

Pengaruh Game Edukasi PHBS Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Di SMPN 14 Palangka Raya

Eva Apriliana¹, Hermanto², Ferry Ronaldo³

^{1,2,3} STIKES Eka Harap

Correspondensi: evaapriliana144@gmail.com

Article History:

Received Sep 12th, 2025

Accepted Des 12th, 2025

Published Jan 28th, 2026

Abstrak

Latar Belakang: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan tindakan yang dilakukan atas dasar kesadaran untuk meningkatkan derajat kesehatan individu, keluarga, dan masyarakat. Pengetahuan remaja tentang PHBS berperan penting dalam membentuk kebiasaan hidup sehat sejak dini. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh remaja. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah game edukasi, karena menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi PHBS ular tangga terhadap tingkat pengetahuan remaja di SMP Negeri 14 Palangka Raya. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan one group pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A dan VII B SMP Negeri 14 Palangka Raya. Sampel berjumlah 47 responden yang diperoleh menggunakan teknik quota sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner tertutup, dan analisis data menggunakan Uji Wilcoxon. **Hasil:** Setelah diberikan intervensi berupa game edukasi ular tangga, terjadi peningkatan pengetahuan pada hasil post-test. Dari 47 responden, sebanyak 39 orang (83,0%) memiliki pengetahuan kategori baik, dan 8 orang (17,0%) kategori cukup. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000$ ($p < 0,05$). **Kesimpulan:** Game edukasi ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang PHBS.

Kata Kunci: Game Edukasi, Pengetahuan, PHBS

Abstract

Background: Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) is a set of actions carried out consciously to improve the health status of individuals, families, and communities. Adolescents' knowledge about PHBS plays an important role in forming clean and healthy habits from an early age. Therefore, learning methods that are engaging, fun, and easy to understand are needed. One such method is educational games, which present material in an enjoyable and interactive manner. **The Purpose:** This study aims to determine the effect of the PHBS snakes and ladders educational game on adolescents' knowledge levels at SMP Negeri 14 Palangka Raya. **Method:** This research used a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest approach. The population consisted of students from classes VII A and VII B at SMP Negeri 14 Palangka Raya. The sample comprised 47 respondents selected using quota sampling. Data were collected using a closed-ended questionnaire and analyzed with the Wilcoxon tests. **The result:** After the intervention using the PHBS snakes and ladders game, there was an increase in knowledge based on post-test results. Of the 47 respondents, 39 (83.0%) were categorized as having good knowledge, while 8 (17.0%) were in the sufficient category. The Wilcoxon test showed a p -value of 0.000 ($p < 0.05$). **Conclusion:** The PHBS snakes and ladders educational game is proven effective in increasing adolescents' knowledge about phbs.

Keywords: Educational Game, Knowledge, PHBS

1. PENDAHULUAN

Menurut *World Health Organization* (WHO) remaja didefinisikan sebagai periode usia 10 sampai 19 tahun. Remaja adalah masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, antara 10-24 tahun dimana terjadinya perubahan-perubahan dalam aspek kognitif, emosi, sosial, dan moral (Rosyida, 2020). Remaja sebagai generasi penerus perlu membangun kesadaran akan pentingnya PHBS untuk menjaga kesehatan diri dan lingkungan sekitar. Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan sekumpulan yang ditampilkan atas kesadaran sebagai hasil pembelajaran yang menjadikan seseorang atau keluarga dapat menolong dirinya sendiri dan bidang kesehatan dalam berperan aktif untuk mewujudkan kesehatan masyarakat (Liana Oktariani, 2021). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) terdiri dari 8 indikator yaitu, mencuci tangan dengan air yang mengalir dan menggunakan sabun, mengonsumsi jajanan warung dan kantin sekolah, menggunakan jamban bersih dan sehat, olah raga teratur, memberantas jantik nyamuk, tidak merokok disekolah, menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan, serta membuang sampah pada tempatnya (Rumangit, 2023). Pengetahuan adalah informasi, pemahaman, dan keterampilan yang diperoleh melalui pendidikan dan pengalaman (Swarjana, 2022). Media game edukasi ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta terdapat bidak kotak-kotak dan gambar ular dan tangga (Silvina et al, 2020). Manfaat dari game edukasi ular tangga adalah kemampuan belajar dengan bersenang-senang, kemampuan berkerja sama dalam kelompok maupun sendiri, dan fasilitas pembelajaran melalui penggunaan gambat yang beragam dalam permainan ular tangga (Asiah, 2021). Berdasarkan fenomena masalah yang didapatkan sekarang masih banyak anak remaja yang kurang menerapkan PHBS seperti membuang sampah sembarangan, tidak mencuci tangan sebelum makan dan sesudah melakukan aktivitas, masih banyak anak remaja yang mengonsumsi makan dan jajanan yang kurang sehat dan masih banyak anak remaja yang merokok di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Di kalangan remaja, menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) masih dirasa kurang karena kurangnya informasi yang di dapatkan pada masa remaja tentu menggambarkan bahwa perilaku hidup bersih dan sehat perlu ditanamkan pada siswa, terutama tingkat sekolah menengah atas.

Menurut badan kesehatan dunia (WHO) menyatakan bahwa dalam skala mendunia, penyakit yang berkaitan dengan PHBS telah menjengkit lebih dari 2 miliar individu dalam lingkup global dan lebih dari $\frac{3}{4}$ diantaranya dialami oleh anak-anak. Menurut WHO pada tahun 2015, Asia Tenggara yang merupakan prioritas pertama dari 6 wilayah ademik dunia untuk pengobatan memiliki presentase 42%; Remaja jabres banyak yang merokok hampir 40% remaja sudah mengenal roko sejak dini, diare dikalangan remaja mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Yang memiliki nilai kategori PHBS yang lebih tinggi dari rata-rata nasional (11,2%), menurut data awal Riskesdas adalah DKI Jakarta sekitar (23,2%) dan Bali sekitar (17,2%). Menurut badan kesehatan dunia (WHO) menyatakan bahwa dalam skala mendunia, penyakit yang berkaitan dengan PHBS telah menjengkit lebih dari 2 miliar individu dalam lingkup global dan lebih dari $\frac{3}{4}$ diantaranya dialami oleh anak-anak. Menurut WHO pada tahun 2015, Asia Tenggara yang merupakan prioritas pertama dari 6 wilayah ademik dunia untuk pengobatan memiliki presentase 42%; Remaja jabres banyak yang merokok hampir 40% remaja sudah mengenal roko sejak dini, diare dikalangan remaja mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya. Yang memiliki nilai kategori PHBS yang lebih tinggi dari rata-rata nasional (11,2%), menurut data awal Riskesdas adalah DKI Jakarta sekitar (23,2%) dan Bali sekitar (17,2%). Berdasarkan sumber dari kementrian kesehata RI Sekretariat Jenderal 2021, angka kesakitan demam berdarah dengue di Indonesia dilaporkan ada 40% akibat jantik nyamuk. Data studi kementrian lingkungan hidup dan kehutanan tahun 2021 di Indonesia pengelolaan sampah dengan sekitar 15,92% pengurangan sampah, penanganan sampah ada 49,61%, sampah terkelola ada

65,53%, dan sampah tidak terkelola ada 34,47% dengan upaya pembuangan sampah pada tempatnya dapat mencapai pengurangan dan penanganan sampah. Secara nasional bahwa proporsi individu yang ber PHBS baik belum mencapai setengah (41,3%). Pada provinsi Kalimantan Tengah data Riset Kesehatan Dasar 2013 (RISKESDAS) bahwa perilaku hidup bersih dan sehat baik secara nasional sebesar 32,3% dan provinsi Kalimantan Tengah masih berada di bawah rata-rata PHBS baik nasional. Berdasarkan dari hasil survey pada tanggal 17 Maret 2025 di SMPN 14 Palangka Raya di dapat bahwa dari 10 responden yang di wawancara ada 4 responden mengatakan pernah mengalami diare dikarenakan sering membeli jajanan dan makanan cepat saji di sekolah maupun di sekitar sekolah dan ada 6 responden lainnya mengatakan jarang mencuci tangan setelah melakukan aktivitas, dan ada yang mengatakan tidak pernah melakukan aktivitas fisik kerna lebih sering bermain gawai di rumah. Berdasarkan wawancara dengan guru BK pada tanggal 18 Maret 2025 masih banyak juga murid yang masih mengonsumsi rokok di lingkungan sekolah.

Penyebab mengapa remaja kurang menerapkan PHBS karena kurangnya kesadaran dan pengetahuan banyak remaja belum memahami pentingnya PHBS karena kurangnya edukasi, kebiasaan yang sulit diubah remaja cenderung mengikuti kebiasaan yang telah terbentuk sejak kecil, seperti tidak mencuci tangan sebelum makan atau mengonsumsi jajanan tidak sehat, pengaruh teman sebaya karena remaja sering kali lebih peduli dengan bagaimana mereka dilihat oleh teman-temannya dibandingkan dengan aturan kesehatan, kurangnya peran orang tua dan guru, ada beberapa anak yang terpengaruh dengan gaya hidup yang semakin modern ada banyak remaja yang lebih tertarik pada gadget dan aktivitas di dalam ruangan dari pada melakukan aktivitas fisik.

Berdasarkan dampak dan masalah diatas, peneliti memberikan solusi pendidikan kesehatan yang tepat mengenai PHBS perlu diberikan. Terutama kepada anak remaja yang masih belum terlalu menerapkan PHBS dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mereka. Dengan semakin meningkatnya kasus PHBS di kalangan remaja kita perlu untuk terus mengingatkan mereka agar tetap menjaga kebersihan dan kesehatan mereka, intervensi berupa pendidikan kesehatan berupa langkah penting yang perlu di terapkan di lingkungan sekolah. Maka oleh sebab itu, peneliti tertarik ingin membuktikan apakah ada “Pengaruh Game Edukasi PHBS Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Di SMPN 14 Palangka Raya”.

2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah *pra eksperimental* dengan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game edukasi PHBS ular tangga terhadap Tingkat pengetahuan remaja di SMPN 14 Palangka Raya dengan membandingkan skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi berupa game edukasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/siswi kelas VII A dan VII B di SMPN 14 Palangka Raya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Quota Sampling*. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah 47 responden yang memenuhi kriteria inklusi. Instrumen penelitian ini adalah kuesioner pengetahuan tentang PHBS yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner terdiri dari 17 pertanyaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner dalam bentuk pretest sebelum intervensi dan posttest sesudah intervensi. Definisi operasional variabel Game Edukasi yaitu, Kegiatan permainan yang berisikan tentang penyuluhan materi PHBS. Definisi operasional variabel Pengetahuan tentang PHBS yaitu, Skor yang diperoleh siswa/siswi dari hasil menjawab kuesioner sebelum dan sesudah intervensi, dengan pengukuran dalam skala kategori tingkat pengetahuan (baik, cukup, kurang) berdasarkan rentang skor yang telah ditentukan. Teknik analisis data menggunakan Uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan nilai pretest dan posttest.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Umum

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Umur

Usia	F	(%)
12	6	12,8%
13	32	68,1%
14	8	17,0%
15	1	2,1%
Total	47	100,0%

Dari tabel 1 diatas karakteristik responden berdasarkan usia didapatkan responden berusia 12 tahun sebanyak 6 responden (12,8%). Usia 13 tahun sebanyak 32 responden (68,1%), 8 responden (17,0%) berusia 14 tahun dan pada usia 15 tahun sebanyak 1 responden (2,1%).

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	(%)
Laki-laki	29	61,7%
Perempuan	18	38,3%
Total	47	100,0%

Dari tabel 2 diatas karakterisitik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu laki-laki berjumlah 29 responden (61,7%) dan Perempuan berjumlah 18 responden (38,3%).

Tabel 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Apakah Pernah Mendapatkan Informasi Tentang PHBS

Pernah Mendapatkan Informasi	F	(%)
Ya	39	83,0%
Tidak	8	17,0%
Total	47	100,0%

Dari tabel 3 diatas karakteristik responden berdasarkan apakah pernah mendapatkan informasi tentang PHBS menunjukan sebanyak 39 responden (83,0%) menyatakan pernah mendapatkan informasi, dan 8 responden (17,0%) menyatakan tidak pernah mendapatkan informasi

Tabel 4. Karakteristik responden berdasarkan Dari Mana Sumber Informasi Tersebut

Sumber Informasi	F	(%)
Tidak Ada Sumber Informasi	8	17,0%
Televisi	4	8,5%
Internet/Media Sosial	12	25,5%
Guru/Orang Tua	16	34,0%
Petugas Kesehatan	7	14,9%
Total	47	100,0%

Dari tabel 4 diatas karakteristik berdasarkan dari mana sumber informasi tersebut yaitu 16 responden (34,0%) memperoleh informasi dari guru/orang tua, sedangkan 12 responden (25,5%) memperoleh informasi dari internet/media sosial, ada 7 responden (14,9%) memperoleh informasi dari petugas kesehatan, ada 4 responden (8,5%) memperoleh informasi dari televisi, dan ada 8 responden (17,0%) yang tidak ada sumber informasi.

Tabel 5. Karakteristik responden berdasarkan Apakah PHBS Itu Penting

Pentingnya Informasi PHBS	F	(%)
Ya	47	100,0%

Dari tabel 5 diatas karakteristik responden berdasarkan apakah PHBS itu penting yaitu sebanyak 47 responden (100%) menyatakan bahwa PHBS itu penting.

Data Khusus

Tabel 6. Hasil Identifikasi Pengetahuan Remaja Sebelum Diberikan Game Edukasi PHBS Ular Tangga

Pre-Test		
Kategori	F	(%)
Baik	0	0
Cukup	16	34,0%
Kurang	31	66,0%
Total	47	100,0%

Berdasarkan tabel 6 hasil identifikasi pengetahuan sebelum diberikan intervensi game edukasi diperoleh responden yang berada pada kategori pengetahuan kurang sebanyak 31 responden (66,0%). Sebanyak 16 responden (34,0%) berada pada kategori cukup, dan tidak ada responden yang berada pada kategori pengetahuan baik (0%).

Tabel 7. Hasil Identifikasi Pengetahuan Pengetahuan Remaja Sesudah Diberikan Game Edukasi PHBS Ular Tangga

Post-Test		
Kategori	F	(%)
Baik	39	83,0%
Cukup	8	17,0%
Kurang	0	0
Total	47	100,0%

Berdasarkan tabel 7 hasil identifikasi sesudah diberikan intervensi game edukasi diperoleh sebanyak 39 responden (83,0%) berada dalam kategori pengetahuan baik. Sebanyak 8 responden (17,0%) berada dalam kategori pengetahuan cukup dan tidak ada responden yang berada pada kategori pengetahuan kurang (0%).

Tabel 8. Hasil Analisa Pengaruh Game Edukasi PHBS Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja

Wilcoxon Signed Ranks Test				
Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest-Pretest	Negative Ranks	0 ^a	0,00	0,00
	Positive Ranks	47 ^b	24,00	1128,0
	Ties	0 ^c		
	Total	47		
Test Statistics^a				
Post-Test - Pre-Test				
Z				-5,991 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)				.000

Berdasarkan tabel 8 hasil uji Wilcoxon terhadap pengetahuan siswa/siswi tentang PHBS diperoleh nilai Z hitung sebesar -5,991 dan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.

PEMBAHASAN

Hasil Identifikasi Pengetahuan Remaja Sebelum Diberikan Game Edukasi PHBS Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan game edukasi PHBS ular tangga, sebagian besar remaja masih memiliki tingkat pengetahuan yang tergolong rendah. Dari total 47 responden, sebanyak 31 orang (66,0%) termasuk dalam kategori pengetahuan kurang, sedangkan 16 orang (34,0%) berada dalam kategori cukup, dan tidak ada satupun yang memiliki pengetahuan dalam kategori baik. Berdasarkan dari karakteristik usia menunjukkan bahwa pada siswa/siswi kelas VII dari 47 responde didapatkan bahwa mayoritas responden berusia 13 tahun, yaitu sebanyak 32 responden (68,1%). Selanjutnya, sebanyak 8 responden (17,0%) berusia 14 tahun, 6 responden (12,8%) berusia 12 tahun dan hanya 1 responden (2,1%) yang berusia 15 tahun.

Menurut Sari dan Lestari (2022), pengetahuan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung, pengajaran, atau media edukatif, yang kemudian diolah dalam pikiran individu. Dengan pengetahuan yang baik, seseorang akan lebih mampu memahami risiko dan manfaat dari suatu tindakan kesehatan, termasuk dalam penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Ada juga teori menurut Martina (2021) mengatakan bahwa, usia termasuk dalam faktor predisposisi yang memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Usia akan menentukan sejauh mana individu mampu menerima, mengolah, dan memahami informasi. Semakin muda usia seseorang, maka kapasitas penerimaan informasi biasanya masih terbatas dan membutuhkan pendekatan yang lebih sederhana serta menarik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi, mayoritas siswi memiliki pengetahuan rendah mengenai PHBS, dengan 66,0% pada kategori kurang dan 34,0% kategori cukup. Mayoritas responden berusia 13 tahun, termasuk remaja awal, di mana usia berpengaruh terhadap pengetahuan karena pada tahap ini dibutuhkan metode belajar yang sesuai dengan karakteristik mereka yang aktif, suka bermain, dan belajar sambil berinteraksi. Fakta ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa pengetahuan terbentuk melalui proses penginderaan yang efektif dan dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menarik. Rendahnya hasil pre-test menunjukkan bahwa potensi daya serap siswa belum dimaksimalkan, sehingga penggunaan media edukasi interaktif

seperti permainan ular tangga PHBS menjadi strategi yang tepat, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Hasil Identifikasi Pengetahuan Remaja Sesudah Diberikan Game Edukasi PHBS Ular Tangga

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan game edukasi PHBS ular tangga, terjadi perubahan yang sangat signifikan pada tingkat pengetahuan remaja. Dari 47 responden, sebanyak 39 orang (83,0%) menunjukkan pengetahuan dalam kategori baik, sedangkan sisanya 8 orang (17,0%) berada dalam kategori cukup, dan tidak ada yang termasuk dalam kategori kurang.

Menurut Wijayanto dan Istianah (Widoretno, dkk 2021) game edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar menggunakan game edukasi. Game edukasi atau permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang di rancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberikan unsur muatan Pendidikan dan pengajaran. Selain itu, game edukasi atau permainan edukatif ini merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan (Pernana, 2020).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat kesenjangan antara teori dan fakta setelah dilakukan intervensi berupa game edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) menggunakan media ular tangga. Tingkat pengetahuan remaja meningkat secara signifikan, di mana dari 47 responden, 39 orang (83,0%) berada pada kategori baik dan 8 orang (17,0%) berada pada kategori cukup, tanpa ada yang berada pada kategori kurang. Peningkatan ini membuktikan bahwa media permainan edukatif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional, karena menghadirkan proses belajar yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi keterlibatan aktif siswa. Fakta ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa permainan edukatif tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga melatih keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, media ular tangga terbukti menjadi strategi yang tepat, inovatif, dan efisien dalam meningkatkan pengetahuan PHBS di kalangan remaja sekolah.

Hasil Analisa Pengaruh Game Edukasi PHBS Ular Tangga Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*, ditemukan bahwa game edukasi ini memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Hal ini ditunjukkan oleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, serta nilai Z sebesar -5.991 yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis (H_a) dapat diterima, yaitu terdapat pengaruh game edukasi PHBS terhadap tingkat pengetahuan remaja di SMPN 14 Palangka Raya.

Menurut Wijayanto dan Istianah (Widoretno, dkk 2021) game edukasi adalah media pembelajaran baru yang dipercayai bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap materi pelajaran dengan cepat karena didukung dengan fitur permainan yang menarik sehingga anak menjadi aktif untuk belajar menggunakan game edukasi. Menurut Sari dan Lestari (2022), pengetahuan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung, pengajaran, atau media edukatif, yang kemudian diolah dalam pikiran individu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi PHBS menggunakan media ular tangga berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan remaja. Permainan edukatif ini efektif menyampaikan pesan PHBS karena menggabungkan unsur interaktif, visual, dan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Fakta ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan pemahaman, melatih keterampilan kognitif, bahasa, dan sosial, serta membentuk perilaku positif. Dengan demikian, media ular tangga dapat menjadi strategi yang tepat, inovatif, dan efisien dalam meningkatkan pengetahuan serta membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat di kalangan remaja sekolah.

4. KESIMPULAN

Game edukasi PHBS ular tangga berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan remaja mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di SMPN 14 Palangka Raya. Setelah diberikan intervensi melalui permainan ular tangga edukatif, terjadi peningkatan tingkat pengetahuan yang signifikan pada responden. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif yang interaktif dan menyenangkan efektif dalam membantu siswa/siswi memahami materi PHBS. Dengan demikian, game edukasi PHBS dapat dijadikan sebagai strategi promotif yang penting dalam upaya meningkatkan literasi kesehatan remaja serta mendorong pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah maupun rumah.

5. REFERENSI

- Affnyani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 112–118
- Eva Yusuf, dkk. (2021). *Pedoman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI
- Redy, M., & Ariningsih, S. (2020). Manfaat game edukasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 55–63
- Sari, E. P., Roslinda, R., & Nurlatifah, E. (2020). Pemanfaatan Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Kesehatan Lingkungan di SDN X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 150-160.