian Masyarakat, 2025

Berdasarkan Tabel 1, hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor pada seluruh topik literasi gaya hidup sehat. Secara keseluruhan, rata-rata skor meningkat dari 70,7 (kategori cukup) pada *pre-test* menjadi 85,7 (kategori baik) pada *post-test*, dengan kenaikan

sebesar 15,0 poin. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan dongeng interaktif efektif dalam meningkatkan literasi kesehatan siswa sekolah dasar.

Pembahasan per Topik

Topik kebersihan tangan dan tubuh (PHBS) menunjukkan peningkatan tertinggi sebesar 18 poin (72 menjadi 90).

Setelah kegiatan, siswa lebih mampu menyebutkan waktu penting mencuci tangan dan memahami fungsi sabun dalam mengurangi kuman. Peningkatan ini konsisten dengan penelitian Notoatmodjo (2012) yang menyatakan bahwa metode edukasi partisipatif efektif meningkatkan pengetahuan PHBS pada anak.

Topik kebersihan gigi dan mulut mengalami peningkatan sebesar 16 poin (70 menjadi 86). Siswa lebih memahami kebiasaan sikat gigi yang benar dan dapat menghubungkan konsumsi makanan manis dengan risiko kerusakan gigi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Pratiwi & Hartini (2021) yang menunjukkan efektivitas metode dongeng dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi anak. Topik pola makan sehat dan gizi seimbang meningkat sebesar 14 poin (74 menjadi 88). Melalui dongeng, siswa lebih mudah memahami konsep "isi piring seimbang" yang secara konvensional sering diajarkan secara abstrak. Dongeng membantu anak memvisualisasikan situasi dan konsekuensi yang relevan dengan kehidupan mereka (Isbell et al., 2004).

Topik minum air putih dan pembatasan minuman manis meningkat 14 poin (71 menjadi 85). Siswa mampu menyebutkan contoh minuman yang sebaiknya dibatasi beserta alasannya, menandakan terbentuknya kesadaran yang lebih mendalam tentang pemilihan minuman sehat.

Topik aktivitas fisik harian dan pengurangan perilaku sedentary meningkat 14 poin (69 menjadi 83). Peningkatan ini mencerminkan pergeseran pemahaman dari persepsi "olahraga hanya di pelajaran PJOK" menjadi kesadaran bahwa tubuh sehat memerlukan pergerakan aktif setiap hari.

Topik istirahat cukup (tidur teratur) mengalami peningkatan sebesar 14 poin (68 menjadi 82). Siswa lebih memahami manfaat tidur cukup terhadap konsentrasi belajar dan energi, serta mampu menyebutkan kebiasaan tidur sehat termasuk mengurangi penggunaan gawai sebelum tidur.

Model Inovasi HLS-D

Kegiatan ini menghasilkan produk inovasi *intangible* berupa Model *Health Learning Space* Berbasis Dongeng (HLS-D). Model ini merupakan kerangka edukasi kesehatan yang memiliki alur pembelajaran jelas (priming – story immersion – meaning making – action commitment – reinforcement and measurement), sehingga dapat direplikasi oleh guru tanpa bergantung pada satu pendongeng tertentu. *Novelty* model ini terletak pada integrasi evaluasi dampak terukur (pre-test dan post-test) ke dalam sesi edutainment, memastikan kegiatan tidak hanya menghibur tetapi juga akuntabel secara pedagogis.

Hasil ini memperkuat temuan sejumlah penelitian sebelumnya bahwa metode mendongeng merupakan strategi komunikasi kesehatan yang efektif untuk anak-anak usia sekolah dasar (Isbell et al., 2004; Adeyemi-Ibitayo & Davies, 2019). Dongeng bekerja sebagai

pembawa (carrier) pesan kesehatan yang membungkus informasi kompleks dalam narasi yang memiliki konteks emosional dan sosial yang relevan bagi anak.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat *Health Learning Space* Melalui Dongeng Literasi Gaya Hidup Sehat yang dilaksanakan di SDN Kertajaya (Puja) Surabaya pada 19 September 2025 telah berhasil meningkatkan literasi gaya hidup sehat siswa sekolah dasar. Rata-rata skor meningkat signifikan dari 70,7 (cukup) menjadi 85,7 (baik), dengan peningkatan tertinggi pada topik PHBS (+18) dan kebersihan gigi dan mulut (+16). Kegiatan ini juga menghasilkan Model HLS-D yang terstruktur dan replikatif sebagai luaran inovasi intangible.

Temuan ini membuktikan bahwa dongeng interaktif merupakan strategi edukasi kesehatan yang efektif, menyenangkan, dan mudah diterima oleh siswa sekolah dasar. Metode ini layak diintegrasikan ke dalam program pendidikan kesehatan di sekolah secara berkelanjutan. Ke depan, disarankan agar model HLS-D diujicobakan di sekolah-sekolah lain dengan karakteristik berbeda untuk menguji generalisabilitasnya, serta dikembangkan ke dalam bentuk modul tertulis yang dapat didistribusikan kepada guru dan pendidik secara lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Vokasi Universitas Airlangga yang telah mendanai kegiatan ini melalui Skema Program Kemitraan Masyarakat Tahun Anggaran 2025 sesuai Surat Keputusan Rektor Universitas Airlangga Nomor 463/UN3/2025. Apresiasi disampaikan kepada Yayasan Semesta Rumah Kita dan SDN Kertajaya (Puja) Surabaya atas sambutan dan kerja sama yang diberikan, serta kepada Ariani Safitri, S.Sos., M.Pd. atas dedikasinya sebagai pendongeng dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeyemi-Ibitayo, A., & Davies, S. (2019). Using storytelling as a pedagogical tool for health education in primary schools. *Health Education Journal*, 78(3), 310–321. <https://doi.org/10.1177/0017896918819020>
- Aliya Maulida Putri, N., SURIANSYAH, A., HARSONO, A., MUBAROK, M., & PUTRA. (2024). Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN : 3063-9158, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.134>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik kesejahteraan rakyat 2022*. Badan Pusat Statistik Republik Indonesia.
- Dinas Kesehatan Kota Surabaya. (2022). *Profil kesehatan Kota Surabaya tahun 2022*. Dinas Kesehatan Kota Surabaya.
- Hardiyanti, R., & Kurniawan, A. (2019). Hubungan pengetahuan tentang PHBS dengan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak sekolah dasar. *Jurnal Kesehatan Komunitas*, 5(1), 12–18.

- Hasbiyalloh, I., Ulum, I., & Hakim, L. (2025). Urgensi Lingkungan Sebagai Media Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 398–411. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.858>
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163. <https://doi.org/10.1023/B:ECEJ.0000048967.94189.a3>
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2022). Studi status gizi Indonesia (SSGI) tahun 2022. Kementerian Kesehatan RI.
- Khotimah, D. K., & Abdan, M. R. (2025). Analisis Pendekatan Deep Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMKN Pringkuku. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 866–879. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1466>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan (edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Pratiwi, D., & Hartini, S. (2021). Efektivitas metode dongeng dalam meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada anak usia sekolah. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(1), 45–52.
- Setiawan, B., & Andini, P. (2020). Mendongeng sebagai media edukasi gizi untuk anak usia dini: Sebuah kajian literatur. *Jurnal Gizi dan Pangan*, 15(2), 89–96.
- Siswanto, H., Wulandari, R., & Fadhillah, N. (2020). Dongeng sebagai media edukasi kesehatan anak: Tinjauan sistematis. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 3(2), 28–35.
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29–35. <https://doi.org/10.70437/jedu.v1i1.2>
- UNICEF. (2020). *Child development index 2020: Indonesia country report*. United Nations Children's Fund.
- Wicaksono, Y. P. (2024). Keefektifan Model Pembelajaran Roleplay Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas XI SMK di Yogyakarta. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 20, 231–238. <https://doi.org/10.30595/pssh.v20i.1371>