

PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT

Pipit Festi Wiliyanarti¹, Supatmi², Priadi³, Yuanita Wulandari⁴, Musa Ghufron⁵
Universitas Muhammadiyah Surabaya^{1,2,3,4,5}
pipitfestiwiliyanarti@um-surabaya.ac.id¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas I tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di MI Al-Munawwaroh Maor. Metode yang digunakan adalah studi kasus deskriptif yang melibatkan 15 siswa kelas I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa, di mana sebelum intervensi 70% siswa berada pada kategori pengetahuan rendah, dan setelah intervensi 70% berpindah ke kategori pengetahuan baik. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme, fokus, serta partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Simpulan, permainan ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan PHBS dan dapat dijadikan metode alternatif yang menyenangkan untuk pendidikan kesehatan di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengetahuan, Permainan Edukatif, PHBS, Ular Tangga

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the educational snakes and ladders game in improving first-grade students' understanding of Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) at MI Al-Munawwaroh Maor. The method used was a descriptive case study involving 15 first-grade students. The results showed a significant increase in student understanding, where before the intervention, 70% of students were in the low knowledge category, and after the intervention, 70% moved to the good knowledge category. Furthermore, students demonstrated enthusiasm, focus, and active participation during the learning process. In conclusion, the educational snakes and ladders game has proven effective in improving PHBS knowledge and can be used as a fun alternative method for health education in elementary schools.

Keywords: Knowledge, Educational Game, PHBS, Snakes and Ladders

PENDAHULUAN

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan upaya preventif dalam bidang kesehatan yang penting untuk ditanamkan sejak usia dini. PHBS mencakup berbagai kebiasaan sederhana seperti mencuci tangan dengan sabun, membuang sampah pada tempatnya, menjaga kebersihan diri, menggunakan jamban sehat, serta menjaga kebersihan makanan dan lingkungan (Syarifuddin & Khaedar, 2022). Pembiasaan perilaku ini perlu dibentuk sejak masa anak-anak karena pada tahap ini anak berada dalam periode perkembangan yang sangat pesat secara fisik, kognitif, dan sosial-emosional, sehingga mudah untuk dibentuk kebiasaan positif yang berkelanjutan (Tim YPCII, 2020). Dalam

pelaksanaannya, PHBS mencakup lima tatanan utama yaitu di rumah tangga, sekolah, tempat kerja, institusi kesehatan, dan tempat umum, di mana PHBS di sekolah menjadi salah satu aspek penting dalam membangun derajat kesehatan peserta didik (Wahyudi & Frianto, 2023).

Namun demikian, penerapan PHBS di lingkungan sekolah masih menghadapi berbagai permasalahan. Berbagai penelitian dan laporan menunjukkan bahwa fasilitas sanitasi yang belum memadai serta rendahnya perilaku hidup bersih siswa masih menjadi masalah yang cukup serius (Safitri, 2020). Berdasarkan data, hanya sebagian sekolah yang memiliki fasilitas cuci tangan yang layak, dan masih rendahnya kebiasaan siswa dalam mencuci tangan, menjaga kebersihan diri, serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah (Kementerian Kesehatan RI, 2023; UNICEF, 2023). Selain itu, masih ditemukan sekolah dengan jamban tidak layak, keterbatasan akses air bersih, serta rendahnya kepatuhan siswa dalam menjaga kebersihan diri seperti menyikat gigi dan memotong kuku secara teratur (Profil Kesehatan Gigi Nasional, 2022; Sinurat et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa permasalahan PHBS tidak hanya terkait fasilitas, tetapi juga perilaku yang perlu ditingkatkan melalui edukasi kesehatan yang efektif dan berkelanjutan.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan memiliki peran penting dalam meningkatkan pengetahuan dan perilaku PHBS. Pendidikan kesehatan dapat mengubah pengetahuan menjadi kesadaran dan perilaku yang lebih baik (Sumarni et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti permainan edukatif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa dibandingkan metode konvensional (Ramadhiya et al., 2026; Maulidina et al., 2024). Salah satu media yang banyak digunakan adalah permainan ular tangga edukatif PHBS yang mampu menyampaikan pesan kesehatan secara menyenangkan, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar (Wulandari & Mahmudah, 2021).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran PHBS, masih terdapat keterbatasan dalam penerapan secara spesifik pada siswa kelas rendah sekolah dasar dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan berbasis sekolah. Oleh karena itu, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada penerapan permainan ular tangga edukatif PHBS sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pengetahuan siswa kelas I di MI Al-Munawwaroh Maor, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia awal sekolah dasar.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa tentang PHBS sebelum dan sesudah diberikan media permainan ular tangga edukatif serta menjelaskan mekanisme penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pengetahuan siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan kesehatan, khususnya PHBS di sekolah, serta menjadi referensi bagi tenaga pendidik dalam menerapkan media pembelajaran inovatif. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan penerapan PHBS serta memberikan alternatif metode pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi kesehatan kepada siswa.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian dilaksanakan di MI Al-Munawwaroh Maor, yang berlokasi di Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan, Provinsi Jawa Timur, pada bulan Juli 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I MI Al-Munawwaroh, yang berjumlah 15 siswa.

Instrumen penelitian meliputi kuesioner PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) yang terdiri dari 10 butir pertanyaan, serta media permainan edukatif ular tangga sebagai sarana

pembelajaran. Papan permainan dirancang secara khusus dengan pesan-pesan kesehatan seperti mencuci tangan dengan sabun, membuang sampah pada tempatnya, dan menjaga kebersihan diri.

Pengukuran tingkat pengetahuan siswa dilakukan sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif dengan menggunakan kuesioner PHBS yang telah divalidasi dan reliabel, serta disesuaikan untuk siswa sekolah dasar. Permainan edukatif ular tangga ini berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk membantu siswa memahami dan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Selain itu, digunakan pula lembar observasi aktivitas siswa sebagai instrumen pendukung untuk memperoleh data kualitatif yang melengkapi hasil pretest dan posttest, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media permainan ular tangga edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap PHBS melalui pembelajaran yang menyenangkan, aktif, dan interaktif.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Munawwaroh Maor, Desa Maor, Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan, dengan melibatkan 15 siswa kelas 1 berusia 6–7 tahun (9 laki-laki dan 6 perempuan). Observasi awal dan diskusi dengan guru menunjukkan bahwa pemahaman siswa mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) masih rendah. Hal ini tampak dari kebiasaan kurang sehat, seperti tidak mencuci tangan sebelum makan, membuang sampah sembarangan, serta kurang menjaga kebersihan diri.

Tabel. 1
Nilai Pengetahuan Siswa tentang PHBS Sebelum Melakukan Permainan Ular Tangga Edukatif PHBS

Kategori	Jumlah	Persentase
Kurang	10	66,7
Cukup	3	20
Baik	2	13,3
Sangat Baik	0	0
total	15	100

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari 15 responden, terdapat 10 siswa (66,7%) dengan kategori Kurang, 3 siswa (20%) dengan kategori Cukup, dan 2 siswa (13,3%) dengan kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah mengenai Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebelum pelaksanaan permainan ular tangga edukatif. Hal ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap perilaku hidup bersih dan sehat.

Tabel. 2
Respon Responden Saat Proses Pelaksanaan Penerapan Permainan Ular Tangga Edukatif

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Sangat Baik	7	46.7%
Baik	7	46.7%
Cukup	1	6.6%
Kurang	0	0%
total	15	100

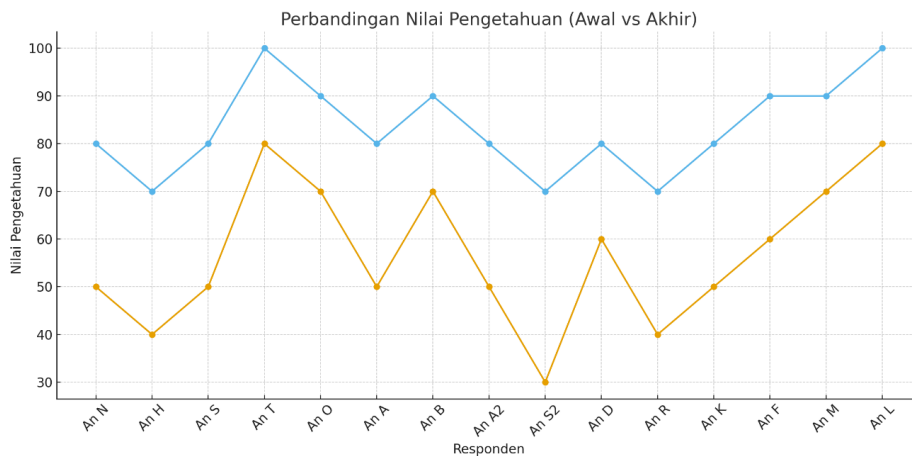
Berdasarkan hasil observasi pada tabel 2, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa menunjukkan aktivitas belajar yang positif selama pembelajaran menggunakan permainan ular tangga edukatif PHBS. Sebanyak 6 siswa (40%) termasuk kategori Sangat Baik, 8 siswa (53,3%) dalam kategori Baik, dan 1 siswa (6,7%) dalam kategori Cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa metode permainan edukatif mampu meningkatkan antusiasme, fokus, serta kedisiplinan siswa selama proses pembelajaran, sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif

Tabel 3
Nilai Pengetahuan Siswa tentang PHBS Setelah Melakukan Permainan Ular Tangga Edukatif PHBS

Kategori	Jumlah	Persentase
Kurang	0	0%
Cukup	4	26,7%
Baik	5	33,3%
Sangat Baik	6	40%
total	15	100

Berdasarkan tabel di atas, terlihat adanya peningkatan signifikan pada tingkat pengetahuan siswa setelah diberikan pembelajaran melalui permainan ular tangga edukatif PHBS. Dari total 15 responden, terdapat 5 siswa (33,3%) dalam kategori Sangat Baik, 6 siswa (40%) dalam kategori Baik, dan 4 siswa (26,7%) dalam kategori Cukup. Tidak ada siswa yang berada pada kategori Kurang.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga edukatif PHBS efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang perilaku hidup bersih dan sehat. Melalui metode bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan mudah memahami materi kesehatan yang disampaikan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif



Grafik. 1

Tingkat Pengetahuan Siswa tentang PHBS Sebelum Diberikan Permainan Ular Tangga Edukatif

Pada grafik 1 menampilkan tingkat pengetahuan siswa tentang PHBS sebelum diberikan permainan ular tangga edukatif. Pada grafik terlihat empat kategori pengetahuan, yaitu Kurang, Cukup, Baik, dan Sangat Baik. Distribusi data menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum intervensi lebih banyak berada pada kategori rendah. Hal ini menjadi indikator kuat bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang lebih menarik

dan interaktif, seperti permainan edukatif, untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang PHBS.

PEMBAHASAN

Penerapan permainan ular tangga edukatif dalam penelitian ini digunakan sebagai media pendidikan kesehatan berbasis permainan yang dirancang untuk menstimulasi kemampuan kognitif siswa melalui pengalaman belajar aktif. Media permainan memuat pesan-pesan PHBS seperti mencuci tangan menggunakan sabun, menjaga kebersihan diri, dan membuang sampah pada tempatnya (Wahyunni & Febrianta, 2023). Pendekatan ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar konkret melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi melalui media visual, aktivitas langsung, dan pengalaman bermain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan intervensi, sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan yang rendah mengenai PHBS yaitu 70%. Kondisi tersebut ditunjukkan melalui hasil pretest yang memperlihatkan bahwa sebagian besar responden belum memahami perilaku dasar hidup bersih dan sehat secara optimal. Rendahnya tingkat pengetahuan siswa dipengaruhi oleh metode pembelajaran sebelumnya yang masih bersifat konvensional dan kurang mampu menarik perhatian siswa (Ajzen, 2020). Pembelajaran satu arah menyebabkan siswa cepat merasa bosan sehingga proses penerimaan informasi kesehatan menjadi kurang efektif (Jannah & Djannah, 2020).

Pengetahuan yang baik akan memengaruhi sikap dan tindakan individu dalam menerapkan perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks anak usia sekolah, rendahnya pengetahuan tentang PHBS dapat meningkatkan risiko terjadinya masalah kesehatan seperti infeksi saluran pencernaan, penyakit kulit, dan gangguan kesehatan lingkungan lainnya (Kementerian Kesehatan RI, 2021).

Hasil penelitian ini juga konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ramadhiya et al., (2026) yang menemukan bahwa siswa sekolah dasar cenderung memiliki pemahaman PHBS yang rendah sebelum diberikan intervensi berbasis media edukatif interaktif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wulandari & Mahmudah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dan permainan edukatif mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran kesehatan serta mempermudah siswa dalam memahami konsep PHBS.

Selama proses implementasi permainan ular tangga edukatif, siswa menunjukkan respons yang positif terhadap kegiatan pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak aktif, antusias, fokus, dan terlibat secara langsung selama permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Penggunaan gambar, simbol, warna, dan mekanisme permainan membantu siswa memahami materi kesehatan secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Temuan tersebut sesuai dengan teori bermain Basra (2023) yang menjelaskan bahwa bermain merupakan proses belajar alami pada anak yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan komunikasi. Aktivitas bermain juga memberikan stimulasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan memungkinkan siswa belajar

melalui pengalaman langsung sehingga informasi lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Maulidina et al., (2024) yang menyatakan bahwa metode bermain dalam pendidikan kesehatan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian Putri & Ramadhani (2022) juga melaporkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan interaksi sosial, kerja sama kelompok, dan kemampuan siswa memahami materi kesehatan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Setelah diberikan intervensi berupa permainan ular tangga edukatif, terjadi peningkatan tingkat pengetahuan siswa mengenai PHBS. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori pengetahuan baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media permainan ular tangga edukatif efektif digunakan sebagai strategi pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah dasar.

Peningkatan pengetahuan siswa terjadi karena permainan ular tangga edukatif mengintegrasikan unsur visual, verbal, dan aktivitas motorik dalam proses pembelajaran. Kombinasi tersebut mampu mengoptimalkan proses penerimaan informasi pada anak usia sekolah. Pengulangan pesan kesehatan selama permainan juga membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih mudah menerima materi tanpa merasa tertekan (Wulandari et al., 2020).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Jannah & Djannah (2020) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga edukatif efektif meningkatkan pengetahuan kesehatan pada anak sekolah dasar melalui pendekatan belajar sambil bermain. Penelitian Rahmawati dan Anjani juga menunjukkan bahwa media permainan edukatif berbasis visual dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan siswa sehingga dapat menjadi penguatan pemahaman terhadap PHBS. Pengetahuan PHBS yang baik pada siswa akan menjadi dasar perilaku kesehatan yang positif. Hal ini sangat penting sekali pada peningkatan pengetahuan anak sekolah sehingga akan berpengaruh pada perilaku kesehatan anak sehari-hari (Widia & Yustati, 2023).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga edukatif merupakan metode pendidikan kesehatan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan PHBS pada siswa sekolah dasar (Demiyati & Sulistiyorini, 2023). Media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi promosi kesehatan di lingkungan sekolah karena mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah (Fithri et al., 2022).

SIMPULAN

Permainan ular tangga edukatif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan PHBS pada siswa kelas I MI Al-Munawwaroh Maor. Sebelum perlakuan, sebagian besar siswa berada pada kategori kurang, namun setelah perlakuan terjadi peningkatan signifikan hingga mencapai kategori Baik dan Sangat Baik. Media permainan edukatif dapat dijadikan metode pembelajaran alternatif yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendukung peningkatan pemahaman konseptual dan pembentukan perilaku hidup sehat sejak dini.

SARAN

Disarankan penggunaan media pembelajaran kreatif dan interaktif seperti permainan edukatif dalam penyampaian materi PHBS agar peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi, pihak sekolah diharapkan mendukung dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang sesuai, peneliti selanjutnya disarankan menambah indikator PHBS yang lebih lengkap untuk memperkaya instrumen penelitian, serta orang tua diharapkan membiasakan perilaku hidup bersih dan sehat dalam kehidupan sehari-hari agar menjadi kebiasaan sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (2020). The Theory of Planned Behavior: Frequently Asked Questions. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(4), 314–324. <https://doi.org/10.1002/hbe2.195>
- Basra, R. (2023). Pendidikan Kesehatan dalam Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 15(2), 112–120. <https://ejournal.unair.ac.id/jkmi>
- Demiyati, C., & Sulistiyorini, D. (2023). Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Media Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan PHBS di Sekolah SD Islam Asshafa Depok. *Open Access Jakarta Journal of Health Sciences*, 2(5). <https://doi.org/10.53801/oajjhs.v2i5.267>
- Fithri, A., Karjatin, A., & Lestari, F. S. (2022). Peningkatan Pengetahuan Anak Sekolah Dasar tentang PHBS melalui Media Ular Tangga yang Dimodifikasi. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(1), 9–15. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i1.20>
- Jannah, P. I., & Djannah, R. S. N. (2020). Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media Promosi Kesehatan tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat. *Medika Respati: Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 15(4), 245–252. <https://doi.org/10.35842/mr.v15i4.286>
- Kementerian Kesehatan RI. (2023). *Profil Kesehatan Indonesia 2023*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. https://www.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/Profil_Kesehatan_2023.pdf
- Maulidina, R., Putra, H., & Safitri, W. (2024). Penggunaan Metode Bermain dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(1), 22–31. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpa>
- Profil Kesehatan Gigi Nasional. (2022). *Status Kebersihan Gigi dan Mulut Anak Usia Sekolah*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. <https://www.kemkes.go.id>
- Putri, F., & Ramadhani, A. (2022). Permainan Edukatif dalam Menumbuhkan Kerja Sama dan Empati Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–97. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpd>
- Rahmawati, D., & Anjani, M. (2023). Efektivitas Media Visual dan Kinestetik dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Indonesia*, 6(1), 34–42. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi>
- Ramadhiya, A. R., Kurniasari, R., & Harianti, R. (2026). Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Anak Sekolah Dasar Mdtu Miftahul Jannah. *Jurnal Medika*, 5(2), 2533-2538. <https://doi.org/10.31004/87x1pm28>
- Safitri, A. D. (2020). Kondisi Sanitasi Lingkungan dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Sekolah Dasar. *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, 4(Special 2), 392–403. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/2154787>

- Sinurat, S., Simanullang, M. S. D., & Simbolon, D. (2024). Gambaran Personal Hygiene pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri 066054 Kecamatan Medan Denai Tahun 2023. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(1), 3781–3796. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8113>
- Sumarni, S., Susilawati, S., Emawati, E., & Sulfiya Ninsi. (2023). Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Masyarakat Desa Corawali Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. *Nusantara Hasana Journal*, 3(7), 232–235. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i7.1541>
- Syarifuddin, S., & Khaedar, M. (2022). Gambaran Perilaku Hidup Bersih Sehat Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1707–1713. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.7553>
- Tim YPCII. (2020). *Panduan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak Usia Dini*. Yayasan Pendidikan Cerdas Indonesia
- UNICEF Indonesia. (2023). *WASH in Schools Report 2023*. <https://www.unicef.org/indonesia/reports/wash-schools-report-2023>
- Wahyudi, R., & Frianto, A. (2023). Implementasi PHBS di Lingkungan Sekolah Dasar: Tantangan dan Strategi. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 101–111. <https://journal.ubpkarawang.ac.id/AJPM/en/article/view/4047>
- Wahyunni, T., & Febrianta, Y. (2023). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Education Fun (E-Fun) terhadap Minat Belajar Siswa dalam Menanamkan PHBS pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek. *Jurnal Ilmiah Adiraga: Jurnal Penelitian Olahraga*, 9(2), 67–82. <https://doi.org/10.36456/adiraga.v9i2.7906>
- Widia, W., & Yustati, E. (2023). Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Saemakers Perdana (JKSP)*, 7(2), 347-353. <https://doi.org/10.32524/jksp.v7i2.1254>
- Wulandari, Y., & Mahmudah, S. (2021). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Pengetahuan PHBS Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Promkes*, 9(2), 159–166. <https://doi.org/10.20473/jpk.v9i2.2021.159-166>