



## Efektifitas permainan ular tangga sebagai media pendidikan kesehatan tentang diare pada anak

*The effectiveness of the snakes and ladders game as an health educational medium about diarrhea in children*

Eka Oktavianto<sup>1</sup>, Nurnaningsih<sup>2</sup>, Endar Timiyatun<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>STIKes Surya Global Yogyakarta

### Article Information

Received: 28 Oktober 2024

Revised : 10 November 2024

Accepted: 15 November 2024

Available online: 30 November 2024

**Keywords:** *diarrhea; health education; knowledge; snakes and leadders games; school-age.*

**Kata kunci:** *anak usia sekolah; diare; pendidikan kesehatan; permainan ular tangga; pengetahuan.*

### Correspondence

Name: Eka Oktavianto

Phone: 085851912785

E-mail:

[ekaoktavianto12@gmail.com](mailto:ekaoktavianto12@gmail.com)

### ABSTRACT

**Background:** *Diarrhea is a disease that is often found in school-aged children because during this period, the child's body's immunity has not yet developed completely. Diarrhea can have an impact on dehydration and nutritional disorders, pain, and death. Therefore, it is necessary to take action to increase knowledge about diarrhea in children by providing health education using the snakes and leadders game method about diarrhea.*

**Objective:** *This study aims to determine the effect of health education using the snakes and leadders game method on the level of knowledge about diarrhea in children aged elementary school.*

**Method:** *This type of research is a pre-experimental, one-group pretest and posttest design. The sampling technique used proportional random sampling by taking samples from students in grades IV and V of Wonolelo Yogyakarta State Elementary School with a total of 30 people. The intervention carried out was health education about diarrhea using the snakes and ladders game for 60 minutes. The instrument used is a questionnaire using paired t-test analysis.*

**Results:** *The average score of knowledge about diarrhea before being given health education was 50,67, while after being given health education it was 81,60. There was an increase in the average score for the level of knowledge about diarrhea by 30,94 points. The results of the t-test paired with the dependent t-test obtained a p value of 0.000 (p value < 0.05).*

**Conclusion:** *Health education using the snake and leader diarrhea game method is effective in increasing knowledge about diarrhea in children.*

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** *Diare merupakan salah satu penyakit yang sering terjadi pada anak usia sekolah karena pada masa pertumbuhan dan perkembangan, sistem imun anak belum berkembang secara sempurna. Diare dapat menyebabkan berbagai dampak negatif, seperti dehidrasi, gangguan status gizi, nyeri, bahkan kematian. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar mengenai diare melalui pemberian pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga tentang diare pada anak.*

**Tujuan:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan tentang diare pada anak usia sekolah dasar.*

**Metode:** *Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan rancangan one-group pretest-posttest. Teknik pengambilan sampel menggunakan proportional random sampling pada siswa kelas IV dan V SD Negeri Wonolelo Yogyakarta dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden. Intervensi yang diberikan berupa pendidikan kesehatan tentang diare menggunakan media permainan ular tangga selama 60 menit. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner, sedangkan analisis data menggunakan paired t-test (dependent t-test).*

**Hasil:** *Rata-rata skor pengetahuan tentang diare sebelum diberikan pendidikan kesehatan adalah 50,67, sedangkan setelah diberikan pendidikan kesehatan meningkat menjadi 81,60. Terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan tentang diare sebesar 30,94 poin. Hasil analisis menggunakan paired t-test menunjukkan nilai p = 0,000 (p < 0,05).*

**Kesimpulan:** *Pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga tentang diare efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar mengenai diare.*

## **PENDAHULUAN**

Diare masih menjadi salah satu masalah kesehatan masyarakat yang signifikan di dunia, terutama pada anak-anak. Menurut World Health Organization (WHO) dan United Nations Children's Fund (UNICEF), terdapat sekitar 2 miliar kasus diare setiap tahun di seluruh dunia. Di Indonesia, diare masih menjadi masalah kesehatan yang memerlukan perhatian serius. Data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menunjukkan bahwa pada tahun 2017 terdapat 21 kejadian luar biasa (KLB) diare yang tersebar di 12 provinsi dengan jumlah 1.725 kasus dan 34 kematian (Kemenkes RI, 2019). Selain itu, prevalensi diare di Indonesia menunjukkan tren peningkatan, yaitu dari 17,85% pada tahun 2016 menjadi 17,91% pada tahun 2017 dan meningkat kembali menjadi 18,85% pada tahun 2018 (Kemenkes RI, 2019).

Di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), jumlah kasus diare juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Data Dinas Kesehatan DIY menunjukkan bahwa jumlah kasus diare meningkat dari 14.771 kasus pada tahun 2021 menjadi 19.884 kasus pada tahun 2022. Peningkatan kasus terjadi hampir di seluruh kabupaten/kota di DIY, termasuk Kabupaten Bantul yang mengalami kenaikan dari 4.400 kasus pada tahun 2021 menjadi 5.751 kasus pada tahun 2022 (Dinas Kesehatan D.I.Yogyakarta, 2023). Data Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa wilayah kerja Puskesmas Pleret menempati peringkat ketiga tertinggi dari 27 puskesmas dalam jumlah kasus diare pada anak usia 5–12 tahun, yaitu sebanyak 74 kasus (Dinas Kesehatan Bantul, 2022).

Diare pada anak dapat menimbulkan berbagai komplikasi serius, seperti dehidrasi, hipovolemia, gangguan nutrisi, kejang, hingga kematian apabila tidak ditangani secara tepat. Anak usia sekolah merupakan kelompok yang rentan mengalami diare karena masih rendahnya penerapan perilaku hidup bersih dan sehat, seperti kebiasaan mencuci tangan sebelum makan, menjaga kebersihan makanan, serta memilih jajanan yang sehat (Oktavianto & Timiyatun, 2020; Romlah et al., 2020).

Kurangnya kebersihan pribadi, seperti tidak mencuci tangan sebelum makan, pembersihan feses yang tidak tepat, kebiasaan ngemil yang sembarangan, sanitasi yang buruk, dan faktor lingkungan yang terkontaminasi bakteri penyebab diare, dapat menyebabkan diare pada anak. Salah satu alasan perilaku ini adalah kurangnya pengetahuan anak tentang pencegahan diare (Oktavianto & Timiyatun, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya pengetahuan anak mengenai pencegahan diare berkontribusi terhadap munculnya perilaku yang meningkatkan risiko terjadinya diare, seperti jajan sembarangan, kurang menjaga kebersihan diri, dan tidak mencuci tangan dengan benar (Utami & Luthfiana, 2018).

Peningkatan pengetahuan merupakan salah satu strategi penting dalam upaya pencegahan diare pada anak usia sekolah. Pendidikan kesehatan yang disampaikan melalui media yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan anak terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan anak dalam proses pembelajaran kesehatan. Salah satu media edukatif yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini memungkinkan anak belajar secara aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga pesan kesehatan lebih mudah dipahami dan diingat.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan pada anak, penelitian yang secara khusus mengevaluasi efektivitas permainan ular tangga sebagai media pendidikan kesehatan tentang diare pada anak usia sekolah dasar masih terbatas, khususnya di wilayah

Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu, belum banyak penelitian yang menguji penggunaan permainan ular tangga dalam konteks pencegahan diare pada sekolah yang berada di wilayah dengan angka kejadian diare yang relatif tinggi. Kesenjangan penelitian ini menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut mengenai efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang diare.

Studi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Wonolelo Yogyakarta menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa mengenai diare masih rendah, dengan rata-rata skor pengetahuan sebesar 40. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa meskipun siswa telah dibiasakan mencuci tangan sebelum memasuki kelas, praktik enam langkah dan lima waktu penting mencuci tangan belum dilaksanakan secara optimal. Selain itu, masih ditemukan siswa yang sering mengonsumsi jajanan di sekolah dan beberapa siswa pernah tidak mengikuti kegiatan belajar karena mengalami diare. Guru menyatakan bahwa pendidikan kesehatan mengenai diare belum pernah diberikan sebelumnya dan sangat dibutuhkan oleh siswa. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan upaya edukasi yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah untuk meningkatkan pengetahuan tentang diare. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan ular tangga sebagai media pendidikan kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah dasar mengenai diare.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan bagian dari rangkaian penelitian yang bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media pendidikan kesehatan terkait pencegahan diare pada anak usia sekolah. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental dengan rancangan *one-group pretest-posttest design*. Pengukuran tingkat pengetahuan dilakukan sebelum pemberian intervensi (*pretest*) dan setelah pemberian intervensi (*posttest*) untuk mengetahui perubahan pengetahuan responden setelah mengikuti pendidikan kesehatan. Responden dalam penelitian ini berjumlah 30 anak usia sekolah yang berasal dari SD Negeri 1 Wonolelo, Pleret, Bantul. Intervensi yang diberikan berupa pendidikan kesehatan tentang diare menggunakan media permainan ular tangga selama 60 menit. Materi pendidikan kesehatan mencakup pengertian diare, penyebab, tanda dan gejala, dampak, pencegahan, serta penatalaksanaan diare. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan *paired t-test (dependent t-test)* untuk mengetahui perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi. Penelitian ini telah memperoleh persetujuan etik dari Komite Etik Penelitian Kesehatan STIKes Surya Global dengan nomor surat 5.12/KEPK/SSG/XII/202

## **HASIL**

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 April 2024 di SD Negeri Wonolelo, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sebanyak 30 siswa kelas IV dan V yang memenuhi kriteria inklusi diikutsertakan sebagai responden penelitian. Karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, tingkat kelas, serta riwayat penerimaan pendidikan kesehatan terkait diare. Distribusi karakteristik responden disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Karakteristik responden anak usia sekolah (n = 30 anak)**

| Karakteristik responden                               | n  | %    |
|-------------------------------------------------------|----|------|
| <b>Umur</b>                                           |    |      |
| 9 tahun                                               | 1  | 3,3  |
| 10 tahun                                              | 12 | 40   |
| 11 tahun                                              | 17 | 56,7 |
| <b>Jenis kelamin</b>                                  |    |      |
| Perempuan                                             | 12 | 40   |
| Laki-laki                                             | 18 | 60   |
| <b>Kelas</b>                                          |    |      |
| Kelas IV                                              | 15 | 50   |
| Kelas V                                               | 15 | 50   |
| <b>Mendapatkan pendidikan kesehatan tentang diare</b> |    |      |
| Pernah                                                | 30 | 100  |
| Tidak pernah                                          | 0  | 0    |
| Jumlah                                                | 30 | 100  |

Berdasarkan Tabel 1, mayoritas responden berusia 11 tahun sebanyak 17 siswa (56,7%) dan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 18 siswa (60%). Berdasarkan tingkat pendidikan, proporsi responden dari kelas IV dan kelas V relatif seimbang, dengan masing-masing sebanyak 15 siswa (50%). Selain itu, seluruh responden (100%) dilaporkan belum pernah memperoleh pendidikan kesehatan mengenai penyakit diare sebelum penelitian dilaksanakan.

Sebelum dilakukan analisis statistik, data terlebih dahulu diuji normalitasnya untuk menentukan kesesuaian penggunaan uji parametrik. Uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro–Wilk karena jumlah sampel penelitian relatif kecil. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*p value*) lebih besar dari 0,05, sehingga asumsi normalitas terpenuhi dan analisis parametrik dapat dilakukan.

**Tabel 2. Hasil uji normalitas data (n = 30 anak)**

| Skor pengetahuan                                                      | Jumlah responden | Nilai p | Simpulan                  |
|-----------------------------------------------------------------------|------------------|---------|---------------------------|
| Skor pengetahuan tentang diare sebelum intervensi ( <i>pretest</i> )  | 30               | 0,656   | Data terdistribusi normal |
| Skor pengetahuan tentang diare sesudah intervensi ( <i>posttest</i> ) | 30               | 0,115   | Data terdistribusi normal |

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode *Shapiro–Wilk* yang disajikan pada Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (*p value*) sebesar 0,656 pada data *pretest* dan 0,115 pada data *posttest*. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis statistik parametrik dapat dilanjutkan.

Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk menilai kesamaan varians antar data penelitian. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil uji homogenitas data (n = 30 anak)**

| Variabel                       | Nilai f | Nilai p | Simpulan     |
|--------------------------------|---------|---------|--------------|
| Skor pengetahuan tentang diare | 2,246   | 0,139   | Data homogen |

Hasil uji homogenitas yang disajikan pada Tabel 3 menunjukkan nilai signifikansi (p value) sebesar 0,139 berdasarkan *Levene's Test*. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa varians data bersifat homogen. Oleh karena itu, asumsi homogenitas dalam analisis statistik telah terpenuhi.

Analisis uji hipotesis dilakukan untuk menguji pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media permainan ular tangga terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah dasar tentang diare. Hasil analisis perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil uji *paired sample t test* pengeahuan anak sebelum dan sesudah pendidikan kesehatan dengan menggunakan media ular tangga (n= 30 anak)**

| Variabel                       |                 | Mean  | Min-Maks | $\Delta$ Mean | 95 CI           | Nilai p |
|--------------------------------|-----------------|-------|----------|---------------|-----------------|---------|
| Pengetahuan anak tentang diare | <i>Pretest</i>  | 50,67 | 28-80    | 30,94         | 45.9380-55.3953 | 0,000   |
|                                | <i>Posttest</i> | 81,60 | 60-100   |               |                 |         |

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa nilai rata-rata pengetahuan ibu tentang diare sesudah diberikan edukasi penanganan awal diare sebesar 83,50, lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum diberikan edukasi penanganan yakni sebesar 59,66. Terdapat perubahan rata-rata sebesar 23,84. Hasil uji Wilcoxon didapatkan hasil nilai  $p = 0,000$  (nilai  $p < 0,05$ ). Dengan nilai  $Z = -4,634$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan yang artinya ada perubahan bermakna pada pengetahuan ibu tentang diare pada balita sebelum dan sesudah diberikan edukasi penanganan awal diare.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor pengetahuan responden tentang diare sebesar 30,94 poin setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga diare. Rata-rata skor pengetahuan sebelum intervensi sebesar 50,66 meningkat menjadi 81,60 setelah intervensi diberikan. Hasil uji perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *paired sample t-test (dependent t-test)* menunjukkan nilai signifikansi dua arah (*p value*) sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan

Adanya peningkatan skor pengetahuan yang signifikan setelah intervensi menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga kesehatan efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak mengenai diare. Pemberian pendidikan kesehatan melalui metode permainan ular tangga mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap informasi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran berbasis permainan umumnya lebih mudah diterima oleh anak usia sekolah dasar karena menggabungkan unsur bermain dan belajar secara bersamaan. Beberapa media permainan yang sering digunakan pada anak usia sekolah dasar antara lain monopoli, *puzzle*, *scrabble*, kartu bergambar, dan permainan ular tangga (Suryani, 2018).

Metode permainan yang digunakan dalam penelitian ini mampu membangkitkan ketertarikan dan rasa ingin tahu anak selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan permainan sebagai alternatif media edukasi yang efektif dibandingkan metode penyampaian informasi yang bersifat pasif. Kata “bermain” sering kali diasosiasikan dengan pengalaman yang menyenangkan sehingga mampu membangun emosi positif selama proses belajar. Permainan ular tangga tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga aspek emosional melalui motivasi untuk mencapai tujuan, kepuasan ketika menjawab pertanyaan dengan benar, serta interaksi sosial yang terjalin antarpemain. Faktor-faktor tersebut berkontribusi terhadap terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Daruvala et al., 2022).

Selama permainan berlangsung, siswa menunjukkan ekspresi kegembiraan ketika mampu menjawab pertanyaan dengan benar maupun ketika berhasil mencapai posisi yang lebih tinggi dalam permainan. Perasaan senang yang muncul selama proses pembelajaran diyakini dapat meningkatkan kesiapan individu dalam menerima dan mengolah informasi. Hafen, et al (2021), menjelaskan bahwa aktivitas yang menimbulkan perasaan bahagia dapat memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis seseorang, termasuk meningkatkan kreativitas, kemampuan coping, rasa percaya diri, serta menurunkan tingkat stres. Kondisi psikologis yang positif tersebut berperan penting dalam mendukung proses penerimaan dan penyimpanan informasi. Sebaliknya Johnson, A., & Proctor (2014), menegaskan bahwa emosi negatif seperti kecemasan, kesedihan, dan depresi dapat mengganggu proses pengolahan informasi sehingga menghambat efektivitas pembelajaran.

Permainan dapat dipandang sebagai aktivitas yang berorientasi pada tujuan dengan berbagai tantangan dan hambatan yang harus diselesaikan oleh pemain. Proses pencapaian tujuan tersebut merupakan bagian penting dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik (Oktavianto et al., 2019). Oleh karena itu, efektivitas media permainan dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Perasaan positif yang muncul selama permainan akan meningkatkan motivasi belajar dan mempermudah proses mengingat informasi. Informasi yang memberikan kesan menyenangkan cenderung lebih lama tersimpan dalam memori dibandingkan informasi yang diperoleh melalui pengalaman yang kurang menarik (Oktavianto et al., 2020). Media pendidikan kesehatan yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi, minat yang pada akhirnya akan mempermudah penerimaan informasi (Oktavianto et al., 2018). Motivasi menjadi suatu hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan juga perubahan serta retensi perilaku yang positif nantinya (Timiyatun & Oktavianto, 2018). Selain itu, proses penyerapan informasi dalam permainan ini terjadi melalui berbagai saluran pembelajaran. Siswa tidak hanya membaca informasi kesehatan yang terdapat pada media permainan, tetapi juga mendengarkan pertanyaan dan jawaban yang dibacakan oleh teman sebaya selama permainan berlangsung. Kombinasi berbagai bentuk stimulasi tersebut membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Oktavianto et al., 2019). Pengulangan materi yang terjadi selama permainan juga berkontribusi terhadap penguatan memori. Semakin sering informasi diulang, semakin mudah informasi tersebut dipanggil kembali ketika dibutuhkan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Matlin (2020), yang

menyatakan bahwa strategi pengulangan (rehearsal) merupakan salah satu cara efektif untuk meningkatkan daya ingat pada anak.

Menurut peneliti, pemilihan media dalam pendidikan kesehatan memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan penyampaian informasi. Hasil observasi selama pelaksanaan intervensi menunjukkan bahwa responden tampak antusias mengikuti permainan, aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta termotivasi untuk mencapai garis akhir permainan. Selain meningkatkan pengetahuan tentang diare, permainan ular tangga juga berpotensi memberikan manfaat perkembangan lainnya bagi anak, seperti mengenalkan konsep menang dan kalah, melatih kemampuan bekerja sama, mengajarkan kesabaran dalam menunggu giliran, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta menstimulasi perkembangan aspek kognitif, bahasa, dan sosial.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pendidikan kesehatan menggunakan metode permainan ular tangga diare terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak usia sekolah mengenai diare. Oleh karena itu, media permainan ular tangga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu strategi edukasi kesehatan yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman anak tentang pencegahan dan penanganan diare. Tenaga kesehatan, khususnya perawat komunitas dan petugas promosi kesehatan, permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dalam program promosi kesehatan di sekolah maupun masyarakat. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, seperti quasi-experimental dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan kelompok kontrol. Selain itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi efektivitas media permainan ular tangga terhadap perubahan perilaku pencegahan diare serta retensi pengetahuan dalam jangka panjang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Daruvala, R., Narasimha, V., Sharad, S., Bhatnagar, M., Kumar, P., & Bhat, S. (2022). The setting up and running of a children's activity group and learning centre for children with haematological and oncology conditions. *Cancer Reports*, 5(6), e1511.
- Dinas Kesehatan Bantul. (2022). *Data Kejadian Diare pada Anak di Kabupaten Bantul Yogyakarta*.
- Dinas Kesehatan D.I.Yogyakarta. (2023). *Data Kejadian Diare di DIY*.
- Hafen, B.Q., Karren, K.J., Frandsen, K.J., & Smith, N. L. (2021). *Mind/Body health: The effects of attitudes, emotions, and relationships*. Allyn & Bacon.
- Johnson, A., & Proctor, R. W. (2014). *Attention: Theory and practice*. Sage publications, Inc.
- Kemenkes RI. (2019). *Laporan Nasional Riskesdes Tahun 2018*.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2019). *Laporan Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018*.
- Matlin, M. . (2020). *Cognition*. Harcourt Brace College Publishers.
- Oktavianto, E., Timiyatun, E. (2020). Pengaruh Metode Permainan Edukatif Pendekar Pencegah Diare (PAPEDA) terhadap Pengetahuan Pencegahan Diare pada Anak Usia Sekolah. *Prima Wiyata Health*, 1(2), 43–49.
- Oktavianto, E., Hartiningsih, S. N., Dewastuti, N. W., & Timiyatun, E. (2018). Pelatihan bermain pada pengasuh meningkatkan kualitas interaksi antara pengasuh dan anak prasekolah. *Riset Informasi Kesehatan*, 7(1), 90–98.
- 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.
- 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.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- 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.

Utami, N., & Luthfiana, N. (2018). *Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kejadian Diare pada Anak. Majority*, 5, 101–106.