

## Efektivitas Edukasi Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Tindakan Memakai Masker dan Mencuci Tangan pada Anak selama Pandemi Covid-19

Apriliansa Afghani<sup>1</sup>, Ennimay<sup>2</sup>, Eka Wisanti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Hang Tuah Pekanbaru

### ABSTRACT

Education to prevent the spread of Corona Virus Deases 19 in children is urgently needed. Efforts to increase children's knowledge and action in preventing COVID-19 can use media that are interesting and fun like snake and leader game.

This study aimed to determine the effectiveness of education using snake and ladder media on the knowledge and action of wearing masks and washing hands in children during the COVID-19 pandemic.

The research design was pre-experimental with the type of One-group pretest-posttest design. Total 38 children recruited by simple random sampling technique partisipated. The research instrument used a questionnaire sheet. Data analysis included univariate and bivariate analysis with paired t test

Results showed that there were differences in the average knowledge and action of respondents before the study was carried out, which increased after education using snakes and ladders media was p value 0.001.

It concluded that education using media snake ladder game improved respondent knowledge and behavior. The study finding suggested that every person who want to educate children can use the snake and ladder game as a medium to improve their knowledge and behavior.

### KEYWORDS

Action, knowledge, snake and ladder game, wearing mask, washing hand.

## PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO) China Country Office pada tanggal 31 Desember 2019 melaporkan terdapat kasus pneumonia yang tidak diketahui penyebabnya terjadi di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Hingga pada tanggal 7 Januari 2020 Cina mengidentifikasi kasus tersebut sebagai jenis baru dari coronavirus (Kemenkes RI, 2020). Tanggal 30 Januari 2020 WHO menetapkan kasus Corona Virus Deases-19 ini sebagai pandemi *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC). Penambahan jumlah kasus COVID-19 berlangsung cukup cepat dan sudah terjadi penyebaran antar negara. Sampai dengan 3 Maret 2020, secara global dilaporkan sudah lebih dari 100.000 kasus COVID-19 dan angka kematian juga terhitung ribuan. Jumlah ini terus meningkat setiap harinya (Daud, Syam, Arsin &

Hanafiah, 2020)

*Coronavirus Disease-19* (COVID-19) atau dikenal dengan virus korona merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) (Kemenkes RI, 2020b). SARS-CoV-2 diketahui sebagai *coronavirus* jenis baru pada manusia yang sebelumnya tidak pernah teridentifikasi. *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *severe acute respiratory syndrome* (SARS) adalah dua jenis *coronavirus* yang dapat menimbulkan gejala berat. Beberapa tanda dan gejala infeksi yang umum pada kasus COVID-19 seperti gangguan pernafasan akut diantaranya demam, batuk dan sesak nafas. Rata-rata masa inkubasi virus ini 5-6 hari dan masa inkubasi terpanjang mencapai 14 hari. Pneumonia, sindrom pernafasan akut, gagal ginjal, dan bahkan kematian

bisa terjadi pada kasus COVID-19 yang berat (Kemenkes RI, 2020).

Penyebaran COVID-19 yang sudah menjangkau hampir semua daerah di Indonesia dengan kasus terkonfirmasi dan kasus kematian yang semakin meningkat, pemerintah Indonesia menetapkan Keputusan Presiden Nomor 11 Tahun 2020 tentang penetapan Kedaruratan Kesehatan Masyarakat *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Berdasarkan keputusan tersebut di Indonesia wajib dilakukan penanggulangan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan itu. Indonesia juga mengeluarkan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Non alam *Corona Virus Disease 19* (COVID-19) menjadi Bencana Nasional (Kemenkes RI, 2020). Berbagai daerah di Indonesia diindikasikan sebagai daerah dengan resiko tinggi termasuk Provinsi Riau yang menempati posisi ke sembilan jumlah COVID-19 terbanyak. Empat dari 12 kabupaten kota di Riau dinyatakan dalam zona merah (resiko tinggi) diantaranya Pekanbaru, Rokan Hulu, Siak dan Bengkalis. Di Rokan Hulu hampir seluruh kecamatan menempati zona merah (Resiko tinggi) termasuk Kepenuhan Hulu (SATGAS COVID, 2021).

Penularan COVID-19 terbukti dari manusia ke manusia (Li, Guan, Mu, 2020). COVID-19 ditularkan melalui kontak langsung melalui percikan dari saluran nafas orang yang terinfeksi (percikan dari batuk atau bersin). Penyebaran juga bisa lewat permukaan yang terkontaminasi virus yang setelah bersentuhan, individu menyentuh wajahnya misal menyentuh mata, hidung dan mulut. Virus COVID-19 ini bisa bertahan dipermukaan benda dalam beberapa jam tetapi bisa

dibersihkan dengan disinfektan. Cara pencegahan penyebaran COVID-19 di masyarakat diantaranya dengan menjaga jarak, menggunakan masker, menghindari kerumunan, mencuci tangan, batuk dengan benar dan mematuhi protokol kesehatan ditempat tinggal (WHO, 2020)

Mencuci tangan menggunakan sabun tetap menjadi salah satu pertahanan untuk menghindari dan mencegah penyebaran virus COVID-19, bahkan sudah lebih dari 10 bulan sejak dinyatakan pandemi. Mencuci tangan juga di ikuti dengan langkah-langkah kesehatan dimasyarakat yang lainnya seperti menjaga jarak, menghindari tempat-tempat keramaian, mempraktikkan etika batuk yang benar dan menggunakan masker yang telah direkomendasikan. Mencuci tangan sangat penting terutama dengan adanya penularan yang langsung dan tidak langsung, penularan secara langsung seperti sekresi mulut dan hidung sedangkan secara tidak langsung melalui benda-benda yang terkontaminasi dengan virus tersebut (WHO, 2020). Pencegahan penyebaran COVID-19 seperti memakai masker merupakan tindakan yang komprehensif untuk menekan penularan dan menyelamatkan nyawa. Pencegahan penyebaran COVID-19 harus dilakukan oleh semua rentang usia terutama anak (WHO, 2020).

Anak-anak tampak rentan terhadap COVID-19 dilihat dari segi segala rentang usia. Meskipun gejala pada anak-anak tidak separah orang dewasa anak tetap rentan terhadap infeksi karena anak bisa menjadi pembawa (carier). Anak-anak kerap tidak menunjukkan gejala tetapi anak bisa menularkan kepada orang lain (CDC, 2020). Menurut basis data WHO, 1-7% anak sudah terkonfirmasi COVID-19

diawal 2020 lalu, meskipun masih rendah dari angka pada orang dewasa, anak-anak tetap rentan dengan COVID-19 (WHO, 2020). Para peneliti dalam studi komprehensif terhadap anak-anak yang terkena COVID-19 memberikan data bahwa anak-anak memainkan peran yang lebih besar dalam penyebaran COVID-19 dimasyarakat, mereka bisa membawa virus dan menyebarkannya dirumah mereka dan 51% anak yang anak tersebut berasal dari keluarga sederhana berpenghasilan rendah (The Harvard Gazette, 2020).

Anak- anak merupakan kelompok berisiko tinggi untuk terjadinya penularan COVID-19 karena kegiatan bermain dan berkumpul bersama yang masih tetap dilakukan, sedangkan untuk informasi pencegahan COVID-19 itu sendiri masih pada tingkat rendah. Informasi berkaitan dengan Pengetahuan anak-anak sehingga harus ditingkatkan dengan beberapa cara diantaranya pendidikan kesehatan (Erlin, Putra, Hendra, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Suprpto (2020) menunjukkan bahwa disaat pandemi ini masih banyak anak yang belum berperilaku benar dan sehat dalam mencuci tangan yakni sebesar 74%, sekitar 26% saja yang teridentifikasi sesuai standar kesehatan. Pentingnya pembiasaan menjaga kebersihan dan kesehatan pada anak dengan rutin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir. Anak-anak dan remaja perlu mengerti informasi COVID-19 sesuai dengan usia mereka mulai dari gejala, komplikasi, cara penyebaran dan cara menghentikan penyebarannya (Unicef, 2020).

Pendidikan kesehatan adalah upaya yang telah merencanakan bertujuan memengaruhi orang lain, baik itu individu, kelompok ataupun masyarakat. Setelah mendapat pendidikan kesehatan diharapkan

terjadi perubahan perilaku. Banyak metode pendidikan kesehatan yang bisa digunakan seperti metode perorangan, dalam bentuk bimbingan atau penyuluhan dan wawancara, sedangkan untuk kelompok besar pendidikan kesehatan diberikan lewat ceramah, dan kelompok kecil, salah satu metode dalam kelompok ini adalah permainan simulasi, merupakan gabungan role play dengan diskusi kelompok contohnya permainan monopoli. Alat peraga sangat membantu dalam pendidikan kesehatan karena pesan-pesan bisa tersampaikan lebih jelas. Menggunakan alat peraga orang dapat mengerti fakta kesehatan yang rumit dan dapat merubah perilaku, alat peraga atau media yang mendukung pendidikan kesehatan disesuaikan dengan objek pendidikan kesehatan (Notoatmodjo, 2012). Anak usia sekolah adalah sasaran dari promosi kesehatan atau pendidikan kesehatan yang efektif (Nuranisah, Kurniasari, 2020).

Usia anak-anak lebih mudah dibimbing dan peka terhadap perubahan. Anak bisa diarahkan dan ditanamkan kebiasaan baik, termasuk salah satunya kebiasaan hidup sehat. Media sangat memengaruhi mereka sehingga media permainan merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu dalam proses pendidikan kesehatan, memudahkan tersampainya materi dan menarik bagi anak. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang menarik bagi anak, permainan ular tangga juga merupakan permainan edukatif yang mengasah kemampuan anak-anak, permainan ini juga interaktif. Penelitian yang dilakukan pada anak usia sekolah dengan menggunakan media ular tangga menunjukkan hasil terdapat pengaruh terhadap

pengetahuan dan pencegahan diare pada anak (Nuranisah, Kurniasari, 2020).

Perilaku anak-anak yang kurang dalam pencegahan COVID-19 menjadi perhatian semua pihak karena anak adalah kelompok rentan terkena COVID-19 dan kelompok anak juga diketahui sebagai karir (pembawa). Pengetahuan dan tindakan anak saat ini menunjukkan perlunya tindakan pendidikan kesehatan menggunakan media yang menarik agar memudahkan anak mendapat informasi dan memahami cara pencegahan penularan COVID-19.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain Pre Eksperimental dengan jenis One-group pretest-posttest design. Sampel penelitian ini berjumlah 38 orang dengan teknik pengambilan sampel acak. Instrumen penelitian menggunakan lembar kuesioner. Analisis data meliputi analisis univariat dan bivariat dengan uji dependen t-test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian disajikan dalam tabel-tabel berikut.

#### Karakteristik Responden

Tabel 1 menggambarkan karakteristik responden meliputi umur dan jenis kelamin. Umur terdiri dari 38 responden. Rata-rata umur responden dalam penelitian yaitu 9,39 tahun, rentang usia minimal berada pada usia 7 tahun dan maksimalnya 12 tahun, dengan standar deviasi 1,839. Mayoritas

responden dalam penelitian berjenis kelamin perempuan yaitu 24 responden (63,2 %) sedangkan laki-laki berjumlah 14 responden dengan *persentase* 36,8 %.

#### Skor Pengetahuan dan Tindakan Sebelum dan Sesudah diberikan Edukasi

Tabel 2 di atas menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan pada anak usia sekolah. Edukasi kesehatan dilakukan menggunakan media ular tangga. Perbedaan terlihat pada nilai *mean pretest*

Tabel 1 Karakteristik responden (N = 38)

Karakteristik	f	%
Umur		
Mean (SD)	9,39 (1,84)	
Jenis Kelamin		
Laki-laki	14	36,8
Perempuan	24	63,2

Tabel 2 Hasil uji Shapiro Wilk

Dataset	p	intepretasi
Pre-Test Pengetahuan	0,126	Normal
Post-Test Pengetahuan	0,068	Normal
Pre-Test Tindakan	0,106	Normal
Post-Test Tindakan	0,083	Normal

Tabel 2 Perbedaan Rerata skor pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah edukasi (N = 38)

Variable	Pre-test	Post-test	P*
Pengetahuan	6,84 (1,44)	10,61 (1,57)	0.001
Tindakan	6,92 (1,61)	10,61 (1,48)	0.001

Keterangan: \*): nilai dari paired t test

6,84 dan *mean post test* meningkat menjadi 10,61. Hasil jawaban responden *pretest* berada pada rentang nilai minimal 4 dan maksimal 10 dengan SD 1,443, sedangkan nilai untuk *post test* berada pada rentang minimal 7 dan maksimal 13 dengan SD 1,569.

Adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan pada anak usia sekolah setelah diberikan edukasi kesehatan menggunakan media ular tangga. Perbedaan terlihat pada nilai *mean pretest* 6,92 dan *mean post test* meningkat menjadi 10,61. Hasil jawaban responden pada *pre test* berada dalam rentang minimal 4 dan maksimal 10 dengan SD 1,617, sedangkan nilai untuk *post test* berada pada rentang minimal 7 dan maksimal 13 dengan SD 1,480.

### Analisis Bivariat

Uji Normalitas dilakukan dengan uji *Shapiro Wilk* pengetahuan dan tindakan sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan menggunakan media ular tangga di Desa Kepayang.

Hasil uji normalitas dari data *pre test* dan *post test* pada variabel pengetahuan dan tindakan menunjukkan nilai  $P\ value > 0,05$ . *Pre-Test* Pengetahuan memiliki nilai  $\alpha$  0,126, *Post Test* Pengetahuan memiliki nilai  $\alpha$  0,068, *Pre Test* tindakan  $\alpha$  0,106 dan *Post-Test* Tindakan dengan nilai  $\alpha$  0,083. Sehingga disimpulkan semua data berdistribusi normal.

Hasil uji statistik *paired t test* pada variabel pengetahuan menunjukkan bahwa, setelah dilakukan pendidikan kesehatan kepada 38 responden dengan media ular tangga, terjadi kenaikan nilai *mean* pengetahuan responden. Dengan beda nilai rata-rata

sebelum dan sesudah tindakan yaitu 3,763 dan standar deviasinya 2,271. Hasil uji statistik menunjukkan  $p\ value$  0,001 ( $P\ value < 0,05$ ). Maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yaitu efektif dilakukan edukasi kesehatan menggunakan media ular tangga terhadap peningkatan pengetahuan anak usia sekolah terkait mencuci tangan dan memakai masker.

Hasil uji statistik *paired test* pada variabel tindakan menunjukkan bahwa setelah dilakukan edukasi kesehatan kepada 38 responden dengan media ular tangga, terjadi kenaikan nilai tindakan responden dengan beda nilai rata-rata sebelum dan sesudah tindakan yaitu 3,684 dan standar deviasinya 2,482. Hasil uji statistik menunjukkan  $p\ value$  0,001 ( $P\ value < 0,05$ ). ( $P\ value < 0,05$ ). Maka disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yaitu efektif dilakukan edukasi kesehatan menggunakan media ular tangga terhadap peningkatan tindakan anak usia sekolah terkait mencuci tangan dan memakai masker.

Data pre-test dan post-test pengetahuan dalam penelitian ini berdistribusi normal. Sesuai dengan teori jika data berdistribusi normal maka dilakukan uji statistik dependent t test. Uji pada variabel pengetahuan menunjukkan terdapat pengaruh edukasi dengan media ular tangga terhadap pengetahuan memakai masker dan mencuci tangan pada anak dengan nilai  $p\ value$  0,001. Pengetahuan adalah domain pertama dalam membentuk perilaku, pengetahuan adalah fakta atau fase seseorang memperoleh informasi, individu

mampu mengingat dan memahami suatu materi yang telah disampaikan.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian Nuranisah dan Kurniasari (2020) pada penelitian pengaruh media permainan ular tangga tentang CTPS terhadap pengetahuan dan sikap dalam upaya pencegahan diare, dimana terdapat pengaruh media ular tangga terhadap pengetahuan dan tindakan siswa sekolah dasar, dengan p value 0,007. Peneliti menggunakan media permainan yang menarik bagi anak-anak saat penelitian sehingga anak tertarik mengikuti kegiatan edukasi. Media permainan ular tangga adalah media edukatif yang dapat mengasah kemampuan anak-anak untuk bisa berkonsentrasi. Permainan ini juga termasuk permainan yang bersifat interaktif karena permainan ini memiliki manfaat diantaranya mengenal kalah dan menang, anak-anak juga belajar bekerja sama, menunggu giliran, mengembangkan imajinasi, mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar matematika yaitu pada saat menghitung langkah dalam permainan ular tangga dengan menghitung titik-titik yang ada, serta belajar untuk memecahkan masalah (Nuranisah dan Kurniasari, 2020).

Penelitian Latowale (2019) tentang edukasi melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang perilaku pencegahan penyakit ispa juga mendukung hasil penelitian dimana terdapat perbedaan yang signifikan pada pengetahuan siswa setelah dilakukan edukasi menggunakan media permainan ular tangga. Nilai rata-rata sebelum dilakukan edukasi yaitu 100,83 dan meningkat menjadi 260,17 setelah dilakukan edukasi dengan P value 0,000. Edukasi menggunakan media

ular tangga efektif untuk digunakan. Hal tersebut dikarenakan penggunaan media akan mempermudah anak dalam merespon, menerima dan memahami informasi yang disampaikan. Kenyataan ini menjelaskan teori kerucut Edgar Dale bahwa benda yang asli dan dapat digunakan bahkan diperankan oleh seseorang memiliki intensitas yang paling tinggi yaitu 90 %, sementara bahan penyuluhan yang hanya menggunakan kata-kata memiliki nilai rendah. Siswa sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik senang bekerja sama dalam kelompok dan mempergerakkan secara langsung (Kholid, 2018)

Hasil penelitian juga didukung oleh penelitian Labibah (2015) tentang pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kesehatan gigi pada anak dimana didapatkan hasil pengetahuan anak tentang kesehatan gigi dan mulut, yang menyatakan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan ular tangga terhadap pengetahuan anak terkait kesehatan gigi dan mulut. Nilai rata-rata anak meningkat dari 35 menjadi 54. Tingkat pengetahuan dipengaruhi oleh proses belajar, oleh karena itu media yang merupakan alat penunjang pembelajaran perlu untuk diperhatikan. Semakin menarik media yang digunakan akan semakin memengaruhi kesadaran dan ketertarikan anak selama pendidikan kesehatan.

Penelitian saat ini menggunakan permainan ular tangga yang terbuat dari banner besar berukuran 2 x 2-meter yang didalamnya berisikan kotak-kotak bergambar yang menarik yang berisikan materi tentang mencuci tangan dan memakai masker. Cara memainkannya yang mudah dengan melemparkan dadu kemudian melangkah sesuai jumlah titik pada dadu yang didapat, gambar yang menarik dan kotak

yang sangat berwarna serta isi pesan atau materi yang ada didalam ular tangga mudah dipahami oleh anak-anak membuat permainan ini sangat digemari anak-anak dan asik untuk dimainkan, Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam promosi kesehatan. Untuk anak usia sekolah gambar sangat berperan penting dalam proses belajar membaca, menulis dan meningkatkan motivasi belajar. Gambar lebih memotivasi mereka dalam memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Media promosi kesehatan yang menggunakan permainan ular tangga lebih efektif karena permainan ular tangga sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pada usia tersebut anak masih dalam tahap bermain, sehingga informasi yang diterima dalam permainan ular tangga akan lebih mudah diterima. Sejalan dengan penelitian Fitriastuti (2015) pengetahuan anak meningkat setelah dilakukan pendidikan kesehatan menggunakan media ular tangga. Dibanding menggunakan media buku cerita bergambar, media ular tangga lebih efektif untuk digunakan. Peneliti menjelaskan pada siswa yang dilakukan edukasi menggunakan media ular tangga tidak ada siswa yang berada pada nilai kurang semua meningkat, sedangkan edukasi menggunakan buku cerita bergambar masih ada siswa yang tetap berada pada nilai kurang.

Pengetahuan yang rendah cenderung memiliki tindakan dan tindakan yang kurang baik. Hal ini sesuai dengan dengan pendapat Lawrence Green (1983) bahwa perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh pengetahuan yang dimilikinya (Notoatmodjo, 2010). Selain pendidikan kesehatan yang kuat,

penatalaksanaan yang langsung diperagakan dapat menambah pengetahuan yang akan memengaruhi pada tindakan, keyakinan, pemahaman dan informasi yang diperoleh (Kurniawati, 2017). Keterbatasan penelitian ini tidak menggunakan kelompok control dan hanya menggunakan satu grup intervensi saja.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektifitas edukasi permainan ular tangga terhadap pengetahuan dan tindakan anak memakai masker dan mencuci tangan di masa pandemi COVID-19, mayoritas responden adalah rata-rata 9,32 dan berjenis kelamin perempuan yaitu 63,2 %. Pengetahuan responden sebelum dilakukan penelitian meningkat setelah dilakukan edukasi menggunakan media ular tangga dengan P value 0,001 (P value < 0,005), tindakan responden sebelum dilakukan penelitian meningkat setelah dilakukan edukasi menggunakan media ular tangga yaitu p value 0,001 (P value < 0,005).

## DAFTAR PUSTAKA

- Barnas, S., & Ridwan, I. M. (2019). Perbedaan Gender dalam Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Diffraction*, 1(2), 34-41. <https://doi.org/10.37058/diffraction.v1i2.1328>.
- Berek, P. A., Be, M. F., Rua, Y. M., & Anugrahini, C. (2019). Hubungan Jenis Kelamin Dan Umur Dengan Tingkat Pengetahuan Remaja Tentang Hiv/Aids Di Sman 3 Atambua Nusa Tenggara Timur 2018. *Jurnal Sahabat Keperawatan*, 1(01), 4-13. <https://doi.org/10.32938/jsk.v1i01.85>
- Center for Disease Control. (2020). *Care for Children*. United State of America: CDC. <https://www.cdc.gov/2019-ncov/hcp/pediatric-hcp>

- Chen X, Ran L, Liu Q, Hu Q, Du X, & T. X. (2020). Hand hygiene, mask-wearing behaviors and its associated factors during the COVID-19 EPIDEMIC : A Cross-Sectional Study among Primary School Students in Wuhan, China. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17. <http://doi.org/10.3390/ijerph17082893>.
- Fitriastuti, E. S. (2015). Pengaruh Permainan Ular Tangga dan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Promosi Kesehatan Terhadap Praktek Cuci Tangan Pakai Sabun. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 10(1), 63-72. <https://doi.org/10.14710/jpki.10.1.63-72>.
- Kementerian kesehatan Republik Indonesia. (2020). *Pedoman pencegahan dan pengendalian coronavirs disease (COVID-19)*. Jakarta: Kemenkes RI. (COVID-19) <https://covid19.go.id > protokol > pedoman-pencegahan.pdf>.
- Kholid,A. (2018). *Promosi Kesehatan Dengan Pendekatan Teori Perilaku, Media dan Aplikasinya (Untuk Mahasiswa dan Praktisi Kesehatan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Latowale, B.S., j Kunoli, F., Amalinda, F. (2020). Edukasi kesehatan melalui permainan ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang perilaku pencegahan penyakit ISPA dikelurahan nalu kabupaten Tolitoli. <http://jurnal.unismuhpalu.ac.id>.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. PT. Rineka Cipta
- Nuranisah, S., Kurniasari, L. (2020). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Tentang CTPS terhadap Pengetahuan dan Sikap dalam Upaya Pencegahan Diare. *Borneo Student Research*, 1. <doi.org/10.31983/keslingmas.v37i3.3897>.
- World Health Organization. (2020). *Coronavirus disease (COVID-19) advice for the public*. WHO. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>