

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan kesehatan

a. Pengertian

Menurut nototatmodjo Promosi kesehatan sebagai bagian dari cabang ilmu kesehatan, juga mempunyai dua sisi ilmu dan seni. Dari sisi seni, yakni praktisi atau aplikasi promosi kesehatan. Merupakan penunjang bagi program-program kesehatan lain. promosi kesehatan merupakan revitalisasi Pendidikan kesehatan pada masa lalu. Promosi kesehatan bukan hanya proses penyadaran masyarakat atau pemberian dan peningkatan pengetahuan masyarakat tentang promosi kesehatan dan ilmu perilaku (notoatmodjo, 2014).

b. Model Pendidikan kesehatan

Menurut nursalam dalam (PUASTININGSIH, 2017) ada beberapa model Pendidikan kesehatan yang dapat digunakan oleh tenaga kesehatan diantaranya sebagai berikut :

1) Model perilaku individu

Model ini berfokus pada orientasi mencegah penyakit yang spesifik. Dimensi yang digunakan pada model nilai kesehatan meliputi kepekaan, keparahan, penghalang yang dirasakan, variabel structural serta sosio-psikologis lainnya.

2) Model pemberdayaan masyarakat

Menurut maulana dan susilowati model pemberdayaan masyarakat ditujukan kepada masyarakat langsung yang bertujuan menciptakan masyarakat yang memiliki kemampuan memelihara dan meningkatkan kesehatan sendiri dengan adanya kegiatan pemberdayaan berupa Gerakan masyarakat untuk kesehatan seperti penyuluhan, pengorganisasian dan pengembangan masyarakat dalam

bentuk koperasi dan pelatihan yang dapat meningkatkan pendapatan untuk mendukung meningkatnya kesehatan (Pakpahan et al., 2021).

3) Media Pendidikan kesehatan

Menurut nursalam dalam (PUASTININGSIH, 2017) Media pendidikan kesehatan merupakan saluran komunikasi yang dipakai untuk mengirimkan pesan kesehatan. Media dibagi menjadi 3, yaitu: cetak, elektronik, media papan.

a) Media cetak

Media cetak mengutamakan pesan pesan visual, biasanya terdiri dari gambaran sejumlah kata, gambar atau foto dalam tata warna. Yang termasuk dalam media ini adalah booklet, Leaflet, fliyer (selebaran), flipchart (lembar balik), rubrik atau tulisan pada surat kabar atau majalah, poster, foto yang mengungkapkan informasi kesehatan (masyur, 2021).

b) Media elektronik

Media elektronik merupakan media yang bergerak dan diamis, dapat dilihat dan didengar, penyampaiannya melalui alat bantu elektronika. Yang termasuk dalam media ini adalah televise, radio, video film, cassette, CD, DVD, internet (computer, modem dan android), SMS (telpon seluler) (masyur, 2021).

c) Media papan (bill board), merupakan papan yang dipasang di tempat-tempat umum dan dapat dipakaidan diisi pesan-pesan kesehatan.

2. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

a. Pengertian PHBS

Menurut maryunani dalam (PRATAMA, 2017), Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok dan masyarakat, dengan

membuka jalan komunikasi, memberikan informasi dan melakukan edukasi, untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku, melalui pendekatan pimpinan (advokasi), bina suasana (social support) dan pemberdayaan masyarakat (empowerman) sebagai suatu upaya untuk membantu masyarakat mengenali dan mengatasi masalahnya sendiri, dalam tatanan masing-masing, agar dapat menerapkan cara-cara hidup sehat, dalam rangka menjaga, memelihara dan meningkatkan kesehatan.

b. Tatanan PHBS

1) PHBS di rumah tangga

PHBS di Rumah Tangga adalah sebuah upaya untuk memberdayakan anggota keluarga agar tahu, mau dan mampu menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat serta aktif dalam gerakan kesehatan di masyarakat (PRATAMA, 2017).

2) PHBS di sekolah

PHBS di sekolah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan oleh peserta didik, guru dan masyarakat di lingkungan sekolah atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran. Sehingga mampu mencegah penyakit, meningkatkan kesehatan serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat (PRATAMA, 2017).

3) PHBS di masyarakat

PHBS di masyarakat adalah program yang mengajak masyarakat untuk membiasakan hidup sehat. Kegiatan ini diperuntukkan bagi seluruh masyarakat yang ada di Indonesia. Baik di kota, di desa, pedalaman maupun daerah terpencil. Sehingga semua masyarakat bisa mendapatkan pelayanan kesehatan yang merata (PRATAMA, 2017).

4) PHBS di tempat kerja

PHBS di tempat kerja adalah upaya untuk memberdayakan para pekerja agar tahu, mau dan mampu dalam mempraktikkan hidup bersih dan sehat agar tercipta lingkungan kerja yang sehat (PRATAMA, 2017).

5) PHBS di fasilitas pelayanan kesehatan

Menurut Maryunani PHBS di Fasilitas Pelayanan Kesehatan adalah upaya untuk memberdayakan pasien, masyarakat pengunjung dan petugas pelayanan kesehatan agar tahu, mau dan mampu untuk mempraktikkan perilaku hidup bersih dan sehat serta berperan dalam mewujudkan lingkungan institusi yang sehat dan mencegah penularan penyakit (PRATAMA, 2017).

6) PHBS di tempat umum

PHBS di tempat umum adalah upaya untuk memberdayakan masyarakat pengunjung dan pengelola tempat-tempat umum agar tahu, mau dan mampu mempraktikkan perilaku hidup bersih dan sehat agar tercipta lingkungan tempat umum yang bersih dan sehat (PRATAMA, 2017).

Dari 6 tatanan PHBS, maka didalam penelitian ini diambil Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di tatanan Tempat Umum.

c. Manfaat PHBS

Secara umum manfaat PHBS adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk mau menjalankan hidup bersih dan sehat. Hal tersebut agar masyarakat bisa mencegah dan menanggulangi masalah kesehatan. Selain itu, dengan menerapkan PHBS masyarakat dapat mampu menciptakan lingkungan yang sehat dan meningkatkan kualitas hidup khususnya dalam lingkup kesehatan pada tempat-tempat umum (kemenkes RI, 2016).

d. Indikator PHBS

Berdasarkan pedoman PHBS kemenkes RI bahwa ada beberapa indikator penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di tempat umum yaitu:

1) Mencuci Tangan Dengan Sabun

Menurut Maryunani dalam (PRATAMA, 2017) bahwa mencuci tangan dengan benar mempunyai beberapa manfaat diantaranya :

a) Membunuh kuman penyakit yang ada di tangan

- b) Mencegah penularan penyakit seperti diare, kolera disentri, typhus, kecacingan, penyakit kulit, infeksi saluran pernapasan akut (ISPA), flu burung Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS).
- c) Tangan menjadi bersih dan bebas dari kuman.

2) Menggunakan Jamban Sehat

Jamban adalah suatu ruangan yang mempunyai fasilitas pembuangan kotoran manusia yang terdiri atas tempat jongkok atau tempat duduk dengan leher angsa (cemplung) yang dilengkapi dengan unit penampungan kotoran dan air untuk membersihkannya (PRATAMA, 2017). Ada beberapa jenis jamban yang umumnya bisa dipakai diantaranya :

a) Jamban Cemplung

Adalah jamban yang penampungannya berupa lubang yang berfungsi menyimpan kotoran/tinja ke dalam tanah dan mengendapkan kotoran ke dasar lubang. Untuk jamban cemplung diharuskan ada penutup agar tidak berbau.

b) Jamban Tangki Septik/Leher Angsa

Adalah jamban berbentuk leher angsa yang penampungannya berupa tangki septik kedap air yang berfungsi sebagai wadah proses penguraian/dekomposisi kotoran manusia yang dilengkapi dengan resapan.

3) Membuang Sampah Di Tempat Sampah

Membuang sampah sembarangan dapat menyebabkan kerusakan lingkungan, apabila musim hujan dapat menyebabkan banjir, sedangkan musim kemarau sampah yang dibuang ke aliran sungai dapat membuat air tercemar dan air bersih sulit didapatkan. Selain itu membuang sampah ke selokan akan membuat selokan menjadi sumber penyakit. Memilah sampah dari anorganik dan organik sangat diperlukan agar dapat memberikan manfaat yang baik pula

bagi lingkungan di tempat-tempat umum yang nantinya membuat nyaman masyarakat (kemenkes RI, 2021).

4) Tidak Merokok

Menurut (PRATAMA, 2017) Bahaya merokok terhadap kesehatan tubuh telah diteliti dan dibuktikan oleh banyak orang. Efek-efek yang merugikan akibat merokok pun sudah diketahui dengan jelas. Merokok baik secara aktif maupun secara pasif membahayakan tubuh, seperti :

- a) Menyebabkan kerontokan rambut
- b) Gangguan pada mata, seperti katarak
- c) Kehilangan pendengaran lebih awal dibanding bukan perokok
- d) Menyebabkan sakit paru-paru kronis
- e) Merusak gigi dan menyebabkan bau mulut yang tidak sedap
- f) Menyebabkan stroke dan serangan jantung
- g) Tulang lebih mudah patah
- h) Menyebabkan kanker kulit
- i) Menyebabkan kamandulan dan impotensi
- j) Menyebabkan kanker Rahim dan keguguran pada ibu hamil

5) Tidak Mengonsumsi NAPZA

NAPZA merupakan singkatan dari Narkotika, Psikotropika, dan Zat Adiktif lainnya. Narkotika adalah zat atau obat yang berasal dari tanaman atau bukan tanaman, baik sintetis maupun semisintetis, yang dapat menyebabkan penurunan atau perubahan kesadaran, hilangnya rasa, mengurangi sampai menghilangkan rasa nyeri, dan dapat menimbulkan ketergantungan, yang dibedakan ke dalam beberapa golongan (ilahi, 2023).

6) Tidak Meludah Di Sembarang Tempat

Salah satu perilaku tidak bersih dan sehat di Indonesia yang masih banyak dilakukan adalah membuang air ludah atau saliva secara sembarangan,

apabila saliva tersebut tidak dilanjutkan ke dalam lambung dan dibuang keluar dari rongga mulut tentunya akan berbahaya, apabila saliva mengandung bakteri berbahaya tuberculosis (TBC) yang bersifat menular, virus Hepatitis B dan C, Herpes tipe 1, influenza, dan batuk. Apabila saliva terkontaminasi dengan manusia baik secara kontak langsung ataupun tidak maka bisa menularkan bibit penyakit ke dalam tubuh manusia.

7) Memberantas Jentik Nyamuk

Menurut (PRATAMA, 2017) Agar tempat-tempat umum dapat menjadi bebas jentik maka perlu dilakukan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) dengan cara 3M Plus (menguras, menutup, mengubur dan menghindari gigitan nyamuk). PSN merupakan kegiatan memberantas telur, jentik dan kepompong nyamuk di tempat-tempat perkembangannya. Gerakan 3M Plus adalah tiga cara plus yang dilakukan pada saat PSN yaitu :

- a) Menguras dan menyikat tempat-tempat penampungan air seperti bak, tatakan pot kembang dan tempat penampungan air,
- b) Menutup rapat-rapat tempat penampungan air seperti lubang kontrol, lubang pohon, lekukan-lekukan yang dapat menampung air hujan
- c) Mengubur atau menyingkirkan barang-barang bekas yang dapat menampung air seperti ban bekas, kaleng bekas, plastic-plastik yang dibuang sembarangan (bekas botol/gelas akua, plastik kresek dll).

3. Masalah Kesehatan

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) adalah upaya untuk memberikan pengalaman belajar atau menciptakan suatu kondisi bagi perorangan, keluarga, kelompok dan masyarakat dengan membuka jalur komunikasi, memberikan informasi dan edukasi untuk meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku sehingga membantu masyarakat mengenai dan mengatasi masalah sendiri dalam berbagai tatanan, agar dapat menerapkan cara-cara hidup sehat dalam rangka menjaga, memelihara dan meningkatkan kesehatan (kemenkes, 2022). Oleh karenanya PHBS sangat penting untuk

dilakukan agar masyarakat tetap sehat dan tidak rentan akan serangan penyakit. Diantara masalah kesehatan yang bisa timbul akibat dari tidak dipraktikkannya PHBS adalah sebagai berikut :

a. Penyakit Menular

Penyakit menular adalah penyakit yang ditularkan melalui berbagai media. Penyakit jenis ini merupakan masalah kesehatan yang besar di hampir semua negara berkembang karena angka kesakitan dan kematiannya yang relatif tinggi dalam waktu yang relatif singkat. Menurut timbreck dalam (Siregar, 2021) dalam model segitiga epidemiologi, suatu penyakit timbul akibat interaksi satu sama lain yaitu antara faktor lingkungan, agent dan host. Faktor yang secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi penentu terjadinya penyakit menular. Seseorang yang daya tahan tubuhnya kurang, maka akan mudah terserang penyakit. Penyakit tersebut antara lain diare, kolera, campak, tifus, malaria, demam berdarah dan influenza. Masalah-masalah kesehatan lingkungan antara lain pada sanitasi (jamban), penyediaan air minum, perumahan, pembuangan sampah dan pembuangan air limbah (Siregar, 2021).

b. Penyakit Tidak Menular

PTM disebut sebagai “new communicable diseases” karena penyakit ini dianggap dapat menular melalui gaya hidup (life style). Gaya hidup modern yang memudahkan dalam memperoleh dan melakukan sesuatu, membuat manusia menuntut semuanya serba instan atau cepat. Perubahan gaya hidup seperti pola makan makanan cepat saji (junk food) meningkat, komunikasi dan transportasi global yang mempersingkat jarak dan waktu (Irwan, 2016).

Permenkes RI Nomor 71 Tahun 2015 Tentang Penanggulangan PTM, menyebutkan penyakit tidak menular adalah penyakit yang tidak bisa ditularkan dari orang ke orang, yang perkembangannya berjalan perlahan dalam jangka waktu yang panjang (kronis). Kejadian PTM ditandai dengan proses degenerasi atau ketuaan sehingga banyak ditemukan pada usia lanjut (Kemenkes RI, 2015). Menurut kemenkes ada beberapa

jenis dari penyakit tidak menular diantaranya seperti : penyakit jantung, kanker, diabetes, penyakit paru kronik , dan stroke (kemenkes RI, 2022).

Olehkarenanya upaya pencegahan diperlukan agar tidak terkena penyakit -penyakit kronik. Menurut kemenkes ada beberapa cara pencegahan yang bisa dilakukan diantaranya adalah dengan membatasi konsumsi (gula,garam,lemak), Rutin melakukan aktifitas fisik, tidak merokok, jaga berat badan ideal, dan cek kesehatan secara teratur.

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Menurut notoatmodjo pengetahuan adalah hasil penginderaan manusia atau hasil dari orang tahu terhadap objek melalui indera yang dimiliki (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Pengetahuan atau knowledge adalah hasil tahu seseorang dari penginderaan terhadap objek melalui pancaindra yang dimilikinya. Pada waktu penginderaan tersebut indera menghasilkan pengetahuan yang dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek tertentu (notoatmodjo, 2014). Pengetahuan merupakan hasil dari “ tahu “ dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang.

b. Jenis Pengetahuan

Menurut martina dalam (Pakpahan et al., 2021) pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Ada beberapa jenis pengetahuan yaitu :

1) Pengetahuan faktual

Pengetahuan yang berupa potongan - potongan informasi yang terpisah-pisah atau unsur dasar yang ada dalam suatu disiplin ilmu tertentu. Pengetahuan faktual pada umumnya merupakan abstraksi tingkat rendah. Ada dua macam pengetahuan faktual yaitu pengetahuan tentang terminologi (knowledge of terminology) mencakup pengetahuan tentang label atau simbol tertentu baik yang bersifat verbal

maupun non verbal dan pengetahuan tentang bagian detail dan unsur-unsur (knowledge of specific details and element) mencakup pengetahuan tentang kejadian, orang, waktu dan informasi lain yang sifatnya sangat spesifik.

2) Pengetahuan konseptual

Pengetahuan yang menunjukkan saling keterkaitan antara unsur-unsur dasar dalam struktur yang lebih besar dan semuanya berfungsi bersama - sama. Pengetahuan konseptual mencakup skema, model pemikiran, dan teori baik yang implisit maupun eksplisit. Ada tiga macam pengetahuan konseptual, yaitu pengetahuan tentang klasifikasi dan kategori, pengetahuan tentang prinsip dan generalisasi, dan pengetahuan tentang teori, model, dan struktur.

3) Pengetahuan procedural

Pengetahuan tentang bagaimana mengerjakan sesuatu, baik yang bersifat rutin maupun yang baru. Seringkali pengetahuan prosedural berisi langkah-langkah atau tahapan yang harus diikuti dalam mengerjakan suatu hal tertentu.

4) Pengetahuan metakognitif

Mencakup pengetahuan tentang kognisi secara umum dan pengetahuan tentang diri sendiri. Penelitian-penelitian tentang metakognitif menunjukkan bahwa seiring dengan perkembangannya audiens menjadi semakin sadar akan pikirannya dan semakin banyak tahu tentang kognisi, dan apabila audiens bisa mencapai hal ini maka mereka akan lebih baik lagi dalam belajar (Pakpahan et al., 2021).

c. **Tingkat Pengetahuan**

Menurut notoadmojo dalam (Handhika et al., 2017) Pengetahuan yang tercakup dalam kondisi kognitif mempunyai enam tingkatan menurut.

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah di pelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang di pelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu ini merupakan tingkat

pengetahuan yang paling rendah. Contoh : dapat menyebutkan beberapa indikator PHBS pada tatanan tempat umum.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai sesuatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap objek yang dipelajari. Dalam hal ini seseorang dikatakan memahami bila dapat menjelaskan alasan mengapa harus menerapkan PHBS di tempat-tempat umum.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Misalnya dapat menggunakan rumus statistik dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip dalam pemecahan masalah (*problem solving cycle*) di dalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain. Kemampuan analisis ini dapat dilihat dari penggunaan kata kerja, seperti dapat menggambarkan (membuat bagan), membedakan, memisahkan, mengelompokkan, dan sebagainya.

5) Evaluasi

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada

6) Kreasi

Pada tingkat akhir ini, orang dapat mengatur ulang informasi yang dimiliki kemudian menggabungkan dengan informasi yang didapatkan kemudian menciptakan sesuatu yang baru.

d. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

menurut wawan dalam (Handhika et al., 2017) ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu :

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dari dalam diri individu yang mempengaruhi tinggi rendahnya pengetahuan seseorang, diantaranya yang termasuk dalam faktor ini adalah Pendidikan, pekerjaan, usia (Handhika et al., 2017)

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan

Menurut nursalam dalam (Handhika et al., 2017) lingkungan merupakan seluruh kondisi yang ada di sekitar manusia dan pengaruhnya yang dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku orang atau kelompok.

b) Sosial budaya

Sistem sosial budaya yang ada pada masyarakat dapat mempengaruhi dari sikap dalam menerima informasi.

e. Cara mengukur pengetahuan

Menurut arikunto dalam (sanifah, 2018), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan di ukur dari subjek atau responden ke dalam pengetahuan yang ingin diukur dan disesuaikan dengan tingkatannya, Adapun jenis pertanyaan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum terbagi menjadi dua jenis yaitu :

a) Pertanyaan subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan esay digunakan dengan penilaian yang melibatkan factor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

b. Pertanyaan objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choise*), benar salah dan ertanyaan menjodohkan dapat di nilai secara pas oleh penilai.

Secara garis besar Menurut (Apriliani et al., 2019), tingkat pengetahuan dikategorikan menjadilima kategori dengan nilai sebagai berikut :

- 1) Tingkat pengetahuan sangat baik : nilai 80-100
- 2) Tingkat pengetahuan baik : nilai 70-79
- 3) Tingkat pengetahuan cukup : nilai 60-69
- 4) Tingkat pengetahuan kurang : nilai 50-59
- 5) Tingkat pengetahuan gagal : nilai 0-49

5. Konsep remaja

Kemenkes merumuskan remaja sebagai suatu periode kehidupan manusia yang mana terjadi pertumbuhan dan perkembangan fisik, psikologis, dan intelektual secara pesat. Remaja memiliki ciri khas berupa rasa ingin tahu yang tinggi, cenderung berani mengambil risiko dari perbuatannya tanpa mempertimbangkan dengan matang, dan menyukai hal-hal berbau petualangan (rahma, 2021). Menurut rohan dalam (Handhika et al., 2017) ada 3 tahap perkembangan remaja yaitu :

a. Remaja awal

Seseorang dengan usia 10-13 tahun termasuk dalam kategori remaja awal. Pada masa ini, remaja mulai terjadi perubahan-perubahan fisik. Misalnya mulai tumbuh payudara, bulu di ketiak dan alat kelamin, suara yang memberat, pinggul melebar, dan sebagainya.

b. Remaja madya

Tahap kedua, yakni remaja madya yang berusia antara 14-16 tahun. Pada tahap ini, remaja membutuhkan kawan-kawannya. Mereka akan senang dengan pengakuan dari teman-temannya. Dalam tahap ini, remaja juga memiliki kecenderungan mencintai diri sendiri.

c. Remaja akhir

Remaja akhir berkisar antara umur 17-19 tahun. Pada masa ini, remaja menuju tahap dewasa.

6. Vidio game

Game atau yang sering disebut sebagai vidio game Dalam bahasa Indonesia “Game” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (intellectual playability). Sementara kata “game” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal (Pane et al., 2017).

Jenis dan genre dari game sangat bervariasi untuk di kenali, dari media untuk memainkannya, cara bermain, jumlah pemain. Menurut ridoi dalam (masyur, 2021) ada beberapa genre game berdasarakan tipe game yang biasanya dimainkan di handphone dan computer :

1) *Action game*

Biasanya meliputi tantangan fisik, teka-teki (puzzle), balapan dan beberapa konflik lainnya. Dapat juga meliputi masalah ekonomi sederhana, seperti mengumpulkan benda benda.

2) *Real time strategy (RTS)*

Adalah game yang melibatkan masalah strategi, taktik, dan logika. Contoh adalah game jenis Age of Empire, War Craft, dan sebagainya.

3) *Role playing games (RPG)*

Pada game ini melibatkan pengumpulan barang barang rampasan dan menjualnya untuk mendapatkan senjata yang lebih baik.

4) *Red world simulation*

Meliputi permainan olahraga dan simulasi masalah kendaraan termasuk kendaraan militer. Games ini kebanyakan melibatkan masalah fisik dan taktik, tetapi tidak masalah eksplorasi, ekonomi dan konseptual.

5) *Construction and management*

Pada dasarnya adalah masalah ekonomi dan konseptual. Game ini jarang melibatkan konflik dan eksplorasi, dan hamper tidak pernah meliputi tantangan fisik.

6) *Edventure game*

Mengutamakan masalah eksplorasi dan pemecahan teka teki. Namun terkadang meliputi masalah konseptual dan tantangan fisik namun sangat jarang.

7) *Puzzle games*

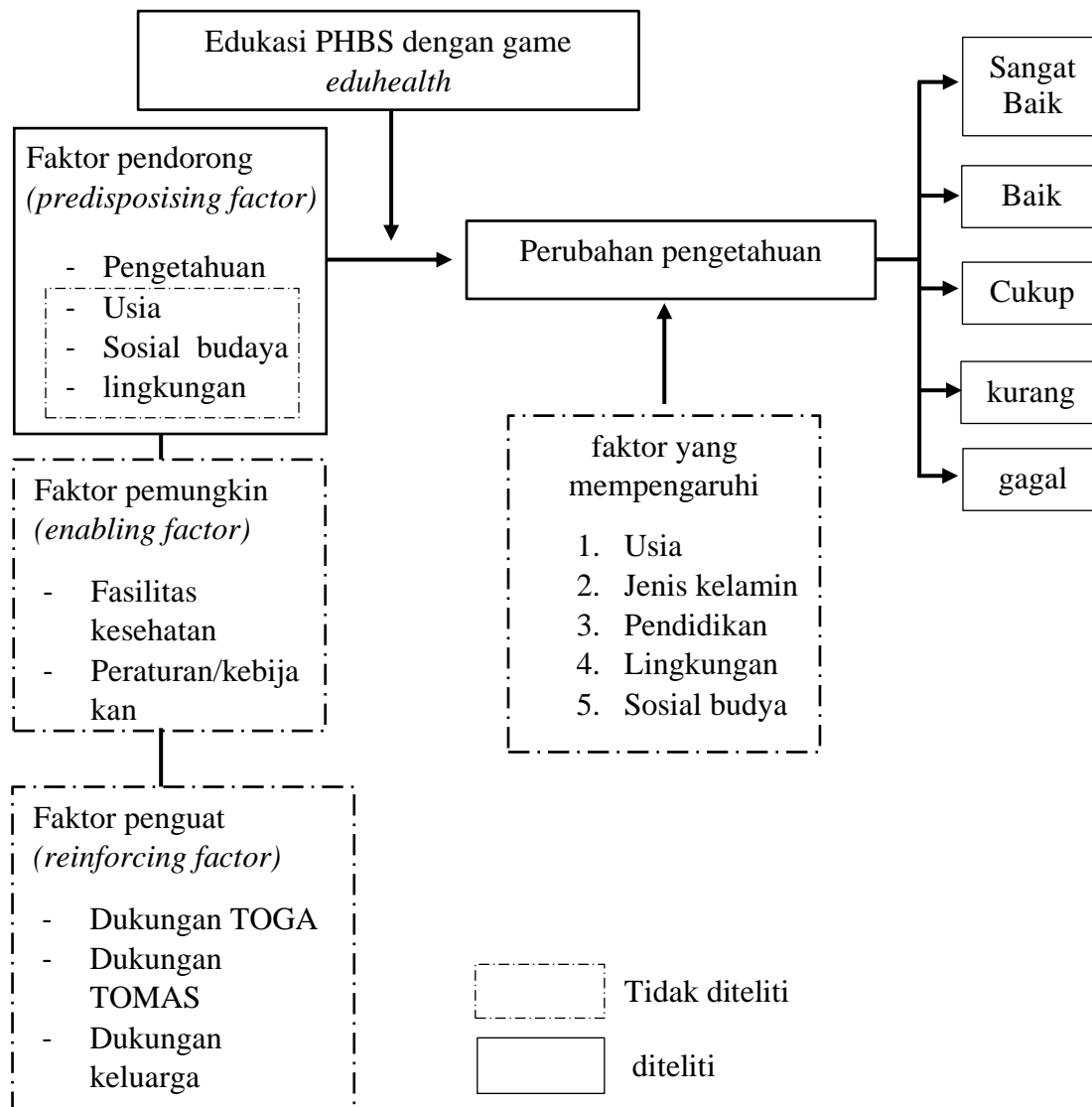
Ditunjukkan untuk memecahan suatu masalah tertentu. Hampir semua tantangan disini menyangkut masalah logika yang biasanya dibatasi oleh waktu.

8) *Slide scrolling games*

Pada jenis game ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan backsound. Contoh game ini adalah Super Mario, Metal Slung dan sebagainya.

Berdasarkan dari uraian diatas peneliti ingin mengambil jenis permainan dengan *slide scrolling games* yang dipadukan dengan konsep PHBS di tatanan tempat umum.

B. Kerangka Konsep



Gambar 1 kerangka konsep

C. Hipotesis

1. Hipotesis

H1 : ada pengaruh edukasi kesehatan dengan game *eduhealth* terhadap pengetahuan remaja tentang perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di dusun Tebelo kecamatan Jabung