

**PENGARUH *BOARD GAME* EDUKATIF *ECOFUNOPOLY* TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA DALAM PENERAPAN PHBS
MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA DI SEKOLAH**



SKRIPSI

OLEH:

ALIEFIA ANNISA WAHID

04021281924026

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
BAGIAN KEPERAWATAN FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA (APRIL, 2023)**

**PENGARUH *BOARD GAME* EDUKATIF *ECOFUNOPOLY* TERHADAP
PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA DALAM PENERAPAN PHBS
MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA DI SEKOLAH**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan (S.Kep)**

OLEH:

ALIEFIA ANNISA WAHID

04021281924026

PROGRAM STUDI KEPERAWATAN

BAGIAN KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDRALAYA (APRIL, 2023)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aliefia Annisa Wahid

NIM : 04021281924026

Dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sriwijaya. Jika dikemudian hari dinyatakan saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Sriwijaya kepada Saya.

Indralaya, 28 Maret 2023



(Aliefia Annisa Wahid)


**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
BAGIAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**NAMA : ALIEFIA ANNISA WAHID
NIM : 04021281924026
JUDUL : PENGARUH *BOARD GAME* EDUKATIF *ECOFUNOPOLY*
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP SISWA DALAM
PENERAPAN PHBS MEMBUANG SAMPAH PADA
TEMPATNYA DI SEKOLAH**

Pembimbing 1

Jaji, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197605142009122001


(.....)

Pembimbing 2

Mutia Nadra Maulida, S.Kep., Ns. M.Kep., M.Kes
NIP. 198910202019032021


(.....)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Aliefia Annisa Wahid

NIM : 04021281924026

Judul : Pengaruh Board Game Edukatif Ecofunopoly terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa dalam Penerapan PHBS Membuang Sampah pada Tempatnya di Sekolah

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya pada tanggal ... April 2023 dan telah diterima guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.

Indralaya, April 2023

Pembimbing 1

Jaji, S. Kep., Ns., M.Kep


NIP. 197605142009122001


(.....)

Pembimbing 2

Mutia Nadra Maulida, S.Kep., Ns., M.Kep., M.Kes

NIP. 198910202019032021


(.....)

Penguji 1

Firnaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. 198911022018032001


(.....)

Penguji 2

Putri Widita Muharyani, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. 198304302006042003


(.....)

Mengetahui,


Ketua Bagian Keperawatan
Hikayat, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197602202002122001

Koor. Program Studi Keperawatan


Eka Yulia Fitri Y, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP.198407012008122001

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN**

**Skripsi, April 2023
Aliefia Annisa Wahid**

Pengaruh *Board Game* Edukatif *Ecofunopoly* terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa dalam Penerapan PHBS Membuang Sampah pada Tempatnya di Sekolah

xiii + 101 + 15 tabel + 4 skema + 17 lampiran

ABSTRAK

Sampah merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi pengelola perkotaan di seluruh dunia termasuk Indonesia. Permasalahan sampah ini jika dibiarkan dapat berdampak pada permasalahan di lingkungan dan permasalahan kesehatan. Masalah sampah di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya kebiasaan membuang sampah sembarangan. Tindakan yang dapat diambil untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penanaman kebiasaan membuang sampah pada tempatnya sejak anak usia sekolah melalui program pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Salah satu strategi yang dapat dilakukan yaitu dengan pemberian promosi kesehatan. Media promosi kesehatan yang digunakan adalah dengan *board game* edukatif *Ecofunopoly*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *quasi experimental* dengan *nonrandomized control group pre-post test design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 36 responden yang diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, dibagi menjadi 2 kelompok (kelompok intervensi diberikan *board game* dan kelompok kontrol diberikan *leaflet*). Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh signifikan *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan (nilai *p value* 0,02) dan sikap siswa (nilai *p value* 0,01) dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah dengan nilai *p value* < 0,05. Promosi kesehatan dengan menggunakan *board game* edukatif *Ecofunopoly* direkomendasikan sebagai media promosi kesehatan yang interaktif bagi anak usia sekolah dasar dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan sikapnya dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah.

Kata Kunci: *Board Game*, *Ecofunopoly*, PHBS, Promosi Kesehatan, Siswa
Daftar Pustaka: 90 (2008-2022)

**SRIWIJAYA UNIVERSITY
FACULTY OF MEDICINE
NURSING STUDY PROGRAM**

Undergraduate Thesis, April 2023

Aliefia Annisa Wahid

The Influence of Ecofunopoly Educational Board Game on Students' Knowledge and Attitudes in Implementing Healthy and Clean Behavior in Disposing of Waste in Schools

xiii + 101 + 15 tables + 4 schemes + 17 attachments

ABSTRACT

Waste is one of the problems faced by urban managers worldwide, including in Indonesia. If left unchecked, this waste problem can lead to environmental and health issues. The problem of waste in Indonesia is caused by various factors, one of which is the habit of littering. One way to address this issue is by instilling the habit of proper waste disposal since childhood through the Healthy and Clean Behavior (PHBS) development program. One strategy that can be employed is through health promotion. The health promotion media used is an educational board game called Ecofunopoly. This study aims to determine the influence of the Ecofunopoly educational board game on students' knowledge and attitudes in implementing PHBS in disposing of waste properly in schools. This study employed a quasi-experimental quantitative research design with a nonrandomized control group pre-post test design. The sample in this study consisted of 36 respondents selected using purposive sampling and divided into two groups (the intervention group was given the board game, while the control group was given a leaflet). The results of this study showed a significant influence of the Ecofunopoly educational board game on students' knowledge (p-value of 0.02) and attitudes (p-value of 0.01) in implementing PHBS in disposing of waste properly in schools, with p-value < 0.05. Health promotion using the Ecofunopoly educational board game is recommended as an interactive health promotion media for elementary school children to improve their knowledge and attitudes in implementing PHBS in disposing of waste properly in schools.

Keywords: Board Game, Ecofunopoly, PHBS, Health Promotion, Students

Bibliography: 90 (2008-2022)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah Ala Kulli Hal, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat dan pertolongan-Nya. Sungguh tidaklah mungkin saya bisa berada di titik ini jika bukan karena-Nya.

Kepada kedua orang tua hebat saya, Ayah dan Ibu, yang tiada hentinya mendoakan dan mendukung setiap langkah saya, yang selalu jadi penyemangat dan pengingat dikala lelah untuk tidak menyerah, yang selalu mengusahakan yang terbaik untuk anak-anaknya. Terima kasih atas limpahan kasih sayang dan semua jerih payah yang telah diberikan. Kepada kedua adik saya, Aufa dan Naira, yang seringkali menyebalkan, terima kasih karena selalu menanyakan kepulangan saya. Saya akan selamanya bersyukur karena telah dilahirkan di keluarga ini.

Kepada pembimbing saya, Bapak Jaji, S.Kep., Ns., M.Kep dan Ibu Mutia Nadra Maulida, S.Kep., Ns., M.Kep., M.Kes, terima kasih telah bersedia meluangkan waktunya untuk membimbing dan mendukung saya untuk menyelesaikan pendidikan. Juga kepada semua dosen pengajar PSIK FK UNSRI, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan serta para staff dan tata usaha yang turut membantu kelancaran proses perkuliahan. Terima kasih atas semua yang berjasa dan turut andil serta mohon maaf atas kesalahan yang saya perbuat dalam prosesnya.

Kepada Alma & Gabby, dua manusia yang sudah lama sekali menemani saya. Dua manusia yang telinganya selalu terbuka untuk mendengar cerita saya yang itu-itu lagi. Kepada “Geng Boci” yang kalau ngumpul makannya boci terus, walaupun kita jarang main tapi yang saya tau pasti, doa kalian selalu menyertai. Kepada “Cumi-Cumi”, tempat saya berkeluh kesah perkuliahan, terima kasih karena sudah menjadi *support system* yang menyenangkan lagi bermanfaat. “Cumi-cumi” ini walaupun suka menjulid tapi bala bantuan pertama kalau lagi kenapa-napa. Dulu Ibu selalu pesen “kak kalau cari teman pilih-pilih ya, cari yang bisa mendukung kamu untuk tumbuh, yang membantu bukan membuat kamu buntu” and I FOUND THEM.

Kepada teman-teman seperjuangan saya di Reguler A Angkatan 2019, terima kasih sudah menjadi bagian dari perkuliahan yang memberikan banyak pengalaman

serta pelajaran. Juga kepada kakak tingkat angkatan 2018 dan 2017 yang telah membagikan pengalaman dan banyak informasi terkait dunia perkuliahan dan perskripsian.

Last but not least, lembar persembahan ini saya ingin persembahkan pada diri saya sendiri. Saya ingin lembar ini menjadi lembar pengingat bagi diri saya bahwa “Sungguh bersama kesulitan itu ada kemudahan” dan “Allah tidak akan pernah membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.

*after all, you know how much you grow
not just by counted numbers on your shoes,
but also by little confused step your gut had you walked in,
by a little longer minute you compromised yourself to be patient,
by another "okay" for something even you did not sure
how many seasons again you will last.*

*you had this kind of white plain feelings in your chest
that wished it colored not manually by your own strength.
your head became a little warmer sometimes
because you always had this thoughts of
why it was so hard for you just to feel a thing.*

*but this is why you are wonderful in every kind of way,
i amazed with you because even in everything that
you had faced before, you have improved so much
without even you realizing it.
you survived all your worst day,
you still standing with something that you believed in.*

Akhir kata sebagai penutup Saya ucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah hadir menemani saya dalam perjalanan ini, menjadi bagian dari setiap prosesnya. Mohon maaf karena tidak bisa menyebutkan satu persatu. Semoga semua selalu dalam lindungan Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, maka penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Bagian Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Jaji, S.Kep., Ns., M.Kep sebagai pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Mutia Nadra Maulida, S.Kep., Ns., M.Kep., M.Kes sebagai pembimbing dua yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Fernaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep sebagai dosen penguji yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan agar skripsi ini menjadi lebih baik
5. Ibu Putri Widita Muharyani, S.Kep., Ns., M.Kep sebagai dosen penguji yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan agar skripsi ini menjadi lebih baik
6. Seluruh jajaran dosen dan staf administrasi Program Studi Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
7. Kepala sekolah, seluruh guru, dan staf tata usaha SD Negeri 02 Indralaya Utara yang telah memberikan izin untuk melakukan studi pendahuluan & penelitian.
8. Kedua orang tua terkasih, adik-adikku tercinta, keluarga tersayang dan teman temanku yang telah luar biasa dalam memberikan dukungan baik berupa materi, moril, dan doa selama penyelesaian skripsi ini.
9. Rekan-rekan PSIK UNSRI Reguler 2019 dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga kritik, saran dan masukan yang membangun sangatlah diperlukan serta penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Indralaya, April 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
1. Tujuan Umum	7
2. Tujuan Khusus.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Anak Usia Sekolah Dasar.....	11
1. Pengertian Anak Usia Sekolah Dasar.....	11
2. Tahap Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	12
3. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	13
B. Sampah.....	14
1. Pengertian Sampah.....	14
2. Jenis Sampah	14
3. Dampak Sampah	15
4. Pemilahan dan Pengelolaan Sampah.....	17
5. PHBS Membuang Sampah.....	18
C. Pengetahuan	19

1.	Pengertian Pengetahuan	19
2.	Tingkatan Pengetahuan	19
3.	Faktor yang Memengaruhi Pengetahuan.....	21
4.	Pengukuran dan Kategori Pengetahuan.....	22
D.	Sikap.....	23
1.	Pengertian Sikap.....	23
2.	Tingkatan Sikap.....	23
3.	Faktor yang Memengaruhi Sikap	24
E.	Promosi Kesehatan.....	26
1.	Pengertian Promosi Kesehatan.....	26
2.	Tujuan Promosi Kesehatan.....	26
3.	Sasaran Promosi Kesehatan	27
4.	Metode Promosi Kesehatan.....	27
5.	Media Promosi Kesehatan.....	29
6.	Teori Health Promotion Model (HPM).....	31
F.	<i>Board Game</i>	34
1.	Pengertian <i>Board Game</i>	34
2.	Manfaat Board Game	34
G.	<i>Ecofunopoly</i>	35
1.	Konsep <i>Ecofunopoly</i>	35
2.	Prosedur Permainan <i>Ecofunopoly</i>	35
H.	Penelitian Terkait	40
I.	Kerangka Teori.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		43
A.	Kerangka Konsep	43
B.	Desain Penelitian.....	44
C.	Hipotesis Penelitian.....	45
D.	Definisi Operasional.....	47
E.	Populasi dan Sampel	48
1.	Populasi Penelitian	48
2.	Sampel Penelitian	49
F.	Tempat Penelitian.....	51
G.	Waktu Penelitian	51
H.	Etika Penelitian	51
I.	Alat Pengumpulan Data	53
1.	Jenis dan Cara Pengumpulan Data	53

2. Instrumen Penelitian.....	53
3. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
J. Teknik Pengumpulan Data.....	57
1. Tahap Persiapan	57
2. Tahap Pelaksanaan	58
K. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	63
1. Pengolahan Data.....	63
2. Analisis Data	64
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	66
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	66
2. Hasil Analisis Univariat	66
3. Hasil Analisis Bivariat	70
B. Pembahasan.....	75
1. Univariat.....	75
2. Bivariat.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Definisi Operasional	47
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Kuesioner Pengetahuan	53
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Kuesioner Sikap.....	54
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Kuesioner Pengetahuan dan Sikap.....	55
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Sikap.....	56
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Board Game</i> Edukatif <i>Ecofunopoly</i>	67
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Board Game</i> Edukatif <i>Ecofunopoly</i>	68
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Leaflet</i>	69
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Leaflet</i>	69
Tabel 4. 5 Distribusi Perbedaan Pengetahuan Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Board Game</i> Edukatif <i>Ecofunopoly</i>	70
Tabel 4. 6 Distribusi Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Board Game</i> Edukatif <i>Ecofunopoly</i>	71
Tabel 4. 7 Distribusi Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui <i>Leaflet</i>	72
Tabel 4. 8 Distribusi Perbedaan Sikap Siswa Sebelum dan Sesudah Promosi Kesehatan melalui leaflet	73
Tabel 4. 9 Distribusi Perbedaan Pengetahuan Siswa Setelah Promosi Kesehatan pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol	74
Tabel 4. 10 Distribusi Perbedaan Sikap Siswa Setelah Promosi Kesehatan pada Kelompok Intervensi dan Kelompok Kontrol.....	75

DAFTAR SKEMA

Skema 2. 1 Kerangka Kerja <i>Health Promotion Model</i>	33
Skema 2. 2 Kerangka Teori.....	42
Skema 3. 1 Kerangka Konsep Penelitian	43
Skema 3. 2 Desain Penelitian.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Informasi Penelitian (Informed)
- Lampiran 2 Lembar *Informed Consent*
- Lampiran 3 Kuesioner Pengetahuan & Sikap
- Lampiran 4 Satuan Acara Penyuluhan (SAP)
- Lampiran 5 Prosedur Permainan
- Lampiran 6 Media Leaflet
- Lampiran 7 Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 8 Sertifikat Kelayakan Etik
- Lampiran 9 Surat Izin Validitas
- Lampiran 10 Surat Selesai Uji Validitas
- Lampiran 11 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 13 Uji Statistik Penelitian
- Lampiran 14 Hasil Uji Plagiarisme
- Lampiran 15 Lembar Konsultasi Pembimbing I
- Lampiran 16 Lembar Konsultasi Pembimbing II
- Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sampah merupakan salah satu permasalahan yang dihadapi pengelola perkotaan di seluruh dunia termasuk Indonesia (Hendra, 2016). Permasalahan sampah masih menjadi polemik di Indonesia. Dilansir dari *website* Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN), timbulan sampah nasional pada tahun 2021 mencapai 27,7 juta ton dengan timbulan sampah di Provinsi Sumatera Selatan mencapai 442 ribu ton (KLHK, 2021).

Berdasarkan Riset Kesehatan Dasar pada tahun 2018, diperoleh sebanyak 63,2% masyarakat Indonesia tidak baik dalam melakukan pengelolaan sampah dengan 5,9% dibuang sembarang tempat. Data di Sumatera Selatan sendiri, diperoleh 67,9% pengelolaan sampah masyarakat tidak baik dengan 9,2% dibuang sembarang tempat (LPB, 2019). Tentunya permasalahan sampah ini jika dibiarkan dapat berdampak pada permasalahan di lingkungan dan permasalahan kesehatan.

Menurut Trias Epidemiologi, terdapat tiga faktor yang dapat menyebabkan penyakit menular yaitu manusia, penyebab penyakit dan lingkungan (Irwan, 2017). Permasalahan sampah berdampak pada lingkungan seperti pencemaran air, tanah dan udara, yang juga dapat berdampak ke berbagai permasalahan kesehatan seperti diare, malaria dan DBD. Masalah sampah di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya kebiasaan membuang sampah sembarangan. Tindakan yang dapat diambil untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan penanaman kebiasaan

membuang sampah pada tempatnya sejak anak usia sekolah melalui program pembinaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)(Supriyatno et al., 2021).

PHBS merupakan salah satu program kerja yang dilaksanakan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia untuk mengubah perilaku masyarakat sebagai upaya dalam meningkatkan derajat kesehatan masyarakat. PHBS dilakukan dalam berbagai tatanan, salah satunya di tatanan institusi pendidikan seperti sekolah.

Penerapan PHBS di tatanan sekolah sangat penting karena anak usia sekolah menjadi salah satu kelompok usia yang paling rentan mengalami masalah kesehatan yang berhubungan dengan faktor lingkungan (Maimun et al., 2017). Menurut angka partisipasi sekolah tahun 2020 yang mengambil persentase tertinggi sebesar 99.3% pada kelompok umur 7-12 tahun setingkat SD (Kementerian Kesehatan RI, 2021; Badan Pusat Statistik, 2020). Oleh karena itu, anak usia sekolah setingkat SD dapat menjadi sasaran strategis dalam pembentukan perilaku sehat melalui program PHBS.

Berdasarkan Pedoman Pembinaan PHBS, terdapat delapan indikator PHBS di sekolah, salah satunya adalah membuang sampah pada tempatnya (Kementerian Kesehatan RI, 2011). Indikator ini merupakan salah satu tindakan yang dapat membantu menangani permasalahan sampah di Indonesia dengan menanamkan kebiasaan membuang sampah pada tempatnya sejak usia sekolah.

Sayangnya dalam berbagai penelitian yang menunjukkan gambaran penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah masih dalam kategori kurang. Penelitian yang dilakukan pada siswa SD Kembangarum 02

Semarang Barat diperoleh gambaran indikator membuang sampah pada tempatnya sebesar 48,6% dalam kategori kurang (Lestari, Hartati, & Supriyono, 2016). Hasil penelitian yang dilakukan pada sekolah dasar negeri di Kecamatan Bancak juga diperoleh indikator membuang sampah pada tempatnya sebesar 47.92% dalam kategori kurang (Messakh et al., 2019).

Peneliti juga melakukan studi pendahuluan pada tanggal 22 September 2022 pada 20 siswa di SDN 02 Indralaya Utara. Alasan SDN 02 Indralaya Utara dijadikan tempat penelitian karena memiliki jumlah siswa terbanyak untuk menjadi representasi dari siswa sekolah dasar di wilayah Indralaya Utara. Berdasarkan hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa hanya 3 dari 20 siswa yang dapat mendefinisikan apa itu sampah, 1 dari 20 siswa yang mengetahui jenis-jenis sampah dan apa maksud dari perbedaan warna tempat sampah yang ada dan tidak ada satu siswa pun yang memerhatikan warna tempat sampah sebelum membuang sampah. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, fasilitas tempat sampah di sekolah sudah disediakan lengkap dalam beberapa warna.

Siswa menyatakan bahwa belum pernah mendapatkan edukasi secara mendalam tentang sampah, hanya sekedar anjuran untuk membuang sampah pada tempatnya dari guru. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa pelajaran yang secara mendalam membahas tentang sampah belum diberikan kepada responden hanya sekedar himbauan untuk membuang sampah pada tempatnya. Pernyataan dari wakil kepala sekolah dalam wawancara juga menyatakan bahwa sejauh ini belum

pernah diberikan pendidikan kesehatan/penyuluhan tentang sampah kepada siswa di sekolah.

Menurut Notoatmodjo (2014), pengetahuan memengaruhi bagaimana individu bersikap dan berperilaku, sikap adalah tanggapan tertutup seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Pengetahuan dan sikap di sini memengaruhi dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya, mengingat belum pernah dilakukannya promosi kesehatan tentang sampah di SDN 02 Indralaya Utara, sehingga promosi kesehatan di sekolah perlu untuk diberikan. Penyampaian promosi kesehatan perlu dilakukan semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai media dan metode yang disesuaikan dengan sasaran.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik antara lain (Sutirna, 2013; Desmita, 2017; dikutip Khalidah et al., 2022): (1) senang melakukan kegiatan bermain, bergerak dan bekerja secara kelompok, (2) rasa ingin tahu yang tinggi, (3) senang melakukan sesuatu secara langsung, (4) berfokus pada objek-objek yang nyata atau pada kejadian yang pernah dialaminya, (5) berkemampuan untuk berpikir berdasarkan sebab-akibat, dan (6) proses berpikir yang konkrit.

Berdasarkan karakteristik sasaran maka diperlukan metode dan media pembelajaran yang dapat menghadirkan peristiwa konkrit juga berisikan materi yang menarik tanpa siswa menyadari bahwa sedang mengulang-ulang suatu materi. Salah satunya menggunakan metode permainan edukatif yang sering digunakan dalam kegiatan belajar di sekolah dasar (Avdiu, 2019).

Menurut Heinich, et al.,(2002 dikutip Khalidah, et al., 2022) keuntungan dari menggunakan metode permainan antara lain: a) permainan menyajikan konsep yang menarik untuk kegiatan belajar, b) berbeda dari kegiatan biasanya sehingga dapat menumbuhkan minat baru, c) membantu menciptakan suasana santai dan menyenangkan dalam kegiatan belajar, d) menjaga ketertarikan siswa terhadap materi yang diulang-ulang. Menggunakan metode permainan, siswa secara aktif menggunakan seluruh panca inderanya sehingga dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap suatu subjek dan mengatasi miskonsepsi/kesalahpahaman (Cardinot & Fairfield, 2019)

Penelitian ini melakukan promosi kesehatan dengan media *board game*. Keberhasilan *board game* sebagai media pendidikan sudah sering digunakan dalam konteks pendidikan dan dalam mengajar banyak mata pelajaran yang berbeda (Arboleya-Garcia & Miralles, 2022). Menggunakan metode permainan dengan media *board game*, siswa tidak hanya dapat bermain namun juga membantu siswa meningkatkan pengetahuan, mempelajari keterampilan baru, dan memperkuat keyakinan. Siswa juga dapat mempelajari cara berinteraksi dengan teman sebaya, cara mengikuti aturan dan cara memahami sudut pandang orang lain (Mostowfi, et al., 2016).

Board game diklasifikasikan sebagai permainan yang mempromosikan otonomi pada siswa dengan memberikan konteks dimana mereka dapat secara sukarela menerima dan tunduk pada aturan serta siswa dapat menemukan sendiri apa yang terjadi ketika mereka tidak mengikuti aturan (Mostowfi, et al., 2016).

Ecofunopoly merupakan *board game* bertemakan edukasi lingkungan pertama di Indonesia dengan memadukan konsep pengetahuan (kognitif), praktik (psikomotorik) dan sikap (afektif), dimana pada permainan ini pemain dikenalkan dengan pengetahuan baru mengenai jenis-jenis sampah dan segala yang berkaitan dengan sampah, cara untuk memilah sampah berdasarkan jenisnya, bagaimana mengurangi dan mengelolanya, memeriksa sikap pemain terhadap perilaku membuang sampah hingga praktik membuang sampah pada tempatnya.

Ecofunopoly dapat dimainkan oleh 2-6 pemain dengan kisaran waktu permainan 30-45 menit. Alasan peneliti memilih *board game* ini dikarenakan dalam permainan ini tidak hanya menghadirkan konten lengkap mengenai sampah yang edukatif dan aplikatif namun juga memicu rasa kompetitif karena pemain akan berlomba-lomba mengurangi sampah yang dimilikinya.

Berangkat dari uraian di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh *Board Game* Edukatif *Ecofunopoly* terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa dalam Penerapan PHBS Membuang Sampah pada Tempatnya di Sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah dan apakah terdapat perbedaan antara pengetahuan dan sikap siswa sebelum diberikan intervensi dengan setelah diberikan intervensi.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui pengetahuan siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah sebelum dan setelah diberikan promosi kesehatan melalui *board game* edukatif *Ecofunopoly* pada kelompok intervensi
- b. Mengetahui sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah sebelum dan setelah diberikan promosi kesehatan melalui *board game* edukatif *Ecofunopoly* pada kelompok intervensi
- c. Mengetahui pengetahuan siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah sebelum dan setelah diberikan *leaflet* pada kelompok kontrol
- d. Mengetahui sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah sebelum dan setelah diberikan *leaflet* pada kelompok kontrol
- e. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah antara sebelum dan setelah diberikan promosi kesehatan melalui *board game* edukatif *Ecofunopoly* pada kelompok intervensi

- f. Mengetahui perbedaan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah antara sebelum dan setelah diberikan promosi kesehatan melalui *board game* edukatif *Ecofunopoly* pada kelompok intervensi
- g. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah antara sebelum dan setelah diberikan *leaflet* pada kelompok kontrol
- h. Mengetahui perbedaan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah antara sebelum dan setelah diberikan *leaflet* pada kelompok kontrol
- i. Mengetahui perbedaan pengetahuan siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah setelah diberikan promosi kesehatan pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol
- j. Mengetahui perbedaan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah setelah diberikan promosi kesehatan pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan gambaran pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah di sekolah. Promosi kesehatan dengan *board game* edukatif *Ecofunopoly* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi salah satu bentuk pengaplikasian ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan, juga menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian keperawatan komunitas tentang pengaruh *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah.

b. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perawat dalam memberikan promosi kesehatan dengan metode *board game* edukatif tentang penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan bahan ajar bagi tenaga pendidik dalam mengedukasi siswa di sekolah tentang penerapan PHBS membuang sampah pada tempatnya di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya guna pengembangan penelitian lebih dalam.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini masuk dalam lingkup keperawatan komunitas yang meneliti tentang pengaruh *board game* edukatif *Ecofunopoly* terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam penerapan PHBS membuang sampah

pada tempatnya di sekolah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *quasi experimental* dengan *nonrandomized control group pre-post test design* bertempat di SDN 02 Indralaya Utara yang dilaksanakan pada tanggal 16 Januari s.d. 23 Januari 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 di SDN 02 Indralaya Utara. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 36 orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulmajed, H., Park, Y. S., & Tekian, A. (2015). Assessment of Educational Games for Health Professions: A Systematic Review of Trends and Outcomes. *Medical Teacher*, 37(1), 27–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1006609>
- Aini, S. (2017). Efektivitas leaflet sebagai media promosi kesehatan pada ibu hamil tentang pentingnya imunisasi TT di wilayah kerja Puskesmas Mojosongo. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(1).
- Alligood, M. R. (2017). *Nursing theorists and their work* (9th ed.). Elsevier Ltd.
- Amalia, M. ., Pramesti, H. ., & Fatmawati, E. (2018). Efektivitas media leaflet dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap perilaku hidup sehat. *Jurnal Keperawatan Padjadjaran*, 6(2), 122–128.
- Amelia, V. L. (2017). *Pengaruh Edukasi Board Game terhadap Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Anak Usia Sekolah di Kota Yogyakarta*. Universitas Indonesia.
- Arboleya-Garcia, E., & Miralles, L. (2022). ‘The Game of the Sea’: An Interdisciplinary Educational Board Game on the Marine Environment and Ocean Awareness for Primary and Secondary Students. *Education Sciences*, 12(1), 57.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asmiati, D., & Anugrah, N. (2019). Pengaruh penyuluhan tentang pengelolaan sampah dengan media leaflet terhadap pengetahuan dan sikap warga di Desa Jangkrik Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 11(2).
- Avdiu, E. (2019). Game-Based Learning Practices in Austrian Elementary Schools. *Educational Process: International Journal*, 8(3), 196–206. <http://dx.doi.org/10.22521/edupij.2019.83.4>
- Azwar, S. (2016). *Sikap manusia: teori dan pengukurannya*. Pustaka Pelajar.
- Bastable, S. ., Gramet, P., Jacobs, K., Sopczyk, D., & Braungart, M. (2017). *Health professional as educator: Principles of teaching and learning*. Jones & Bartlett Publishers.
- Basuki, I., Astuti, W., & Puspitasari, D. (2019). Pengaruh Edukasi Game Berbasis Android Terhadap Pengetahuan dan Sikap Siswa Sekolah Dasar dalam Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kesehatan*, 2(2), 7–15.
- Bhinnety, M. (2015). Struktur dan Proses Memori. *Buletin Psikologi*, 16(2), 74–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/bpsi.7375>
- Budiastuti, D., & Bandur, A. (2018). *Validitas dan Reliabilitas Penelitian*. Mitra Wacana Media.
- Cardinot, A., & Fairfield, J. . (2019). A Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of*

Game-Based Learning, 9(1), 42–57.

- Centers for Disease Control and Prevention. (2020). *Child Development Basics / CDC*. Centers for Disease Control and Prevention (CDC). <https://www.cdc.gov/ncbddd/childdevelopment/facts.html>
- Dahlan, M. S. (2014). *Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan: Deskriptif, Bivariat, dan Multivariat* (6th Ed). PT Epidemiologi Indonesia.
- Damayanti, R., Lutfiya, I., & Nilamsari, N. (2019). THE EFFORTS TO INCREASE KNOWLEDGE ABOUT BALANCED NUTRITION AT ELEMENTARY SCHOOL CHILDREN. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.20473/dc.V1.I1.2019.28-33>
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Donsu, J. D. T. (2017). *Metodologi Penelitian Keperawatan* (Cetakan 1). Pustaka Baru Press.
- Fathi, M., Salehi, S., Mohammadi, M., & Gholipour, A. (2021). The effect of educational game on knowledge, attitude, and practice of primary school students regarding waste management in Iran. *Environmental Science and Pollution Research*, 28(17), 21538–21545. <https://doi.org/10.1007/s11356-021-13381-2>
- Field, A. (2013). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage.
- Fradianto, I. (2018). *PENGARUH PROSES KELOMPOK: BOARD GAME TERHADAP PERILAKU PENCEGAHAN TUBERKULOSIS (TBC) PADA ANAK USIA SEKOLAH DI BINJAI HULU, KALIMANTAN BARAT*. Universitas Indonesia.
- Heinich, R. et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson Education.
- Hendra, Y. (2016). Perbandingan Sistem Pengelolaan Sampah di Indonesia dan Korea Selatan: Kajian 5 Aspek Pengelolaan Sampah. *Jurnal Aspirasi*, 7(1).
- Heryana, A. (2020). Uji McNemar dan Uji Wilcoxon (Uji Hipotesa Non-Parametrik Dua Sampel Berpasangan). *Method*, 1–15. <https://doi.org/DOI:10.13140/RG.2.2.17682.48325>
- Hidayah, N., Kusnanto, H., & Efendi, F. (2021). The Effect of Leaflet on Knowledge and Attitude of Elementary School Students on Hand Hygiene. *International Journal of Public Health Science*, 10(1), 78–83.
- Huhman, M. ., Potter, L. ., Duke, J. ., Judkins, D. ., Heitzler, C. ., Wong, F. ., & Martinsen, A. . (2010). Evaluation of a national physical activity intervention for children: VERB campaign, 2002–2004. *American Journal of Preventive Medicine*, 38(1), 33–40.
- Irwan. (2017). Epidemiologi Penyakit Menular. In *CV. Absolute Media* (Cetakan I). CV. Absolute Media.
- Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayriza, Y., Purwandar, Hiryanto, & Kusmaryani, R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. UNY Press.

- Kemendikbud RI. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Kementerian Kesehatan RI. (2011). *Peraturan Menteri Kesehatan No. 2269 TAHUN 2011 tentang Pedoman Umum Pembinaan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS)*.
- Kementerian Kesehatan RI. (2014). *Peraturan Menteri Kesehatan No. 25 Tahun 2014 tentang Upaya Kesehatan Anak*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kementerian Kesehatan RI. (2015). *Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 74 Tahun 2015 tentang Upaya Peningkatan Kesehatan dan Pencegahan Penyakit*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Kementerian Kesehatan RI. (2021). Profil Kesehatan Indonesia 2020. In *Kemertian Kesehatan Republik Indonesia*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://pusdatin.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Profil-Kesehatan-Indonesia-Tahun-2020.pdf>
- Khalidah, H., Mulyadi, & Ariani, D. (2022). Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas di Lembaga DIAR. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.09>
- Khaulani, F., S, N., & Murni, I. (2019). Fase dan tugas perkembangan anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 51–59.
- KLHK. (2021). *Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Nasional (SIPSN)*. 2022.
- Kyppo, J. (2019). *Board Games: Throughout the History and Multidimensional Spaces*. World Scientific Publishing Co Inc. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1142/10804>
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica; Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 186–195.
- Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (LPB). (2019). Laporan Provinsi Sumatera Selatan Riskesdas 2018. In *Badan Litbangkes*.
- Lestari, S. N., Hartati, E., & Supriyono, M. (2016). GAMBARAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT (PHBS) DI SEKOLAH PADA SISWA SD KEMBANGARUM 02 SEMARANG BARAT. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (JIKK)*, 3(2), 1–10.
- Maede, C. ., & Rojas, I. . (2011). Television advertising and dissemination of health information: A case study in three southern states. *Journal of Health Communication*, 16(2), 196–210.
- Maimun, D. N., Dupai, L., & Erawan, P. E. M. (2017). Hidup, Perilaku Dan, Bersih Murid, Sehat Sekolah, Kelas V Negeri, Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 2(5), 1–9.
- Malina, A. C., Suhasman, Muchtar, A., & Sulfahri. (2017). Kajian Lingkungan Tempat Pemilahan Sampah di Kota Makassar. *Jurnal Inovasi Dan Pelayanan*

Publik Makassar, 1(1), 14–27.

- Melani, V. (2015). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dan Gizi melalui Board Games terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Kesehatan dan Gizi serta Variasi Pilihan Pangan pada Anak Usia Sekolah Dasar di Jakarta Barat. *Nutrire Diaita*, 7(2), 108–113. https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-20154-11_1315.pdf
- Messakh, S. T., Purnawati, S. S., & Panuntun, B. (2019). GAMBARAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI DI KECAMATAN BANCAK. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan (JIKK)*, 10(1), 136–145.
- Mostowfi, S, Mamaghani, N. ., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Mostowfi, Sara, Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age range of 7-12: (A Case Study: Recycling and Waste Separation Education Board Game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Murni. (2017). Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial pada Masa Kanak-kanak Awal 2-6 Tahun. *Jurnal Ar-Raniry*, 3(1).
- Nabila, B., Musthofa, S. B., & Widjanarko, B. (2021). PENGARUH BOARDGAME ‘ GERMAS GAME ’ DAN METODE CERAMAH TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP GERAKAN MASYARAKAT HIDUP SEHAT PADA REMAJA PEREMPUAN (STUDI PADA SISWI KELAS 8 SMPIT DAARUSSALAAM , SANGATTA , KALIMANTAN TIMUR). *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 9(3), 353–359.
- Naidoo, J., & Wills, J. (2016). *Health promotion: Foundations for practice* (3rd ed). Elsevier Inc.
- Neolaka, A. (2008). *Kesadaran Lingkungan* (Cetakan 1). Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Noviani, H., & Lestari, P. . (2018). The effect of board game on students’ knowledge and attitude towards waste management. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012040>
- Nur, F. A., & Marlina, L. (2021). Efektivitas Leaflet dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa tentang Penerapan PHBS Membuang Sampah pada Tempatnya di Sekolah. *Jurnal Kesehatan*, 14(2), 277–283.
- Nurlaelah, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Siswa tentang Kesehatan Lingkungan.

Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Dan Olahraga, 7(2), 98–105.

- Nurlaili, E., & Sari, E. . (2020). The Effect of Leaflet Media on Knowledge and Attitudes in Waste Management on Control Group. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(2), 238–243.
- Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Erlyani, N., Laily, N., & Yulia Anhar, V. (2018). *Promosi Kesehatan* (Cetakan Pe). Pusat Penerbitan dan Percetakan Universitas Airlangga.
- Nursalam. (2017). *Metodologi penelitian ilmu keperawatan: pendekatan praktis*. Salemba Medika.
- Nuryati, A. (2019). Board Game “Mencegah Penularan Infeksi Saluran Pernapasan” Sebagai Media Pembelajaran Kesehatan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia*, 8(2), 136–143.
- Oktarina, W. ., & Sari, F. M. (2019). Efektivitas penggunaan media board game dan leaflet terhadap pengetahuan dan sikap siswa dalam pengelolaan sampah. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 116–124. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.23111>
- Pakpahan, M., Siregar, D., Susilawaty, A., Mastur, T., Ramdany, R., Manurung, E. I., Sianturi, E., Tompunu, M. R. G., Sitanggang, Y. F., & Maisyarah, M. (2021). *PROMOSI KESEHATAN & PERILAKU KESEHATAN* (Cetakan I). Yayasan Kita Menulis.
- Parmenter, L., Ward, P., & Shu, J. (2010). Health promotion interventions in schools: A review of reviews. *Health Promotion International*, 26(2), 173–189.
- Pender, N. J., Murdaugh, C. L., & Parsons, M. A. (2015). *Health Promotion in Nursing Practice* (Seventh Ed). Pearson.
- Pratama, D. ., Darmawan, D., & Harahap, H. (2017). Efektivitas leaflet pada peningkatan pengetahuan dan sikap mahasiswa terhadap kebersihan gigi. *Jurnal Ilmiah Keperawatan (Scientific Journal of Nursing)*, 3(2), 69–77.
- Pratisti, W. ., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi*. Muhammadiyah University Press.
- Pratiwi, D. A., Yuniar, N., & Erawan, P. E. . (2016). Pengaruh penyuluhan metode permainan edukatif dan metode ceramah terhadap pengetahuan, sikap dan tindakan tentang pencegahan penyakit diare pada murid sd di kecamatan poasia kota kendari tahun 2015. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kesehatan Masyarakat*, 1(2), 1–12.
- Puspitasari, R. D., & Setyorini, S. (2019). The effectiveness of board game and leaflet media on the behavior of household waste management. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 9(9), 105–117. <https://doi.org/10.11648/j.ijicc.20190909.14>
- Rachmawati, W. . (2019). *PROMOSI KESEHATAN DAN ILMU PERILAKU*. Wineka Media.
- RI, D. K. (2010). *Rencana Aksi Nasional Promosi Kesehatan 2007-2010*. Depkes

RI.

- Santoso, S. (2015). *Menguasai statistik non parametrik*. PT Elex Media Komputindo.
- Saputri, I. Y., & Azam, M. (2015). Efektivitas Metode Simulasi Permainan “Monopoli Hiv” Terhadap Tingkat Pengetahuan Komprehensif Hiv/Aids Pada Remaja Di Kota Semarang (Studi Kasus Di Sma Kesatrian 1 Semarang). *Unnes Journal of Public Health*, 4(4), 107–114. <https://doi.org/10.15294/ujph.v4i4.9696>
- Sayavong, C., Jirapon, C., Somsak, W., & Cheerwit, R. (2015). Knowledge, attitudes and preventive behaviors related to dengue vector breeding control measures among adults in communities of Vientiane, capital of the Lao PDR. *Journal of Infection and Public Health*.
- Simpson, D. B., Dumas, A. A., Johnson, A. M., & Kirchner, T. R. (2021). The Power of Multisensory Communication in Health Promotion: A Narrative Review and Application to Smoking Cessation. *Journal of Health Communication*, 1–12.
- Slavin, R. E. (2019). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik* (B. Sarwiji & M. Samosir (eds.); Edisi 10). PT Indeks.
- Statistik, B. P. (2020). *Potret Pendidikan Indonesia Statistik Pendidikan 2020*. Badan Pusat Statistik RI.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Manajemen* (Setiyawami (ed.); Cetakan ke). Alfabeta.
- Sujarwo, Trisanti, & Widyaningsih. (2014). *PENGELOLAAN SAMPAH ORGANIK & ANORGANIK*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Supriyatno, Tafliati, H., Syaifuddin, M. ., Sandi, F. ., Pratiwi, R., Laela, S., Tuasikal, S., Munajat, R., P, D. A., Afifa, S., Tjandra, L., & Pramono, I. (2021). PERILAKU HIDUP SEHAT BERSIH DAN SEHAT DI SEKOLAH UNTUK PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19. In *Direktorat Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi 2021* (Cetakan I). Direktorat Sekolah Dasar Kemendikbudristek.
- Surajiyo. (2008). *Filsafat Ilmu dan Perkembangannya di Indonesia*. Bumi Aksara.
- Surna, I. N. (2014). *Psikologi Pendidikan* (Cetakan I). Erlangga.
- Susilowati, D. (2016). *Modul Bahan Ajar Cetak Keperawatan “Promosi Kesehatan.”* Pusdik SDM Kesehatan Kemenkes RI.
- Sutirna. (2013). *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. CV. Andi Offset.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Al Ibtida*, 3(2), 197–211. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>

- Vesga-Gomez, C., & Caceres-Manrique, F. M. (2013). The efficacy of play-based education in preventing dengue in primary-school children. *Rev Salud Publica (Bogota)*, *12*(4), 58–69.
- Vlachopoulos, D., & Makri, A. (2017). The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review. International. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *14*(1).
- WHO. (2013). *Promosi Kesehatan Sekolah: Panduan untuk Menyelenggarakan Program PHBS di Sekolah*. World Health Organization.
- Wijaya, A. . (2021). Efektivitas leaflet sebagai media penyuluhan dalam meningkatkan sikap masyarakat terhadap pengelolaan sampah. *Jurnal Ilmu Lingkungan*, *19*(1), 76–82.
- Woolfolk, A. E. (2018). *Educational Psychology*. Pearson.