

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
SKRIPSI, JUNI 2026

GEBY JULIANDA

NPM. 2213201019

Pembimbing: Afriyanto, M.Kes., DPH

**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI MEDIA ULAR
TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN JAMBA SEHAT DAN
CTPS DI SEKOLAH SD NEGERI 71 KOTA BENGKULU**

ABSTRAK

Sanitasi yang buruk dan kurangnya kebiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak sekolah dasar dapat meningkatkan risiko infeksi penyakit berbasis lingkungan seperti diare dan cacingan. Promosi kesehatan melalui media permainan interaktif seperti Ular Tangga merupakan salah satu metode simulation game yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai kesehatan.

Menganalisis pengaruh promosi kesehatan melalui media Ular Tangga terhadap pengetahuan jamban sehat dan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) pada siswa di SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain pre-eksperimental menggunakan rancangan One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 71 Kota Bengkulu yang berjumlah 72 responden. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner terstruktur sebanyak 20 butir pertanyaan. Analisis data dilakukan secara univariat dan bivariat menggunakan uji statistik Paired Sample T-Test.

Nilai rata-rata pengetahuan siswa sebelum intervensi (pre-test) sebesar 64,791 (SD 2,548) dengan kategori cukup sebanyak 36 siswa (50%), kurang 24 siswa (33,3%), dan baik 12 siswa (16,7%). Setelah diberikan intervensi promosi kesehatan media Ular Tangga (post-test), nilai rata-rata pengetahuan meningkat signifikan menjadi 97,85 (SD

3,120) dengan seluruh siswa (100%) berada pada kategori baik. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai p-value = 0,000 ($p < 0,05$).

Terdapat pengaruh yang signifikan promosi kesehatan melalui media Ular Tangga terhadap pengetahuan jamban sehat dan CTPS pada siswa SD Negeri 71 Kota Bengkulu. Media permainan Ular Tangga efektif digunakan sebagai sarana penyuluhan kesehatan yang interaktif untuk meningkatkan pengetahuan kesehatan anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Promosi Kesehatan, Media Ular Tangga, Jamban Sehat, CTPS, Pengetahuan.



MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF BENGKULU
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
PUBLIC HEALTH STUDY PROGRAM
UNDERGRADUATE THESIS, JUNE 2026

GEBY JULIANDA

NPM. 2213201019

Advisor: Afriyanto, M.Kes., DPH

**THE EFFECT OF HEALTH PROMOTION THROUGH SNAKES
AND LADDERS MEDIA ON KNOWLEDGE OF HEALTHY
LATRINES AND HANDWASHING WITH SOAP AT SD NEGERI
71 BENGKULU CITY**

ABSTRACT

Poor sanitation and lack of Clean and Healthy Behavior (PHBS) habits in elementary school children can increase the risk of environment-based infectious diseases such as diarrhea and helminthiasis. Health promotion using interactive game media such as Snakes and Ladders is an effective and engaging simulation game method to improve students' understanding of health.

To analyze the effect of health promotion through Snakes and Ladders media on knowledge of healthy latrines and Handwashing with Soap (CTPS) among students at SD Negeri 71 Bengkulu City.

This research was a quantitative study with a pre-experimental design using a One Group Pretest-Posttest Design. The population and sample consisted of all 5th-grade students at SD Negeri 71 Bengkulu City, totaling 72 respondents. Data were collected using a structured questionnaire consisting of 20 items. Data analysis included univariate analysis and bivariate analysis using the Paired Sample T-Test.

The mean knowledge score before the intervention (pre-test) was 64.791 (SD 2.548), with 36 students (50%) in the moderate category, 24 students (33.3%) in the poor category, and 12 students (16.7%) in the good category. After the health promotion intervention using Snakes and Ladders media (post-test), the mean knowledge score significantly increased to 97.85 (SD 3.120), with all students (100%) categorized in the good category. The Paired Sample T-Test results showed a p-value = 0.000 ($p < 0.05$).

There is a significant effect of health promotion through Snakes and Ladders media on knowledge of healthy latrines and Handwashing with Soap (CTPS) among students at SD Negeri 71 Bengkulu City. Snakes and Ladders media is effective as an interactive health education tool to enhance elementary school students' health knowledge.

Keywords: Health Promotion, Snakes and Ladders Media, Healthy Latrine, CTPS, Knowledge.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jamban Sehat dan CTPS merupakan salah satu perilaku yang meningkatkan kesehatan berdasarkan kesadarannya , sehingga mampu mencegah penyakit serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat dengan cara olahraga teratur , tidak merokok di lingkungan sekolah , istirahat teratur dan cukup serta gaya hidup positif (Notoatmodjo, 2018).

Jamban Sehat dan CTPS di Sekolah merupakan salah satu upaya pemerintah yang diharapkan dapat menggerakkan dan memberdayakan masyarakat untuk hidup sehat di lingkungan Pendidikan. Secara Nasional Jamban Sehat dan CTPS disekolah meliputi 2 indikator antara lain mencuci tangan dengan air mengalir dan memakai sabun , penggunaan jamban yang bersih dan sehat, (Proverawati & Rahmawati, 2016).

Anak sekolah menjadi salah satu kelompok paling rentan terhadap terjadinya masalah kesehatan karena faktor lingkungan dan pola hidup yang kurang baik. Intitusi pendidikan merupakan tempat yang straregis dalam mempromosikan kesehatan. Siswa di didik mengenai perilaku hidup bersih dan sehat. Usia sekolah merupakan golden periode dalam menanamkan nilai-nilai Jamban Sehat dan CTPS baik dilingkungan sekolah , keluarga , maupun Masyarakat. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan derajat kesehatan salah satunya melalui kegiatan promosi kesehatan merupakan proses peningkatan pengetahuan masyarakat dalam memelihara serta meningkatkan kesehatannya yang dilakukan baik oleh masyarakat sendiri, maupun organisasi dan

lingkungannya, baik fisik maupun non fisik. Salah satu kegiatan promkes yaitu permainan simulasi (simulation game). Simulation game merupakan kegiatan yang menggabungkan antara role play dengan diskusi kelompok di mana pesan-pesan kesehatan dikemas dalam bentuk permainan (Sari & Setyowati , 2020).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian tentang pengaruh promosi kesehatan melalui media permainan ular tangga terhadap pengetahuan Jamban Sehat dan CTPS di lingkungan sekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu, diharapkan penelitian ini dapat mengukur pengetahuan siswa/siswi tentang jamban sehat dan CTPS dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perencanaan program pendidikan dan promosi kesehatan yang lebih tepat sasaran, baik oleh pihak sekolah, tenaga kesehatan, maupun pemerintah. Sanitasi merupakan salah satu aspek penting dalam upaya meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. Salah satu indikator sanitasi yang sangat berpengaruh adalah ketersediaan dan penggunaan jamban sehat. Jamban sehat berfungsi untuk mencegah pencemaran lingkungan akibat pembuangan tinja secara sembarangan yang dapat menjadi sumber penularan berbagai penyakit berbasis lingkungan.

Menurut World Health Organization (2024), sanitasi yang buruk masih menjadi penyebab utama terjadinya penyakit diare, yang ditularkan melalui makanan dan air yang terkontaminasi tinja. Selain itu, sanitasi yang tidak memadai, termasuk tidak

tersedianya jamban sehat, berkontribusi terhadap tingginya angka kesakitan terutama pada anak usia dini.

Di Indonesia, permasalahan sanitasi masih menjadi perhatian. Berdasarkan data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia melalui Profil Kesehatan Indonesia (2023). Anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang rentan terhadap penyakit akibat sanitasi yang buruk, karena masih dalam tahap pembentukan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Menurut UNICEF (2022), kurangnya akses sanitasi dan kebiasaan hidup bersih dapat meningkatkan resiko infeksi pada anak, termasuk diare dan penyakit cacangan yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Namun ditemukan siswa yang belum terbiasa menggunakan jamban sehat, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Hal ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kurangnya pengetahuan, sikap yang belum mendukung, serta keterbatasan sarana dan prasarana sanitasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya penggunaan jamban sehat.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melakukan penyuluhan kesehatan yang efektif menggunakan media ular tangga. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap penggunaan jamban sehat pada siswa sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya Kesadaran tentang jamban sehat dan CTPS di Sekolah: Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak usia sekolah masih belum optima , terutama dalam penerapan 2 indikator nasional yang di teliti (seperti mencuci tangan dan jamban sehat).
2. Kerentanan Anak Sekolah: Anak usia sekolah (khususnya kelas 5) merupakan kelompok yang paling rentan terhadap masalah kesehatan akibat faktor lingkungan dan pola hidup yang kurang baik.
3. Perlunya Inovasi Media Pembelajaran: Dibutuhkan media edukasi yang menyenangkan, seperti permainan Ular Tangga, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap 2 indikator PHBS dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.
4. Kurangnya pengetahuan siswa: Cara penggunaan jamban yang bersih dan sehat sesuai dengan prinsip sanitasi.
5. Kebiasaan siswa yang belum baik : Dalam menggunakan dan menjaga kebersihan jamban, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mendalam, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek Penelitian: Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa-siswi kelas 5 di sekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu, karena kelompok usia ini dianggap sudah mampu memahami instruksi permainan dan materi kesehatan dengan baik
2. Pembahasan Penelitian ini : Hanya membahas tentang penggunaan jamban sehat dan mencuci tangan pakai sabun pada siswa sekolah dasar.
3. Media Intervensi: Media yang digunakan dalam pemberian edukasi dibatasi pada penggunaan Media Permainan Ular Tangga sebagai alat peraga edukatif.
4. Variabel yang Diukur: Penelitian ini hanya berfokus untuk mengukur tingkat Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi melalui permainan tersebut.
5. Lokasi dan Waktu: Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Rumusan Masalah Umum : Apakah terdapat pengaruh penyuluhan kesehatan menggunakan media ular tangga terhadap pengetahuan siswa tentang jamban

sehat dan mencuci tangan pakai sabun di sekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

2. Rumusan Masalah Khusus :

- 1) Bagaimana tingkat pengetahuan siswa tentang jamban sehat dan mencuci tangan pakai sabun sebelum diberikan penyuluhan kesehatan.
- 2) Bagaimana tingkat pengetahuan siswa tentang jamban sehat dan mencuci tangan pakai sabun setelah diberikan penyuluhan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga?
- 3) Apakah terdapat perbedaan pengetahuan siswa tentang jamban sehat dan mencuci tangan pakai sabun sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan kesehatan menggunakan media ular tangga?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pemberian edukasi melalui media permainan ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap mengenai jamban sehat dan CTPS pada siswa kelas 5 di SD Negeri 71 Kota Bengkulu.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa kelas 5 mengenai indikator PHBS sebelum (pre-test) diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga.
- b. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa kelas 5 mengenai indikator PHBS sebelum (post-test) diberikan intervensi melalui media permainan ular tangga.
- c. Menganalisis perbedaan pengetahuan siswa tentang jamban sehat sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan kesehatan menggunakan permainan ular tangga.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoris

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan di bidang kesehatan masyarakat, khususnya terkait bidang Promosi Kesehatan. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi ilmiah bagi pengembangan kajian dan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi pihak sekolah dan tenaga kesehatan dalam menyusun serta mengembangkan program edukasi promosi kesehatan yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

1.7 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan aspek penting untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan bukan merupakan pengulangan atau plagiat dari penelitian sebelumnya, melainkan memiliki kontribusi ilmiah dan nilai tambah dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini mengkaji hubungan pengaruh promosi kesehatan melalui media ular tangga terhadap pengetahuan PHBS disekolah SD Negeri 71 Kota Bengkulu. Fokus, lokasi, dan karakteristik responden dalam penelitian ini membedakannya dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Untuk memperjelas keaslian penelitian, berikut disajikan perbandingan dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya.

Tabel 1. 1
Perbandingan Penelitian dengan Peneliti Terdahulu

NO	NAMA PENELITI & TAHUN	JUDUL PENELITIAN	METODE PENELITIAN	VARIABEL /MEDIA	HASIL PENELITIAN	PERBEDAAN DENGAN PENELITIAN INI
1.	Prastiawan ,(2020)	Efektivitas Media Permainan Terhadap Pengetahuan Kesehatan	Quasy Experiment	Media Kartu Edukasi & PHBS Umum	Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan pada kelompok intervensi.	Menggunakan media Kartu, sedangkan penelitian ini menggunakan Ular Tangga.
2.	Sari & Setyowati ,(2020)	Edukasi PHBS di Sekolah Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit	Deskriptif Kualitatif	Metode Ceramah & CTPS	Siswa memahami cara cuci tangan, namun kurang interaktif.	Menggunakan metode Ceramah, sedangkan penelitian ini menggunakan Permainan Interaktif.
3.	Sari,dkk(2020)	Edukasi PHBS di Sekolah Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit	Deskriptif	Metode Ceramah & Demonstrasi	Peningkatan pengetahuan sebesar 25%	Menggunakan metode Konvensional (Ceramah), sedangkan penelitian ini menggunakan Game-Based Learning.
4.	(Diapharina et al., 2023)	EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN (CTPS) DALAM UPAYA PENCEGAH	CTPS Quasy Experiment	Ular Tangga & Cuci tangan (CTPS)	Media ular tangga efektif meningkatkan keterampilan cuci tangan.	Fokus hanya pada 1 Indikator (CTPS), sedangkan penelitian ini mencakup 8 Indikator PHBS.

		AN DIARE PADA SISWA SDN 02 LAMBU KIBANG TAHUN 2023				
5.	(Akbar et al., 2023)	Perilaku Hidup Bersih Sehat pada Siswa Sekolah Dasar	Korelasional	Pengetahuan & Sikap (Tanpa Intervensi	Ada hubungan antara tingkat pendidikan orang tua dengan PHBS anak.	Penelitian ini hanya Melihat Hubungan, sedangkan penelitian ini Memberikan Intervensi (Pengaruh).

