

PENGARUH *BOARDGAME* 'GERMAS GAME' DAN METODE CERAMAH TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP GERAKAN MASYARAKAT HIDUP SEHAT PADA REMAJA PEREMPUAN (Studi Pada Siswi Kelas 8 SMPIT Daarussalaam, Sangatta, Kalimantan Timur)

**BILQIS NABILA-25010114130227
2020-SKRIPSI**

Kelompok usia remaja memiliki perilaku berisiko yang dapat berdampak buruk bagi kesehatan dalam dekade mendatang seperti penyakit tidak menular. Program pencegahan perilaku risiko dengan pemahaman karakteristik remaja, dapat membantu remaja meningkatkan kesadaran akan perilaku sehat dan perubahan perilaku bagi remaja dengan PTM fase dini. Kementerian Kesehatan RI secara khusus mengingatkan masyarakat untuk menjaga kesehatan melalui Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS) guna mewujudkan Indonesia sehat dan mencegah terjadinya PTM. Studi ini menggunakan *Boardgame* Germas Game dan metode ceramah untuk memberikan informasi kesehatan secara komprehensif. Subjek penelitian ini merupakan 40 siswi kelas 8 SMPIT Daarussalaam, Sangatta, Kalimantan Timur. Kelompok kontrol diberikan intervensi melalui metode ceramah saja. Kelompok eksperimen mendapatkan *boardgame* Germas Game sebagai pelengkap intervensi. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan pada pengetahuan antara kelompok kontrol dan eksperimen ($mean=6.05;p=0,000$). Data menunjukkan peningkatan pengetahuan pada kelompok eksperimen ($mean=14,45$) lebih besar dari peningkatan pengetahuan pada kelompok kontrol ($mean=8,4$). Hasil penelitian juga menunjukkan perbedaan yang signifikan pada sikap antara kelompok kontrol dan eksperimen ($mean=4,35;p=0,000$). Dapat disimpulkan intervensi dengan ceramah dan bermain *boardgame* Germas Game lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap pada remaja.

Kata kunci : remaja, Gerakan Masyarakat Hidup Sehat (GERMAS), metode ceramah, *boardgame*