

## Efektivitas Edukasi Cuci Tangan Media Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Efikasi Diri

Agustina Rahmawati<sup>1\*</sup>, Rosiana Nur Imallah<sup>2</sup>, Yuli Isnaeni<sup>3</sup>, Adhea Sabrina Maharani<sup>4</sup>, Nuzul Fathu Rohman<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Prodi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, Jl. Siliwangi Ringroad Barat No. 63 Mlangi, Gamping, Sleman, DIY

\*Email: [agustinaakbar@unisayoga.ac.id](mailto:agustinaakbar@unisayoga.ac.id)

### ABSTRACT

*Health education regarding handwashing should be further developed with interesting learning media, one of which is the snakes and ladders game method. This study aims to determine the effectiveness of handwashing education using snakes and ladders media on knowledge and self-efficacy in elementary school students. This study is a quantitative study with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The population in this study were elementary school students aged 9 to 11 years, totaling 30 students. The sampling technique used total sampling. The data collection tool used a questionnaire on handwashing knowledge and self-efficacy in elementary school students. The variable level of knowledge has a p-value of 0.000 (<0.05) and the variable level of self-efficacy p-value of 0.000 (<0.05). It can be concluded that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected, meaning there is a significant increase in the level of knowledge and self-efficacy of students before and after being given handwashing education using snakes and ladders media. The snakes and ladders game as a medium for handwashing education is effective in increasing the level of knowledge and self-efficacy of elementary school students. This research can be a reference to school health unit to improve self-efficacy and knowledge about handwashing in elementary school students.*

**Keywords:** Handwashing; knowledge, self efficacy, ladders game

### ABSTRAK

Edukasi kesehatan mengenai cuci tangan harus lebih dikembangkan dengan media pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan metode permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas edukasi cuci tangan dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan efikasi diri pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *pre eksperimental one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa siswi sekolah dasar dengan rentang usia 9 sampai 11 tahun, berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Alat pengumpulan data menggunakan kuesioner pengetahuan dan efikasi diri cuci tangan pada siswa sekolah dasar. Variabel tingkat pengetahuan memiliki *p-value* yaitu 0,000 (<0,05) dan variabel tingkat efikasi diri *p-value* yaitu 0,000 (<0,05). Dapat ditarik makna bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan dan tingkat efikasi diri siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi cuci tangan menggunakan media ular tangga. Permainan ular tangga sebagai media edukasi cuci tangan efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan dan efikasi diri siswa sekolah dasar. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru BK sekolah dan UKS untuk meningkatkan efikasi diri dan pengetahuan tentang cuci tangan pada siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Cuci tangan; efikasi diri; pengetahuan; ular tangga

## PENDAHULUAN

Perilaku hidup bersih dan sehat merupakan kebiasaan diri sendiri agar dapat berperilaku sehat dengan terdapatnya pemahaman diri sendiri. PHBS memiliki lima tatanan dimana faktor-faktor individu, lingkungan fisik dan lingkungan sosial berinteraksi dan menimbulkan dampak terhadap kesehatan. Salah satu indikator PHBS adalah mencuci tangan dengan air yang mengalir dan memakai sabun (Kemensos RI, 2020).

Penyakit yang dapat timbul akibat tidak cuci tangan pakai sabun salah satunya yaitu diare. Prevalensi diare di Indonesia pada tahun 2023 berada pada angka 4,3% pada semua umur (SKI, 2023). Cuci tangan pakai sabun merupakan bagian dari indikator PHBS lingkungan sekolah, yang berkaitan erat dengan usaha kesehatan sekolah (UKS) dengan tujuan bisa meningkatkan kesehatan anak didik serta menjaga lingkungan sehat disekolah (Kemendikbud RI, 2023).

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang, Pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia, atau hasil tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya, pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek (Demiyati & Sulistiyorini, 2023). Tahu dan memahami merupakan salah satu klasifikasi urutan hirarki perilaku kognitif. Sedangkan efikasi diri merupakan kemampuan untuk melakukan tugas, dalam hal ini mencuci tangan kapanpun dan dimanapun berada (Buchari et al., 2025).

Kurangnya praktik perilaku cuci tangan tidak hanya terjadi di negara-negara berkembang saja, tetapi di negara maju masyarakatnya masih lupa untuk melakukan perilaku cuci tangan. WHO 2021 dalam Buchari et al., (2025) menunjukkan kebersihan tangan yang tidak aman

bertanggung jawab atas 394.000 kematian akibat diare dan 356.000 kematian akibat ISPA. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2020 di Indonesia mencatat bahwa 1 dari 4 orang tidak memiliki fasilitas cuci tangan di rumahnya. Selain itu, data Riskesdas 2018 juga menunjukkan bahwa proporsi perilaku cuci tangan dengan benar pada penduduk diatas 10 tahun juga belum melebihi 50% (Kemenkes RI, 2020). Pemberian stimulasi di lingkungan sekolah sangat efektif mengoptimalkan perkembangan anak karena hampir sepertiga waktu anak dalam satu hari dihabiskan di sekolah. Pemberian pendidikan pada anak usia dasar bisa dilakukan dengan cara bermain (simulation game). Berdasarkan konsep Wong et al., (2008) dalam Tusaniah & Khasanah (2021) mengatakan pendekatan yang akan digunakan pada kelompok anak usia sekolah dapat dilakukan dengan menggunakan metode permainan karena sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak usia 8-9 tahun.

Permainan ular tangga dapat menjadi media yang efektif dalam memberikan promkes. Media pembelajaran ular tangga dipilih karena relative mudah, dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individu dan kelompok. Siswa menjadi tahu tentang materi yang diajarkan melalui permainan. Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan termasuk kedalam pengetahuan. Proses ini merupakan aktivitas mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima (Kurniawati et al., 2024). Media promkes dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang materi-materi kesehatan harus lebih dikembangkan dengan berbagai media pembelajaran yang menarik, dan salah satunya dengan metode permainan. Intervensi promosi kesehatan ini sesuai dengan teori Betty Neuman yang

mengatakan bahwa promosi kesehatan adalah pencegahan primer dalam menjaga keseimbangan kesehatan manusia, yang bertujuan dalam membantu individu, keluarga maupun kelompok untuk mempertahankan tingkat kesehatan (Demiyati & Sulistiyorini, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas edukasi cuci tangan dengan media ular tangga terhadap pengetahuan dan efikasi diri pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini dapat meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain pre-eksperimental *one group pretest-posttest* desain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi sekolah dasar kelas III dengan rentang usia 9 sampai 11 tahun, yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner tingkat pengetahuan dan tingkat efikasi diri terkait cuci tangan

pada siswa sekolah dasar. Intervensi diberikan melalui permainan dengan media ular tangga yang berisi informasi terkait pentingnya cuci tangan. Analisis data menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis univariat melihat distribusi frekuensi dan persentase hasil dari variabel. Analisis bivariat untuk mengetahui hubungan antar dua variabel yang diteliti menggunakan uji *Paired T-Test*. Penelitian ini telah melalui persetujuan komite etik Univeristas Aisyiyah Yogyakarta dengan nomor 2040/KEP-UNISA/II/2025.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Suronatan yang merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Suronatan NG II/834, Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas dua dengan jumlah responden yaitu tiga puluh. Pengambilan data penelitian dilaksanakan dengan metode pengisian kuesioner oleh responden yang dibantu oleh peneliti. Adapun karakteristik responden dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

Karakteristik	Frekuensi	%
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki-laki	9	30,0
Perempuan	21	70,0
Total	30	100,0
<b>Usia</b>		
7 tahun	5	16,7
8 tahun	24	80,1
9 tahun	1	3,3
Total	30	100,0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa mayoritas responden memiliki jenis kelamin perempuan yaitu 21 responden (70,0%) dan jenis kelamin laki-laki yaitu 9 responden (30,0%).

Berdasarkan data mengenai usia, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berusia delapan tahun sebanyak 24 responden (80,1%) dan

berusia sembilan tahun sebanyak 1 responden (3,3%).

Tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki jenis kelamin perempuan yaitu 21 responden (70,0%) dan jenis kelamin laki-laki yaitu 9 responden (30,0%). Hasil ini serupa dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ikasari et al. (2020) bahwa jumlah responden perempuan sebanyak (56,8%) dan responden laki-laki (44,4%). Anak perempuan lebih banyak melakukan praktik cuci tangan dengan benar dibanding dengan laki-laki. Anak perempuan mengalami pertumbuhan yang melonjak pada usia sekolah. Perempuan lebih tinggi, kuat dan terampil dalam aktivitas otot kecil sehingga mereka lebih memperhatikan kebersihan diri. Laki-laki lebih membutuhkan dorongan dalam memperilaku praktik cuci tangan dengan benar. Perilaku cuci tangan dapat terjadi akibat faktor yang mempengaruhi seperti niat, keinginan, motivasi dan lingkungan.

Berdasarkan data mengenai usia, dapat diketahui bahwa sebagian besar responden berusia 8 tahun sebanyak 24 responden (80,1%) dan berusia 9 tahun sebanyak 1 responden (3,3%). Sejalan dengan penelitian Diapharina et al. (2023), yang mendapatkan responden sebagian besar usia 6-9 tahun. Pendidikan kesehatan pada usia sekolah sangat tepat untuk diberikan karena anak usia sekolah memiliki suatu keunikan yang mana dalam Teori Piaget yaitu *operasional concert* yang mana pada tahap usia ini anak cakap untuk berpikir dengan logis dalam bidang kemampuan kognitif dan pada usia sekolah dasar ini pula anak berada dalam fase kritis, mampu berpikir objektif dan konkret serta dapat mengingat peristiwa secara berulang

sehingga usia ini tepat untuk diberikan pendidikan kesehatan dengan media ular tangga cuci tangan (Khaulani et al., 2020).

**Tabel 1. Tingkat Pengetahuan**

Tingkat Pengetahuan	Pre	Post	
n	Frekuensi	%	Frekuensi
	i		i
Tinggi	3	10.	28
		0	93.
Sedang	22	73.	2
		3	6.7
Rendah	5	16.	0
		7	0
Total	30	100,	30
		0	100,
			0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 2 didapatkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada data tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan edukasi mengenai cuci tangan menggunakan media ular tangga. Sebelum dilakukan edukasi mayoritas responden sebanyak 22 (73,3%) memiliki tingkat pengetahuan sedang, setelah dilakukan edukasi tingkat pengetahuan responden meningkat menjadi tingkat pengetahuan tinggi sebanyak 28 (93,3%). Hal ini sejalan dengan penelitian Nutrisia Nu'im Haiya & Ardian (2023) yang menyatakan bahwa pengetahuan siswa sebelum diberikan media permainan ular tangga sebesar 72,7% dan meningkat menjadi 84,6 % setelah dilakukan intervensi permainan ular tangga. Pengetahuan mengalami peningkatan setelah diberikan intervensi berupa simulasi permainan ular tangga, hal ini terjadi karena saat permainan siswa diberikan kesempatan untuk menginternalkan pengetahuannya. Ular tangga merupakan permainan edukatif yang efektif dan menyenangkan yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi pendidikan kesehatan.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Diapharina et al. (2023) tentang Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun (Ctps) Dalam Upaya Pencegahan Diare Pada Siswa SDN 02 Lambu Kibang Tahun 2023, berdasarkan hasil penelitian telah diketahui bahwa dari 80 siswa, sebagian besar sebanyak 35 siswa (44,0%) tingkat pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media ular tangga tentang cuci tangan pakai sabun (CTPS) berada pada kategori cukup dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan sebagian besar mengalami kenaikan yang signifikan sebanyak 32 siswa (40,0%) tingkat pengetahuan berada pada kategori baik.. Didukung juga oleh penelitian Filaela (2020) tentang Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa SD Negeri Bergas Lor 2, hasil penelitiannya pengetahuan siswa sebelum diberikan media pembelajaran ular tangga terdapat 19 siswa dengan pengetahuan cukup dan 6 siswa masuk dalam pengetahuan baik, sedangkan pengetahuan siswa sesudah diberikan media pembelajaran ular tangga terdapat 22 siswa dengan pengetahuan baik.

**Tabel 2. Tingkat Efikasi Diri**

Tingkat Efikasi Diri	Pre		Post	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tinggi	4	13.3	22	73.3
Sedang	23	76.7	8	26.7
Rendah	3	10.0	0	0
Total	30	100,0	30	100,0

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 3 didapatkan data terdapat peningkatan yang signifikan pada data tingkat efikasi diri sebelum dan sesudah diberikan edukasi mengenai cuci tangan menggunakan media ular tangga. Sebelum dilakukan edukasi sebanyak 23 responden

(76,7%) memiliki tingkat efikasi diri sedang, setelah dilakukan edukasi mayoritas tingkat efikasi diri responden meningkat menjadi tingkat efikasi diri tinggi sebanyak 22 responden (73,3%). Hal ini sejalan dengan penelitian Aliyah et al. (2024) tentang Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran Cerita Pendek, hasil penelitian menunjukkan tingkat efikasi peserta didik dalam proses pembelajaran sudah ada peningkatan meski pada kategori masih cukup tinggi. Hal ini terbukti pada efikasi diri kategori baik yang telah bertambah menjadi 7 responden dengan persentase 29%, serta responden berkurang pada kategori rendah yakni 5 responden dengan persentase 21%.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Yanti et al., 2021). Efikasi diri menjadi salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap prestasi akademik seorang siswa, hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik cenderung positif terutama dalam konteks pembelajaran (Karmila & Raudhoh, 2020).

**Tabel 3. Frekuensi Data**

Variabel	Me an	Std. Devia tion	t	d f	p- val ue
Pre tingkat pengetahuan	1.00	.455	12.042	2 9	.000
pengetahuan					
Pre efikasi diri	.700	.535	7.167	2 9	.000

Sumber: Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4 hasil dari pengujian hipotesis menggunakan SPSS (versi) dengan metode *Paired T-Test* didapatkan hasil bahwa pada kedua variabel memiliki hasil uji statistik yang signifikan. Variabel tingkat pengetahuan memiliki *p*-

*value* yaitu 0,000 ( $<0,05$ ) dan variabel tingkat efikasi diri *p-value* yaitu 0,000 ( $<0,05$ ). Dapat ditarik makna bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan dan tingkat efikasi diri siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi cuci tangan menggunakan media ular tangga. Hasil penelitian yang sejalan dilakukan oleh Demiyati & Sulistiyyorini (2023), tentang Pengaruh Promosi Kesehatan melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan PHBS di Sekolah SD Islam Asshafa Depok. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada perubahan pengetahuan Mencuci Tangan dengan Sabun dan Air Mengalir pada responden saat *pre-test* dan *post-test* melalui uji *wilcoxon* didapatkan hasil  $P=0,000$  sehingga  $P<0,05$  maka adanya pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode ular tangga terhadap pengetahuan Mencuci Tangan Dengan Sabun Dan Air Mengalir pada siswa SD Islam Asshafa Depok. Hubungan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan peneliti semua efektif terhadap peningkatan perilaku anak usia sekolah dasar terhadap informasi mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.

Didukung oleh penelitian Aliyah et al. (2024) tentang Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran Cerita Pendek. Dari hasil perhitungan, didapatkan *f* hitung sebesar 4,692 lebih besar dibandingkan dengan *f* tabel yaitu 4.30 dengan taraf signifikan 5%, jadi *f*-hitung  $>$  *f*-tabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  di tolak. Serta berdasarkan nilai signifikansi didapatkan nilai 0.041 lebih kecil dari 0.05, maka dengan kata lain menolak hipotesis nol ( $H_0$ ) dan menerima hipotesis alternatif ( $H_a$ ) untuk pengujian kedua variabel. Yang berarti bahwa media pembelajaran dengan media ular tangga memiliki pengaruh terhadap efikasi diri siswa.

Pendidikan pada anak-anak sekolah yang masih dalam tahap perkembangan perlu pendekatan secara holistik baik dalam segi kognitif maupun emosional dengan memperhatikan keseimbangan asupan gizi, layanan kesehatan, psikosional serta stimulasi pendidikan. Untuk itu dalam kegiatan penyuluhan PHBS seperti cuci tangan kepada anak-anak mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya kesehatan sehingga dapat mempraktikan PHBS secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Media permainan *snake ladders* yang digunakan untuk edukasi kepada anak sekolah dianggap sebagai media yang sesuai dikarenakan bersifat fleksibel dapat disesuaikan dengan permasalahan kesehatan yang dihadapi sesuai kondisi yang tengah genting di masyarakat (Shaleha et al., 2024).

Efikasi diri menjadi salah satu faktor terpenting dan dapat berpengaruh terhadap perilaku seorang siswa, hubungan antara efikasi diri dan prestasi akademik cenderung positif terutama dalam konteks pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efikasi diri siswa dalam pembelajaran (Karmila & Raudhoh, 2020).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa pada kedua variabel memiliki hasil uji statistik yang signifikan. Variabel tingkat pengetahuan memiliki *p-value* yaitu 0,000 ( $<0,05$ ) dan variabel tingkat efikasi diri *p-value* yaitu 0,000 ( $<0,05$ ). Dapat ditarik makna bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan dan tingkat efikasi diri siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi cuci tangan menggunakan media ular tangga. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian dengan judul “Efektivitas Edukasi Cuci

Tangan dengan Media Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Efikasi Diri pada Siswa Sekolah Dasar” yaitu permainan ular tangga sebagai media edukasi cuci tangan efektif dalam meningkatkan tingkat pengetahuan dan efikasi diri siswa sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SD Muhammadiyah Suronatan yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama yang baik selama proses pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga peneliti sampaikan kepada Universitas ‘Aisyiyah Yogyakarta sebagai instansi peneliti yang telah memberikan dukungan akademik, fasilitas, serta arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.

Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada RisetMu sebagai badan pemberi dana riset yang telah memberikan dukungan pendanaan, sehingga penelitian dengan judul “Efektivitas Edukasi Cuci Tangan dengan Media Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Efikasi Diri pada Siswa Sekolah Dasar” dapat terlaksana dengan baik.

Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi dalam upaya peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak usia sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

Aliyah, H., Mulyaningsih, I., & Uswati, T. S. (2024). *Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Efikasi Diri Siswa pada Pembelajaran Cerita Pendek*. 2, 73–81.

Badan Kebijakan Pembangunan Kesehatan

- Kemenkes Republik Indonesia. Laporan SKI 2023 Dalam Angka. 2023. hal 1–68
- Buchari, W., Hermiati, D., & Murwati. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Hand Hygiene Cuci Tangan Pakai Sabun ( Ctps ) Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pada*. 2, 1–10.
- Demiyati, C., & Sulistiyorini, D. (2023a). Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Phbs Di Sekolah SD Islam Asshafa Depok. *Open Access Jakarta Jurnal Of Health Sciences*, 2(5), 733–740. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i5.267>
- Demiyati, C., & Sulistiyorini, D. (2023b). Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Phbs Di Sekolah SD Islam Asshafa Depok. *Open Access Jakarta Jurnal Of Health Sciences*, 2(5), 733–740. <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i5.267>
- Diapharina, N. A., Hermawan, N. S. A., & Aziza, N. (2023). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun ( Ctps ) Dalam Upaya Pencegahan Diare Pada Siswa Sdn 02 Lambu Kibang Tahun 2023. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 4(4), 6300–6309.
- Filaela, N. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun Pada Siswa SD Negeri Bergas Lor 2. *Universitas Ngudi Waluyo*.
- Ikasari, F. S., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2020). Jenis Kelamin Perempuan Memiliki Keterampilan Cuci Tangan yang Baik pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 10(01), 21–25.

- Karmila, N., & Raudhoh, S. (2020). *Pengaruh Efikasi Diri Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4 (2), 108–111.
- Kemendikbud RI. (2023). *Menumbuhkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Melalui Cuci Tangan Pakai Sabun*. <https://uks.kemdikbud.go.id/halaman/berita-detail/Menumbuhkan-Perilaku-Hidup-Bersih-dan-Sehat-Melalui-Cuci-Tangan-Pakai-Sabun>
- Kemenkes RI. (2020). Rencana Aksi Nasional 2022-2030 Cuci Tangan Pakai Sabun. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Kemensos RI. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (phbs) penguatan kapabilitas anak dan keluarga. *Penguatan Kapabilitas Anak Dan Keluarga Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Atau PHBS Adalah Upaya Untuk Memperkuat Budaya Seseorang, Kelompok Maupun Masyarakat Agar Peduli Dan Mengutamakan Kesehatan Untuk Mewujudkan Kehiduparga*, 1–14.
- Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- Kurniawati, L., Rofiqoh, I. A. F., & Hamidah, K. A. (2024). Pendidikan Kesehatan Perilaku Hidup Bersih Sehat (PHBS) melalui Snake Ladder Game pada Kelompok Remaja. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2032–2043. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5119>
- Nutrisia Nu'im Haiya, & Ardian, I. (2023). Efektivitas Media Audio Visual dan Ular Tangga Cuci Tangan Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah.
- Jurnal Kesehatan Komunitas, 9(2), 231–239. <https://doi.org/10.25311/keskom.vol9.is.s2.1398>
- Shaleha, R. R., Yuliana, A., Tisnawati, E., & Ramdhanti, F. N. (2024). *PENINGKATAN PENGETAHUAN PHBS MELALUI PERMAINAN EDUKATIF SNAKE LADDERS DAN PEMBAGIAN PAKET HYGINE*. 8(5), 1–10.
- Tusaniah, U. S., & Khasanah, U. (2021). Efektifitas Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Pencegahan Masalah Cacingan Pada Anak Sekolah. *Indonesian Journal of Nursing Practices*, 2(1), 42–47.
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516.