



Cendekia Mengabdi : Jurnal Pengabdian Masyarakat



Pendidikan kesehatan tentang diare menggunakan permainan ular tangga pada anak usia sekolah di SD Negeri Wonolelo Yogyakarta

Health education about diarrhea using the snakes and ladders game for school-age children at Wonolelo State Elementary School, Yogyakarta.

Eka Oktavianto¹, Endar Timiyatun², Nurnaningsih³
^{1,2,3,4} Prodi Keperawatan STIKes Surya Global Yogyakarta

Article Information

Received: 21 October 2025

Revised : 31 October 2025

Accepted: 31 October 2025

Available online:

<https://journal.ycsn.org/index.php/JPM/index>

Keywords: *diarrhea, health education, knowledge, snakes and ladders game.*

Kata kunci: *diare, pendidikan kesehatan, pengetahuan, permainan ular tangga*

Correspondence

Name: Eka Oktavianto

Phone: 085851912785

E-mail:

ekaoktavianto12@gmail.com

E-ISSN: 3064-3155

ABSTRACT

Background: *Diarrhea is a common illness in school-age children because during this period of growth and development, their immune systems are not yet fully developed. Diarrhea can lead to dehydration, malnutrition, illness, and death. Therefore, it is important to increase awareness about diarrhea among elementary school-aged children.*

Objective: *Improving knowledge about diarrhea in students at SDN Wonolelo Yogyakarta.*

Methods: *This community service activity was a CBR (Community-Based Research) activity. The activity provided health education about diarrhea to school children at Wonolelo Elementary School using the snakes and ladders game method. The instrument used was a knowledge questionnaire about diarrhea. The number of participants in this community service activity was 30 students in grades IV and V. This community service activity began by assessing the children's knowledge about diarrhea before they were given health education (pretest). Then, health education activities were carried out using the snakes and ladders method for 90 minutes. After that, knowledge assessment was conducted again (posttest).*

Results: *There was an increase in student knowledge after health education using the snakes and ladders game. Prior to the health education activity, the majority of students' knowledge was in the poor category, with 18 students (60%). After the health education activity, the majority of students' knowledge was in the good category, with 24 students (80%).*

Conclusion: *Community service activities by providing health education using the snakes and ladders game media are effective in increasing the knowledge of school-age children about diarrhea.*

ABSTRAK

Latar Belakang: *Diare merupakan penyakit yang sering ditemui pada anak usia sekolah karena pada masa pertumbuhan dan perkembangan ini, imunitas tubuh anak belum berkembang secara sempurna. Diare dapat berdampak pada dehidrasi, gangguan gizi, kesakitan, dan kematian. Oleh karena itu perlu dilakukan tindakan peningkatan pengetahuan tentang diare pada anak usia sekolah dasar.*

Tujuan: *Meningkatkan pengetahuan tentang diare pada siswa di SDN Wonolelo Yogyakarta.*

Metode: *Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjenis CBR (Community Based Research). Kegiatannya adalah pemberian pendidikan kesehatan mengenai diare pada anak sekolah di SDN Wonolelo dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner pengetahuan tentang diare. Jumlah peserta dalam kegiatan pengabdian ini sejumlah 30 siswa kelas IV dan V. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan menilai pengetahuan anak tentang diare sebelum diberikan pendidikan kesehatan (pretest). Kemudian melakukan kegiatan pendidikan kesehatan dengan menggunakan metode ular tangga selama 90 menit. Setelahnya dilakukan penilaian pengetahuan kembali (posttest).*

Hasil: *Terjadi peningkatan pengetahuan siswa sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga. Pengetahuan siswa sebelum dilakukan kegiatan pendidikan kesehatan mayoritas dalam kategori kurang yakni sejumlah 18 siswa (60%). Pengetahuan siswa sesudah dilakukan kegiatan pendidikan kesehatan*

mayoritas dalam kategori baik yakni sejumlah 24 siswa (80%).

Simpulan: Kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang diare.

PENDAHULUAN

Penyakit diare merupakan salah satu penyakit infeksi saluran pencernaan yang menjadi masalah kesehatan di dunia termasuk Indonesia. Derajat kesehatan pada anak usia sekolah masih belum bisa dikatakan baik karena masih terdapat berbagai masalah kesehatan seperti diare, cacingan, sakit gigi, gizi buruk dan lain sebagainya (Mulyono, 2020). Anak usia sekolah sering melakukan aktivitas fisik di luar rumah, saat bersekolah maupun bermain dengan teman sebayanya. Aktivitas yang lebih banyak diluar rumah akan meningkatkan resiko mengalami masalah kesehatan termasuk penyakit infeksi. Salah satu kasus penyakit infeksi yang sering dialami oleh anak usia sekolah adalah diare (Kusumawardani & Saputri, 2020). Diare merupakan penyakit yang sering ditemui pada anak usia sekolah karena pada masa pertumbuhan dan perkembangan ini, imunitas tubuh anak belum berkembang secara sempurna (Romlah et al., 2020).

Menurut World Health Organization (WHO) dan United Nations Children's Fund (UNICEF), terjadi sekitar 2 milyar kasus diare di seluruh dunia setiap tahun. Berdasarkan rekapitulasi diare di Indonesia pada tahun 2017, terdapat 12 provinsi yang mengalami kejadian luar biasa (KLB) diare dengan 21 kejadian, 1.725 kasus, dan 34 kematian (Kemenkes RI, 2019). Berdasarkan hasil riset kesehatan dasar tahun 2018, Indonesia memiliki prevelensi diare pada tahun 2016 sebesar 17,85% dengan jumlah balita yang mengalami diare sebanyak 689.763 orang, pada tahun 2017 terjadi peningkatan prevelensi diare menjadi 17,91% atau terjadi peningkatan sebesar 0,5% dari tahun 2016 dan pada tahun 2018 terjadi peningkatan prevelensi diare dari tahun 2017 sebesar 18,85%, artinya terjadi peningkatan kasus diare selama 3 tahun terakhir (Kemenkes RI, 2019).

Dari data Dinas Kesehatan Provinsi DIY jumlah kasus diare di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) sepanjang 2022, mengalami peningkatan signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Kasus diare yang ditemukan pada tahun 2021 lalu berjumlah 14.771 kasus. Sedangkan hingga November 2022, jumlah kasus diare mencapai 19.884 kasus atau mengalami peningkatan sebanyak 5.113 kasus. Kabid Pengendalian Penyakit Dinas Kesehatan DIY, merinci peningkatan kasus diare di DIY terjadi hampir di semua kabupaten dan kota. Hanya Gunungkidul saja yang tercatat mengalami penurunan. Di kabupaten Sleman pada tahun 2021 hanya ditemukan 893 kasus diare, namun pada tahun 2022 meningkat menjadi 2.870 kasus. Di kota Yogyakarta pada tahun 2021 ditemukan 3.606 kasus meningkat menjadi 4.621 kasus diare di tahun 2022. Adapun di Kulonprogo dari sebelumnya 2.109 kasus di tahun 2021, naik menjadi 2.997 kasus di tahun 2022 dan Bantul pada tahun 2021 di angka 4.400 kasus kemudian naik menjadi 5.751 kasus di tahun 2022. Jika dilihat dari data kunjungan rawat jalan maupun rawat inap di Puskesmas sekabupaten Bantul, wilayah Puskesmas Pleret menduduki angka ke-3 dari 27 Puskesmas yang mengalami kejadian penyakit diare tertinggi sekabupaten Bantul yakni sebesar 74 kasus pada anak usia 5-12 tahun (Dinas Kesehatan D.I.Yogyakarta, 2023). Desa Wonolelo merupakan salah satu desa yang menjadi desa binaan kampus STIKes Surya Global Yogyakarta yang menjadi tanggung jawab kampus, dimana masalah kesehatannya perlu dicegah dan ditangani. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri Wonolelo

Yogyakarta didapatkan jumlah siswa secara keseluruhan sebanyak 149 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 81 orang dan siswi perempuan 68 orang. Peneliti melakukan penilaian pengetahuan terhadap 13 siswa/siswi di kelas IV dan V SD Negeri Wonolelo Yogyakarta dengan menggunakan kuesioner didapatkan pengetahuan siswa/siswi tentang diare masih kurang dengan nilai rata-rata skor 40. Hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri Wonolelo Yogyakarta mengatakan bahwa siswanya membawa bekal dari rumah tetapi karena kegiatannya full day, setelah bekal nya habis siang nya siswa jajan dikantin dan terdapat beberapa siswa izin tidak masuk sekolah karena diare, ada sekitar 2 sampai 3 orang dalam 2 bulan terakhir. Kepala sekolah juga mengatakan pendidikan kesehatan tentang diare sangat cocok dilakukan pada siswanya karena sebelumnya belum pernah ada pendidikan kesehatan terkait penyakit diare. Oleh karena itu penting dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat terutama pada anak sekolah mengenai diare. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai upaya meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah di SD Wonolelo Pleret Bantul tentang diare.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjenis CBR (*Community Based Research*). Kegiatannya adalah pemberian pendidikan kesehatan mengenai diare pada anak sekolah di SDN Wonolelo Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan di ruang kelas. Instrument yang digunakan adalah kuesioner pengetahuan tentang diare yang dikembangkan sendiri oleh tim pengabdi. Semua butir dalam kuesioner berjumlah 25 pertanyaan. Setelah dilakukan uji validitas dari 25 butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid dengan hasil perhitungan r_{xy} (r hitung) lebih besar dari r tabel ($>0,325$). Media yang digunakan adalah permainan ular tangga yang dibuat/dikembangkan oleh pengabdi dan TIM. Media ini adalah hasil dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Jumlah responden dalam kegiatan pengabdian ini sejumlah 30 Siswa kelas IV dan V SD N Wonolelo. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan menilai pengetahuan anak tentang diare sebelum diberikan pendidikan kesehatan (*pretest*). Kemudian melakukan kegiatan pendidikan kesehatan dengan menggunakan metode permainan ular tangga selama 60 menit. Setelahnya dilakukan penilaian pengetahuan kembali (*posttest*). Setting tempat dilakukan dengan leter U.

HASIL

Peserta yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 30 siswa yang berada di kelas IV dan V, berusia berkisar 9 hingga 11 tahun. Berikut adalah data peserta berdasarkan karakteristik anak:

Tabel 1. Distribusi frekuensi peserta pengabdian (n=30)

Karakteristik peserta	n	%
Usia		
9 tahun	1	3,3%
10 tahun	12	40%
11 tahun	17	56,7%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	12	40%
Perempuan	18	60%

Pendidikan		
Kelas IV	15	50%
Kelas V	15	50%
Pengalaman		
Pernah	0	0%
Belum pernah	30	100%
Total	30	100%

Tabel 1 di atas, menunjukkan bahwa responden dalam penelitian ini mayoritas memiliki usia 11 tahun sebanyak 17 siswa (56,7%), berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 siswa (60%), setengah dari responden berasal dari kelas IV (50%) dan semua responden belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan terkait penyakit diare yakni sebanyak 30 siswa (100%).

Rata-rata pengetahuan siswa kelas sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan tersaji pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2 . Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan (n=30)

Karakteristik	Baik		Cukup		Kurang		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Usia								
9 tahun	0	0%	0	0%	1	3,3%	1	3,3%
10 tahun	0	0%	3	10%	9	30%	12	40%
11 tahun	1	3,3%	8	26,7%	8	26,7%	17	56,7%
Jenis kelamin								
Laki-laki	0	0%	2	6,7%	10	33,3%	12	40%
Perempuan	1	3,3%	9	30%	8	26,7%	18	60%
Pendidikan								
Kelas IV	0	0%	4	13,3%	11	36,7%	15	50%
Kelas V	1	3,3%	7	23,3%	7	23,3%	15	50%
Jumlah	1	3,3%	11	36,7%	18	60%	100%	100%

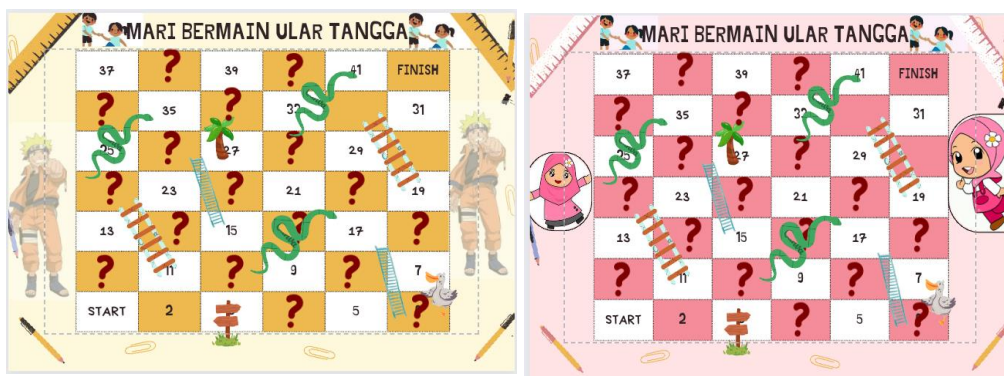
Tabel 2 menunjukkan bahwa pengetahuan siswa diberikan pendidikan kesehatan tentang diare menggunakan media permainan ular tangga (*pretest*) mayoritas dalam kategori kurang yakni sejumlah 18 siswa (60%).

Tabel 3. Pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan (n=30)

Karakteristik	Baik		Cukup		Kurang		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Usia								
9 tahun	1	3,3%	0	0%	0	0%	1	3,3%
10 tahun	9	30%	3	10%	0	0%	12	40%
11 tahun	14	46,7%	3	10%	0	0%	17	56,7%
Jenis kelamin								
Laki-laki	10	33,3%	2	6,7%	0	0%	12	40%
Perempuan	14	46,7%	4	13,3%	0	0%	18	60%

Pendidikan								
Kelas IV	11	36,7%	4	13,3%	0	0%	15	50%
Kelas V	13	43,3%	2	6,7%	0	0%	15	50%
Jumlah	24	80%	6	20%	0	0%	30	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa pengetahuan siswa diberikan pendidikan kesehatan tentang diare menggunakan media permainan ular tangga (*pretest*) mayoritas dalam kategori baik yakni sejumlah 24 siswa (80%).



Gambar 1. Media permainan ular tangga

Gambar 1 di atas menunjukkan bentuk media permainan ular tangga yang digunakan sebagai media edukasi diare. Terdapat nomor nomor yang berisi pertanyaan yang nantinya akan dijawab dan didiskusikan oleh peserta. Pertanyaannya seputaran pengertian, penyebab, dampak, pencegahan dan penanganan diare pada anak sekolah.



Gambar 2. Kegiatan pendidikan kesehatan tentang diare dengan menggunakan media permainan ular tangga

Gambar 2 di atas menunjukkan kegiatan edukasi mengenai diare dengan menggunakan media permainan ular tangga. Tampak anak dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari 6 anak. Mereka tampak antusias melakukannya.

PEMBAHASAN

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu seseorang terhadap objek melalui indera yang dimilikinya yakni indra pendengaran, penciuman, penglihatan, dan peraba (Notoatmodjo, 2018). Beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan salah satunya yaitu tingkat pendidikan, informasi, lingkungan, dan usia

(Oktavianto et al., 2023). Pada kegiatan pengabdian ini responden sebagian besar berusia 11 tahun yang menjalani pendidikan di jenjang sekolah dasar kelas IV dan V, serta belum pernah mendapatkan pendidikan kesehatan tentang diare. Hal tersebut dapat berarti bahwa pengetahuan seseorang individu tidak berbeda jauh dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Maka dapat dikatakan jika faktor-faktor pendukung tersebut kurang berkembang pada diri seorang individu, maka dapat kurang berkembang pula pengetahuan individu tersebut (Oktavianto et al., 2024).

Tujuan dari pendidikan kesehatan itu sendiri adalah suatu harapan agar terjadi perubahan pada pengetahuan, sikap, dan perilaku individu, keluarga maupun masyarakat dalam memelihara perilaku hidup sehat ataupun peran aktif sebagai upaya dalam penanganan derajat kesehatan yang optimal (Oktavianto et al., 2019). Dalam pengabdian ini peneliti berharap agar pengetahuan siswa tentang diare dan upaya pencegahannya dapat meningkat setelah diberikan pendidikan kesehatan, hal tersebut telah terbukti dari hasil pengabdian pada Tabel 2 dan Tabel 3. Pendidikan kesehatan dilakukan untuk membantu individu mengontrol kesehatannya secara mandiri dengan memengaruhi, memungkinkan, dan menguatkan keputusan atau tindakan sesuai dengan nilai dan tujuan yang mereka rencanakan (Timiyatun & Oktavianto, 2018). Beberapa faktor yang mempengaruhi pendidikan kesehatan diantaranya yaitu materi, lingkungan, instrument, dan kondisi individu subjek belajar. Dalam menunjang faktor-faktor tersebut peneliti menggunakan media dalam melakukan pendidikan kesehatan yaitu dengan menggunakan media audiovisual. Menurut Oktavianto et al., (2025); Salsabila et al., (2025), jenis media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik ketika digunakan dalam pembelajaran, karena sekaligus mencakup media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audio visual merupakan media perantara materi, yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.

Hasil pengabdian ini menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga. Pengetahuan siswa sebelum dilakukan kegiatan pendidikan kesehatan mayoritas dalam kategori kurang yakni sejumlah 18 siswa (60%). Pengetahuan siswa sesudah dilakukan kegiatan pendidikan kesehatan mayoritas dalam kategori baik yakni sejumlah 24 siswa (80%). Fadhillah et al., (2020), mengatakan hal ini dimungkinkan ketepatan metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik responden dalam penelitian. Selain itu materi-materi yang berkaitan dengan pencegahan diare dikemas dalam bentuk gambar dan tulisan yang menarik pada suatu permainan, sehingga lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh responden. Oktavianto (2017), mengatakan terdapat pengaruh dengan pelatihan bermain untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap. Permainan yang dilakukan berupa *role play* menjadi proses pendidikan kesehatan lebih menarik dan tidak membosankan para peserta.

Pemberian pendidikan kesehatan dengan metode permainan ular tangga membuat siswa tertarik untuk memperhatikan informasi yang diberikan kepada mereka sehingga pengetahuan mengalami peningkatan. Media yang basiknya tentang *games* akan lebih diterima oleh anak sekolah dasar, karena bermain sambil belajar akan mudah diserap oleh anak. Media *games* yang biasanya dimainkan oleh anak sekolah dasar yaitu monopoli, *puzzle*, *scrabble*, kartu bergambar dan ular tangga (Setiawan et al., 2020).

Adapun metode permainan yang digunakan dalam penelitian ini dapat menjadi salah satu metode *audio visual* alternatif yang efektif karena cenderung menimbulkan minat yang tinggi pada anak-anak.

Permainan ular tangga mengaktifkan aspek emosi dan aspek kognitif dalam proses belajar. Permainan ular tangga ini juga menimbulkan rasa bahagia dan emosi positif yang muncul melalui motivasi saat subjek berharap menang, kepuasan saat berhasil menjawab pertanyaan dan menaiki tangga, kegagalan yang menyenangkan, komunikasi dan hubungan sosial yang erat di antara sesama pemain (Oktavianto et al., 2024; Samiksha, 2021).

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati yang berjudul: “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan *Personal Hygiene* sebagai Upaya Pencegahan Diare pada Anak Usia Sekolah Dasar di Kecamatan Paron Ngawi”. Didapatkan hasil terdapat peningkatan pengetahuan, sikap, dan tindakan *personal hygiene* sebagai upaya pencegahan diare pada anak usia sekolah dasar di Kecamatan Paron Ngawi setelah diberikan penyuluhan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga. Kurniawati, (2019), mengatakan responden yang mengalami peningkatan nilai pengetahuan dimungkinkan karena timbulnya pengalaman responden setelah membaca dan mengerjakan soal pada saat *pretes*, sehingga pada saat *posttest* beberapa responden benar-benar mencermati pertanyaan, sehingga nilai tingkat pengetahuannya meningkat.

Haiya & Ardian, (2023), mengatakan hal ini terjadi karena media ular tangga memiliki kelebihan, anak dapat langsung ikut dalam permainan, sehingga materi atau isi yang ada dalam pendidikan kesehatan dapat lebih mudah ditangkap atau dimengerti, selain itu permainan ular tangga dapat memberikan simulasi komunitas dimana anak atau siswa dapat saling bekerja sama atau dapat sebagai media sarana sosialisasi antar anak sekolah atau teman sebaya (Ariessanti et al., 2020). Peran teman sebaya menjadi kontribusi penting dalam mengubah perilaku anak mengingat anak sekolah banyak berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga media ular tangga ini tepat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak (Kusumawardani & Saputri, 2020). Faktor lain pengetahuan pada anak usia sekolah mampu menunjukkan peningkatan, karena desain permainan ular tangga yang membuat anak perhatian sehingga anak tertarik untuk ikut bermain, mengingat sifat anak usia 8-12 tahun merupakan masa dengan sifat yang mulai mengerti suatu permainan yang penuh warna, oleh nalar dan logika yang bersifat objektif, sehingga media ini dapat efektif digunakan untuk meningkatkan pengetahuan (Malik et al., 2021).

Menurut asumsi peneliti, terhadap proses penyampaian pendidikan kesehatan dengan metode permainan ular tangga tentang diare sangat membuat anak lebih tertarik dan antusias, hal ini ditandai dengan berbagai macam pertanyaan-pertanyaan dari responden mengenai aturan bermain ular tangga, materi-materi yang belum ditangkap saat bermain dan menjawab pertanyaan-pertanyaan saat sesi diskusi berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa responden dapat menerima materi dengan baik sehingga responden dapat mengenali penyakit diare dengan baik serta dapat menyikapi pertanyaan-pertanyaan yang ada di kuesioner pengetahuan tentang diare.

Pada saat subjek menjawab pertanyaan dengan benar, subjek memperlihatkan perasaan senang sekalipun jawabannya salah, subjek tetap tertawa kemudian mendengarkan jawaban yang benar yang dibacakan oleh pemain lain. Keceriaan yang terjadi selama permainan diyakini membuat subjek lebih sehat secara fisik dan psikis. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ulfa et al., (2018), perawatan atraumatik menjadi pendekatan yang efektif dalam pemberian asuhan keperawatan. Perawatan atraumatik

akan meningkatkan aspek-aspek psikologis seperti *self esteem*, kemampuan coping, kreativitas dan tentu saja stres juga berkurang sehingga rasa senanglah yang akan timbul. Perasaan senang diyakini akan membantu proses menerima informasi. Sebaliknya, Wickens (2021), menyampaikan bahwa emosi negatif seperti cemas, sedih dan depresi akan membuat proses pengolahan informasi menjadi terganggu. Lebih lanjut dikatakan bahwa emosi negatif membuat individu lebih menangkap situasinya dari pada materi yang harus diperhatikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil pengabdian masyarakat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dengan melakukan pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah tentang bahaya diare. Anak usia sekolah setelah mengetahui cara pencegahan diare, diharapkan untuk melakukan upaya pencegahan diare. Saran kami tujuan bagi orangtua dan juga guru di sekolah diharapkan lebih memperhatikan anak dalam upaya pencegahan diare.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariessanti, H. D., Trisetyo, A., Suparta, W., & Abudurahman, E. (2020). Concept of gamification in adaptation of snake ladder online representation education covid-19. *2020 International Conference on Information Technology Systems and Innovation (ICITSI)*, 435–442.
- Dinas Kesehatan D.I.Yogyakarta. (2023). *Data Kejadian Diare di DIY*.
- Fadhilah, R., Marsofely, R. L., Andeka, W., Linda, L., & Ismiati, I. (2020). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Permainan Ular Tangga terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Diare pada Anak Sekolah Dasar di SD Negeri 79 Kota Bengkulu*. Poltekkes Kemenkes Bengkulu.
- Kemenkes RI. (2019). *Laporan Nasional Riskesdas Tahun 2018*.
- Kurniawati, L. (2019). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Ular Tangga Dan Bernyanyi Terhadap Perilaku Personal Hygiene Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Kecamatan Paron, Ngawi*. Universitas Airlangga.
- Kusumawardani, L. H., & Saputri, A. A. (2020). Gambaran pengetahuan, sikap dan keterampilan perilaku hidup bersih sehat (phbs) pada anak usia sekolah. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 10(02), 82–89.
- Malik, A. A., Padilah, N. S., Nurparida, E., Rosmawati, A., Desiyanti, S. S., & Triyana, G. (n.d.). *Snakes and Ladders Game as a Media for PHBS Counseling at SDN 3 Muktisari*. *Kolaborasi J Pengabdian Masyarakat [Internet]*. 2021; 1 (2): 112–20.
- Mulyono, S. (2020). Peran Perawat Sekolah dalam Memberikan Edukasi Kesehatan Terkait Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Anak Usia Sekolah: Tinjauan Literatur. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*.
- Notoatmodjo, S. (2018). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nu'im Haiya, N., & Ardian, I. (2023). Efektivitas Media Audio Visual dan Ular Tangga Cuci Tangan Terhadap Pengetahuan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Kesehatan Komunitas (Journal of Community Health)*, 9(2), 231–239.
- Oktavianto, E. (2017). Pelatihan Bermain pada Pengasuh dapat Meningkatkan Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Pengasuhan. *Health Sciences and Pharmacy Journal*, 1(1), 20–29.
- Oktavianto, E., Lesmana, T. W. I., Timiyatun, E., & Badi'ah, A. (2019). Pelatihan Bermain Pada Pengasuh Meningkatkan Parenting Self-Efficacy. *Jurnal Keperawatan Respati Yogyakarta*, 6(1), 523–528.
- Oktavianto, E., Nurhalisah, N., & Timiyatun, E. (2025). The Effect of Health Education Using Animated Videos on Attitudes Regarding the Importance of Breakfast Among 4th and 5th Grade Elementary School Students. *ProNers*, 10(1), 17–25. <https://doi.org/10.26418/jpn.v10i1.94696>
- Oktavianto, E., Saifudin, I. M. M. Y., Suryati, S., Supriyadi, S., & Setyaningrum, N. (2023). Eating

behaviors related to nutritional status among adolescents: a cross-sectional study. *International Journal of Public Health*, 12(2), 647–653.

- Oktavianto, E., Timiyatun, E., Setyawan, A., & Musdalifah, I. F. (2024). Pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah menggunakan media audio-visual tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata di MI Al-Khairiyah Wonolelo: Health education for school-aged children uses audio-visual media about the dangers of gadgets for eye health. *Cendekia Mengabdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 47–52.
- Romlah, S. N., Puspita, R. R., & Ratnasari, D. (2020). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Media Video terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak dalam Pencegahan Penyakit Diare di MI Nurul Hidayah Tamansari Rumpin Bogor. *Jurnal Kesehatan Pertiwi*, 2(1), 118–124.
- Salsabila, A. A., Oktavianto, E., & Timiyatun, E. (2025). Pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan video animasi terhadap pengetahuan sarapan pada anak usia sekolah dasar: The influence of health education using animated videos on knowledge of breakfast in elementary school children. *Cendekia Sehat: Jurnal Penelitian Keperawatan*, 29–35.
- Setiawan, A., Putra, A., & Suryani, N. (2020). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*.
- Timiyatun, E., & Oktavianto, E. (2018). Dukungan Suami dalam Pemberian ASI Berhubungan Erat dengan Motivasi Menyusui Eksklusif pada Ibu. *Health Sciences and Pharmacy Journal*, 2(2), 75–81.
- Ulfa, F. M., Oktavianto, E., & Zuleha, R. (2018). Hubungan penerapan atraumatic care oleh perawat dengan stres orangtua selama hospitalisasi bayi. *Health Sciences and Pharmacy Journal*, 2(3), 82–88.
- Wickens, C. (2021). Attention: Theory, principles, models and applications. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 37(5), 403–417.