Penguatan Literasi Kependudukan Siswa SSK Melalui Permainan Edukatif KEPENDUFUN

Azizatul Habibah[1], Sri Wahyuningsih[2], Widia Nirmawati[3], Nia Monica[4], Rafik Darmansyah[5], Raoda Tul Jannah Maruddani[6]

[1,2,3,4)] Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, FITK, IAI Muhammad Azim Jambi

[5)] Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, FITK, IAI Muhammad Azim Jambi

[6)] Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, FITK, IAI Muhammad Azim Jambi

e-mail: raodatuljanah1@gmail.com

Abstrak

Kependudukan merupakan aspek strategis dalam pembangunan karena berkaitan erat dengan berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan kesejahteraan masyarakat. Penguatan literasi kependudukan pada siswa menjadi penting karena generasi muda akan memasuki usia produktif dan dihadapkan pada peluang bonus demografi serta perubahan struktur penduduk Indonesia. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi kependudukan siswa Sekolah Siaga Kependudukan di SMP Negeri 5 Kota Jambi melalui permainan edukatif KEPENDUFUN. Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif yang meliputi identifikasi kebutuhan, persiapan program, penyuluhan interaktif, implementasi media permainan, pendampingan, dan evaluasi. KEPENDUFUN dirancang untuk membantu siswa memahami konsep dasar kependudukan, dinamika penduduk, bonus demografi, kualitas penduduk, serta kaitannya dengan kehidupan dan perencanaan masa depan melalui kegiatan bermain, diskusi, dan tanya jawab. Evaluasi dilakukan secara kualitatif berdasarkan partisipasi, respons, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, serta refleksi melalui kartu komitmen. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kontekstual, dan menyenangkan, serta mendukung pemahaman dan komitmen siswa terhadap isu kependudukan. Dengan demikian, KEPENDUFUN dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan untuk memperkuat literasi kependudukan siswa di lingkungan sekolah.

Kata kunci: Literasi kependudukan, Sekolah Siaga Kependudukan,Permainan edukatif, KEPENDUFUN

Abstract

Population issues are a strategic aspect of development because they are closely linked to various areas of life, such as education, health, the economy, and community well-being. Strengthening students' population literacy is crucial because the younger generation will soon enter their productive years and face opportunities arising from the demographic dividend as well as changes in Indonesia's population structure. This community service activity aims to strengthen the population literacy of students at the Population Preparedness School (Sekolah Siaga Kependudukan) at SMP Negeri 5 in Jambi City through the educational game KEPENDUFUN. The activity was implemented using a participatory and educational approach that included needs assessment, program preparation, interactive outreach sessions, implementation of the game-based media, mentoring, and evaluation. KEPENDUFUN was designed to help students understand basic concepts of demography, population dynamics, the demographic dividend, population quality, and their relevance to daily life and future planning through play, discussion, and question-and-answer sessions. The evaluation was conducted qualitatively based on participation, responses, students' ability to answer questions, and reflections via commitment cards. The results of the activity showed that the use of educational games was able to create a more active, contextual, and enjoyable learning atmosphere, as well as support students' understanding of and commitment to population issues. Thus, KEPENDUFUN can serve as a relevant alternative learning medium to strengthen students' population literacy. The evaluation was conducted qualitatively based on student participation, responses, ability to answer questions, and reflections recorded on commitment cards. The results of the activity showed that the use of educational games created a more active, contextual, and enjoyable learning environment, and supported students' understanding of and commitment to population issues. Thus, KEPENDUFUN can serve as a relevant alternative learning medium to strengthen students' population literacy in the school setting.

***Keywords**: Population literacy, Population Preparedness Schools, educational games, KEPENDUFUN*

PENDAHULUAN

Kependudukan merupakan salah satu aspek strategis dalam pembangunan karena perubahan jumlah, struktur, persebaran, dan kualitas penduduk berhubungan dengan berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, kesehatan, ketenagakerjaan, ekonomi, pembangunan keluarga, dan kesejahteraan masyarakat. Penduduk tidak hanya menjadi objek penerima manfaat pembangunan, tetapi juga merupakan subjek yang menentukan keberhasilan pembangunan melalui kualitas sumber daya manusia yang dimiliki. Oleh karena itu, dinamika kependudukan perlu dipahami sebagai bagian dari persoalan pembangunan yang membutuhkan kesiapan masyarakat dalam menghadapi berbagai perubahan demografi. Pemahaman tersebut menjadi dasar penting bagi pengembangan literasi kependudukan, yaitu kemampuan memahami informasi dan fenomena kependudukan serta menghubungkannya dengan kehidupan dan pembangunan (Badan Pusat Statistik [BPS], 2023).

Urgensi literasi kependudukan semakin kuat apabila dikaitkan dengan kondisi demografi Indonesia. Hasil Sensus Penduduk 2020 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia mencapai 270,20 juta jiwa. Komposisi penduduk Indonesia juga didominasi oleh kelompok usia produktif, yaitu penduduk berusia 15–64 tahun yang mencapai sekitar 70,72% dari total penduduk. Struktur tersebut menunjukkan besarnya modal demografis yang dimiliki Indonesia sekaligus menjadi dasar munculnya peluang bonus demografi (BPS, 2021). Besarnya jumlah penduduk usia produktif berpotensi memberikan keuntungan bagi pembangunan apabila didukung oleh kualitas pendidikan, kesehatan, keterampilan, produktivitas, dan kesempatan kerja yang memadai (BPS, 2021).

Bonus demografi, bagaimanapun, bukanlah keuntungan yang terjadi secara otomatis. Dominasi penduduk usia produktif perlu disertai investasi pembangunan manusia agar kelompok tersebut mampu menjadi sumber daya yang produktif dan berkontribusi terhadap pembangunan. Tanpa kesiapan kualitas sumber daya manusia, besarnya jumlah penduduk justru dapat menimbulkan berbagai persoalan sosial dan ekonomi. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai dinamika kependudukan, kualitas penduduk, dan peluang bonus demografi perlu mulai diperkenalkan kepada generasi muda sebagai bagian dari upaya mempersiapkan sumber daya manusia menghadapi perubahan struktur penduduk Indonesia (BPS, 2023).

Selain peluang bonus demografi, Indonesia juga menghadapi perubahan struktur umur penduduk. Meningkatnya angka harapan hidup dan bertambahnya jumlah penduduk lanjut usia menunjukkan perubahan demografi yang perlu diantisipasi melalui kebijakan dan pembangunan yang berkelanjutan. BPS mencatat bahwa Indonesia telah memasuki struktur penduduk menua atau *ageing population*, yang ditandai dengan meningkatnya proporsi penduduk lanjut usia. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa persoalan kependudukan tidak hanya berkaitan dengan besarnya jumlah penduduk, tetapi juga mencakup perubahan komposisi umur serta konsekuensinya terhadap kebutuhan sosial, ekonomi, dan pembangunan di masa mendatang (BPS, 2024). Dengan demikian, pemahaman kependudukan menjadi penting untuk membangun kesadaran generasi muda bahwa perubahan demografi merupakan fenomena yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat lintas generasi.

Generasi muda memiliki posisi yang sangat strategis dalam menghadapi dinamika kependudukan tersebut. Siswa pada jenjang pendidikan menengah merupakan bagian dari generasi yang akan memasuki usia produktif dan menjadi aktor pembangunan pada periode bonus demografi. Oleh karena itu, sekolah tidak hanya memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan akademik siswa, tetapi juga dapat menjadi ruang strategis untuk memberikan edukasi mengenai berbagai persoalan kehidupan yang akan dihadapi generasi muda. Pengalaman kegiatan pengabdian di lingkungan sekolah menunjukkan bahwa pemberian edukasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta dapat membantu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa terhadap suatu persoalan. Pada kegiatan edukasi mengenai kandungan zat kimia pada jajanan, misalnya, penyuluhan kepada siswa dilaporkan meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa dalam memilih jajanan yang lebih aman dan sehat (Febria et al., 2025).

Pentingnya lingkungan sekolah sebagai ruang edukasi juga terlihat dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada peningkatan pengetahuan remaja. Sejalan dengan itu, pelaksanaan edukasi kepada siswa SMP, SMA, dan SMK mengenai berbagai isu yang berkaitan dengan kehidupan remaja, menggunakan pendekatan pendidikan atau penyuluhan untuk meningkatkan pengetahuan kelompok sasaran, termasuk edukasi gizi pada remaja SMP, edukasi kesehatan bagi remaja putri, serta edukasi kesehatan bagi siswa sekolah menengah (Ramadhan et al.,

2026). Temuan tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah merupakan kelompok strategis untuk menerima intervensi edukatif yang diarahkan pada peningkatan pengetahuan dan kesadaran.

Dalam konteks kependudukan, kebutuhan akan edukasi sejak usia sekolah menjadi semakin relevan melalui program Sekolah Siaga Kependudukan (SSK). Program ini menjadi salah satu ruang untuk mengenalkan berbagai persoalan kependudukan kepada peserta didik dan menghubungkannya dengan pembangunan keluarga serta perencanaan kehidupan. Melalui pendidikan kependudukan, siswa diharapkan tidak hanya mengenal istilah atau data kependudukan, tetapi juga memahami keterkaitan antara kondisi penduduk dengan persoalan pendidikan, kesehatan, lingkungan, keluarga, dan masa depan. Dengan demikian, penguatan literasi kependudukan pada siswa menjadi bagian penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu memahami peluang dan tantangan perubahan demografi secara lebih kontekstual.

Namun, penyampaian materi kependudukan kepada siswa memiliki tantangan tersendiri. Materi kependudukan sering kali memuat konsep yang bersifat abstrak dan berkaitan dengan angka, data statistik, struktur umur, pertumbuhan penduduk, mobilitas, kualitas penduduk, serta hubungan sebab-akibat antara berbagai fenomena sosial. Apabila materi tersebut hanya disampaikan melalui metode ceramah, siswa berpotensi memahami konsep pada tingkat menghafal tanpa mampu menghubungkannya dengan persoalan nyata. Oleh sebab itu, diperlukan strategi edukasi yang tidak hanya menekankan penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih aktif tersebut didukung oleh berbagai pengalaman kegiatan pengabdian berbasis sekolah. Salah satu kegiatan edukasi menggunakan kombinasi presentasi, diskusi interaktif, leaflet edukatif, serta evaluasi dan dilaporkan mampu meningkatkan pengetahuan siswa setelah mengikuti kegiatan dan menunjukkan bahwa edukasi berbasis sekolah dapat dirancang melalui kombinasi metode yang mendorong keterlibatan peserta (Haryanto et al., 2026). Hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa media dan metode memiliki peran penting dalam membantu peserta memahami informasi yang disampaikan.

Pendekatan yang lebih inovatif juga dapat dilakukan dengan mengintegrasikan unsur permainan dalam kegiatan edukasi. Kegiatan edukasi kepada siswa mengenai fase dan siklus menstruasi yang menggunakan kombinasi ceramah, diskusi, dan *edugames* interaktif menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Penggunaan *edugames* juga dilaporkan meningkatkan partisipasi dan antusiasme peserta selama proses pembelajaran berlangsung (Febria, dkk., 2025). Pengalaman tersebut memberikan dasar bahwa permainan dapat digunakan bukan hanya sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari strategi edukatif untuk menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, media edukatif berbasis permainan memiliki potensi untuk digunakan dalam penguatan literasi kependudukan. Melalui permainan, siswa dapat terlibat secara langsung dalam menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, mengambil keputusan, berdiskusi, dan memperoleh umpan balik. Aktivitas tersebut memungkinkan proses belajar berlangsung secara lebih partisipatif sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi terlibat dalam proses memahami dan menghubungkan materi dengan situasi tertentu. Penggunaan media yang menarik dan interaktif juga sesuai dengan berbagai praktik edukasi kepada siswa yang dilaporkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, yang menempatkan keterlibatan peserta sebagai bagian penting dalam proses peningkatan pengetahuan (Febria et al., 2025; Haryanto et al., 2026; Ramadhan et al., 2026).

Atas dasar kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian ini mengembangkan dan menggunakan KEPENDUFUN sebagai media edukatif berbasis permainan untuk memperkuat literasi kependudukan siswa Sekolah Siaga Kependudukan. KEPENDUFUN dirancang untuk mengemas konsep dan isu kependudukan dalam aktivitas bermain yang interaktif sehingga siswa dapat belajar melalui proses menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan peserta lainnya. Media ini diarahkan untuk membantu siswa memahami konsep dasar kependudukan, dinamika penduduk, bonus demografi, kualitas penduduk, serta keterkaitan isu kependudukan dengan kehidupan dan perencanaan masa depan.

Penggunaan KEPENDUFUN didasarkan pada kebutuhan untuk menjembatani materi kependudukan yang cenderung bersifat konseptual dengan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menyenangkan. Pengalaman kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis interaksi dan permainan dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan peserta (Febria et al., 2025). Oleh karena itu, KEPENDUFUN tidak ditempatkan semata-mata sebagai permainan, melainkan sebagai media edukatif yang dirancang untuk memfasilitasi proses penguatan

literasi kependudukan melalui aktivitas belajar yang aktif.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Jambi pada tanggal 20 Agustus 2026. Kegiatan dilaksanakan oleh dosen bersama mahasiswa Kukerta Posko 7 melalui kerja sama dengan DPPKB Kota Jambi, dengan Raoda Tul Jannah Maruddani, M.Pd. sebagai pemateri. Kolaborasi antara perguruan tinggi, mahasiswa, sekolah, dan DPPKB Kota Jambi diharapkan dapat memperkuat pelaksanaan edukasi kependudukan melalui pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta mendukung penguatan program Sekolah Siaga Kependudukan.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat literasi kependudukan siswa Sekolah Siaga Kependudukan di SMP Negeri 5 Kota Jambi melalui media edukatif berbasis permainan KEPENDUFUN. Kegiatan ini diarahkan untuk membantu siswa memahami konsep dan isu kependudukan secara lebih kontekstual, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses edukasi, serta memperkenalkan media permainan sebagai alternatif pendukung pembelajaran kependudukan di lingkungan sekolah.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui program Sekolah Siaga Kependudukan (SSK) pada satuan pendidikan tepatnya di SMPN 5 Kota Jambi sebagai sekolah mitra yang telah ditentukan oleh Balai Jelutung DPPKB. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan, persiapan program, pelaksanaan edukasi kependudukan, implementasi media edukatif, pendampingan, hingga evaluasi kegiatan. Pemilihan lokasi didasarkan pada kebutuhan untuk memperkuat literasi kependudukan peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sasaran utama kegiatan adalah peserta didik pada satuan pendidikan mitra dalam program Sekolah Siaga Kependudukan. Selain peserta didik, kegiatan juga melibatkan guru sebagai pendamping dan mitra dalam keberlanjutan program. Keterlibatan guru diperlukan agar materi dan media edukasi kependudukan tidak berhenti pada saat kegiatan PKM berlangsung, tetapi dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran dan kegiatan sekolah secara berkelanjutan.

Kegiatan PKM menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif. Pendekatan partisipatif digunakan dengan melibatkan peserta didik dan guru secara aktif selama proses kegiatan, sedangkan pendekatan edukatif digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep dasar kependudukan melalui bahasa, aktivitas, dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode ini dipilih untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta didik mengenai isu-isu kependudukan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pelaksanaan penyuluhan dilakukan secara interaktif melalui penyampaian materi, diskusi, dan tanya jawab sehingga peserta didik dapat menghubungkan materi kependudukan dengan kondisi di lingkungan sekitarnya. Pendekatan penyuluhan melalui edukasi dan diskusi juga telah digunakan dalam kegiatan PkM sebagai sarana peningkatan pemahaman peserta sasaran (Witarsa et al., 2021).

Evaluasi kegiatan dilakukan secara kualitatif melalui pengamatan terhadap partisipasi peserta, respons dan kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan selama sesi tanya jawab, serta refleksi melalui kartu komitmen. Kartu komitmen diisi oleh peserta didik sebagai bentuk pernyataan kesediaan untuk menerapkan pengetahuan dan sikap positif terkait kependudukan dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya evaluasi dilaksanakan dengan tidak mengukur perubahan skor pengetahuan, melainkan pada keterlibatan, pemahaman, dan komitmen peserta setelah mengikuti kegiatan penguatan literasi kependudukan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema penguatan literasi kependudukan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Jambi dengan melibatkan 30 siswa kelas VIII dan IX. Kegiatan dilaksanakan secara partisipatif dan edukatif melalui kolaborasi antara tim pelaksana, mahasiswa Kukerta Posko 7, pihak sekolah, Balai Penyuluh KB Kecamatan Jelutung, dan DPPKB Kota Jambi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara bertahap, mulai dari penyampaian materi, diskusi interaktif, implementasi permainan KEPENDUFUN, hingga refleksi melalui kartu komitmen. Rangkaian tersebut dirancang agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami isu kependudukan yang berkaitan dengan kehidupan dan perencanaan masa depan mereka.

Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai kependudukan menggunakan media presentasi PowerPoint. Materi yang diberikan mencakup konsep dasar kependudukan, kondisi penduduk, bonus demografi, kualitas penduduk, serta isu kependudukan yang berkaitan dengan

kehidupan masyarakat. Penyampaian materi dilakukan oleh Raoda Tul Jannah Maruddani, M.Pd. selaku dosen Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi. Pada tahap ini, penyampaian materi tidak hanya dilakukan secara satu arah, tetapi disertai dengan interaksi dan diskusi dengan peserta didik. Tahap pengantar tersebut bertujuan memberikan landasan pengetahuan sebelum siswa mengikuti permainan edukatif KEPENDUFUN.



(a) **(b)**

Gambar 1. (a) Materi KependuFUN (b) Kartu Komitmen

Selain penyampaian materi, siswa diberikan kartu komitmen sebagai aktivitas reflektif. Melalui kartu tersebut, siswa menuliskan komitmen mengenai sosok atau karakter penduduk seperti apa yang ingin mereka menjadi pada masa depan. Aktivitas ini mengarahkan siswa untuk memandang kependudukan tidak hanya sebagai persoalan jumlah dan komposisi penduduk, tetapi juga sebagai isu yang berkaitan dengan kualitas diri, pendidikan, pilihan hidup, dan perencanaan masa depan. Dengan demikian, kartu komitmen menjadi penghubung antara pengetahuan kependudukan dengan kesadaran personal siswa terhadap peran mereka sebagai bagian dari penduduk dan generasi masa depan.

Implementasi Media Permainan KEPENDUFUN

Tahap utama kegiatan dilakukan melalui permainan edukatif KEPENDUFUN. Permainan dirancang dengan menggabungkan aktivitas fisik sederhana dan pertanyaan pengetahuan mengenai kependudukan. Siswa mengikuti permainan secara bergantian dengan melakukan tantangan melempar atau melakukan split botol. Siswa yang berhasil menyelesaikan tantangan memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau kuis yang telah disiapkan oleh tim pelaksana.

Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi kependudukan yang telah disampaikan sebelumnya, antara lain konsep kependudukan, bonus demografi, kualitas penduduk, serta pengetahuan lain yang relevan. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar memperoleh hadiah sebagai bentuk apresiasi. Apabila siswa belum berhasil menjawab, siswa diberikan kesempatan untuk kembali mengikuti tantangan permainan dan mengulang proses hingga memperoleh kesempatan menjawab kembali.

Mekanisme tersebut menciptakan suasana belajar yang berbeda dari penyampaian materi secara konvensional. Siswa tidak hanya berada pada posisi sebagai penerima informasi, tetapi terlibat langsung dalam proses permainan, menjawab pertanyaan, dan berusaha memperoleh jawaban yang tepat. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, siswa menunjukkan keterlibatan yang baik dalam mengikuti permainan. Siswa tampak aktif menjawab pertanyaan dan berusaha menemukan jawaban yang benar ketika belum dapat menjawab pada kesempatan pertama.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa KEPENDUFUN dapat berfungsi sebagai media yang membantu menciptakan pembelajaran kependudukan yang lebih interaktif. Unsur permainan memberikan stimulus kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung, sementara pertanyaan kependudukan yang disisipkan dalam permainan berfungsi sebagai sarana penguatan materi. Dengan demikian, aktivitas bermain tidak berdiri sendiri, tetapi menjadi bagian dari proses edukasi yang menghubungkan kesenangan, tantangan, dan penguatan pengetahuan.

Pendekatan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memanfaatkan edukasi interaktif melalui interaksi, diskusi, demonstrasi, dan evaluasi. Istianah et al. (2026) menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta dalam kegiatan edukatif dapat mendukung proses pemahaman terhadap materi yang diberikan. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa kegiatan edukasi yang memberikan ruang kepada peserta untuk berinteraksi dan berpartisipasi secara langsung memiliki potensi lebih besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penguatan Literasi Kependudukan melalui KEPENDUFUN

Penguatan literasi kependudukan dalam kegiatan ini berlangsung melalui tiga pengalaman utama, yaitu memperoleh pengetahuan melalui sosialisasi, merefleksikan diri melalui kartu komitmen,

dan menguji serta mengingat kembali pengetahuan melalui permainan KEPENDUFUN. Ketiga aktivitas tersebut memberikan pengalaman belajar yang saling melengkapi. Penyampaian materi memberikan informasi dasar, kartu komitmen mengarahkan siswa untuk menghubungkan isu kependudukan dengan dirinya sendiri, sedangkan permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengingat dan menerapkan pengetahuan melalui pertanyaan yang diberikan.

Pada tahap sosialisasi, siswa menunjukkan perhatian dan antusiasme ketika materi mengenai konsep dasar kependudukan, bonus demografi, kualitas penduduk, dan keterkaitannya dengan perencanaan masa depan disampaikan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa isu kependudukan dapat diperkenalkan kepada siswa melalui pendekatan yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini sejalan dengan Hastuti (2025) dan Listrianti et al. (2025) yang menekankan pentingnya pendekatan pembelajaran interaktif dalam mendorong motivasi dan keterlibatan peserta didik.



(a) **(b)**

Gambar 2. Sosialisasi literasi tentang Sekolah Siaga Kependudukan (SSK)

Gambar 2 memperlihatkan suasana sosialisasi yang berlangsung komunikatif antara pemateri dan peserta didik. Dokumentasi tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak berhenti pada penyampaian materi satu arah, tetapi memberikan ruang tanya jawab dan pengaitan isu kependudukan dengan realitas sosial yang dikenal siswa sehari-hari. Pola ini penting karena literasi tidak cukup dibangun melalui hafalan istilah, tetapi perlu dikembangkan melalui pemahaman kontekstual agar siswa mampu menangkap makna informasi secara lebih analitis dan reflektif (Fitriyani & Nugroho, 2022).

Penggunaan media PowerPoint pada tahap sosialisasi juga menjadi bagian dari strategi penyampaian informasi awal kepada siswa. Pemanfaatan media visual memungkinkan materi yang berkaitan dengan konsep dan data kependudukan disajikan secara lebih sistematis. Pendekatan penggunaan media presentasi dalam edukasi kepada peserta didik juga didukung oleh Febria et al. (2024), yang melaporkan bahwa kegiatan edukasi dengan media PowerPoint dan evaluasi pengetahuan dapat memberikan hasil positif terhadap pengetahuan peserta.

Pada tahap implementasi permainan KEPENDUFUN, keterlibatan siswa tampak semakin kuat. Siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan teman, menyelesaikan tantangan, dan merespons umpan balik yang diberikan selama permainan berlangsung.



Gambar 3. Siswa melakukan permainan KEPENDUFUN

Temuan tersebut konsisten dengan sejumlah kegiatan pengabdian yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran. Program literasi baca-tulis berbasis Learning by Playing dilaporkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dari 50% menjadi 85% (Listrianti et al., 2025). Pemanfaatan game edukasi di SD Negeri 2 Ponjen juga dilaporkan dapat meningkatkan minat baca dan keterampilan menulis peserta didik (Yunita et al., 2024). Sementara itu, pendekatan permainan interaktif pada kegiatan sastra di SD Majasari menunjukkan kontribusi terhadap partisipasi aktif, kepercayaan diri dalam berbicara, dan kreativitas kelompok (Putri et al., 2026).

Temuan-temuan tersebut memberikan dasar bahwa permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi dapat digunakan sebagai strategi untuk menciptakan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks KEPENDUFUN, unsur tantangan fisik, pertanyaan pengetahuan, kesempatan mengulang, dan apresiasi berupa hadiah menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Berdasarkan observasi selama kegiatan, siswa menunjukkan respons positif dengan berusaha menjawab pertanyaan dan mengulangi tantangan ketika jawaban sebelumnya belum tepat.

Dari sisi substansi, permainan KEPENDUFUN memiliki nilai edukatif karena pertanyaan yang diberikan mendorong siswa untuk memahami hubungan antara data kependudukan, kualitas sumber daya manusia, serta tantangan bonus demografi. Penguatan semacam ini penting karena dominasi penduduk usia produktif tidak secara otomatis menjadi keuntungan apabila tidak diiringi kesiapan pendidikan, kesehatan, keterampilan, dan kesempatan kerja. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan istilah kependudukan, tetapi juga membantu membangun kesadaran awal bahwa isu penduduk berkaitan dengan masa depan individu, keluarga, dan masyarakat.

Dalam konteks Sekolah Siaga Kependudukan (SSK), pendekatan tersebut menjadi relevan karena pendidikan kependudukan tidak hanya diarahkan pada penyampaian informasi, tetapi juga pada pembentukan kesadaran dan sikap siswa terhadap persoalan kependudukan. Sudrajat dan Mujadidi (2023) menunjukkan bahwa pendidikan kependudukan dalam program SSK dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran dan kegiatan sekolah, meskipun implementasinya masih menghadapi tantangan dalam pengembangan strategi pembelajaran dan pengukuran pengetahuan siswa. Oleh karena itu, permainan KEPENDUFUN dapat dipandang sebagai salah satu alternatif media untuk memperkaya strategi pembelajaran kependudukan dalam lingkungan SSK.

Kartu komitmen yang digunakan dalam kegiatan memberikan dimensi reflektif terhadap literasi kependudukan. Ketika siswa diminta menuliskan ingin menjadi penduduk seperti apa pada masa depan, siswa diarahkan untuk memandang persoalan kependudukan dari perspektif personal. Aktivitas tersebut memperluas pemaknaan literasi kependudukan dari sekadar kemampuan mengenali konsep dan istilah menuju kesadaran mengenai peran individu dalam membentuk kualitas penduduk dan kehidupan masyarakat pada masa mendatang.

Dengan demikian, rangkaian kegiatan sosialisasi, permainan, dan kartu komitmen menunjukkan bahwa literasi kependudukan dapat dikembangkan melalui kombinasi pendekatan kognitif, partisipatif, dan reflektif. Sosialisasi memberikan pengetahuan awal, permainan memberikan pengalaman belajar yang aktif, sedangkan kartu komitmen mengarahkan siswa untuk merefleksikan hubungan antara pengetahuan kependudukan dan pilihan hidup mereka.

Kolaborasi dan Potensi Keberlanjutan Program

Selain memberikan pengalaman belajar kepada siswa, kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, mahasiswa, dan mitra kelembagaan dalam penguatan literasi kependudukan. Keterlibatan pihak sekolah dan mitra DPPKB Kota Jambi memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan, sedangkan mahasiswa Kukerta turut membantu proses teknis dan pendampingan siswa.



(a) **(b)**

Gambar 4. (a); Foto bersama pemateri, koordinator balai, guru-guru SMPN 5 Kota jambi dan Mahasiswa IAIMA (b); Foto bersama dengan siswa SMPN 5 Kota Jambi

Dokumentasi pada Gambar 4 menunjukkan adanya keterlibatan berbagai pihak dalam kegiatan. Kolaborasi tersebut penting karena keberlanjutan literasi kependudukan di sekolah tidak hanya bergantung pada kegiatan sosialisasi sesaat, tetapi juga pada kemampuan sekolah untuk melanjutkan pengenalan isu kependudukan melalui kegiatan pembelajaran dan aktivitas sekolah. Dalam konteks ini, guru memiliki posisi strategis sebagai pendamping yang dapat mengintegrasikan kembali materi dan pendekatan yang telah diperkenalkan ke dalam kegiatan belajar berikutnya.

Pendekatan berbasis permainan juga memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari kegiatan SSK. KEPENDUFUN dapat dimodifikasi dengan menyesuaikan tingkat kesulitan pertanyaan, menambahkan topik kependudukan dan mengintegrasikannya dengan mata pelajaran yang relevan. Dengan demikian, media yang diperkenalkan dalam kegiatan pengabdian tidak berhenti sebagai aktivitas satu kali, tetapi memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di sekolah.

Meskipun kegiatan ini dilaksanakan dalam waktu yang terbatas, rangkaian sosialisasi, permainan edukatif, dan refleksi telah memberikan pengalaman awal bagi siswa dalam mengenal dan memaknai isu kependudukan secara lebih kontekstual. Oleh karena itu, penguatan literasi kependudukan selanjutnya dapat dilakukan secara berkelanjutan melalui kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sekolah lainnya, dengan melibatkan guru sebagai pendamping utama. Keberlanjutan tersebut diharapkan dapat memperluas pengalaman siswa dalam memahami isu kependudukan sekaligus memperkuat penerapan nilai-nilai kependudukan dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN

Kegiatan penguatan literasi kependudukan melalui permainan edukatif KEPENDUFUN di SMP Negeri 5 Kota Jambi berjalan dengan baik dan menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan, antusiasme, pemahaman, serta komitmen siswa terhadap isu-isu kependudukan. Penyampaian materi secara interaktif yang dipadukan dengan permainan membuat konsep kependudukan yang semula abstrak menjadi lebih mudah dipahami, lebih dekat dengan pengalaman siswa, dan lebih menyenangkan untuk dipelajari. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan bahwa sosialisasi, pelaksanaan permainan, dan penutupan bersama guru serta pemateri bukan hanya menjadi bukti terlaksananya program, tetapi juga mencerminkan terciptanya suasana belajar yang partisipatif dan kolaboratif. Secara umum, kegiatan ini mendukung temuan berbagai jurnal nasional bahwa permainan edukatif merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat literasi, meningkatkan motivasi belajar, dan membangun interaksi positif antara siswa, guru, dan fasilitator.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dari Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi, DPPKB Kota Jambi, Balai Penyuluh KB Kecamatan Jelutung, SMPN 5 Kota Jambi serta seluruh pihak lain yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini hingga terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Abdiyah, A., Hartanti, F. I., & Sulistyorini, Y. (2020). Implementation analysis of Sekolah Siaga Kependudukan (SSK) in East Java 2019. Jurnal Biometrika dan Kependudukan, 9(2), 137–145. https://doi.org/10.20473/jbk.v9i2.2020.137-145

Awwaluddin, M. A. M., & Sadewo, F. S. (2021). Analisa kebijakan pendidikan kependudukan: Sekolah Siaga Kependudukan (SSK) dalam perspektif teori AGIL Talcott Parsons. Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora, 5(1), 181–191. https://doi.org/10.31604/jim.v5i1.2021.181-191

Badan Pusat Statistik. (2021). Hasil sensus penduduk 2020. Badan Pusat Statistik.

Deffinika, I., Putra, A. K., Insani, N., Islam, M. N., Attamimi, M. R., & Mukti, A. B. K. (2020). Implementasi pendidikan kependudukan dan reproduction health dalam mendukung Sekolah Siaga Kependudukan di Kabupaten Malang. Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial, 3(2).

Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 201–208. https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088

Febria, D., Irfan, A., Syafriani, S., Angraini, D. N., & Hardianti, S. (2024). Upaya peningkatan sanitasi dan kebersihan lingkungan di Pondok Pesantren Darun Nahda Bangkinang. Jurnal Medika: Medika, 3(2), 57–61. https://doi.org/10.31004/medika3228

Hastuti, D. I. (2025). Penguatan literasi dan numerasi melalui pembelajaran interaktif di SDN

Sidorejo. Karsa Bhakti: Journal of Community Service, 1(2), 83–96.

Listrianti, F., Al Sidiq, R. A. P. M., Firdaus, S., & Maratus, N. N. (2025). PKM peningkatan literasi baca-tulis siswa MI Al-Islamiyah melalui student centered learning dan learning by playing. Al-Dyas: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(3), 1519–1530.

Putri, R. B. P., Watini, Y. Y., Marliyana, V., Sari, N., Kusmayanti, D., & Firmansyah. (2026). Kegiatan permainan edukatif interaktif melalui gerakan cinta sastra sejak dini bagi siswa SD Majasari. Inisiatif: Jurnal Dedikasi Pengabdian Masyarakat, 5(1), 301–316. https://doi.org/10.61227/inisiatif.v5i1.818

Rahmat, R., Ismail, I., & Nursin, N. (2024). Word-Wall education game to enhance literacy skills in elementary schools. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 8(1), 338–350. https://doi.org/10.33487/edumaspul.v8i1.7652

Septiani, N. A., Haerani, R. P. R., & Suhartini, E. (2024). Gamification in science learning to improve student literacy. Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains, 13(1), 1–9. https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v13i1.17657

Yunita, I. R., Rosalia, S. N. H., & Utriani, T. (2024). Pemanfaatan game edukasi untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik SD N 2 Ponjen. Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA), 4(4), 1–8.

Wijayanti, P. S., & Juandi, D. (2024). Student statistical literacy as an initial study for Sekolah Siaga Kependudukan in Indonesia: A systematic literature review. Jurnal Paedagogy, 11(2), 353–363. https://doi.org/10.33394/jp.v11i2.9217