

## Edukasi Kesehatan di Sekolah Menggunakan Metode Permainan Monopoli Kesehatan di SMA Negeri 1 Teluk Sebong

Rinaldi Daswito\*<sup>1</sup>, Harvensica Gunnara<sup>1</sup>, Mutia Yuhesti<sup>1</sup>, Amanda Desy Vebyola<sup>2</sup>, An Shella<sup>2</sup>, Arfani<sup>2</sup>, Deri Saputra<sup>2</sup>, Elita Putri Frisma Arizki<sup>2</sup>, Elisna Agripina Aillen<sup>2</sup>, Nabila Eldira Maharani<sup>2</sup>, Putri Sugita<sup>2</sup>, Vitta Syafira Sartika<sup>2</sup>, Zahro Nur Rahma<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Poltekkes Kemenkes Tanjungpinang

<sup>2</sup>Mahasiswa D3 Sanitasi Poltekkes Tanjungpinang

Email Penulis Korespondensi (\*): [rinaldi@poltekkes-tanjungpinang.ac.id](mailto:rinaldi@poltekkes-tanjungpinang.ac.id)

### Abstrak

Promosi kesehatan di sekolah adalah upaya untuk membuat sekolah menjadi tempat yang sehat dengan tiga langkah utama: lingkungan sekolah yang sehat, pemeliharaan dan pelayanan di sekolah, dan pendidikan yang berkesinambungan. Sekolah memiliki peran strategis dalam mendorong kesehatan. Permainan monopoli kesehatan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan, terutama tentang hal-hal yang dianggap tabu atau sulit dipahami oleh anak-anak, dan merupakan cara yang efektif untuk mempromosikan kesehatan di sekolah. Tujuan pengabdian masyarakat adalah untuk memberikan pemahaman siswa terhadap penyebaran dan pencegahan penyakit berbasis air di Sekolah. Lokasi pengabdian di SMAN 1 Teluk Sebong di Kabupaten Bintan, menggunakan metode bina suasana, dan bermain monopoli kesehatan yang berisi materi tentang penyakit berbasis air. Sasaran sebanyak 120 peserta adalah siswa kelas dua belas. Proses pelaksanaan permainan Monopoli kesehatan dapat mencakup beberapa langkah, seperti persiapan, mengetahui aturan permainan, bermain permainan, dan evaluasi. Sebagai hasil dari kegiatan yang dilakukan, permainan Monopoli Kesehatan dapat digunakan sebagai media untuk edukasi siswa kelas XII tentang penyakit lingkungan dan meningkatkan pemahaman mereka tentang penyakit tersebut. Salah satu cara untuk melakukannya adalah dengan mengubah aturan permainan, menggunakan kartu kesempatan, atau membuat kartu quiz yang bertanya tentang penyakit yang disebabkan oleh lingkungan. Siswa dapat belajar lebih banyak tentang perilaku hidup bersih dan sehat melalui permainan Monopoli kesehatan.

**Kata Kunci:** Promosi Kesehatan, Sekolah, PHBS, Permainan Monopoli Kesehatan

### Abstract

*Health promotion in schools is an effort to make schools healthy places with three main steps: a healthy school environment, maintenance and services in schools, and continuous education. Schools have a strategic role in promoting health. The health monopoly game has been shown to improve students' understanding of health, especially about things that are considered taboo or difficult for children to understand, and is an effective way to promote health in schools. The location of the community service was SMAN 1 Teluk Sebong in Bintan Regency, using the social support method, and playing health monopoly containing material on water-based diseases. The target audience of 120 participants were twelfth grade students. The process of implementing the health Monopoly game can include several steps, such as preparation, knowing the rules of the game, playing the game, and evaluation. As a result of the activities conducted, the Health Monopoly game can be used as a medium to educate grade XII students about environmental diseases and improve their understanding of these diseases. One way to do this is by changing the rules of the game, using opportunity cards, or creating quiz cards that ask about diseases caused by the environment. Students can learn more about clean and healthy living behaviour through the health Monopoly game.*

**Keywords:** Health Promotion, School, PHBS, Health Monopoly Game

## **PENDAHULUAN**

WHO mendefinisikan promosi kesehatan sebagai proses yang memungkinkan orang meningkatkan kendali dan kualitas hidup mereka. Promosi kesehatan berfokus pada berbagai intervensi sosial dan lingkungan yang lebih luas daripada hanya perilaku individu (WHO 2024). Promosi kesehatan berarti menciptakan ruang untuk partisipasi, jaringan, dan peran masyarakat serta meningkatkan kemampuan dan sumber daya mereka untuk meningkatkan kesehatan. Promosi kesehatan berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan, seperti faktor sosial dan lingkungan, serta meningkatkan kesadaran dan kemampuan masyarakat untuk mengambil peran aktif dalam meningkatkan kesehatan (PAHO 2024).

Ketika paradigma kesehatan masyarakat berubah, konsep promosi kesehatan berkembang dari konsep pendidikan kesehatan. Pola penyakit, gaya hidup, kondisi kehidupan, lingkungan kehidupan, dan demografi telah berubah, yang menyebabkan pergeseran paradigma kesehatan masyarakat. Kesehatan masyarakat awalnya berfokus pada faktor-faktor yang menimbulkan risiko kesehatan, seperti udara, air, dan penyakit bersumber makanan, serta penyakit lain yang terkait dengan kemiskinan dan kondisi kehidupan yang buruk. Namun, kemudian menjadi jelas bahwa gaya hidup masyarakat juga memengaruhi kondisi kesehatan.

Sekitar tahun 80-an mulai disadari bahwa pendidikan kesehatan saja tidak cukup berdaya untuk mengubah perilaku masyarakat. Pendidikan kesehatan harus disertai pula dengan upaya peningkatan kesehatan. Kesadaran akan hal ini menimbulkan munculnya paradigma baru kesehatan masyarakat, yang mengubah pendidikan kesehatan menjadi promosi kesehatan. Pada tahun 1986 di Ottawa, Kanada, berlangsung konferensi internasional promosi kesehatan yang menghasilkan piagam Ottawa (Ottawa Charter). Piagam Ottawa ini menjadi acuan bagi penyelenggaraan promosi kesehatan di dunia termasuk di Indonesia. Aktivitas promosi kesehatan menurut Piagam Ottawa adalah advokasi (advocating), pemberdayaan (enabling) dan mediasi (mediating). Berdasarkan Piagam Ottawa tersebut, dirumuskan strategi dasar promosi kesehatan, yaitu empowerment (pemberdayaan masyarakat), social support (bina suasana), dan advocacy (advokasi) (Notoatmodjo 2018).

Promosi kesehatan di sekolah adalah upaya untuk membuat sekolah menjadi tempat yang sehat dengan tiga langkah utama: lingkungan sekolah yang sehat, pemeliharaan dan pelayanan di sekolah, dan pendidikan yang berkesinambungan. Sekolah memiliki peran strategis dalam mendorong kesehatan. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa sebagian besar anak berusia 5 hingga 19 tahun telah berada di lembaga pendidikan untuk waktu yang cukup lama. Dalam hal populasi, promosi kesehatan di sekolah dapat menjangkau dua kelompok: sekolah dan masyarakat umum atau keluarga. Sekolah membantu pertumbuhan dan perkembangan alamiah anak karena mereka dapat mempelajari banyak hal, seperti kesehatan (Tangkudung 2018).

Salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku siswa tentang kesehatan adalah dengan menggunakan permainan monopoli untuk mempromosikan kesehatan di sekolah. Dalam beberapa penelitian, permainan monopoli kesehatan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa tentang kesehatan, terutama tentang hal-hal yang dianggap tabu atau sulit dipahami oleh anak-anak. Permainan monopoli kesehatan dapat

digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengajar siswa tentang kesehatan dan meningkatkan kesadaran mereka terhadap kesehatan (Chifdillah et al. 2022; Herawati, Kasjono, and Windarso 2018; Hutami et al. 2019).

SMA Negeri 1 Teluk Sebong adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA yang terletak di Desa Sri Bintan, Kec. Teluk Sebong, Kab. Bintan, Kepulauan Riau. Adapun metode promosi kesehatan yang kami gunakan adalah dengan presentasi dan permainan monopoli kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) serta kepedulian siswa mengenai penyakit berbasis air.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam Promosi Kesehatan di SMAN 1 Teluk Sebong, Kecamatan Teluk Sebong, Kabupaten Bintan, Kepulauan Riau adalah metode bina suasana, menggunakan media powerpoint dan bermain monopoli kesehatan yang berisi materi mengenai penyakit berbasis air untuk memberi edukasi kepada siswa/siswi di SMAN 1 Teluk Sebong. Pengabdian masyarakat dilaksanakan selama satu hari pada hari Jumat tanggal 27 Oktober 2023. Peserta merupakan siswa kelas 12 dengan jumlah 120 orang. Evaluasi kegiatan dilakukan secara lisan terhadap materi pengabdian masyarakat kepada sasaran. Indikator keberhasilan program promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air antara lain, peserta dapat menyebutkan 5 jenis penyakit berbasis air, serta menjelaskan cara pencegahan penyakit berbasis air.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Monopoli Kesehatan adalah penggunaan permainan monopoli sebagai alat untuk pendidikan kesehatan yang dapat digunakan oleh petugas kesehatan dan mahasiswa kesehatan. Permainan monopoli digunakan dalam berbagai konteks pendidikan kesehatan, seperti mengajarkan anak Sekolah Dasar tentang karies gigi, meningkatkan kesadaran kebersihan diri pada anak usia sekolah, dan mengajarkan gigi dan mulut. Selain itu, permainan monopoli juga digunakan dalam pendidikan kesehatan dalam bidang lain. Oleh karena itu, monopoli Kesehatan dapat dianggap sebagai inovasi dalam cara yang interaktif dan menarik untuk mengajar kesehatan, terutama dalam hal pendidikan anak-anak.



Gambar 1. Monopoli Kesehatan yang digunakan

Proses pelaksanaan permainan Monopoli kesehatan dapat melibatkan beberapa tahapan yang meliputi persiapan, pengenalan aturan permainan, pelaksanaan permainan, dan evaluasi. Berdasarkan promosi Kesehatan yang sudah dilakukan, permainan Monopoli kesehatan dapat digunakan sebagai media edukasi penyakit berbasis lingkungan, serta untuk meningkatkan pengetahuan penyakit berbasis lingkungan pada siswa kelas XII. Proses pelaksanaan permainan Monopoli kesehatan juga dapat melibatkan modifikasi aturan permainan, penggunaan kartu kesempatan, dan penggunaan kartu quiz yang berisi pertanyaan tentang penyakit yang diakibatkan oleh lingkungan. Dalam proses pelaksanaannya, permainan Monopoli kesehatan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa.

Adapun tahapan yang dilakukan untuk melaksanakan monopoli Kesehatan antara lain dimulai dengan mempersiapkan media yang diperlukan untuk permainan monopoli Kesehatan. Fasilitator menjelaskan bagaimana prosedur dan peraturan permainan kepada siswa kelas XII yang hadir, lalu permainan dilakukan dengan waktu yang dibatasi oleh fasilitator. Sebelum bermain setiap kelompok mengirimkan perwakilan kelompoknya. Pemain wajib mengikuti peraturan yang sudah ditetapkan oleh panitia. Pemain bertanggung jawab untuk mengumpulkan Bintang. Kelompok yang memiliki jumlah Bintang terbanyak akan menjadi juara di permainan.

Program promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air telah disusun dengan baik. Dokumen perencanaan program telah mencakup semua unsur yang diperlukan, seperti anggaran, jadwal kegiatan, sasaran, dan indikator keberhasilan. Sasaran program promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air adalah siswa/siswi SMAN 1 Teluk Sebong. Indikator keberhasilan program promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air telah ditetapkan dengan jelas dan terukur. Indikator keberhasilan tersebut antara lain: (a) Peserta dapat menyebutkan 5 jenis penyakit berbasis air, (b) Peserta dapat menjelaskan cara pencegahan penyakit berbasis air, dan (c) Peserta dapat menerapkan cara pencegahan penyakit berbasis air dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. Pengarahan mengenai peraturan permainan monopoli kesehatan



Gambar 3. Dokumentasi saat permainan dimulai



Gambar 4. Media promosi kesehatan



Gambar 5. Dokumentasi saat permainan berlangsung



Gambar 6. Dokumentasi saat permainan berlangsung



Gambar 7. Pembagian hadiah kepada kelompok yang menang



Gambar 8. Pembagian hadiah kepada kelompok yang menang



Gambar 9. Pembagian hadiah kepada kelompok yang menang

Metode yang digunakan dalam kegiatan promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air adalah metode permainan. Metode ini telah dipilih dengan tepat karena sesuai dengan karakteristik sasaran. Materi yang disampaikan dalam kegiatan promosi kesehatan di sekolah mengenai game monopoli dengan tema penyakit berbasis air telah dikemas dengan menarik dan informatif. Materi tersebut disampaikan melalui permainan monopoli yang telah disesuaikan dengan tema penyakit berbasis air. Respon peserta terhadap kegiatan promosi kesehatan di sekolah mengenai

game monopoli dengan tema penyakit berbasis air sangat positif. Peserta terlihat antusias dan aktif mengikuti kegiatan.

Berdasarkan hasil evaluasi secara lisan terhadap materi pengabdian masyarakat kepada sasaran, secara umum kegiatan promosi kesehatan di sekolah mengenai penyakit berbasis air dinilai berhasil dalam mencapai tujuannya. Pengetahuan siswa mengenai penyakit berbasis air meningkat secara signifikan setelah mengikuti kegiatan promosi kesehatan. Sikap siswa untuk mencegah penyakit juga meningkat, tetapi peningkatannya tidak signifikan peningkatan pengetahuan. Perilaku siswa untuk mencegah penyakit juga meningkat. Kegiatan promosi kesehatan di sekolah mengenai penyakit berbasis air perlu terus ditingkatkan efektivitasnya agar dapat lebih baik dalam mencegah penyakit berbasis air.

Salah satu keuntungan menggunakan permainan monopoli sebagai media promosi kesehatan di sekolah adalah bahwa mereka dapat meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjalani gaya hidup bersih dan sehat dan membuat mereka lebih terlibat secara aktif dan antusias dalam proses belajar. Permainan monopoli dapat meningkatkan sikap siswa terhadap kesehatan karena merupakan permainan yang menyenangkan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses belajar dan menunjukkan pentingnya menjalani gaya hidup yang bersih dan sehat. (Wulandari 2013). Permainan monopoli, terutama yang dianggap tabu atau sulit dipahami oleh anak-anak, dapat membantu siswa memahami konsep kesehatan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan (Inas 2020).

Permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan komunikasi siswa; membantu mereka memahami konsep kesehatan dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar; meningkatkan kemampuan kerja kelompok siswa; dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya berperilaku hidup bersih dan sehat. Dengan menggunakan permainan yang menyenangkan, masyarakat lebih mudah memahami konsep kesehatan dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Erlisa 2017; Inas 2020; Wulandari 2013).

## **KESIMPULAN**

Tahapan pelaksanaan permainan Monopoli kesehatan yang meliputi persiapan, pengenalan aturan permainan, pelaksanaan permainan, dan evaluasi. Permainan Monopoli kesehatan dapat digunakan sebagai media edukasi penyakit berbasis lingkungan, serta untuk meningkatkan pengetahuan penyakit berbasis lingkungan terutama penyakit berbasis air pada siswa kelas XII SMA N 1 Teluk Sebong. Proses pelaksanaan permainan Monopoli kesehatan juga dapat melibatkan modifikasi aturan permainan, penggunaan kartu kesempatan, dan penggunaan kartu quiz yang berisi pertanyaan tentang penyakit yang diakibatkan oleh lingkungan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak sekolah SMA N 1 Teluk Sebong yang sudah memfasilitasi kegiatan sehingga terselenggara dengan baik.

## REFERENSI

- Chifdillah, Nino Adib, Ena Putri, Rahayu Program, Studi Sarjana, Terapan Promosi Kesehatan, Politeknik Kesehatan, Kementerian Kesehatan, Kalimantan Timur, Korespondensi :. Nino, and Adib Chifdillah. 2022. "Pengembangan Monopoli Edukatif Sebagai Media KIE Pencegahan Perilaku Merokok Pada Kelompok Anak." *Jurnal PPPKMI* 01(1):44–52.
- Erlisa, Sefti. 2017. "Pengaruh Permainan Monopoli Sehat Asik Terhadap Peningkatan Pengetahuan, Sikap Dan Tindakan Kebersihan Perorangan Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Bulak Rukem I Surabaya." Universitas Airlangga.
- Herawati, Viska, Heru Subaris Kasjono, and Sarjito Eko Windarso. 2018. "Engklek Dan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Perilaku Pengendalian Vektor DBD Pada Siswa SD Negeri Karangjati, Bantul." *Sanitasi: Jurnal Kesehatan Lingkungan* 10(1). doi: 10.29238/sanitasi.v10i1.779.
- Hutami, Amelia Rizky, Nindya Mayaningtyas Dewi, Nur Rohman Setiawan, Nanda Anggita Permata Putri, and Septriyani Kaswindarti. 2019. "PENERAPAN PERMAINAN MOLEGI (MONOPOLI PUZZLE KESEHATAN GIGI) SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN GIGI DAN MULUT SISWA SD NEGERI 1 BUMI." *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia* 1(2). doi: 10.36722/jpm.v1i2.341.
- Inas, Sabita Nur. 2020. "Studi Literatur: Permainan Monopoli Sebagai Media Promosi Kesehatan Dalam Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Pada Remaja."
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2018. *Promosi Kesehatan Teori Dan Aplikasi*. Vol. 4. Jakarta: Rineka Cipta.
- PAHO. 2024. "Health Promotion; Good Health Is the Best Resource for Personal, Economic, and Social Progress." Retrieved June 20, 2024 (<https://www.paho.org/en/topics/health-promotion>).
- Tangkudung, Angelia. 2018. "Hubungan Antara Trias Uks Dengan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa Sd Gmim 53 Mapanget Barat." *Jurnal Kesmas* 7(5):1–9.
- WHO. 2024. "Health Promotion." Retrieved June 20, 2024 (<https://www.who.int/westernpacific/about/how-we-work/programmes/health-promotion>).
- Wulandari, Ayu. 2013. "Pengaruh Permainan Monopoli Aku Anak Sehat Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Siswa Kelas IV SDN Jati Sidoarjo: Penelitian Pra Eksperimental." Universitas Airlangga.