

PERMAINAN EDUKATIF *QUARTED FLASH CARD* (QFC) SEBAGAI MEDIA PROMOSI
KESEHATAN PENYAKIT MENULAR DAN TIDAK MENULAR PADA ANAK
SEKOLAH DASAR

Eva Oktaviani^{1*}, Susmini², Indah Dewi Ridawati³

¹⁻³Poltekkes Kemenkes Palembang

Email Korespondensi: nersevaoktaviani@gmail.com

Disubmit: 04 Maret 2022

Diterima: 14 Maret 2022

Diterbitkan: 01 Juli 2022

DOI: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i7.6298>

ABSTRAK

Tingginya angka kesakitan dan kematian akibat penyakit menular dan penyakit tidak menular merupakan beban ganda kesehatan saat ini. Sekolah dapat menjadi ancaman penularan bibit penyakit jika tidak dikelola dengan baik. Anak usia sekolah merupakan kelompok risiko tinggi terserang penyakit. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan dalam hal ini penyakit menular dan tidak menular. Metode yang digunakan adalah penyuluhan kesehatan bermain sambil belajar dengan menggunakan permainan kartu flash kuartet (*Quarted Flash Card*). Sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa kelas VI SD IT An-Nida Kota Lubuklinggau berjumlah 25 anak. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah peningkatan rerata pengetahuan penyakit menular dan tidak menular nilai pre dan posttest yaitu 42,40 menjadi 80,40. Kategori nilai pretest mayoritas kurang baik 80%, meningkat menjadi baik 72%. Terbentuknya duta sanitasi cilik sebagai agen perubahan di lingkungan sekolah. Kartu kuartet dapat dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif selama di sekolah.

Kata Kunci: Kartu Flash Kuartet , Penyakit Menular, Penyakit Tidak Menular

ABSTRACT

The high rate of morbidity and mortality due to communicable and non-communicable diseases is a double burden on health today. Schools can be a threat of disease transmission if they are not managed properly. School-age children are a high risk group for disease. The purpose of this community service is to increase children's knowledge about health in this case infectious and non-communicable diseases. The method used is health education playing with learning sauce using a quartet flash card game (Quarted Flash Card). The target in this activity is the class VI SD IT An-Nida Lubuklinggau City totaling 25 children. The result of this community service activity is an increase in the average knowledge of communicable and non-communicable diseases, the pre and posttest values are 42.40 to 80.40. The category of majority pretest score is not good 80%, increased to good 72%. The formation of a child sanitation ambassador as an agent of change in the school environment. Quartet cards can be used as innovative learning media while at school.

Keywords: *Quarted Flash Card, Infectious Diseases, Non-Communicable Diseases*

1. PENDAHULUAN

Indonesia sekarang ini tengah menghadapi beban ganda kesehatan karena melonjaknya angka kesakitan dan kematian akibat penyakit menular (*communicable disease*) dan tidak menular (*non-communicable disease*). Kelompok yang berisiko tinggi dan rawan terserang penyakit adalah usia sekolah dasar (6-12 tahun) dan umumnya berkaitan dengan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). Sekolah selain tempat belajar dapat pula sebagai mediator penularan penyakit jika tidak dikelola dengan baik. Secara epidemiologis, penyebaran penyakit berbasis lingkungan prevalensi terbanyak ditemukan pada anak TK dan SD (Wulanyani, 2014). Permasalahan kesehatan pada anak SD adalah diare, ISPA, DBD, anemia, cacangan, status obesitas, kesehatan gigi, kekerasan secara verbal dan fisik di rumah (Juniarti, 2017).

Upaya promosi kesehatan adalah langkah awal mengurangi angka kesakitan sebelum mengarah kepada upaya selanjutnya yaitu preventif atau pencegahan. *Health Promoting School* merupakan program dari organisasi kesehatan dunia sebagai upaya sekolah dalam mempromosikan kesehatan dan meningkatkan kesehatan di masyarakat (Langford et al., 2014). Kesehatan merupakan hak asasi dan investasi setiap orang, sehingga perlu dipelihara, diperjuangkan, dan ditingkatkan oleh setiap individu baik anak, remaja, dewasa, orang tua, agar dapat menikmati hidup sehat.

Usia sekolah merupakan masa keemasan untuk menanamkan pengetahuan tentang kesehatan dan berpotensi sebagai agent perubahan menuju Indonesia sehat. Sekolah merupakan wahana tempat memperoleh pengalaman inti anak untuk memperoleh dasar pengetahuan dalam beradaptasi dan bersikap pada kehidupan yang lebih dewasa. Keberhasilan dalam penyuluhan tentu tidak lepas dari media pembelajaran. Salah satu stimulus yang baik digunakan dalam pendidikan kesehatan anak dengan metode permainan edukatif. Metode permainan dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan jika digabungkan dengan permainan. Kreativitas anak akan berkembang dari cara bermain dan memberikan pengalaman belajar bagi perkembangan anak baik fisik, sosial emosional, kognitif atau intelektual (Putro, 2016). Media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif afeksi dan psikomotor dapat tercapai. Salah satu keefektifan permainan dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang kesehatan dengan menggunakan kartu kuartet dibandingkan dengan teknik power point dan menghafal (Hasnianti, 2019).

Riszky, Rahmah, Sari, dan Silmi (2021) telah membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan kartu kuartet dapat mempengaruhi kemampuan memori semantik. Memori semantik adalah jenis memori yang melibatkan pengetahuan umum, konsep, dan fakta-fakta tentang dunia atau ide, kata, konsep, dan peraturan-peraturan. Program promosi kesehatan di sekolah sangat penting karena siswa merupakan kelompok khusus, sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang sehat dan cerdas di masa yang akan datang. Hasil penelitian Sulastri, Purna, dan Suyasa (2013) menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara tingkat pengetahuan siswa dengan perilaku hidup bersih dan sehat. Dengan demikian, perilaku hidup bersih perlu dibina sejak dini baik oleh orang tua maupun oleh guru.

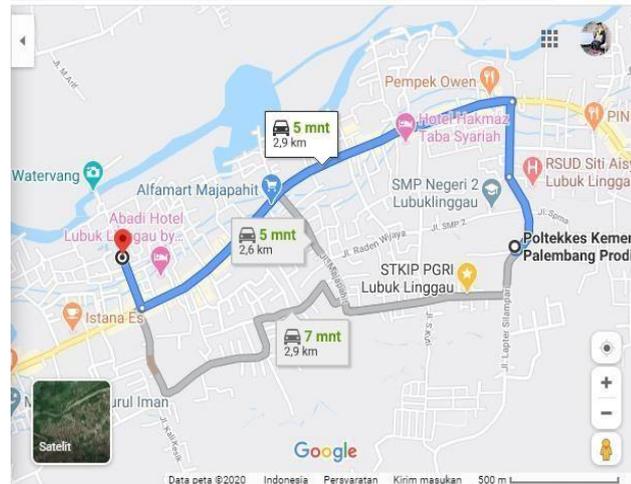
2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

Penyakit menular dan tidak menular masih merupakan ancaman serius bagi kesehatan anak di daerah Kota Lubuklinggau. Menurut data Profil Dinas Kesehatan Kota Lubuklinggau tahun 2019 untuk jumlah kasus penyakit tertinggi adalah diare sebesar 4428 kasus, diikuti TB anak 107 anak, DBD 17 orang, Malaria sebesar 11 kasus, campak 8 orang, difteri 1 kasus, dan kusta 1 orang. Kegiatan Pengabmas ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu An-Nida Kota Lubuklinggau. SD IT An-Nida terletak di daerah wilayah kerja Puskesmas Sumber Waras. Berdasarkan data Dinas Profil Kesehatan Kota Lubuklinggau, Puskesmas Sumber Waras merupakan salah satu Puskesmas yang belum berhasil mencapai target Renstra 2015 termasuk penjarangan risiko penyakit tidak menular (PTM) pada anak sekolah. Program penanggulangan PTM yang ada di Puskesmas Sumber Waras masih berfokus pada usia dewasa dan belum teintegrasi dalam kegiatan penyuluhan atau deteksi dini secara rutin di sekolah-sekolah. Oleh karena itu, upaya integrasi penyuluhan dan deteksi dini yang diadakan tim pengabdi Prodi Keperawatan Lubuklinggau merupakan penguatan dari program kerja Dinas Kesehatan Kota Lubuklinggau dan Puskesmas Sumber Waras Khususnya.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan di SD IT An-Nida bahwa selama pandemi kegiatan deteksi dini penjarangan masalah penyakit tidak menular dan menular yang diadakan dari Puskesmas terdekat sudah sangat jarang dilakukan. Sekolah memiliki kegiatan UKS, namun hanya sebatas penanganan pada kasus sederhana saja seperti pingsan. Penyuluhan kesehatan juga belum diadakan secara rutin apalagi dengan permainan edukatif seperti *quartered flash card*. Keterangan dari pihak sekolah menyebutkan mayoritas anak tidak masuk sekolah tersering adalah karena sakit diare, ISPA, DBD, dan cacar. Perilaku beresiko siswa juga masih banyak ditemukan seperti kuku yang panjang dan kotor, membeli snack di pinggir jalan yang dapat mempengaruhi kesehatan anak.

Pengetahuan tentang penyakit menular dan tidak menular masuk ke dalam mata pelajaran IPA dan diberikan dengan metode ceramah biasa. Padahal topik ini merupakan salah satu topik yang sulit untuk dipahami dengan metode belajar biasa. Wilayah sekolah yang banyak kebun, pepohonan, dan tempat perindukan nyamuk berpotensi menyebarkan penyakit jika tidak dikelola dengan baik.

Penyuluhan kesehatan dengan media permainan dipilih karena bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak serta dapat meningkatkan kegembiraan sekaligus belajar (Hockenberry & Wilson, 2018). Melalui permainan edukatif kartu *quartered flash card* (QFC) ini keberhasilan upaya promotif dalam hal pencegahan penyakit menular dan tidak menular di SD IT An-Nida dapat tercapai. Kegiatan ini juga membentuk duta sanitasi cilik sekolah dasar sebagai agen pembaharu yang dintegrasikan dalam kegiatan UKS agar kegiatan ini dapat sustain dan berkelanjutan. Berdasarkan analisis situasi tersebut di atas yang menjadi acuan bagi dosen pengabdi Prodi Keperawatan Lubuklinggau untuk melakukan upaya edukasi kesehatan tentang penyakit menular dan tidak menular menggunakan media kartu kuartet. Rumusan masalah yang bisa disimpulkan “Apakah permainan edukatif *Quartered Flash Card* (QFC) dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang penyakit menular dan tidak menular?”



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan

3. KAJIAN PUSTAKA

Media gambar kartu kuartet adalah salah satu media pembelajaran dengan menggunakan gambar kartu secara visual. Kartu kuartet merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh beberapa orang pemain. Gambar yang disajikan dapat berupa kartun, hewan, dan juga ilmu pengetahuan lainnya. Sesuai dengan namanya kartu kuartet berarti berjumlah empat, maka permainan kartu ini adalah membuat pasangan kartu berjumlah empat menjadi satu pasangan. Lembaran-lembaran kartu kuartet dipasangkan oleh tema yang mengikatnya. Kelebihan dengan permainan kartu kuartet ini adalah media visual berupa gambar lebih mudah diakses oleh siswa dan penggunaannya tidak tergantung pada sumber tenaga listrik. Kartu kuartet digunakan sebagai penunjang alat permainan edukatif pada anak yang bersifat menarik dan kompetitif. Kartu kuartet juga dapat membantu anak yang mengalami kesulitan belajar (Altharwa, Neyman, McLaughlin, & Johnson, 2014).

Karakteristik usia siswa sekolah dasar yaitu belajar sambil bermain. Selain itu, tahap perkembangan intelektual menurut Teori Piaget juga cocok dalam permainan QFC ini. Tingkat perkembangan intelektual yang sesuai pada usia sekolah (6-11 tahun) menurut teori Piaget adalah tahap operasional konkret. Anak telah dapat melakukan klasifikasi, pengelompokan dan pengaturan masalah secara operasional nyata dan logis (Wong, Hockenberry-Eaton, Wilson, Winkelstein, & Schwartz, 2010). Anak dapat mengikuti peraturan yang sudah ditentukan. Kartu kuartet terbukti dapat meningkatkan pemahaman seni nusantara, budaya, dan sejarah pada anak sekolah dasar (Karsono, Sujana, Daryanto, & Yustinus, 2014; Mulyono, Julia, & Kurnia, 2016).

Penyakit menular dapat menjadi berbahaya mengakibatkan kecacatan, wabah yang menimbulkan kerugian materi, bahkan mengarah ke kematian. Gambaran penyebaran karakteristik manifestasi klinik dari penyakit menular yaitu: 1) Lebih banyak tanpa gejala klinik, contohnya Tuberkulosis, Poliomyelitis, Hepatitis A, 2) Lebih banyak dengan gejala klinik jelas, contohnya Measles, chickenpox, 3) Penyakit yang umumnya berakhir dengan kematian, contohnya Rabies (Darmawan, 2018). Edukasi perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) merupakan salah satu upaya untuk menurunkan

kejadian penyakit menular di sekolah salah satu caranya dengan mengajarkan etika batuk dan cuci tangan (Triani, Ajmala, Yuliyani, Setyorini, & Handito, 2021). Penerapan program PHBS adalah bentuk pencegahan primer pada anak sebagai kelompok usia yang paling rentan. Penelitian sebelumnya menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa meningkat setelah diberikan edukasi tentang cuci tangan (Pangestika, Fadli, & Alnur, 2019; Hinga & Adu, 2021). Penelitian menunjukkan ada hubungan signifikan antara perilaku cuci tangan dengan kejadian diare (Enikmawati & Aslamah, 2017).

Karakteristik penyakit tidak menular adalah tidak ditularkan, etiologi sering tidak jelas, *non living agent*, durasi penyakit panjang, dan fase subklinis dan klinis panjang. Beberapa contoh dari penyakit tidak menular adalah *Ischaemic Heart Disease, Cancer, Cerebrovasculer Disease, Chronic Obstructive Pulmonary, Disease, Cirrhosis, Diabetes Melitus* (Darmawan, 2018). Edukasi pencegahan penyakit tidak menular penting untuk diberikan sejak dini kepada anak sekolah dasar dengan pendekatan yang berbeda. Studi sebelumnya membuktikan ada perbedaan rerata pengetahuan dan sikap anak sekolah dasar sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan pencegahan tentang penyakit tidak menular salah satunya berkaitan dengan masalah gizi (Mahmudah & Yuliati, 2020). Selama masa pandemi penyuluhan kesehatan tentang penyakit menular dan tidak menular dapat efektif dilakukan secara daring dengan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Kusumaningtyas, Agustasari, Fransiska, Indahwati, & Hastuti, 2021).

4. METODE

- a. Tahap persiapan: Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah apakah kegiatan dapat dilaksanakan dengan cara luring dengan menggunakan protokol kesehatan dan menyesuaikan jadwal yang dibuat oleh sekolah. Tim pengabdian melakukan studi pendahuluan dengan metode wawancara dengan kepala sekolah dan observasi lingkungan sekolah. Tim pengabdian juga mempersiapkan kartu *Quarted Flash Card* (QFC) yaitu terdiri dari 48 kartu dengan tema 6 penyakit menular dan 6 penyakit tidak menular. Berisikan 4 rangkaian kartu seri dengan 12 judul penyakit. 1 seri kartu QFC ini berisikan kartu pengertian penyakit, kartu gejala, kartu pengobatan, dan kartu pencegahan.
- b. Tahap pelaksanaan:
 - 1) Skrining kesehatan dasar seperti penimbangan berat badan, tinggi badan, penilaian status gizi.
 - 2) Intervensi untuk faktor penguat berkaitan dengan keterlibatan guru dalam kegiatan edukasi. Hal ini dilakukan agar guru dapat memantau perilaku siswa ketika berada di sekolah maupun di rumah. Intervensi ini dilakukan dengan cara FGD.
 - 3) Penyuluhan dengan permainan edukatif menggunakan permainan kartu *Quarted Flash Card* (QFC) yang sudah dimodifikasi sehingga memuat informasi kesehatan tentang Penyakit menular dan tidak menular. Peserta dalam kegiatan ini sebanyak 25 siswa/siswi kelas VI. Permainan kartu kuartet ini juga dibantu oleh empat orang mahasiswa.
- c. Evaluasi: dilakukan dengan kegiatan pre dan posttest serta observasi ketrampilan siswa selama praktik. Selanjutnya, dari hasil evaluasi terbaik ditentukan duta sanitasi cilik.

5. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Berikut ini merupakan karakteristik peserta kegiatan pengabdian masyarakat yang disajikan pada table 1:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Peserta Kegiatan Pengabmas

Variabel	Frekuensi	%
Jenis kelamin:		
a. Laki-laki	12	48
b. Perempuan	13	52
Status Gizi:		
a. Gemuk	-	-
b. Normal	24	96
c. Kurus	1	4
d. Sangat kurus	-	-

Berdasarkan tabel 1 mayoritas siswa/siswi yang mengikuti kegiatan pengabmas berjenis kelamin perempuan yaitu sebesar 52%. Hasil dari screening status gizi mayoritas peserta dengan status gizi normal yaitu 96%.

Tabel 2. Hasil Kategori Nilai Pre dan Post Test Peserta

Kategori	Pre Test	Post Test
Baik (76%-100%)	-	18 orang (72%)
Cukup Baik (51%-75%)	5 orang (20%)	7 orang (28%)
Kurang Baik (25%-50%)	20 orang (80%)	-
Total	25 orang (100%)	25 orang (100%)

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa pelatihan kegiatan pengabmas dengan media permainan kartu kuarted ini dapat dikategorikan berhasil karena terjadi peningkatan hasil nilai posttest dengan kategori "Baik" sebesar 72%.

Tabel 3. Hasil Nilai Pre dan Post Test

Variabel	n	Mean	Min	Max
Nilai:				
A. Pre Test	25	42,40	20	60
B. Post Test	25	80,40	65	90

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa rerata skor posttest lebih tinggi setelah permainan kartu kuartet yaitu 42,40 menjadi 80,40.



Gambar 2. Kegiatan Evaluasi



Gambar 3. Bermain Kartu *Quarted Flash Card*



Gambar 4. Foto Bersama Peserta dan Tim Pengabdian

b. Pembahasan

Pendidikan di bangku sekolah sangat efektif dalam membentuk perilaku generasi bangsa dan merupakan investasi bagi pembangunan kesehatan. Sekolah merupakan komunitas yang terdiri dari anak sekolah dan sudah terorganisasi, sehingga mudah dijangkau dalam usaha kesehatan masyarakat yang sangat peka untuk menerima perubahan dalam hal mencegah penularan penyakit (Notoatmodjo, 2010). Sekolah merupakan pintu masuk dari perubahan PHBS ke arah yang lebih baik. Beberapa peran sekolah dalam kegiatan perilaku PHBS adalah sabtu bersih, senam pagi, UKS, dan doa bersama (Irwandi, Ufatin, & Sultoni, 2016).

Anak usia sekolah dasar pada dasarnya berada pada tahap mudah untuk dibimbing, diarahkan, dan ditanamkan kebiasaan baru. Usia pada masa ini sangat cocok untuk mendapatkan dasar-dasar pengetahuan pada kehidupan dewasa. Pemberian pengetahuan sebaiknya menggunakan media yang tepat agar informasi yang diberikan dapat

diterima secara optimal. Hal ini sangat penting untuk mengembangkan konsep diri dan memperbaiki tingkah lakunya di masa yang akan datang. Pakar pendidikan anak menyatakan bahwa cara paling efektif dan efisien dalam belajar yakni dengan permainan. Anak dapat memahami permainan dengan aktivitas penalaran sekaligus memberikan stimulus pada otot besar dan halus. Kartu flash terbukti efektif dalam membantu pemahaman anak pencegahan salah satu penyakit menular yaitu cacangan (Kuhu, Prasetyo, & Nuryamah, 2013).

Tolak ukur keberhasilan kegiatan Pengabmas diperoleh dari evaluasi nilai pre dan posttest. Hasil pretest menunjukkan rerata skor adalah 42,40 dan mayoritas memiliki pengetahuan yang kurang baik. Hal ini disebabkan karena sebagian mahasiswa masih kurang terpapar informasi dan selama pandemi penyuluhan dari tim kesehatan sudah sangat jarang. Dari hasil wawancara dengan wali kelas mengatakan bahwa selama ini media permainan dalam memberikan informasi belum pernah dilakukan hanya metode ceramah dan tanya jawab saja, sehingga informasi yang diterima oleh siswa tidak optimal.

Metode permainan kartu kuartet efektif dalam memberikan informasi khususnya pendidikan kesehatan pada anak-anak. Hal ini sudah terbukti dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penyuluhan kesehatan dengan permainan edukatif melalui kartu kuartet dan flashcard telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa tentang kesehatan (Sutriyanto, Raksanagara, & Wijaya, 2017; Selviyanti, Ichwanuddin, Judiono, Suparman, & Tiara, 2019).

Peningkatan rerata pengetahuan nilai posttest menjadi 80,40 pada kegiatan pengabdian masyarakat ini membuktikan bahwa media kartu yang berisikan informasi penyakit menular dan tidak menular dapat diterima dengan baik oleh siswa. Kartu disusun secara sederhana menggunakan bahasa dan visual yang mudah dipahami oleh siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil dalam kegiatan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa, Setiawan, Karjatin, dan Yulianti (2020) menjelaskan strategi belajar sambil bermain menggunakan kartu kuartet lebih efektif dibandingkan dengan ceramah dalam meningkatkan perilaku bersih hidup sehat. Siswa akan lebih aktif berinteraksi, membaca dan mendengar sambil memegang media, suasananya menjadi menyenangkan dan akhirnya meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media flash card dapat pula meningkatkan pemahaman anak dengan istilah kata yang baru (Lisa, 2019).

Tim pengabdian melakukan observasi selama permainan, anak sangat antusias, aktif dan bertanya sesuatu hal yang tidak dimengerti, dan mereview kembali pelajaran yang pernah diterima sebelumnya di kelas. Anak yang tadinya pasif di kelas menjadi aktif dan berani berbicara untuk tanya jawab.

6. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu permainan edukatif kartu *Quarted Flash Card* efektif dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang penyakit menular dan tidak menular. Rerata pengetahuan siswa meningkat dari 42,40 menjadi 80,40. Nilai pretest mayoritas kategori kurang baik 80%, meningkat menjadi baik 72%. Kegiatan terlaksana dengan baik dan lancar terlihat dari antusias siswa selama permainan. Kartu *quarted*

flash card dapat dijadikan media pembelajaran inovatif di kelas. Rekomendasi kegiatan pengabdian masyarakat untuk ke depannya yaitu mengkombinasi kartu kuartet dengan alat peraga seperti phantom dan alat kesehatan lainnya yang mendukung informasi di dalam kartu agar anak dapat lebih cepat memahami konsep penyakit.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Altharwa, H., Neyman, J., McLaughlin, T. F., & Johnson, G. (2014). An evaluation of the effectiveness of implementing a DI flashcard procedure to teach basic multiplication facts with an elementary private school student with learning disabilities. *International Journal of Innovation and Research in Educational Sciences*, 1(1), 24-27.
- Darmawan, A. (2018). Epidemiologi Penyakit Menular Dan Penyakit Tidak Menular. *Jambi Medical Journal*, 4(2), 195-202.
- Enikmawati, A., & Aslamah, F. H. (2017). Hubungan Antara Perilaku Cuci Tangan dengan Kejadian Diare pada Anak SD. *MOTORIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 12(25).
- Hasnianti, H. (2019). Efektivitas Permainan Kartu Kuartet dan Metode Menghafal. *An Nabighoh*, 21(02), 227-238.
- Hinga, I. A. T., & Adu, A. A. (2021). Edukasi Kebiasaan Cuci Tangan Dengan Penerapan Metode Bernyanyi Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular Murid SD Negeri Tuadale Kabupaten Kupang. *Gemassika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 31-46.
- Hockenberry, M. J., & Wilson, D. (2018). *Wong's nursing care of infants and children-E-book*. Elsevier Health Sciences.
- Irwandi, S., Ufatin, N., & Sultoni. (2016). Peran Sekolah Dalam Sehat Pada Siswa Sekolah Dasar Dan Sd Negeri 41 Mataram Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan*, 1(3), 492-498.
- Juniarti, N. (2017). Upaya penguatan pelayanan kesehatan primer pada anak sekolah di Pangandaran. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4).
- Karsono, K., Sujana, Y., Daryanto, J., & Yustinus, N. (2014). Penggunaan kartu kuartet untuk meningkatkan pemahaman keberagaman seni tradisi nusantara pada siswa sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 43-49.
- Khairunnisa, H., Setiawan, R., Karjatin, A., & Yulianti, F. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Sebagai Media Pembelajaran PHBS Pada Siswa Kelas IV SD Tahun 2020. Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung.
- Kuhu, M. M., Prasetyo, H., & Nuryamah, N. (2013). The Effectiveness Of Flashcards And Word Cards In Improving Knowledge And Attitudes Worms; In The Elementary School Children. *Jurnal Riset Kesehatan*, 2(1), 247-256.
- Kusumaningtyas, D., Agustasari, K. I., Fransiska, R. D., Indahwati, L., & Hastuti, N. A. R. (2021). Sosialisasi Video Edukasi Dalam Rangka Menjaga Kesehatan Anak Pada Siswa Sekolah Dasar Secara Daring. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 221-226.
- Langford, R., Bonell, C. P., Jones, H. E., Poulou, T., Murphy, S. M., Waters, E., ... Campbell, R. (2014). The WHO Health Promoting School framework for improving the health and well-being of students and their academic achievement. *Cochrane Database of Systematic*

- Reviews, (4).
- Lisa, H. (2019). the Effectiveness of Flashcards on the Motivation To Increase English Vocabulary Among the Fourth Elementary School. *JOALL (Journal of Applied Linguistics & Literature)*, 4(1), 43-53. <http://doi.org/10.33369/joall.v4i1.6852>
- Mahmudah, U., & Yuliati, E. (2020). Edukasi Konsumsi Buah dan Sayur sebagai Strategi dalam Pencegahan Penyakit Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Warta LPM*, 24(1), 11-19. <http://doi.org/10.23917/warta.v24i1.9134>
- Mulyono, M., Julia, J., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Kartu Kwartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Buddha di Indonesia dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 481-490.
- Notoatmodjo, S. (2010). Promosi kesehatan.
- Pangestika, R., Fadli, R. K., & Alnur, R. D. (2019). Edukasi Pencegahan Penularan Penyakit Tb melalui Kontak Serumah. *Jurnal SOLMA*, 8(2), 229. <http://doi.org/10.29405/solma.v8i2.3258>
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan kreativitas anak melalui bermain. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 16(1), 19-27.
- Riszky, M., Rahmah, M. N., Sari, A. J., & Silmi, I. S. (2021). The Effect of Quartet Card Learning on Semantic Memory of SD Unggulan Puri Taman Sari Makassar.
- Selviyanti, S. S., Ichwanuddin, I., Judiono, J., Suparman, S., & Tiara, D. N. (2019). Penyuluhan Gizi Dengan Media Flashcard Terhadap Pengetahuan Pesan Umum Gizi Seimbang Pada Siswa Sekolah. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 11(2), 82-91.
- Sulastri, K., Purna, I. N., & Suyasa, I. N. (2013). Hubungan tingkat pengetahuan dengan perilaku anak sekolah tentang hidup bersih dan sehat di sekolah dasar negeri wilayah Puskesmas Selemadeg Timur II. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 4(1), 99-106.
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S., & Wijaya, M. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Kasugi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 1(4), 193-200. <http://doi.org/10.24198/jsk.v1i4.12828>
- Triani, E., Ajmala, I. E., Yuliyani, E. A., Setyorini, R. H., & Handito, D. (2021). Edukasi Dan Praktik Etika Batuk Yang Benar Sebagai Upaya Pencegahan Penyakit Menular Pada Siswa Sekolah Dasar di Pesisir Pantai. *Jurnal PEPADU*, 2(2), 194-198. Retrieved from <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/jurnalpepadu/index>
- Wong, D. L., Hockenberry-Eaton, M., Wilson, D., Winkelstein, M. L., & Schwartz, P. (2010). Wong's essentials of pediatric nursing, ed. 6, St. Louis, 2001. Copyrighted by Mosby, Inc, 1301.
- Wulanyani, N. M. S. (2014). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga. *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*, 40(2), 181-192.