

**PROGRAM KREASI: *PLAY-BASED LEARNING* TERINTEGRASI  
KOMPETISI KREATIF SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PHBS  
DESA SUGIHAN**

KREASI PROGRAM: A PLAY-BASED LEARNING APPROACH INTEGRATED WITH  
CREATIVE COMPETITION FOR IMPROVING CHILDREN'S PHBS IN  
SUGIHAN VILLAGE

*Muhammad Buana Firzatulloh, Dwi Inda Sari\*, Aulia Ghaniya Putri, Ratih Mayuningrum,  
Henri Angelia Yulise, Johana Nur Lovita, Audy Putri Gumay  
Universitas Sriwijaya  
Jalan Palembang-Prabumulih, KM 32 Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera  
Selatan, 30662, Phone/fax: (0711) 580739  
e-mail: \*(dwiindasari@unsri.ac.id, 085366665328)*

**ABSTRAK**

**Abstrak:** *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan upaya dasar dalam pencegahan penyakit serta pembentukan kebiasaan hidup sehat sejak usia dini. Anak-anak sebagai kelompok usia rentan memerlukan edukasi kesehatan dengan pendekatan yang sesuai agar nilai-nilai PHBS dapat dipahami dan diterapkan secara berkelanjutan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak di Desa Sugihan mengenai PHBS melalui pendekatan edukatif yang menyenangkan. Metode yang digunakan adalah edukasi interaktif berbasis *play-based learning*, gamifikasi, serta kompetisi kreatif berupa lomba puisi dan mewarnai. Kegiatan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pelaksanaan meliputi penyampaian materi PHBS, demonstrasi cuci tangan pakai sabun, permainan edukatif, serta kompetisi yang melibatkan anak-anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama. Media visual berupa poster digunakan untuk mendukung pemahaman peserta. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan metode *pre-test* dan *post-test* melalui kuesioner sederhana yang diisi oleh peserta sebelum dan sesudah kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pengetahuan anak mengenai PHBS setelah edukasi. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta menunjukkan bahwa pendekatan kreatif dan kontekstual efektif dalam menanamkan nilai-nilai PHBS. Kegiatan ini diharapkan menjadi model edukasi kesehatan yang aplikatif dan berkelanjutan di lingkungan pedesaan.*

**Kata kunci:** *edukasi kesehatan anak, gamifikasi, pengabdian masyarakat, Perilaku hidup Bersih dan Sehat (PHBS), *play-based learning**

**Abstract:** *Clean and Healthy Living Behavior (PHBS) is a fundamental effort in disease prevention and the development of healthy habits from an early age. Children, as a vulnerable population group, require health education approaches that are appropriate to their developmental stage to ensure that PHBS values are well understood and sustainably practiced. This community service activity aimed to improve the knowledge and awareness of children in Sugihan Village regarding PHBS through enjoyable and participatory educational approaches. The methods employed included interactive education based on play-based learning, gamification, and creative competitions in the form of poetry recitation and coloring contests. The activity was conducted in three stages: preparation, implementation, and evaluation. The implementation stage consisted of PHBS education sessions, handwashing with soap demonstrations, educational games, and creative competitions involving elementary to junior high school students. Visual media such as posters were used to support participants' understanding of the material. The evaluation was carried out using a pre-test and post-test design through simple questionnaires administered before and after the educational activities. The results showed an increase in the average level of children's knowledge regarding PHBS after the intervention. High levels of enthusiasm and active participation among participants indicate that creative and contextual approaches are effective in instilling PHBS values. This activity is expected to serve as an applicable and sustainable health education model in rural settings.*

**Keywords:** *child health education, Clean and Healthy Living Behavior (PHBS), community service, gamification, play-based learning*

## PENDAHULUAN

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) merupakan serangkaian kebiasaan dan tindakan yang diterapkan untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan serta menerapkan pola hidup sehat guna mencegah penyakit dan meningkatkan kualitas hidup (Tarigan & Usiono, 2025). PHBS mencakup berbagai aspek meliputi sanitasi lingkungan, pola makan bergizi, pengelolaan sampah, akses air bersih, serta pemanfaatan fasilitas kesehatan. PHBS kemudian diintegrasikan menjadi bagian dari kebijakan kesehatan nasional melalui Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS) dan pedoman Kementerian Kesehatan sebagai upaya percepatan pembinaan PHBS di tingkat rumah tangga dan komunitas (Kemenkes RI, 2021)

Investasi kesehatan anak merupakan fondasi penting bagi pembangunan sumber daya manusia di masa depan. Kementerian Kesehatan menegaskan bahwa kesehatan menjadi pilar utama dalam mewujudkan Generasi Emas Indonesia 2045 seiring dengan target bonus demografi (Efdi, 2024). Dalam konteks ini, pembiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sejak usia dini berperan strategis dalam membentuk anak yang sehat dan produktif.

WHO juga menyatakan bahwa intervensi kesehatan preventif pada anak merupakan investasi jangka panjang bagi kualitas generasi mendatang (WHO, 2025). Selain itu, penerapan Pola Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) berkontribusi dalam pencegahan stunting dan permasalahan gizi pada anak (Dinkes Aceh, 2022).

Namun, penerapan PHBS di wilayah pedesaan masih menghadapi berbagai tantangan. Keterbatasan infrastruktur dasar dan kebiasaan budaya yang telah mengakar kerap menghambat perubahan perilaku hidup bersih dan sehat (Tarigan & Usiono, 2025), seperti praktik buang air besar sembarangan akibat keterbatasan sanitasi. Di Kabupaten Muara Enim, pembangunan jamban sehat baru diintensifkan dalam beberapa tahun terakhir dengan capaian akses mendekati 98% pada tahun 2024 (BPS Muara Enim, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pemenuhan infrastruktur perlu disertai strategi edukasi kesehatan yang kontekstual agar PHBS dapat terinternalisasi sebagai perilaku yang diimplementasikan oleh masyarakat sedari dini secara berkelanjutan.

Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, Program KREASI dirancang sebagai kegiatan inovatif untuk

menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis anak melalui aktivitas yang edukatif dan aplikatif. Program ini mendorong peserta mengekspresikan ide, mengembangkan potensi diri, serta menghasilkan karya bernilai melalui pendekatan kreatif (Nurfiriani & Kurniasari, 2023). Efektivitas Program KREASI diperkuat melalui penerapan konsep gamification, yaitu pemanfaatan elemen permainan seperti tantangan, penghargaan, dan kompetisi dalam konteks pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta.

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*play-based learning*) terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, motorik, dan emosional anak, serta menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan (Pratiwi, 2025). Dalam konteks edukasi kesehatan, penggunaan media permainan dan edugame mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman anak terhadap materi PHBS. Studi intervensi edukasi cuci tangan berbasis edugame menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan cuci tangan peserta setelah intervensi dilakukan (Yoyoh, Sekarsari & Hasan, 2024). Temuan ini menguatkan bahwa

pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak dan memperdalam pemahaman terhadap materi.

Selain pendekatan bermain, kompetisi kreatif juga menjadi strategi edukatif yang efektif dalam menanamkan PHBS pada anak. Kompetisi mampu meningkatkan motivasi belajar dengan menciptakan rasa tertantang serta keterlibatan emosional peserta selama proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa anak yang terlibat dalam pembelajaran berbasis kompetisi cenderung memiliki motivasi belajar dan hasil pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran non-kompetitif. Selain itu, kompetisi berbasis tim dapat mendorong kerja sama, meningkatkan fokus, serta memperdalam pemahaman materi. Pengalaman kalah dalam kompetisi menjadi proses reflektif yang memperkuat daya ingat anak terhadap materi yang dipelajari (Liu *et al.*, 2022).

Berdasarkan kondisi tersebut, kelompok PBL Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya melaksanakan Program KREASI (Kreativitas Anak Sugihan Inspiratif) di Desa Sugihan sebagai upaya menanamkan PHBS sejak dini melalui pendekatan *play-based learning* yang terintegrasi dengan kompetisi kreatif

berupa puisi dan lomba mewarnai. Program ini bertujuan meningkatkan pemahaman serta pembiasaan perilaku hidup bersih dan sehat pada anak-anak agar pesan kesehatan lebih mudah diterima dan diterapkan dalam kehidupan di lingkungan Desa Sugihan.

## **METODE**

Program KREASI merupakan kegiatan edukasi dan penanaman Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada anak-anak di Desa Sugihan yang dilaksanakan dengan pendekatan *Service Learning* terintegrasi dengan prinsip *Community Development*. Pendekatan ini mendorong kegiatan pengabdian memberikan manfaat langsung kepada masyarakat sekaligus menjadi sarana pembelajaran aplikatif bagi mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Sriwijaya.

Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pemerintah Desa Sugihan, observasi lapangan, serta perancangan media edukasi dan kompetisi kreatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah.

Tahap pelaksanaan dilaksanakan pada 29 Mei 2025 di Masjid Darussalam, Desa

Sugihan, Kabupaten Muara Enim dengan peserta sebanyak 31 anak usia sekolah. Kegiatan diawali dengan *pre-test* berupa soal tertulis, dilanjutkan dengan lomba kreativitas, edukasi PHBS secara interaktif melalui permainan dan demonstrasi, serta kuis kelompok. Di akhir kegiatan, peserta diberikan *post-test* untuk mengukur perubahan pemahaman PHBS.

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji-t untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar refleksi bersama pemerintah desa dalam merumuskan tindak lanjut dan keberlanjutan program penanaman PHBS pada anak di Desa Sugihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Beberapa kegiatan yang dilakukan mengenai program kreasi terdiri dari beberapa lomba yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, serta kemampuan berpikir kritis peserta. Program tersebut sebagai berikut.

### **1. Pelaksanaan Kompetisi Mewarnai dan Puisi pada Program KREASI**

Kompetisi mewarnai dan puisi dalam program KREASI merupakan kegiatan

untuk meningkatkan motivasi serta atensi anak-anak terhadap edukasi PHBS. Kegiatan ini terbagi dalam beberapa kategori umur dari SD hingga SMP. Melalui kompetisi bertema kesehatan, anak-anak diajak mengekspresikan pemahaman dan terhadap PHBS melalui karya kreatif.



Gambar 1. Dokumentasi Kompetisi Desa

Kompetisi ini juga menjadi wadah pengembangan bakat dan kepercayaan diri anak-anak desa. Rangkaian kompetisi ini meningkatkan antusiasme anak-anak di desa segihan, terlihat dari jumlah peserta yang melebihi target program KREASI. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif yang memadukan seni, edukasi, dan kompetisi efektif menarik minat terhadap pesan kesehatan secara berkesan.

## **2. Pelaksanaan Edukasi dan Gamifikasi Materi PHBS**

Pelaksanaan edukasi dan gamifikasi PHBS di Desa Sugihan menggunakan pendekatan *Play-based Learning* yang

interaktif dan menyenangkan. Edukasi diawali dengan ceramah yang disesuaikan dengan usia peserta agar informasi mudah diterima. Materi mencakup pentingnya PHBS serta mencuci tangan dengan sabun selain itu materi isi piringku melalui narasi oleh tim juga diberikan kepada anak-anak.



Gambar 2. Dokumentasi Edukasi PHBS

Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi praktik sembilan langkah cuci tangan yang melibatkan anak-anak secara langsung. Gamifikasi berupa permainan edukatif diterapkan untuk menguji pemahaman dan meningkatkan keterlibatan. Kombinasi ceramah, demonstrasi, dan permainan menciptakan suasana belajar aktif sekaligus menanamkan kebiasaan hidup sehat sejak dini.

Kegiatan kuis berhadiah untuk anak-anak juga dilakukan pada rangkaian kegiatan edukasi, tujuannya untuk mendorong anak-anak merefleksikan

pengetahuan yang diberikan secara langsung oleh tim melalui media poster yang terbukti efektif meningkatkan pemahaman anak-anak tentang pencegahan penyakit melalui PHBS dan Cuci tangan pakai sabun (Nurfiriani & Kurniasari, 2023). Media poster digunakan sebagai sarana yang efektif dan efisien serta yang utama yaitu menarik perhatian bagi anak-anak dengan desain warna-warni sedemikian rupa. Ringkasan materi yang tertuang dalam poster sebagai berikut.

a. Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

CTPS adalah kegiatan mencuci tangan dengan air bersih dan sabun untuk menghilangkan kuman, virus, dan kotoran. Dalam konteks Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) sebagai salah satu indikator Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), tangan manusia merupakan media yang sangat potensial dalam penyebaran berbagai mikroorganisme penyebab penyakit. Beragam jenis bakteri dapat ditemukan pada tangan sebelum dilakukan pencucian, di antaranya *Escherichia coli* yang umumnya berasal dari kontaminasi tinja dan dapat menyebabkan gangguan pencernaan, *Staphylococcus aureus* yang sering menimbulkan infeksi kulit dan keracunan makanan, serta *Salmonella spp.*

dan *Shigella spp.* yang menjadi penyebab utama diare dan disentri akibat penularan fekal-oral. Selain itu, terdapat pula *Klebsiella spp.*, *Enterobacter spp.*, dan *Pseudomonas aeruginosa* yang dapat memicu berbagai infeksi pada kulit (Melaku, Abate & Ambelu, 2025).

Penggunaan sabun dalam kegiatan CTPS terbukti efektif menurunkan jumlah mikroorganisme di tangan. Sabun bekerja dengan memecah lapisan lemak dan kotoran pada kulit sehingga kuman, bakteri, dan virus dapat terangkat saat dibilas. Penelitian menunjukkan bahwa cuci tangan menggunakan sabun dengan teknik yang benar selama 20-30 detik mampu menurunkan jumlah kuman hingga 90-99%, bahkan mencapai 99,9% pada sabun antiseptik tertentu (Agustinawati *et al.*, 2020). Selain itu, sabun juga efektif menonaktifkan virus berselubung lipid, seperti influenza dan SARS-CoV-2, sehingga CTPS berperan penting dalam pencegahan penularan penyakit dan perlindungan kesehatan masyarakat.



Gambar 3. Implementasi Edukasi Mencegah Penyakit dengan PHBS

Edukasi mengenai PHBS yang disampaikan berkaitan dengan berbagai bentuk kebiasaan yang dapat menurunkan risiko penyakit seperti diare dan ISPA. Lima waktu penting mencuci tangan yaitu sebelum makan, setelah BAB, sebelum menyusui, setelah batuk/bersin, dan setelah bermain. Manfaat CTPS meliputi pencegahan penyakit, perlindungan keluarga, serta mendukung pola hidup bersih. Poster menyajikan langkah mencuci tangan yang benar agar lebih efektif dan terhindar dari penyakit infeksi.

b. Cegah Penyakit dengan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS)

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah perilaku sadar untuk menjaga kebersihan dan kesehatan diri serta lingkungan guna mencegah penyakit.

Tujuan PHBS adalah meningkatkan kesadaran masyarakat, menurunkan angka kesakitan, dan meningkatkan kualitas hidup. Penerapan PHBS bermanfaat untuk menjaga daya tahan tubuh dan menciptakan lingkungan yang sehat, dengan 10 indikator utama seperti penggunaan dan pemanfaatan air bersih, konsumsi sayur dan buah, mencuci tangan pakai sabun, olahraga, dan tidak merokok di rumah (Kemenkes RI, 2016).



Gambar 4. Media Edukasi Cuci Tangan Pakai Sabun

Cuci tangan pakai sabun dilakukan dengan 6 langkah utama agar seluruh

permukaan tangan benar-benar bersih dari kuman, bakteri, dan virus. Berikut ringkasan tahapan didalam poster tersebut.

- a. Basahi tangan dengan air bersih yang mengalir dengan membasahi kedua tangan menggunakan air bersih agar kotoran yang menempel lebih mudah dihilangkan.
- b. Tuangkan atau gosokkan sabun pada telapak tangan, baik sabun cair maupun sabun batangan, untuk membantu mengangkat kotoran dan mikroorganisme dari permukaan.
- c. Gosok telapak tangan bergantian.
- d. Bersihkan punggung tangan kanan dengan telapak tangan kiri dan sebaliknya, lalu gosok sela-sela jari agar kotoran dan kuman yang menempel di antara jari-jari
- e. Kaitkan jari-jari tangan dan gosok bagian punggung jari ke telapak tangan. Setelah itu, bersihkan bagian ibu jari dengan cara memutar menggunakan tangan yang lain.
- f. Gosok ujung jari pada telapak tangan yang lain secara bergantian untuk membersihkan area di bawah kuku tempat kuman bersembunyi.

- g. Setelah semua bagian tangan digosok, bilas tangan hingga tidak ada sisa sabun yang menempel.
- h. Keringkan tangan dengan tisu, handuk bersih, atau udara.

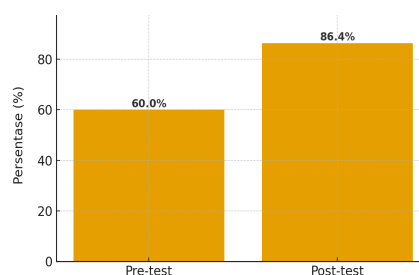
### 3. Evaluasi Pengetahuan Sebelum dan Setelah Edukasi

Evaluasi tingkat pengetahuan sasaran pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode *pre-test* dan *post-test*, melalui Uji perbedaan rata-rata (*t-test*), hasil perubahan peningkatan pengetahuan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Test	n	Statiska Deskriptif		Paired T-Test	
		M (Std.D)	t	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pre-test</i>	31	60.000 (15.70)	-	30	0,000
<i>Post-test</i>	31	86.419 (11.97)	10.48		

Sumber : Data Primer



Gambar 5. Diagram *Pre-test* dan *Post-test*

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari 60,0% menjadi 86,4%, yang mengindikasikan peningkatan

pemahaman peserta setelah diberikan edukasi. Hal menunjukkan peningkatan signifikan dalam pengetahuan anak, yang menggambarkan pendekatan berbasis permainan pada program KREASI dapat memaksimalkan penyampaian materi edukasi dan mempermudah anak dalam mengenali konsep PHBS. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh (Nurcahyani et al (2021) yang diperkuat oleh penelitian Nurfiriani & Kurniasari (2023), bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan setelah edukasi dengan media.

Peningkatan pengetahuan anak juga dipengaruhi oleh gamifikasi yang diadopsi dalam penyampaian materi edukasi pada program KREASI, melalui *play-based learning* perhatian peserta edukasi menjadi lebih baik yang kemudian berdampak positif pada pengetahuan peserta edukasi. melalui gamifikasi, tantangan yang muncul saat penyampaian materi edukasi dapat meningkatkan fokus peserta, hal ini sejalan dengan penelitian oleh Srimuliyani (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan teknik gamifikasi dapat meningkatkan pencapaian pembelajaran, dilihat tingkat motivasi siswa yang lebih tinggi, antusiasme yang lebih besar, dan partisipasi yang lebih aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Terlepas dari peningkatan rata-rata nilai di sesi edukasi pada program KREASI, aspek partisipasi peserta menjadi kunci pelaksanaan program ini, melalui kompetisi berbasis kreativitas anak yang diselenggarakan berdasarkan kelompok umur, pesan-pesan kesehatan dapat diberikan secara langsung dan mengembangkan persepsi anak terhadap kesehatan dan lingkungannya. Kompetisi yang dikembangkan oleh tim berhasil dalam meningkatkan minat anak-anak dalam berpartisipasi dalam kegiatan edukasi. Hal ini serupa dengan penelitian oleh Yusuf (2020) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran kompetitif merupakan salah satu metode belajar yang dapat diterapkan agar siswa lebih tertantang untuk meningkatkan pembelajarannya dan memicu semangat serta motivasi siswa untuk belajar menjadi yang terbaik.

#### **4. Evaluasi Implementasi KREASI**

Evaluasi KREASI dilaksanakan secara bertahap untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, keterlibatan peserta, serta perubahan pengetahuan anak terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Evaluasi dilakukan melalui evaluasi proses, evaluasi hasil, dan evaluasi tindak lanjut.

Evaluasi proses dilakukan selama kegiatan berlangsung dengan mengamati tingkat partisipasi, antusiasme, serta keterlibatan aktif anak-anak dalam setiap rangkaian kegiatan, termasuk kompetisi kreatif, sesi edukasi, dan permainan edukatif. Observasi ini dilakukan oleh tim pelaksana untuk memastikan metode *play-based learning* dan gamifikasi berjalan sesuai dengan perencanaan yang disusun.

Evaluasi hasil dilakukan dengan mengukur perubahan tingkat pengetahuan peserta melalui metode *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal tertulis yang sama. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji perbedaan rata-rata (*paired t-test*) untuk mengetahui efektivitas intervensi edukasi yang diberikan. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan anak setelah mengikuti Program KREASI, yang mengindikasikan bahwa pendekatan edukasi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman PHBS.

Evaluasi tindak lanjut dilakukan melalui refleksi bersama antara tim pelaksana dan pihak desa untuk membahas keberlanjutan program. Hasil evaluasi ini menjadi dasar rekomendasi agar kegiatan edukasi PHBS berbasis permainan dan kompetisi kreatif diintegrasikan ke agenda rutin desa serta

didukung oleh sekolah, posyandu, dan kader kesehatan sebagai upaya pembiasaan PHBS.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Program KREASI merupakan upaya edukatif untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) melalui pendekatan *play-based learning*, media visual, dan kompetisi kreatif. Hasil menunjukkan partisipasi aktif partisipan saat kegiatan dan adanya peningkatan pengetahuan anak setelah mengikuti rangkaian edukasi berbasis gamifikasi, yang menegaskan bahwa pendekatan interaktif efektif dalam menyampaikan pesan kesehatan pada anak.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar Pemerintah Desa Sugihan bekerja sama dengan sekolah dasar setempat, posyandu, dan kader kesehatan desa untuk mengintegrasikan kegiatan edukasi PHBS berbasis permainan ke dalam agenda rutin desa. Kegiatan dapat dilaksanakan secara berkala, dengan melibatkan mahasiswa atau tenaga kesehatan sebagai fasilitator. Pelaksanaan dilakukan melalui metode serupa, yaitu *pre-test* dan *post-test* sederhana, edukasi interaktif, serta

kompetisi kreatif tematik, guna memastikan keberlanjutan pembiasaan PHBS pada anak.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pemerintah Desa Sugihan atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Ibu Dwi Inda Sari, S.Pi., M.Si. selaku pembimbing, atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang telah diberikan selama proses penyusunan artikel ini, sehingga penulisan dapat terselesaikan dengan baik.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustinawati, Z. *et al.* (2020) “Edukasi Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Usia Dini di TKIT ASRI,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Bumi Rafflesia*, pp. 59–62. Available at: <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/pengabdianbumirafflesia>.
- BPS Muara Enim (2024) “Kabupaten Muara Enim dalam Angka 2024,” 34.
- Dinkes Aceh (2022) *Perilaku Hidup Bersih dan Sehat, Faktor Penting Cegah Stunting Pada Balita*. Available at: <https://dinkes.acehprov.go.id/news/read/2022/11/09/1221/perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-faktor-penting-cegah-stunting-pada-balita.html> (Accessed: June 22, 2025).
- Efdi (2024) *Jakarta Pusat gaungkan PHBS untuk sambut Indonesia Emas 2045*. Available at: <https://www.antaraneews.com/berita/4524607/jakarta-pusat-gaungkan-phbs-untuk-sambut-indonesia-emas-2045> (Accessed: June 22, 2025).
- Kemenkes RI (2016) *PHBS*. Available at: <https://ayosehat.kemkes.go.id/phbs> (Accessed: June 22, 2025).
- Kemenkes RI (2021) *Gerakan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat dalam Data Riset Kesehatan Dasar*. Available at: <https://ayosehat.kemkes.go.id/gerakan-perilaku-hidup-bersih-dan-sehat-dalam-data-riset-kesehatan-dasar> (Accessed: June 21, 2025).
- Liu, Y. *et al.* (2022) “Impact Study of the Learning Effects and Motivation of Competitive Modes in Gamified Learning,” *Journal of Sustainability*, 14. Available at: <https://doi.org/doi.org/10.3390/su14116626> Academic.

- Melaku, A., Abate, T.A. and Ambelu, A. (2025) "Microbial Contamination of Handwashing Water and Tap Surfaces in Addis Ababa Hospitals : A Threat to Infection Prevention." Available at: <https://doi.org/10.1177/11786302251389704>.
- Nurchayani, W.F. *et al.* (2021) "Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan Sonorejo dalam Rangka Meningkatkan Pengetahuan Mengenai Hipertensi dengan Media Poster," *Jurnal Warta LPM*, 24(4), pp. 656–666.
- Nurfiriani, J. and Kurniasari, R. (2023) "Edukasi Gizi Menggunakan Media Video Animasi dan Poster terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang pada Remaja," *The Indonesian Journal of Health Promotiondoi*, 6(3), pp. 503–506. Available at: <https://doi.org/doi.org/10.31934/mppki.v2i3>.
- Srimuliyani (2021) "EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas," *EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2(2), pp. 29–35. Available at: <https://j-edu.org/index.php/edu%0AMenggunakan>.
- Tarigan, R.N.B. and Usiono (2025) "Upaya Peningkatan PHBS (Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat) Di Pedesaan," *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(2). Available at: <https://doi.org/doi.org/10.61722/jinu.v2i2.3538>.
- WHO (2025) *Immunization, foundation for healthy generation to the Golden Indonesian Generation 2045*. Available at: <https://www.who.int/indonesia/news/detail/30-04-2025-immunization-is-a-vital-investment-for-a-healthy-generation--the-golden-indonesia-generation-2045> (Accessed: June 21, 2025).
- Yoyoh, I., Sekarsari, R. and Hasan, R. (2024) "2024 Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia Edugame Interaktif Cuci Tangan Dalam Meningkatkan Keterampilan Perilaku Hidup Bersih pada Anak Sekolah Dasar 2024 Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia," *Nanggroe :*

*Jurnal Pengabdian Cendikia*, 3(8), pp. 177–181. Available at: <https://doi.org/doi.org/10.5281/zenodo.14884596>.

Yusuf, M. (2020) “Model Pembelajaran Kompetisi dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal STAI Darussalam*, 1(1), pp. 61–73.