

UPAYA PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR MELALUI EDUKASI DAN TINDAKAN PREVENTIF BERBASIS MEDIA FLASH CARD GAME PADA SISWA SDN 04 GAUNG PADANG

Masrizal^{*}, Ane Dayu Perwati, Yudi Pradipta, Falah Fauzi
Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas, Limau Manis, Padang

^{*}Email Koresponden: masrizal_khaidir@yahoo.com

ABSTRAK

Sekolah Dasar Negeri 04 Gaung Kota Padang berada dalam wilayah kerja Puskesmas Mata Air yang memiliki catatan kasus penyakit menular tinggi pada kelompok anak seperti penyakit diare dan DBD. Kondisi sanitasi lingkungan sekolah yang kurang baik dengan saluran air terbuka dan genangan air saat hujan meningkatkan risiko penularan penyakit. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN 04 Gaung Kota Padang tentang pencegahan penyakit menular melalui edukasi dengan media flash card game. Kegiatan menggunakan desain pre test, post test dengan sampel sebanyak 19 siswa terdiri dari kelas 4 dan 5. Intervensi berupa edukasi menggunakan media flash card game yang berisi informasi tentang Praktik Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Data dianalisis menggunakan uji Wilcoxon untuk mengukur perubahan pengetahuan, sikap, dan tindakan sebelum dan sesudah intervensi. Terdapat peningkatan signifikan pada semua variabel yang diukur: pengetahuan ($p=0,000$) dengan peningkatan rata-rata dari 3,16 menjadi 6,84, sikap ($p=0,034$) dari 6,32 menjadi 6,68, dan tindakan ($p=0,003$) dari 4,58 menjadi 5,58. Mayoritas peserta adalah perempuan (63,2%) dan berusia 10 tahun (52,6%). Edukasi menggunakan media flash card game terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan tindakan siswa SDN 04 Gaung Kota Padang terhadap pencegahan penyakit menular. Metode pembelajaran interaktif ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus informatif bagi siswa.

Kata Kunci: *flash card game, penyakit menular, edukasi kesehatan, PHBS, sekolah dasar.*

Preventing Infectious Diseases Through Education And Preventive Actions Using Flash Card Game Media For Students Of SDN 04 Gaung Padang

ABSTRACT

State Elementary School (SDN) 04 Gaung in Padang City is within the working area of the Mata Air Community Health Center, which has a high record of infectious disease cases among children, such as diarrhea and dengue fever (DF). The school environment faces sanitation challenges, with open drains and standing water during rainfall, which increase the risk of disease transmission. This activity aims to enhance students' understanding of infectious disease prevention through education using flash card game media. The program employed a pre-test and post-test design, involving 19 students from grades 4 and 5. The intervention consisted of education using flash card games containing information about Clean and Healthy Living Practices (PHBS). Data were analyzed using the Wilcoxon test to measure changes in knowledge, attitudes, and behaviors before and after the intervention. There was a significant improvement in all measured variables: knowledge ($p=0.000$) with an average increase from 3.16 to 6.84, attitude ($p=0.034$) from 6.32 to 6.68, and behavior ($p=0.003$) from 4.58 to 5.58. The majority of participants were female (63.2%) and 10 years old (52.6%). Education through flash card games proved effective in increasing knowledge, attitudes, and behaviors of SDN 04 Gaung students regarding infectious disease prevention. This interactive learning method successfully created a fun and informative learning environment for students.

Keywords: *flash card game, infectious diseases, health education, clean and healthy living behavior (chlb), elementary school*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia akan mendapatkan hal yang bermanfaat bagi kehidupannya. Pendidikan memiliki tujuan untuk membentuk dan mengembangkan sumber daya manusia yang handal dan utuh sehingga akan tercipta generasi bangsa yang cerdas, unggul serta memiliki wawasan pemikiran yang luas dan kreatif. Pendidikan yang berkualitas tentunya akan meningkatkan mutu dan kualitas bangsa, oleh karena itu pendidikan yang berkualitas maka akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya untuk membentuk pendidikan yang berkualitas diperlukan adanya peningkatan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman yang terjadi. Peningkatan mutu pendidikan tentunya ada faktor-faktor yang mempengaruhi seperti kurikulum, kualitas pendidik, proses pelaksanaan pembelajaran, dan sarana prasana yang ada di lingkungan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan dan inovasi untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga peserta didik mampu mengeluarkan kemampuan serat bakat yang dimiliki secara maksimal.(Triwibowo, 2023)

Penyakit menular masih menjadi masalah kesehatan masyarakat yang serius di Indonesia, khususnya pada anak-anak usia sekolah. Data dari Dinas Kesehatan Kota Padang (2023) menunjukkan bahwa wilayah kerja Puskesmas Mata Air, tempat SDN 04 Gaung berada, memiliki kasus penyakit menular yang tinggi pada anak-anak, terutama diare dan DBD. Kondisi ini diperparah dengan sanitasi lingkungan sekolah yang kurang memadai, ditandai dengan saluran air terbuka dan genangan air yang terbentuk saat hujan, yang berpotensi menjadi tempat berkembang biaknya vektor penyakit.

Berdasarkan observasi langsung di SDN 04 Gaung, ditemukan beberapa permasalahan utama yaitu tingginya angka penyakit menular pada anak di wilayah kerja Puskesmas Mata Air, kondisi sanitasi lingkungan sekolah yang kurang baik, rendahnya pemahaman siswa tentang praktik hidup bersih dan sehat dan kurangnya media pembelajaran interaktif tentang kesehatan di sekolah. Penggunaan media flash card game sebagai solusi edukasi kesehatan memiliki beberapa keunggulan. Menurut Utari (2020), media flash card efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap anak dalam pencegahan penyakit. Flash card game memungkinkan penyampaian informasi kesehatan secara menarik dan mudah diingat, sesuai dengan karakteristik pembelajaran anak usia sekolah dasar yang lebih responsif terhadap metode visual dan interaktif.

Oleh karena itu penulis melakukan kegiatan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pencegahan penyakit menular melalui edukasi dengan media flash card di SDN 04 Gaung Kota Padang. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN 04 Gaung Kota Padang tentang pencegahan penyakit menular melalui edukasi dengan media flash card game.

METODOLOGI

A. Waktu dan Tempat

Kegiatan dilaksanakan pada 24 Oktober 2024 di SDN 04 Gaung Kota Padang.

B. Persiapan Kegiatan

Sebelum melaksanakan kegiatan, persiapan yang matang sangatlah penting. Langkah awal adalah melakukan pengumpulan materi edukasi tentang Praktik Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) di Sekolah yang terdiri dari Mencuci tangan dengan sabun sebelum dan sesudah makan, Mengonsumsi jajanan sehat, Menggunakan jamban bersih dan sehat, Olahraga yang teratur, Memberantas jentik nyamuk, Membuang sampah pada tempatnya serta sanitasi diri yang akan disampaikan kepada siswa SDN 04 Gaung Kota Padang. Materi ini harus disusun dengan jelas dan menarik agar dapat memperoleh perhatian siswa. Selain itu, materi pretest dan post-test juga harus disiapkan dengan baik untuk mengukur pengetahuan awal dan peningkatan pengetahuan siswa setelah kegiatan edukasi dilakukan. Persiapan flash card game juga merupakan bagian penting dari tahap ini, di mana permainan tersebut akan menjadi media interaktif dalam penyampaian materi PHBS. Selanjutnya, koordinasi dengan pihak sekolah SDN 04 Gaung Kota Padang juga harus dilakukan untuk menetapkan jadwal dan ruang yang sesuai untuk pelaksanaan kegiatan. Komunikasi yang efektif dengan pihak sekolah akan membantu memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan dan partisipasi maksimal dari siswa. (Rahayuningrum, 2022)

C. Pretest

Pretest dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan edukasi untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang PHBS dan sanitasi diri. Penilaian dilakukan dengan menyediakan kuesioner atau pertanyaan tertulis yang mencakup berbagai aspek PHBS, seperti mencuci tangan, menjaga kebersihan lingkungan, dan praktik sanitasi lainnya. Hasil pretest akan menjadi baseline atau dasar untuk menilai peningkatan pengetahuan siswa setelah mereka mengikuti kegiatan edukasi. Terdapat sekitar 20 soal pre test yang akan mengukur Tingkat pengetahuan siswa.

D. Edukasi PHBS Menggunakan Flash Card Game

Pengenalan PHBS

Pada awal sesi edukasi, konsep Praktik Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) diperkenalkan kepada siswa. Materi ini mencakup penjelasan tentang pentingnya menjaga kebersihan diri, lingkungan, dan makanan untuk mencegah penyakit menular. Pengenalan konsep dilakukan secara ringkas namun informatif oleh Ketua dan Anggota, dengan menggunakan contoh-contoh yang relevan dan menarik bagi siswa. (Utari, 2020)

Penyampaian Materi dengan Flash Card Game

Setelah pengenalan konsep PHBS, materi edukasi selanjutnya disampaikan menggunakan flash card game. Setiap flash card berisi informasi singkat tentang aspek-aspek PHBS, seperti mencuci tangan dengan sabun, menjaga kebersihan lingkungan, dan praktik makan yang sehat. Pengajar memperlihatkan flash card satu per satu sambil menjelaskan isinya kepada siswa. Flash card game ini memberikan aspek interaktif dalam pembelajaran, karena siswa dapat berpartisipasi dalam memilih kartu, menjawab pertanyaan, atau memberikan komentar tentang materi yang disampaikan. Edukasi menggunakan metode permainan flash card adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan kartu-kartu berisi informasi atau gambar yang relevan dengan materi yang diajarkan. Setiap kartu flash card biasanya

memiliki satu topik atau konsep yang spesifik. Siswa akan terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi dengan kartu-kartu tersebut.



Gambar 1. Flash Card

Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah penyampaian materi menggunakan flash card, dilakukan sesi diskusi dan pertanyaan jawab. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dengan bertanya, memberikan pendapat, atau berbagi pengalaman terkait dengan topik PHBS. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa tentang konsep-konsep PHBS yang telah disampaikan, serta untuk memberikan kesempatan kepada mereka untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Permainan Interaktif dengan Flash Card Game

Selanjutnya, dilakukan permainan interaktif dengan menggunakan flash card game. Permainan ini dapat berupa pertandingan antar kelompok atau individu, di mana siswa diminta untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang PHBS dengan memilih kartu yang benar atau menjawab pertanyaan tentang PHBS. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

E. Posttest

Post-test dilakukan setelah kegiatan edukasi selesai untuk mengevaluasi peningkatan pengetahuan siswa. Sama seperti pretest, post-test dapat berupa kuesioner atau pertanyaan tertulis yang mencakup materi yang sama dengan pretest. Namun, pertanyaan post-test dapat lebih menekankan pada pemahaman konsep-konsep baru yang disampaikan selama kegiatan edukasi. Hasil post-test akan digunakan untuk menilai efektivitas kegiatan edukasi dan seberapa besar peningkatan pengetahuan yang dicapai oleh siswa.

F. Analisis Data

Data hasil pre dan post test dianalisis dengan Uji Wilcoxon dengan jenis data ordinal. Dilakukan uji Nonparametric Test dengan 2 related Samples. Lalu dilihat hasil Sig dari Uji Wilcoxon dengan $P,0,05$ ($\alpha = 5\%$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 24 Oktober 2024, bertempat di SDN 04 Gaung Padang, yang diikuti oleh 19 siswa dari kelas 4 dan 5.

Karakteristik Peserta

Karakteristik siswa dapat dilihat pada tabel 1. Sebagian besar peserta adalah perempuan (63,2%) dan dari segi usia paling banyak peserta berusia 10 tahun (52,6%).

Tabel 1. Karakteristik Peserta

	Karakteristik	Frequency	Percent
Jenis Kelamin	Laki-laki	7	36.8
	Perempuan	12	63.2
Umur	9 Tahun	3	15.8
	10 Tahun	10	52.6
	11 Tahun	6	31.6

Pelaksanaan Kegiatan dan Dampak

Acara dibuka dengan sambutan dari perwakilan FKM Unand dan dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN 04 Gaung, yang menyampaikan terima kasih atas pemilihan sekolah ini sebagai sasaran kegiatan edukasi DBD. Setelah sambutan, seluruh siswa peserta diberikan pre-test untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang DBD.

Edukasi tentang DBD dimulai, dengan salah satu dosen FKM Unand menyampaikan materi yang mencakup definisi DBD, penyebab dan gejalanya, cara penularan, serta upaya pencegahan penyakit ini. Materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami agar para siswa mampu menyerap informasi dengan baik. Selain penjelasan singkat mengenai penyakit, dosen juga menjelaskan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dan menghindari tempat yang bisa menjadi sarang nyamuk.

Setelah sesi penyampaian materi, sesi edukasi dilanjutkan dengan permainan interaktif dengan media flash card untuk menguji pemahaman siswa. Sesi ini menggunakan 37 kartu bergambar yang berisi jawaban dari pertanyaan seputar DBD yang telah dipelajari. Para siswa dibagi menjadi lima kelompok dan bergiliran mengirimkan perwakilan untuk memilih kartu yang tepat sebagai jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Kelompok yang berhasil mengumpulkan poin tertinggi mendapatkan hadiah kecil sebagai bentuk penghargaan atas semangat dan pengetahuan mereka dalam permainan ini. Aktivitas ini berlangsung seru, dengan seluruh siswa menunjukkan antusiasme tinggi.



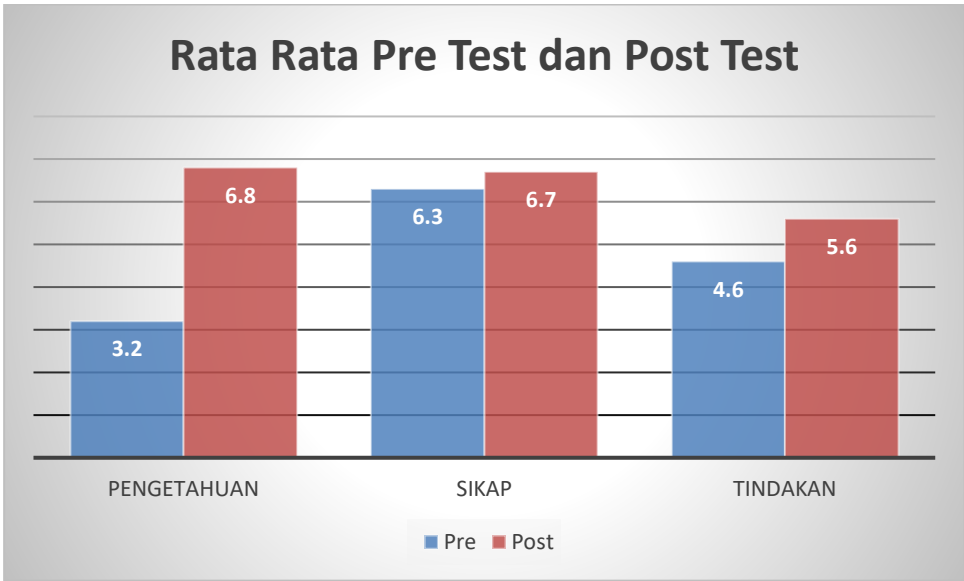
Gambar 2. Penyampaian Materi



Gambar 3. Permainan Flash Card Game

Perubahan Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan

Sebagai penutup kegiatan, siswa diberikan post-test untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman mereka meningkat setelah edukasi. Berdasarkan Gambar 3 pada variabel pengetahuan, didapatkan hasil rata-rata pretest sebesar 3,2 lalu untuk posttest nya meningkat menjadi 6,8. Pada variabel Sikap, didapati hasil rata-rata sebesar 6,3 dan untuk posttest meningkat menjadi 6,7. Variabel tindakan, pada pretest memiliki hasil rata-rata sebesar 4,6 lalu untuk posttest meningkat menjadi 5,6. Berdasarkan Gambar 3, menjelaskan bahwa terdapat nilai rata-rata pada masing-masing variabel yaitu pengetahuan, sikap dan tindakan dalam upaya pencegahan demam berdarah yang diukur sebelum dan sesudah dilakukannya penyampaian materi.



Gambar 4. Grafik Rata-Rata Pre dan Post Test

Tabel 2. Data Analisis Pre dan Post Test Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Pengetahuan	19	0	5	3.16	1.259
Post Pengetahuan	19	6	7	6.84	.375
Pre Sikap	19	4	7	6.32	.749
Post Sikap	19	6	7	6.68	.478
Pre Tindakan	19	0	6	4.58	1.465
Post Tindakan	19	4	6	5.58	.692
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan tabel diatas pada variabel Pre Pengetahuan, nilai minimum adalah 0, nilai maksimum adalah 5, Untuk variabel Post Pengetahuan, nilai minimum adalah 6, nilai maksimum adalah 7. Pada variabel Pre Sikap, nilai minimum adalah 4, nilai maksimum adalah 7. Untuk variabel Post Sikap, nilai minimum adalah 6, nilai maksimum adalah 7. Pada variabel Pre Tindakan, nilai minimum adalah 0, nilai maksimum adalah 6. Untuk variabel Post Tindakan, nilai minimum adalah 4, nilai maksimum adalah 6. Dengan begitu menandakan adanya peningkatan nilai sebelum dan sesudah pemberian materi.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Pre dan Post Test Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan

	Post Pengetahuan - Pre Pengetahuan	Post Sikap - Pre Sikap	Post Tindakan - Pre Tindakan
Z	-3.849 ^b	-2.121 ^b	-2.948 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.034	.003

Pada tabel di atas menunjukan hasil analisis uji wilxocon, untuk variabel pengetahuan menunjukan hasil bahwa Sig 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat peningkatan pengetahuan upaya pencegahan DBD sesudah dilakukannya penyampaian materi. Pada variabel sikap menunjukan hasil bahwa Sig 0,034 < 0,05, yang berarti terdapat peningkatan sikap upaya pencegahan DBD sesudah dilakukannya penyampaian

materi. Serta pada variabel tindakan menunjukkan hasil bahwa $\text{Sig } 0,003 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan tindakan upaya pencegahan DBD sesudah dilakukannya penyampaian materi.

Peningkatan Pengetahuan

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan ($p=0,000 < 0,05$) pada upaya pencegahan DBD setelah dilakukan penyampaian materi. Peningkatan pengetahuan ini sejalan yang dilakukan oleh (Suwanbamrung, 2020) yang menemukan bahwa intervensi edukasi kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang pencegahan DBD. Pengetahuan yang baik tentang pencegahan DBD merupakan fondasi penting dalam membentuk perilaku preventif terhadap penyakit ini, karena pemahaman yang komprehensif akan membantu individu mengidentifikasi dan menghindari faktor risiko penularan DBD.

Perubahan Sikap

Pada variabel sikap, hasil analisis menunjukkan perubahan yang signifikan ($p=0,034 < 0,05$) setelah penyampaian materi. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian (Harapan, 2019) yang mengungkapkan bahwa pemberian edukasi kesehatan dapat membentuk sikap positif masyarakat dalam upaya pencegahan DBD. Perubahan sikap yang positif ini mencerminkan peningkatan kesadaran dan kesiapan individu untuk melakukan tindakan pencegahan DBD, yang merupakan langkah penting menuju perubahan perilaku yang lebih baik.

Perubahan Tindakan

Terkait variabel tindakan, hasil analisis memperlihatkan peningkatan yang signifikan ($p=0,003 < 0,05$) setelah dilakukan penyampaian materi. Hal ini didukung oleh (Rakhmani, 2018) yang mendemonstrasikan bahwa peningkatan pengetahuan dan sikap positif terhadap pencegahan DBD berkorelasi dengan peningkatan praktik pencegahan DBD di masyarakat. Perubahan tindakan ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami dan bersikap positif, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam bentuk tindakan nyata pencegahan DBD.

Dampak Pada Mitra

Program ini memberikan dampak positif yang signifikan pada sekolah, baik dari segi peningkatan kapasitas siswa, penguatan sistem sekolah, maupun perubahan lingkungan. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), serta terbentuknya kesadaran pentingnya pencegahan penyakit menular dan kemampuan untuk mengidentifikasi risiko penyakit di lingkungan sekolah. Selain itu, program ini juga berhasil membentuk kelompok siswa yang peduli terhadap PHBS, menyediakan media edukasi kesehatan berupa flash card yang dapat digunakan secara berkelanjutan, dan menjalin kerjasama dengan Puskesmas Mata Air untuk melakukan monitoring kesehatan. Dari sisi lingkungan, kebersihan sekolah mengalami peningkatan yang signifikan, tempat-tempat potensial sebagai sarang nyamuk berkurang, dan budaya hidup bersih serta sehat mulai terbentuk di kalangan siswa dan seluruh warga sekolah.

Para siswa mengikuti rangkaian kegiatan ini dengan semangat yang tinggi, yang terlihat dari kehadiran mereka dan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung

hingga selesai. Setelahnya, FKM Unand membagikan pin AMAN DBD (Aksi Mencegah DBD) sebagai tanda bahwa mereka telah menerima edukasi mengenai penyakit ini. Pin ini juga diharapkan menjadi pengingat bagi siswa untuk menerapkan pencegahan DBD di kehidupan sehari-hari dan menyebarkan informasi yang mereka terima kepada teman-temannya.



Gambar 5. Pemasangan Pin AMAN DBD

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini berupa edukasi pencegahan penyakit menular melalui media flash card game di SDN 04 Gaung Kota Padang telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan peningkatan yang signifikan pada ketiga variabel yang diukur. Pada variabel pengetahuan, terjadi peningkatan yang signifikan ($p=0,000$) dengan nilai rata-rata pre-test 3,16 menjadi 6,84 pada post-test. Variabel sikap juga menunjukkan peningkatan bermakna ($p=0,034$) dari rata-rata 6,32 menjadi 6,68. Demikian pula pada variabel tindakan, terdapat peningkatan yang signifikan ($p=0,003$) dari nilai rata-rata 4,58 menjadi 5,58.

Penggunaan media flash card game terbukti efektif sebagai metode edukasi kesehatan, terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Metode pembelajaran interaktif ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus informatif bagi siswa SDN 04 Gaung. Pemberian pin AMAN DBD sebagai tindak lanjut kegiatan juga diharapkan dapat menjadi pengingat bagi siswa untuk terus menerapkan perilaku pencegahan penyakit menular dalam kehidupan sehari-hari dan menyebarkan informasi yang telah diperoleh kepada lingkungan sekitarnya.

Untuk memastikan keberlanjutan program, beberapa langkah telah diinisiasi guna memperkuat dampak positifnya. Salah satunya adalah pemberian pin AMAN DBD

kepada siswa, yang tidak hanya berfungsi sebagai pengingat tentang pentingnya pencegahan demam berdarah, tetapi juga sebagai simbol motivasi dan peran siswa sebagai kader yang dapat mengedukasi teman-temannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami dari tim pelaksana kegiatan Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Andalas mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, majelis guru, semua murid, beserta tenaga kependidikan di Sekolah Dasar Negeri 04 Gaung Kota Padang yang telah memberikan izin dan mendukung pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kesehatan Kota Padang. (2023). Laporan Dinas Kesehatan Kota Padang.
- Utari, G. A. T. (2020). Literature review pengaruh pemberian edukasi melalui media flashcard terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap pencegahan diare pada anak usia sekolah.
- Harapan, H., R. Y., A. S., B. A., R. A., A. P., & F. R. (2019). Knowledge, attitude, and practice regarding dengue virus infection among inhabitants of Aceh, Indonesia: A cross-sectional study. *BMC Infectious Diseases*, 19*(1), 1–16.
- Rahayuningrum, L. M. (2022). Pengaruh media flash card terhadap pengetahuan dan sikap tentang pencegahan Covid-19 pada anak prasekolah. **Journals of Ners Community*, 13(1).
- Rakhmani, A. N., L. Y., K. J., & O. K. (2018). Factors associated with dengue prevention behaviour in Lowokwaru, Malang, Indonesia: A cross-sectional study. **BMC Public Health*, 18*(1), 1–9.
- Sari, A. T., A. S. W., Y. I. N. P. H. (2023). Pengaruh permainan quaterd flash card terhadap pemahaman siswa SMA-LB di SLB Negeri Surakarta. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12838–12844.
- Suwanbamrung, C., P. S., D. T., & T. S. (2020). Risk factors related to dengue infections in primary school students: Exploring students' basic knowledge of dengue and examining the larval indices in southern Thailand. *Journal of Infection and Public Health*, 13(2), 284–290.
- Triwibowo, C., & M. E. (2023). Petunjuk teknis pencegahan penyakit menular anak sekolah. Jakarta.