

Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga sebagai Inovasi Pembelajaran Kesehatan Reproduksi pada Mahasiswa

Utilization of the Snakes and Ladders Game as an Innovative Learning Media for Reproductive Health Education among University Students

Sumarmi*¹, Hasnah², Nurul Fadhillah Gani³, Nurhidayah⁴

1,2,3,4 Prodi
Keperawatan, Fakultas
Kedokteran dan Ilmu
Kesehatan, UIN
Alauddin Makassar

Article History

Received: 12-3-2026
Revised: 30-3-2026
Accepted: 4-4-2026

Corresponding Author:

E-mail:
sumarmi@uin-alauddin.ac.id



Abstrak

Kesehatan reproduksi merupakan aspek penting dalam pembangunan kesehatan, khususnya pada kelompok remaja dan mahasiswa yang berada pada masa transisi menuju kedewasaan. Kurangnya pengetahuan tentang kesehatan reproduksi dapat menimbulkan berbagai masalah seperti perilaku seksual berisiko, infeksi menular seksual, dan kehamilan tidak diinginkan. Oleh karena itu diperlukan inovasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk mengimplementasikan media permainan ular tangga sebagai inovasi pembelajaran kesehatan reproduksi pada mahasiswa. Metode kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pemberian pre-test, penyampaian materi singkat, permainan edukatif ular tangga secara berkelompok, diskusi, dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa setelah mengikuti edukasi menggunakan media permainan ular tangga. Nilai rata-rata pengetahuan meningkat dari 58,7 pada pre-test menjadi 78,7 pada post-test. Selain itu, mahasiswa menunjukkan partisipasi aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi.

Kata kunci: Kesehatan Reproduksi, Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga.

Abstract

Reproductive health is an essential aspect of public health development, particularly among adolescents and university students who are in the transitional stage toward adulthood. Insufficient knowledge regarding reproductive health may lead to various problems such as risky sexual behavior, sexually transmitted infections, and unintended pregnancy. Therefore, innovative and engaging learning methods are needed to enhance students' understanding. This Community Service activity aimed to implement a snakes and ladders game as an innovative learning media for reproductive health education among university students. The method consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The activity was carried out through a pre-test, brief material presentation, group-based educational snakes and ladders game, discussion session, and post-test. The results showed an increase in students' knowledge after participating in the educational activity using the snakes and ladders game. The average knowledge score increased from 58.7 in the pre-test to 78.7 in the post-test. In addition, students demonstrated active participation and enthusiasm during the learning process. Thus, the snakes and ladders game can serve as an effective, interactive, and enjoyable learning method to improve students' understanding of reproductive health.

Keywords: reproductive health, learning media, snakes and ladders game.

PENDAHULUAN

Kesehatan reproduksi merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan kesehatan masyarakat, khususnya pada kelompok remaja dan mahasiswa yang berada pada masa transisi menuju kedewasaan. Pada fase ini terjadi berbagai perubahan biologis, psikologis, dan sosial yang mempengaruhi perilaku individu terhadap kesehatan reproduksinya. Kurangnya pengetahuan dan pemahaman yang memadai mengenai kesehatan reproduksi dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti perilaku seksual berisiko, infeksi menular seksual (IMS), HIV/AIDS, kehamilan tidak diinginkan, serta pernikahan usia dini. Oleh karena itu, edukasi kesehatan reproduksi menjadi salah satu strategi penting dalam upaya promotif dan preventif untuk meningkatkan kesadaran dan perilaku sehat pada generasi muda [1].

Mahasiswa sebagai kelompok usia dewasa muda memiliki peran strategis dalam meningkatkan literasi kesehatan reproduksi di masyarakat. Namun demikian, proses pembelajaran kesehatan reproduksi di perguruan tinggi seringkali masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau diskusi yang bersifat satu arah. Metode pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan rendahnya minat belajar, kurangnya partisipasi aktif mahasiswa, serta keterbatasan dalam memahami materi secara mendalam [2]. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pembelajaran agar materi kesehatan reproduksi dapat disampaikan secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Pendekatan ini menggabungkan unsur edukasi dengan aktivitas permainan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta, serta daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran berbasis permainan memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam edukasi kesehatan mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional [3].

Salah satu bentuk permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran kesehatan adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan permainan papan sederhana yang telah dikenal luas oleh masyarakat dan mudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Dalam konteks pendidikan kesehatan, papan permainan dapat diisi dengan berbagai informasi, pertanyaan, maupun pesan kesehatan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya bersifat informatif tetapi juga menyenangkan dan partisipatif. Permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar serta membantu peserta memahami materi dengan lebih mudah melalui ilustrasi visual dan interaksi kelompok [4].

Hasil penelitian Wahyu Indah Dewi Aurora, et al (2025), menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan. Penelitian yang dilakukan pada kelompok remaja menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pendidikan kesehatan reproduksi dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap perilaku seksual yang sehat. Permainan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui diskusi dan refleksi terhadap setiap informasi yang muncul dalam permainan [5]. Selain itu, pendekatan permainan juga dapat mengurangi rasa canggung dalam membahas topik kesehatan reproduksi yang sering dianggap sensitif oleh sebagian peserta.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Brian Sri Prahastuti, et al (2025) menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan kesiapan remaja dalam

menghadapi perubahan reproduksi, seperti menarche pada remaja perempuan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai pengetahuan setelah peserta mengikuti edukasi kesehatan menggunakan media permainan dibandingkan sebelum intervensi dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi kesehatan reproduksi secara lebih menarik dan mudah dipahami [6].

Selain itu, penggunaan permainan ular tangga sebagai media edukasi juga telah diterapkan dalam berbagai program promosi kesehatan lainnya, seperti pencegahan anemia pada remaja dan peningkatan literasi gizi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif ini mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, serta perilaku kesehatan peserta karena proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan. Interaksi antar peserta selama permainan juga mendorong terjadinya diskusi dan pertukaran informasi yang memperkuat pemahaman terhadap materi yang dipelajari [7].

Dalam konteks pendidikan tinggi, inovasi media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan media permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran kesehatan reproduksi dapat menjadi salah satu strategi inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga kesehatan reproduksi

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, media permainan ular tangga dimanfaatkan sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif dalam penyampaian materi kesehatan reproduksi kepada mahasiswa. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, serta kesadaran mahasiswa mengenai pentingnya kesehatan reproduksi [8]. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam berbagai kegiatan edukasi kesehatan di lingkungan perguruan tinggi maupun masyarakat secara luas.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengimplementasikan media permainan ular tangga sebagai inovasi pembelajaran kesehatan reproduksi pada mahasiswa. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kesehatan reproduksi serta mendorong penggunaan metode pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan efektif dalam dunia pendidikan kesehatan.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif melalui pemanfaatan media permainan edukatif ular tangga sebagai inovasi pembelajaran kesehatan reproduksi pada mahasiswa Prodi S1 Keperawatan UIN Alauddin Makassar. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan beberapa kegiatan, antara lain:

- a. Identifikasi kebutuhan pembelajaran, yaitu melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi serta metode pembelajaran yang selama ini digunakan.

- b. Penyusunan materi edukasi, yang meliputi konsep dasar kesehatan reproduksi, anatomi dan fisiologi sistem reproduksi, perilaku seksual sehat, pencegahan infeksi menular seksual, serta pentingnya menjaga kesehatan reproduksi.
 - c. Pengembangan media permainan ular tangga edukatif, yaitu memodifikasi papan permainan ular tangga dengan menambahkan informasi, pertanyaan, serta pesan edukatif terkait kesehatan reproduksi pada setiap kotak permainan.
 - d. Penyusunan instrumen evaluasi, berupa kuesioner untuk mengukur tingkat pengetahuan mahasiswa sebelum dan sesudah kegiatan edukasi.
2. Tahap Pelaksanaan
- Kegiatan PkM dilaksanakan dalam bentuk edukasi interaktif dengan memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai sarana pembelajaran. Peserta kegiatan adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah kesehatan reproduksi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa langkah berikut:
- a. Pre-test
Sebelum kegiatan edukasi dimulai, peserta diberikan kuesioner pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi.
 - b. Penyampaian materi singkat
Tim pengabdian memberikan penjelasan singkat mengenai konsep dasar kesehatan reproduksi sebagai pengantar sebelum kegiatan permainan dimulai.
 - c. Pelaksanaan permainan edukatif ular tangga
Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memainkan permainan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi. Pada setiap kotak permainan terdapat pertanyaan atau informasi terkait kesehatan reproduksi yang harus dijawab atau dibahas oleh peserta sebelum melanjutkan permainan. Kegiatan ini dilakukan secara interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif, diskusi, serta kerja sama antar mahasiswa.
 - d. Diskusi dan refleksi
Setelah permainan selesai, dilakukan sesi diskusi bersama untuk membahas kembali pertanyaan-pertanyaan yang muncul selama permainan serta memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi kesehatan reproduksi.
3. Tahap Evaluasi
- Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi. Evaluasi dilakukan melalui beberapa cara, yaitu:
- a. Post-test, yaitu pengisian kuesioner setelah kegiatan edukasi untuk mengukur peningkatan pengetahuan mahasiswa.
 - b. Observasi partisipasi peserta, untuk menilai keterlibatan mahasiswa selama kegiatan berlangsung.
 - c. Umpan balik peserta, yaitu melalui diskusi atau pengisian lembar evaluasi untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan media permainan sebagai metode pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 6 Maret 2026 di Halaman Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, UIN Alauddin Makassar. Pengabdian dilakukan dalam bentuk edukasi kesehatan reproduksi dengan memanfaatkan media permainan edukatif ular tangga pada mahasiswa. Kegiatan diawali dengan pemberian pre-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi. Setelah itu, peserta mendapatkan penjelasan singkat mengenai konsep dasar kesehatan reproduksi yang meliputi anatomi dan fisiologi sistem reproduksi, perilaku seksual sehat, serta pencegahan infeksi menular seksual. Selanjutnya, mahasiswa mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga edukatif yang telah dimodifikasi dengan berbagai pertanyaan dan informasi terkait kesehatan reproduksi. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar proses permainan berlangsung secara interaktif dan mendorong diskusi antar mahasiswa.

Selama permainan berlangsung, mahasiswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menjawab pertanyaan dan mendiskusikan materi yang muncul pada setiap kotak permainan. Media permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang memfasilitasi mahasiswa untuk memahami materi secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Setelah kegiatan permainan selesai, dilakukan sesi diskusi dan refleksi bersama untuk memperkuat pemahaman mahasiswa terhadap materi kesehatan reproduksi yang telah dipelajari. Pada tahap akhir kegiatan, peserta kembali diberikan post-test untuk mengetahui perubahan tingkat pengetahuan setelah mengikuti kegiatan edukasi.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pengetahuan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Edukasi

Penilaian	Rata - rata skor
Pre-Test	58,7

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata skor pengetahuan mahasiswa meningkat dari 58,7 sebelum intervensi menjadi 78,7 setelah edukasi menggunakan media permainan ular tangga, sehingga terjadi peningkatan sebesar 20 poin. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa mengenai kesehatan reproduksi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Sebelum kegiatan dilakukan, sebagian mahasiswa masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai beberapa aspek kesehatan reproduksi, seperti cara menjaga kesehatan organ reproduksi, pencegahan infeksi menular seksual, serta pentingnya perilaku seksual yang sehat. Namun setelah kegiatan edukasi berlangsung, mahasiswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diberikan.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa selama proses pembelajaran. Mahasiswa terlihat lebih terlibat dalam diskusi kelompok, berani mengemukakan pendapat, serta aktif menjawab pertanyaan yang muncul dalam permainan. Hal ini menunjukkan

bahwa pendekatan pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.



Gambar 1 dan 2. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 3. Desain Ular Tangga

Pembahasan

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan ular tangga dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif dalam edukasi kesehatan reproduksi pada mahasiswa. Media permainan edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, peserta didik dapat belajar secara aktif, berinteraksi dengan teman sebaya,

serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Proses belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama.

Penggunaan permainan ular tangga sebagai media edukasi juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar melalui diskusi dan kerja sama dalam kelompok. Setiap pertanyaan yang muncul dalam permainan mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis dan berdiskusi dengan anggota kelompoknya sebelum memberikan jawaban. Proses ini tidak hanya meningkatkan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama antar mahasiswa [9].

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media permainan ular tangga efektif digunakan sebagai sarana edukasi kesehatan. Permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap perilaku kesehatan karena proses pembelajaran berlangsung secara partisipatif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media visual dan aktivitas permainan juga dapat membantu peserta didik memahami konsep kesehatan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami [10].

Dalam konteks pendidikan kesehatan reproduksi, penggunaan media permainan memiliki keunggulan tersendiri karena topik kesehatan reproduksi seringkali dianggap sensitif atau kurang nyaman untuk dibahas secara terbuka. Dengan pendekatan permainan, suasana pembelajaran menjadi lebih santai sehingga mahasiswa merasa lebih nyaman untuk berdiskusi dan bertanya mengenai berbagai aspek kesehatan reproduksi. Hal ini dapat membantu meningkatkan literasi kesehatan reproduksi pada mahasiswa [7].

Selain meningkatkan pengetahuan, penggunaan media permainan ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Mahasiswa cenderung lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang melibatkan aktivitas permainan dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan materi secara pasif. Motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran [11].

Meskipun demikian, penggunaan media permainan sebagai metode pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Materi yang dimasukkan dalam permainan harus disusun secara sistematis dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, fasilitator atau dosen juga perlu memberikan penjelasan dan penguatan materi setelah permainan selesai agar mahasiswa memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap materi kesehatan reproduksi.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media permainan ular tangga sebagai inovasi pembelajaran kesehatan reproduksi pada mahasiswa terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 58,7 pada pre-test menjadi 78,7 pada post-test, sehingga media ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang kesehatan reproduksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, khususnya kepada Dekan Fakultas Kedokteran dan Kesehatan UIN Alauddin Makassar dan mahasiswa S1 Keperawatan yang telah berpartisipasi dalam kegiatan edukasi kesehatan reproduksi. Ucapan terima kasih juga

disampaikan kepada tim pelaksana kegiatan yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Juwita and Yuliyani, "Efektivitas Metode Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Perawatan Alat Reproduksi Pada Remaja Putri," *Semin. Nas. Has. Ris.*, no. Ciastech, pp. 1033–1038, 2020.
- [2] S. Desfita, M. Azzahra, N. Zulriyanti, M. N. Putri, and S. Anggraini, "Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas (Journal of Community Health Service)," *J. Pengabdian. Kesehat. Komunitas*, vol. 01, no. 1, pp. 20–31, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.htp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/716/309>
- [3] J. Wulansari, Muhammad, "Snakes And Ladder Games For Education Untuk Meningkatkan Pengetahuan Pencegahan Pelecehan Seksual Pada Anak Di Gorontalo," *Idea Pengabdian. Masy.*, vol. 5, no. 01, pp. 99–103, 2025.
- [4] Khayatunnufus, "Efektivitas Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Tambahan Terhadap perubahan Perilaku Kesehatan Gigi Siswa," *Media Kesehat. Gigi*, 2025.
- [5] W. Indah *et al.*, "Game-based learning for nutrition literacy: Design and feasibility of an interactive snakes and ladders game in stunting-prone areas," *Proc. Acad. Univ. Jambi*, vol. 1, no. 2, 2025.
- [6] B. S. Prahastuti, S. Jumhati, and A. L. Kurnia, "The Effectiveness of the Snakes and Ladders Game in Improving Knowledge , Attitudes , and Behavior in Preventing Anemia in Adolescent Girls Program Studi S2 Kesehatan Masyarakat , Fakultas Kesehatan Masyarakat , Universitas Mohammad Husni Thamrin Correspo," *J. Kesehat. Masy. Perkota.*, vol. 5, no. 2, pp. 427–443, 2025.
- [7] W. S. Panjaitan, K. Kusnandar, and N. H. Hikmayani, "Development of A Snakes and Ladders Game-Based Nutrition Education Media to Adderss Anemia in Adolescent Females," *Proc. Int. Conf. Nurs. Heal. Sci.*, vol. 4, no. 1, pp. 267–274, 2023, doi: 10.37287/picnhs.v4i1.1809.
- [8] R. Mareta Sari and H. Aviyuni, "The Effectiveness Of Snakes Ladder Games In Increasing Children's Knowledge And Attitudes Regarding Reproductive Health," *J. Qual. Public Heal.*, vol. 7, no. 2, pp. 209–212, 2024, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30994/jqph.v7i2.503>
- [9] F. Ryaz, R. P. Sari, and L. Rahmawati, "Education to Prevent Early Marriage in Teenagers Using The Snake and Ladder Game," vol. 4, no. February, pp. 3030–9859, 2024.
- [10] Y. Widyastuti, A. Setiani, Y. Eka, and D. Wulandari, "Modified Snakes and Ladders to Increase Elementary Students Knowledge About Anticipating Child Sexual Abuse," *J. Profesi Med. J. Kedokt. dan Kesehat.*, vol. 18, no. 2, pp. 208–214, 2024, doi: 10.33533/jpm.v18i2.9331.
- [11] A. Anastasya, P. K. Hasis, and R. M. Bulu', "Development of Snakes and Ladders Learning Media for Introducing Sex Education to Children Aged 5-6 Years," *J. Islam. Educ. Students*, vol. 5, no. 1, pp. 158–171, 2025, doi: 10.31958/jies.v5i1.15070.