



---

## EFEKTIVITAS *PLAYING CARD GAME* TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP CUCI TANGAN PAKAI SABUN SISWAI SEKOLAH DASAR

Muhammad Aulia Rahim<sup>1</sup>, Eka Putri Rahayu<sup>2</sup>, Bernadetha<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur, m.auliarahim2202@gmail.com, 083152400354

<sup>2</sup>Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur, work.ekaputri@yahoo.com, 085250642985

<sup>3</sup>Poltekkes Kemenkes Kalimantan Timur, dethaberna685@gmail.com, 085250152611

### Abstrak

Terdapat 100 ribu anak meninggal dunia karena disebabkan diare, sebesar 25,5% kematian pada anak usia 4-11 tahun yang diakibatkan oleh diare. Terdata bahwa 40% sampai 60% diare pada anak disebabkan karena *Rotavirus* yang terkontaminasi karena tidak melakukan cuci tangan. Pendidikan kesehatan menggunakan media *playing card game* diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap anak usia Sekolah Dasar akan pentingnya CTPS. Menggunakan Pre-Eksperimental dengan rancangan *One Group Pre-Post Test Design*. Populasi sebanyak 107 siswa di kelas III dan IV dengan penentuan sampel menggunakan Slovin didapat sebanyak 85 responden dan menggunakan teknik *Proportionate Random Sampling* untuk menentukan jumlah sampel pada kelas III sebanyak 40 responden dan kelas IV 45 responden. Hasil nilai pengetahuan dan sikap adalah  $p\text{-value} (0.000) < \alpha (0.05)$  bahwa terdapat perbedaan pengetahuan dan sikap setelah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *playing card game*. Adanya efektivitas pendidikan kesehatan menggunakan media *playing card game* terhadap pengetahuan dan sikap CTPS pada siswa/i SDN 004 Samarinda Seberang.

**Kata kunci:** Pengetahuan; Sikap; CTPS; *Playing Card*

### Abstract

*There was 100,000 children die caused by diarrhea, 25.5% total of deaths in children aged 4-11 years are caused by diarrhea. It was recorded that 40% to 60% of diarrhea in children is caused by Rotavirus contaminated by not washing hands. Health education using playing card game media is expected to be able to increase knowledge and attitude of school-age children about the importance of Handwashing With Soap and Water. The design in this research was using Pre-Experimental with the One Group Pre-Post Test Design. There was population of 107 students both in the 3rd and 4th grade with Slovin got 85 samples. The student selected as sample using proportionate sampling was divided into in the 3rd got 40 samples and in 4th grade got 45 samples. The resulted both of knowledge and attitude values showed  $p\text{-value} (0.000) < \alpha (0.05)$  there were differences in knowledge and attitudes after being given health education using playing card game media. There is effectiveness of health education using playing card game media on the knowledge and attitudes of handwashing with soap and water students of SDN 004 Samarinda Seberang.*

**Keywords:** Knowledge; Attitude; Handwash; *Playing Card*

---

## PENDAHULUAN

Mencuci tangan pakai sabun dan air mengalir, yang lebih dikenal sebagai Cuci Tangan Pakai Sabun atau CTPS merupakan salah satu indikator Pola Hidup Bersih dan Sehat atau PHBS [1]. Cuci tangan pakai sabun (CTPS) juga dapat menghentikan penyebaran penyakit yang disebabkan oleh perilaku manusia dan lingkungan, seperti diare dan penyakit lainnya yang fatal.

World Health Organization (WHO) menyebutkan bahwa sekitar 100 ribu anak meninggal karena diare. Kematian akibat diare pada anak usia 4 hingga 11 tahun mencapai 25,5%, dan kurangnya cuci tangan pakai sabun menyebabkan 40 hingga 60 persen diare terjadi pada anak-anak [2].

Di Indonesia, ada 60 juta kasus diare setiap tahun dan 80% kasus terjadi pada anak-anak [3]. Terdata dari Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Provinsi Kalimantan Timur pada tahun 2018 menunjukkan bahwa 17.490 orang di Kalimantan Timur mengalami diare. Pada tahun 2019, terdapat

11.105 kasus diare yang masuk dalam daftar 10 penyakit terbesar di Samarinda. Di Kecamatan Samarinda Seberang, ada 100 kasus diare yang menyerang anak-anak berusia 8 hingga 11 tahun. Di Kelurahan Mangkupalas di Kecamatan Samarinda Seberang, tercatat 32 kasus diare pada anak-anak berusia 8 hingga 11 tahun [4].

Data yang dikumpulkan dari survei Riskesdas pada tahun 2018 menunjukkan tingkat diare pada anak sekolah yang sangat mengkhawatirkan di Kota Samarinda, yang diperkuat oleh fakta bahwa proporsi Cuci Tangan Pakai Sabun pada usia diatas 10 tahun di Provinsi Kalimantan Timur sebesar 58%.

Salah satu media permainan yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengajarkan anak-anak usia sekolah dasar tentang kesehatan cuci tangan pakai sabun adalah kartu. Media permainan yang dimaksud adalah kartu bermain yang terdiri dari berbagai kartu bergambar yang masing-masing memiliki keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar. Pendekatan permainan kartu kata bergambar lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena disertai dengan media. Media dapat menumbuhkan keinginan dan minat siswa, meningkatkan motivasi mereka, dan bahkan memiliki efek psikologis pada siswa [5].

Media dapat menarik minat anak dalam belajar dan mendorong mereka untuk memahami materi. Untuk menarik perhatian anak-anak, permainan ini dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik. Selain itu, desain akan menggunakan kombinasi warna dasar dan cerah yang disukai oleh anak-anak yang terlibat dalam penelitian. Penelitian ini melibatkan siswa/i di kelas III dan IV Sekolah Dasar pada rentang usia 9-10 tahun. Ada beberapa karakteristik yang dapat diidentifikasi pada anak usia 9-10 tahun, termasuk perkembangan sosial, interaksi yang semakin kompleks, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis [6].

Menurut data informasi serta latar belakang yang telah diuraikan, tujuan dari peneliti ingin melakukan penelitian tentang efektivitas penggunaan media kartu bergambar yakni *playing card game* yang berisi tentang edukasi mencuci tangan pakai sabun sebagai sarana permainan dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa/i terhadap cuci tangan pakai sabun (CTPS). Permainan ini disugahi dengan gambar-gambar yang menarik agar dapat menarik minat anak-anak dan seluruh desain akan

menggunakan kombinasi dominasi warna cerah dan warna dasar yang disukai anak-anak yang merupakan partisipan pada penelitian ini.

## METODE PENELITIAN

Peneliti menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pra-eksperimen dan memilih desain *One Group Pre-Post Test*. Penentuan sampel penelitian menggunakan rumus Slovin dan pemilihan sampel tersebut dengan teknik *Proportionate Random Sampling* dengan teknik yang mengambil sampel secara representatif dan setiap subjek ditentukan secara seimbang dengan banyaknya subjek dari setiap strata. Pemilihan sampel dilakukan secara acak terhadap semua murid dari kelas III dan IV yang memiliki kriteria inklusi sesuai pada penelitian ini yaitu berusia 9-10 tahun.

### Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan perhitungan sampel dan kriteria inklusi didapatkan sebanyak 85 siswa termasuk dalam sampel, yang dibagi menjadi 40 siswa di kelas III dan 45 siswa di kelas IV, berdasarkan perhitungan sampel dan kriteria inklusi. Kuesioner pengetahuan dan sikap digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini. Dalam pelaksanaannya pengambilan data pengetahuan dan sikap dilakukan dengan melakukan *pre-test* lalu dilanjutkan dengan intervensi yakni pemberian pendidikan kesehatan dengan menggunakan media *Playing Card Game* yang berisi materi tentang cuci tangan pakai sabun, selanjutnya melakukan *post-test* sebagai tahap akhir pengumpulan data.

Analisis univariat pada penelitian ini yakni untuk melihat nilai *mean*, nilai kisaran (selisih), nilai standar deviasi dan nilai persentil. Dengan menggunakan uji *Wilcoxon*, analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui bagaimana dua variabel berhubungan satu sama lain; khususnya, analisis ini dilakukan untuk menentukan seberapa efektif media *playing card game* terhadap pengetahuan dan sikap CTPS siswa Sekolah Dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi penelitian berlokasi di Sekolah Dasar Negeri SDN 004 Samarinda Seberang, yang terletak di Jalan Mas Penghulu di Kelurahan Masjid, Kecamatan Samarinda Seberang, Kota Samarinda. Sekolah ini memiliki 334 siswa yang aktif

belajar, dengan 51 siswa di kelas III dan 56 siswa di kelas IV yang menjadi responden penelitian.

Menurut hasil tabel 1 maka menunjukkan hampir seluruh responden penelitian berusia 9 tahun yakni sebanyak 62 murid (73%), dan lebih dari setengahnya responden berada di kelas IV yakni sebanyak 45 murid (53%).

**Tabel 1.** Karakteristik Responden Berdasarkan Usia dan Kelas Pada SDN 004 Samarinda Seberang

Karakteristik Responden	N	%
<b>Usia (Tahun)</b>		
9	62	73
10	23	27
<b>Kelas</b>		
III (Tiga)	40	47
IV (Empat)	45	53
<b>Total</b>	85	100

Tabel 1 menunjukkan karakteristik responden didapatkan jumlah responden dengan usia 9 tahun berjumlah 62 responden dengan persentase sebesar 73% dan untuk jumlah responden dengan usia 10 tahun berjumlah 23 responden atau sebesar 27%. Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian Sitepu (2022). Dari 100 responden, 52 (52%) berusia 9 tahun, dan 48 (48%) berusia 10 tahun, yang menunjukkan bahwa mayoritas responden berusia 9 tahun [7].

Pada karakteristik kelas responden pada penelitian ini adalah kelas III dan IV, untuk jumlah responden yang berada di kelas III berjumlah 40 responden dengan persentase sebesar 47% dan untuk jumlah responden yang berada di kelas IV berjumlah 45 responden dengan persentase sebesar 53%. Penelitian ini memiliki dua tingkatan: tingkat rendah (kelas I, III, dan III) dan tingkat tinggi (kelas IV, V, dan VI). Ini sejalan dengan penelitian Darwanto (2019) anak pada kelas III (kelas rendah) memiliki karakteristik: kreatif, aktif, senang bermain, penasaran, dan mudah bosan [8]. Menurut penelitian dari Fitriana dan Bakhtiar (2017) karakteristik anak pada kelas IV (kelas tinggi) memiliki perkembangan motorik halus yang lebih sempurna dalam mengingat atau mengerjakan sesuatu [9].

**Tabel 2.** Distribusi Nilai Pengetahuan Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media *Playing Card Game*

N	Sebelum		Sesudah		Selisih Mean
	Mean	SD	Mean	SD	
85	77.29	13.835	87.41	10.018	10.12

Tabel 2 menunjukkan hasil dari 85 responden terjadi peningkatan pengetahuan antara sebelum dan sesudah yang dilihat pada nilai mean yaitu 77.29 menjadi 87.41 dengan nilai selisih mean yaitu 10.12 . Pada penelitian ini diperoleh persentase terkait gambaran pengetahuan yang dikategorikan menurut Arikunto (2013) menjadi 3 tingkat kategori yaitu, baik (76-100), cukup (56-75) dan kurang (< 56) [10]. Menurut hasil perhitungan pada distribusi tingkat pengetahuan didapat hasil dari 3 kategori tersebut dari 85 responden yang terhitung memiliki kategori baik sebelum intervensi berjumlah 55 responden (65%) lalu sesudah intervensi kategori baik meningkat menjadi 76 responden (89%), untuk kategori cukup sebelum intervensi sebanyak 24 responden (28%), sesudah intervensi turun menjadi 9 responden (11%), sedangkan untuk kategori kurang sebelum intervensi sebanyak 6 responden (7%) sesudah intervensi turun menjadi 0 responden (0%) atau tidak ada yang pengetahuannya dikategorikan kurang sesudah intervensi menggunakan media *playing card game*.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Lubis (2015), yang menunjukkan bahwa kader yang lebih banyak memiliki pengetahuan baik tentang evaluasi pertumbuhan balita sebelum pelatihan, yaitu 16 kader (57,1%) dan pengetahuan kurang 12 kader (42,9%). Namun, setelah pelatihan, jumlah kader yang memiliki pengetahuan baik meningkat menjadi 24 kader (85,7%), dan pengetahuan kurang menjadi 4 kader (14,3 %) [11].

**Tabel 3.** Distribusi Nilai Sikap Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media *Playing Card Game*

N	Sebelum		Sesudah		Selisih Mean
	Mean	SD	Mean	SD	
85	73.53	14.777	86.59	10.414	13.06

Tabel 3 menunjukkan hasil dari 85 responden terjadi perubahan sikap antara sebelum dan sesudah yang dilihat pada nilai mean yaitu 73.53 menjadi 86.59 dengan nilai selisih mean yaitu 10.12 . Berdasarkan hasil perhitungan pada distribusi tingkat sikap didapat hasil dari 3 kategori tersebut dari 85 responden yang terhitung memiliki kategori baik sebelum intervensi berjumlah 41 responden (48%) lalu sesudah intervensi kategori baik meningkat menjadi 75 responden (88%), untuk kategori cukup sebelum

intervensi sebanyak 34 responden (40%), sesudah intervensi turun menjadi 9 responden (10.5%), sedangkan untuk kategori kurang sebelum intervensi sebanyak 10 responden (12%) sesudah intervensi turun menjadi 1 responden (1.5%) atau hanya ada seorang responden yang sikapnya dikategorikan kurang sesudah intervensi menggunakan media *playing card game*.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Hamdalah (2013), yang menemukan bahwa pada kelompok yang menggunakan metode cerita bergambar sebelum penyuluhan hanya 12 (46,15%) responden yang mendukung, dan pada kelompok yang menggunakan metode permainan ular tangga setelah penyuluhan, jumlah responden yang mendukung meningkat dua kali lipat, dari 9 (34,62%) responden yang mendukung [12].

Selain itu, penelitian ini sejalan dengan kegiatan penelitian pendidikan kesehatan Hazanah (2022) yang menyatakan bahwa, dalam upaya mencegah kehamilan yang tidak diinginkan, penggunaan video di media handphone untuk mengubah sikap remaja dinilai efektif, karena ada peningkatan sikap setelah intervensi [13].

**Tabel 4.** Hasil Perbedaan Rerata Pengetahuan Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media *Playing Card Game*

Tingkat Pengetahuan	Sebelum		Sesudah	
	(N)	(%)	(N)	(%)
Baik	55	65	76	89
Cukup	24	28	9	11
Kurang	6	7	0	0
<b>Total</b>	<b>85</b>	<b>100</b>	<b>85</b>	<b>100</b>

Tabel 4 menunjukkan hasil persentase bahwa dari 3 kategori tersebut dari 85 responden yang memiliki kategori baik sebelum intervensi berjumlah 55 responden (65%) lalu sesudah intervensi jumlah kategori baik meningkat menjadi 76 responden (89%), maka hal tersebut membuktikan adanya peningkatan pengetahuan terhadap Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) setelah intervensi sebesar 24%.

Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan pengetahuan responden antara sebelum dan sesudah intervensi dengan media *playing card game*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai *p value* (0.00) <  $\alpha$  (0.05), yang menunjukkan bahwa

pengetahuan responden meningkat sesudah pendidikan kesehatan dengan media *playing card game*. Pada perhitungan rata-rata hasilnya juga membuktikan bahwa hasil rata-rata menunjukkan bahwa responden sebelum (*pre-test*) mendapatkan intervensi adalah 77.29 dan setelah (*post-test*) diberikan intervensi dengan nilai rata-rata responden sebesar 87.41. Dari hasil tersebut diketahui memiliki selisih peningkatan mean sebesar 10.12 menyatakan bahwa media *Playing Card Game* memiliki pengaruh dalam peningkatan pengetahuan responden.

Hal ini sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh Septiana (2018), yang menemukan bahwa penggunaan media kartu bergambar dalam pendidikan gizi menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan peserta didik, dengan nilai 89,6 sebelum intervensi dan 97,4 sesudah intervensi, dengan perbedaan nilai pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi ( $p < 0,05$ ) [14].

**Tabel 5.** Hasil Perbedaan Rerata Sikap Tentang Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media *Playing Card Game*

Tingkat Sikap	Sebelum		Sesudah	
	(N)	(%)	(N)	(%)
Baik	41	48	75	88
Cukup	34	40	9	10.5
Kurang	10	12	1	1.5
<b>Total</b>	<b>85</b>	<b>100</b>	<b>85</b>	<b>100</b>

Tabel 5 menunjukkan hasil persentase bahwa dari 3 kategori tersebut dari 85 responden yang memiliki kategori baik sebelum intervensi berjumlah 41 responden (48%) lalu sesudah intervensi jumlah kategori baik meningkat menjadi 75 responden (88%), maka hal tersebut membuktikan adanya peningkatan sikap terhadap Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS) setelah intervensi sebesar 40%.

Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai *p value* (0.00) <  $\alpha$  (0.05), yang menunjukkan bahwa sikap responden berubah terhadap penggunaan media *playing card game*. Pada perhitungan rata-rata hasilnya juga membuktikan bahwa hasil rata-rata menunjukkan bahwa responden sebelum (*pre-test*) mendapatkan intervensi adalah 73.53 dan setelah (*post-test*) diberikan intervensi dengan nilai rata-rata responden sebesar 86.59. Dari hasil tersebut diketahui memiliki selisih peningkatan mean sebesar 13.06 menyatakan bahwa media

*Playing Card Game* memiliki pengaruh dalam perubahan sikap responden.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Hasanah (2019) tentang penggunaan kartu bergambar untuk meningkatkan sikap mencuci tangan. Hasil uji statistik dengan uji *wilcoxon* menunjukkan peningkatan hasil rata-rata, dengan *p value* = 0,000 (*p value* < 0,05), menunjukkan bahwa ada perbedaan sikap mencuci tangan sebelum dan sesudah penggunaan kartu bergambar untuk pendidikan kesehatan [15].

Tabel 6 menunjukkan hasil analisis pada variabel pengetahuan yang

**Tabel 6.** Hasil Analisis Penggunaan Media *Playing Card Game* Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang CTPS

Variabel	Sebelum	Sesudah	Selisih	p-value	Keterangan
	m-Mean	h-Mean	h Mean	ue	ngan
<i>Playing Card Game</i> Terhadap Pengetahuan	77.29	87.41	10.12	0.000	Ada Peningkatan
<i>Playing Card Game</i> Terhadap Sikap	73.53	86.59	13.06	0.000	Ada Perubahan

Tabel 6 menunjukkan hasil analisis pada variabel sikap yang menunjukkan selisih hasil nilai mean diantara *pre test* dan *post test* adalah 13.06. Dengan analisa uji *Wilcoxon* mendapatkan *p value* bernilai 0.000 (*p value* < 0.05). Ini menunjukkan ada perubahan sikap responden diantara *pre test* dengan *post test* menggunakan media *playing card game* antara sebelum dan sesudah intervensi. Menurut hasil tersebutlah maka Ha diterima karena ada perubahan sikap siswa dalam kegiatan pendidikan kesehatan dengan media *playing card game* tentang CTPS.

Berdasarkan hasilnya, dapat disimpulkan bahwa nilai pre-test dan post-test pengetahuan (77.29 menjadi 87.41) dan nilai pre-test dan post-test sikap (77.53 menjadi 86.59) meningkat dan sesuai dengan hipotesis alternatif peneliti, yaitu bahwa siswa memperoleh peningkatan pengetahuan dan perubahan sikap yang lebih baik dalam kegiatan pendidikan kesehatan yang dilakukan melalui *playing card game* tentang CTPS. Pada hasil tersebut dapat dilihat bahwa dalam pendidikan kesehatan menggunakan media *playing card game* dapat dikatakan efektif.

menunjukkan selisih hasil nilai *mean* diantara *pre test* dan *post test* adalah 10.12. Dengan analisa uji *Wilcoxon* mendapatkan *p value* bernilai 0,000 (*p value* < 0,05). Ini menunjukkan bahwa pengetahuan responden meningkat diantara *pre test* dengan *post test* menggunakan media *playing card game* antara sebelum dan sesudah intervensi. Menurut hasil tersebutlah maka Ha diterima karena ada peningkatan pengetahuan siswa dalam kegiatan pendidikan kesehatan dengan media *playing card game* tentang CTPS.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sundari (2017), yang menggunakan media kartu dalam penelitiannya, temuannya menunjukkan bahwa media kartu efektif sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menggunakan media kartu suka baca sangat baik dengan ditunjukkannya rata-rata nilai pre-test 89.5 dan rata-rata post-test sebesar 94.9 [16].

Dalam penelitian ini penggunaan *playing card game* berdasarkan teori *Cone of Experience* termasuk dalam media visual yang dimainkan dengan indera penglihatan, pendengaran dan perabaan memiliki efektivitas 50% berdasarkan dengan apa yang didengar dan dilihat oleh responden [17].

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini efektif berdasarkan hasil yang diperoleh yaitu nilai pengetahuan dan sikap menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam pengetahuan dan sikap setelah pendidikan kesehatan menggunakan media *playing card game*, dengan *p-value* (0.000) <  $\alpha$  (0.05) hal ini menunjukkan pendidikan kesehatan yang menggunakan media *playing card game* dinilai mampu meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang cuci tangan pakai sabun pada siswa/i Sekolah Dasar.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam berinovasi dibidang pengembangan media edukasi kesehatan. Khususnya pada anak usia sekolah yang sangat gemar bermain agar dapat membuat inovasi media edukasi sebagai sarana belajar yang efektif namun menarik perhatian dan menyenangkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1]. Anggraini, N. V., Anggraeni, D. T., & Rosaline, M. D. 2022. *Peningkatan Kesadaran PHBS Cuci Tangan dengan Benar pada Anak Usia Sekolah*. Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), 5(4), 1172-1179. DOI: 10.33024/jkpm.v5i4.5399
- [2]. Rahayuningrum, D. C., & Irman, V. 2020. *Gerakan penerapan cuci tangan menggunakan sabun pada murid sekolah dasar*. Jurnal Abdimas Sainika, 2(2), <http://dx.doi.org/10.30633/jas.v2i2.804>
- [3]. Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2018. *Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018*
- [4]. Dinas Kesehatan Kota Samarinda. 2022. *Laporan Diare Kota Samarinda Tahun 2021*. Samarinda
- [5]. Sabri, & Dalimunthe, E. M. 2021. *Penggunaan Metode Permainan Kartu Kata Bergambar dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa*. Dirasatul Ibtidaiyah, 1(1), 46-58. <https://doi.org/10.24952/ibtidaiyah.v1i1.3719>.
- [6]. Germine Laura dan Gollwitzer Anton. 2021 *Characterizing the Developmental Profile of Decision Making in Childhood*. Journal of Developmental Science
- [7]. Sitepu, Theresia. 2022. *Aktivitas Fisik dan Perilaku Menetap selama Pandemi Covid-19 pada Anak Usia Sekolah di SD Swasta Katolik Asisi Medan*. Universitas Sumatera Utara. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/57155> [Skripsi]
- [8]. Darwanto, D. 2019. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa SD Kelas 3 di Sekolah Dasar*. Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, 8(2), 114-126.
- [9]. Fitriana, F., & Bakhtiar, F.A. 2017. *Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Diakses 27 Juli 2023. Pada link [https://www.academia.edu/38039401/R\\_AKTERISTIK\\_SISWA\\_KELAS\\_IV\\_SD](https://www.academia.edu/38039401/R_AKTERISTIK_SISWA_KELAS_IV_SD)
- [10]. Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [11]. Lubis, Zulhaida. 2015. *Pengetahuan dan Tindakan Kader Posyandu Dalam Pemantauan Pertumbuhan Anak Balita*. Jurnal Kesmas : KEMAS 11 (1) (2015) 65-73.
- [12]. Hamdalah, Afif. 2013. *Efektivitas Media Cerita Bergambar dan Ular Tangga Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 2 Patrang*. Jurnal Promkes, Vol. 1, No. 2 Desember 2013: 118–123.
- [13]. Hazanah, S. 2022. *Effective Use of Media About Sex Education on Adolescent Attitudes in Preventing Unwanted Pregnancy*. Indonesian Journal of Multidisciplinary Science, 2(3),2078-2085. DOI : <https://doi.org/10.55324/ijoms.v2i3.297>.
- [14]. Septiana, Pina. 2018. *Edukasi Media Kartu Bergambar Berpengaruh Terhadap Pengetahuan dan Sikap Dalam Pemilihan Janan Sehat di SDN Pontianak Utara*. Pontianak Nutrition Journal (PNJ) - Vol. 01 No. 02 Tahun 2018. 7-10 : <https://doi.org/10.30602/pnj.v1i2.288>
- [15]. Hasanah, Tri Meilana 2019. *Kartu Bergambar Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, dan Prosedur Mencuci Tangan Anak Kelas 5 di SD Muhammadiyah 14 Balayudha Palembang Tahun 2019*. Volume 2 Nomor 1, Agustus 2019. E-ISSN : 2655-6812. 19-25
- [16]. Sundari, K. R. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Kartu Suka Baca dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Permulaan di Kelas I Sdn Balongsari Surabaya*.Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol. 5, no. 3, 2017. 9-13.
- [17]. Dale E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. Third Edit. New York: The Dryde Press.