

**IMPLEMENTASI MEDIA EDUKASI INTERAKTIF PERMAINAN  
UNTUK MENINGKATKAN KEBIASAAN CUCI TANGAN  
PADA SISWA/I SEKOLAH DASAR**

Etika Mandasari<sup>1</sup>, Asti Nurhayati, S.ST., M.M.R., FISQua<sup>2</sup>

[etikamandasari773@gmail.com](mailto:etikamandasari773@gmail.com)

Universitas ‘Aisyiyah Surakarta

**INTISARI**

**Latar Belakang;** Mencuci tangan merupakan kegiatan membersihkan tangan dengan air dan sabun untuk menghapus kotoran, debu, dan mikroba yang dapat menimbulkan penyakit. Rendahnya kebiasaan mencuci tangan di kalangan anak-anak, yang berpotensi meningkatkan risiko infeksi, seperti diare dan infeksi saluran pernapasan. Meskipun kesadaran akan pentingnya mencuci tangan telah ada, praktik yang tepat masih rendah, dengan hanya 38,7% rumah tangga di Indonesia yang melakukannya dengan benar. **Tujuan;** untuk mengembangkan media edukasi interaktif berbasis permainan yang dapat meningkatkan kebiasaan mencuci tangan di kalangan siswa/i kelas 5. **Metode;** yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penyusunan konsep permainan, pembuatan desain papan permainan dengan menggunakan aplikasi coreldraw. **Hasil;** Luaran berupa permainan ular tangga berjudul “Misi Tangan Sehat bersama Kapten Kebersihan” Sudah diuji coba kepada 13 responden Siswa/I Kelas 5 dengan hasil bahwa mayoritas siswa merasa permainan ini bermanfaat dan efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai praktik cuci tangan yang benar. Elemen visual yang menarik, variasi pertanyaan edukatif, dan tantangan yang memberikan reward berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk menerapkan kebiasaan hidup bersih dan sehat. **Kesimpulan;** Permainan ular tangga berjudul “Misi Tangan Sehat bersama Kapten Kebersihan” dari penelitian ini adalah bahwa proyek pengembangan media edukasi interaktif berbasis permainan ular tangga berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kebiasaan mencuci tangan di kalangan anak-anak sekolah dasar. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang pentingnya mencuci tangan, tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini

diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap pengembangan program kesehatan di sekolah dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat.

**Kata Kunci ;** *Media Edukasi Interaktif, Permainan Ular Tangga, Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)*