

EFEKTIVITAS EDUKASI MENGGUNAKAN KARTU KUARTET TERHADAP PENGETAHUAN MENGENAI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT PADA ANAK USIA SEKOLAH

Preisy Gloria Bimbanaung, James Richard Maramis

Fakultas Keperawatan, Universitas Klabat, Airmadidi, Minahasa Utara 95371, Indonesia

E-mail: preisybimbanaung@gmail.com

Abstract

School-age children are a group that is vulnerable to disease, so efforts are needed to improve their health by using attractive and effective health promotion media. Quartet cards are cards that contain information accompanied by attractive images. This study aims to determine the effect of education with quartet cards on knowledge about clean and healthy living behavior in children at SDN 18 Pandu. The design of this study used the pre-test post-test method with one group. The study population consisted of 35 fifth grade students selected using purposive sampling techniques. Students were given an educational game of quartet cards containing PHBS messages on each card. The instrument used to measure knowledge was a questionnaire. Data analysis was carried out bivariate using the Wilcoxon test. The results showed that the average knowledge of students before being given education was 68.43% (SD = 10.553), while after being given education, the average knowledge increased to 86.71% (SD = 7.389). This study shows that there is a significant effect of education with quartet cards on increasing student knowledge, with a p value of $0.000 < 0.05$. Further research is expected to utilize the quartet card to improve knowledge about PHBS in other areas of knowledge, such as understanding, application, analysis, synthesis, and evaluation.

Keywords: Knowledge of Clean and Healthy Living Behavior, School Age Children, Quartet cards

Abstrak

Anak usia sekolah merupakan kelompok yang rentan terhadap penyakit, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kesehatan mereka dengan menggunakan media promosi kesehatan yang menarik dan efektif. Kartu kuartet adalah kartu yang berisi informasi yang disertai gambar menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh edukasi dengan kartu kuartet terhadap pengetahuan mengenai perilaku hidup bersih dan sehat pada anak-anak di SDN 18 Pandu. Desain penelitian ini menggunakan metode pre-test post-test dengan satu grup. Populasi penelitian terdiri dari 35 siswa kelas V yang dipilih dengan teknik *purposive sampling*. Para siswa diberikan permainan edukatif kartu kuartet yang berisi pesan-pesan PHBS pada setiap kartu. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan adalah kuesioner. Analisis data dilakukan secara bivariate menggunakan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi adalah 68,43% (SD = 10,553), sementara setelah diberikan edukasi, rata-rata pengetahuan meningkat menjadi 86,71% (SD = 7,389). Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari edukasi dengan kartu kuartet terhadap peningkatan pengetahuan siswa, dengan nilai $p < 0,000 < 0,05$. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memanfaatkan kartu kuartet untuk meningkatkan pengetahuan tentang PHBS di area pengetahuan lainnya, seperti pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Kata Kunci: Anak Usia Sekolah, Kartu kuartet, Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat

Pendahuluan

Anak usia sekolah dasar umumnya berada dalam rentang usia 6-12 tahun. Pada tahap ini, anak termasuk kelompok yang rentan terhadap berbagai infeksi yang dapat mempengaruhi status kesehatannya. (Kaloko et al., 2022). Hal yang umum terjadi seperti diare dan cacangan (Oematan et al., 2023)

Data dari United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF) menunjukkan bahwa pada tahun 2019, lebih dari 480.000 anak di seluruh dunia meninggal akibat diare, menjadikannya penyebab kematian anak tertinggi kedua di dunia (UNICEF, 2020). World Health Organization (WHO) tahun 2018 menyatakan bahwa sekitar 75% anak usia sekolah dasar mengalami kecacangan (WHO, 2018). Di Indonesia sendiri, prevalensi kecacangan di kalangan anak-anak masih cukup tinggi, dimana prevalensi kecacangan pada anak usia sekolah tercatat mencapai 31,8% (Kemenkes RI, 2017) dan kejadian diare pada anak usia 5-14 tahun mencapai 6,2%, dengan angka ini menjadi yang tertinggi setelah balita dan lansia. Di Sulawesi Utara, pada tahun 2018, tercatat 17.263 kasus diare yang terjadi pada anak berdasarkan data kesehatan provinsi (Kemenkes RI, 2018). Sebuah penelitian di salah satu sekolah dasar di Kota Manado bahkan menemukan bahwa 30% dari 30 siswa mengalami infeksi cacing usus (Konoralma et al., 2022).

Masalah kesehatan seperti diare dan cacangan ini sering kali disebabkan oleh rendahnya penerapan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS). PHBS adalah serangkaian perilaku yang dilakukan secara rutin untuk meningkatkan derajat kesehatan dan memungkinkan individu untuk hidup sehat dan aktif. Salah satu faktor rendahnya penerapan PHBS di

sekolah adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang pentingnya PHBS (Hendrawati et al., 2020). Penelitian oleh Kusumawardani dan Saputri, (2020) menunjukkan bahwa pengetahuan anak usia sekolah tentang PHBS tergolong rendah, dengan 60,5% siswa dari 76 siswa memiliki pengetahuan rendah, sementara 39,5% memiliki pengetahuan tinggi. Penelitian lain oleh Dwiyantri dan Jati (2023) menemukan bahwa dari 75 anak usia sekolah dasar, 71,8% siswa tidak mengetahui tentang PHBS, dan hanya 24,4% yang tahu.

Untuk meningkatkan pengetahuan dan mencegah masalah kesehatan, pendidikan kesehatan sangat dibutuhkan untuk mendorong perubahan perilaku. Pendidikan kesehatan harus disesuaikan dengan karakteristik anak sekolah dasar agar materi yang disampaikan mudah dipahami dan tidak membosankan. Salah satu metode yang bisa digunakan adalah permainan. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan dapat menimbulkan keceriaan. Metode ini menekankan pada proses kegiatan daripada hasil yang diperoleh (Minasari et al., 2021). Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah permainan kartu (Hasanah, 2019).

Menurut Sumargono et al. (2020) kartu kuartet adalah permainan yang terdiri dari kartu bergambar dengan keterangan berupa tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Kartu kuartet adalah permainan yang interaktif, menarik, dan tidak membosankan sebagai metode pembelajaran (Prasetyaningtyas, 2020). Sebagai media pendidikan kesehatan,

kartu kuartet memiliki beberapa manfaat, antara lain membantu anak mengenal konsep, mengasah keterampilan sosial, serta memperluas wawasan mengenai pesan kesehatan yang ada di dalam kartu (Nurjanuarti et al., 2018).

Sulastri et al. (2020) menyebutkan beberapa kelebihan penggunaan kartu kuartet sebagai media pembelajaran, yaitu: a) kartu kuartet mudah diakses siswa dan tidak memerlukan listrik, b) kartu kuartet tidak memerlukan alat tambahan, c) kartu kuartet sesuai dengan gaya belajar siswa yang cenderung belajar sambil bermain, d) kartu kuartet dapat dimainkan di mana saja dan kapan saja. Selain itu, Fadillah (2019) menyebutkan bahwa permainan kartu kuartet menyenangkan karena materi yang disajikan dalam bentuk gambar dilengkapi dengan keterangan, sehingga menarik bagi anak untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, permainan kartu kuartet bisa menjadi alternatif yang efektif untuk pendidikan kesehatan bagi anak-anak di sekolah.

Penelitian oleh Sutriyanto et al (2017) menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan kartu kuartet dapat meningkatkan pengetahuan siswa sebesar 74,64%, lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah yang hanya meningkatkan pengetahuan sebesar 70,69%. Berdasarkan latar belakang tersebut, fenomena yang ada, dan hasil observasi yang dilakukan di SDN 18 Pandu selama dua hari, ditemukan bahwa siswa kelas V belum menerapkan PHBS dengan baik. Selain

itu, berdasarkan informasi awal dari beberapa orang guru, para siswa di SDN 18 Pandu belum pernah memperoleh edukasi mengenai perilaku hidup bersih dan sehat menggunakan metode kartu kuartet ini sehingga berdasarkan temuan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi menggunakan kartu kuartet terhadap pengetahuan PHBS pada anak usia sekolah di SDN 18 Pandu, Kota Manado.

Metode

Desain penelitian merujuk pada suatu rancangan yang digunakan untuk menentukan metode yang tepat dalam mencapai tujuan penelitian (Purnawita dan Cahyaningrum, 2019). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-eksperimental* dan *one-group pretest-posttest design*. Tujuannya adalah untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan edukasi menggunakan media kartu kuartet (Sugiyono, 2019).

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SDN 18 Pandu yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling dengan jumlah 35 responden dengan kriteria inklusi seluruh siswa kelas V SDN 18 Pandu yang aktif bersekolah sejak Juli 2023. Sementara itu, siswa kelas V yang memilih untuk tidak ikut serta sebagai responden atau yang berhenti sebelum penelitian selesai tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif kartu kuartet yang diadaptasi

dari Sutriyanto et al (2017). Setiap kartu dalam permainan ini memuat pesan-pesan terkait PHBS. Pesan-pesan tersebut mencakup topik-topik yang juga terdapat dalam kuesioner. Kartu kuartet terdiri dari 10 tema, dengan setiap tema memiliki 4 subtema yang tersebar pada kartu yang berbeda. Total kartu yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 40 kartu, dengan ukuran masing-masing kartu adalah 6x8 cm, agar mudah digenggam dan dimainkan oleh anak-anak.

Untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa mengenai PHBS, digunakan kuesioner yang diadaptasi dari Sutriyanto et al (2017). Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan, masing-masing dengan 6 pilihan jawaban, di mana 3 di antaranya adalah jawaban yang benar. Setiap jawaban yang benar diberikan bobot 1 poin, sehingga setiap soal memiliki bobot antara 0 hingga 3 poin.

Sebelum diberikan perlakuan, akan dilaksanakan pre-test, kemudian responden dibagi menjadi 7 kelompok, masing-masing terdiri dari 4-5 orang yang duduk saling berhadapan. Pembagian kelompok dilakukan secara acak. Setelah kelompok terbentuk, langkah berikutnya adalah memberikan perlakuan berupa permainan kartu kuartet. Para partisipan dalam penelitian ini dibagi ke dalam kelompok secara acak. Sebelum pembagian, peneliti memastikan siapa saja dari siswa yang sudah memahami dan belum mengetahui cara bermain kartu kuartet. Masing-masing kelompok terdiri dari kombinasi

siswa yang sudah dan belum familiar dengan permainan tersebut. Setelah kelompok terbentuk, setiap tim diberi satu set kartu kuartet dan diminta memainkan permainan itu bersama.

Permainan dimulai dengan pengocokan kartu dan pembagian empat kartu untuk setiap pemain. Sisanya diletakkan tertutup di tengah meja. Permainan berlangsung searah jarum jam. Pemain yang mendapat giliran pertama akan menanyakan kepada pemain lain apakah mereka memiliki kartu dengan topik tertentu. Jika tidak, giliran berpindah dan pemain mengambil kartu dari tengah. Namun, jika jawabannya “ya”, maka pemain boleh melanjutkan dengan menanyakan subtopik yang ditulis dengan warna merah. Proses ini terus berulang sampai semua topik kuartet terkumpul. Setiap kuartet yang lengkap disisihkan dan dihitung di akhir. Pemain dengan kuartet terbanyak dinyatakan sebagai pemenang. Setelah permainan selesai, untuk mengukur ada tidaknya perubahan pengetahuan, maka dilakukan post-test.

Hasil

Hasil analisis data penelitian dalam bentuk distribusi frekuensi dan nilai rata-rata serta standar deviasi dijabarkan pada tabel-tabel berikut ini.

Tabel 1. Gambaran Pengetahuan PHBS Pada Siswa Sebelum Diberikan Edukasi Menggunakan Kartu Kuartet

Frequency	Percent	mean±SD
-----------	---------	---------

	Ranks		
		Mean Rank	Sum of Ranks
Pengetahuan Post - pengetahuan Pre	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	28 ^b	406.00
	Ties	0 ^c	
	Total	28	
Valid Baik	11	39.3	68.43±10.553
Cukup	14	50.0	
Kurang	3	10.7	
Total	28	100.0	

Pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa dari 28 responden yang berada di kelas V, sebelum mendapatkan edukasi menggunakan kartu kuartet, terdapat 14 responden (50,0%) yang memiliki pengetahuan Cukup, 11 responden (39,3%) dengan pengetahuan Baik, dan 3 responden (10,7%) yang memiliki pengetahuan Kurang, dengan rata-rata pengetahuan sebesar 68,43% (SD = 10,553).

Tabel 2. Gambaran Pengetahuan PHBS Pada Siswa Sesudah Diberikan Edukasi Menggunakan Kartu Kuartet

	Frequency	Percent	mean±SD
Valid Baik	24	85.7	86.71±7.389
Cukup	4	14.3	
Total	28	100.0	

Tabel 2 memperlihatkan bahwa setelah mendapatkan edukasi menggunakan kartu kuartet, 24 responden (85,7%) memiliki pengetahuan yang Baik, 4 responden (14,3%) memiliki

pengetahuan yang Cukup, dengan rata-rata pengetahuan sebesar 86,71% (SD ± 7,389).

Output tabel *Ranks* pada uji Wilcoxon Signed Ranks Test memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan PHBS pada seluruh 28 partisipan penelitian setelah diberikan intervensi edukasi menggunakan kartu kuartet. Hal ini ditandai dengan *Positive Ranks* sebanyak 28 kasus, sementara tidak ada partisipan yang mengalami penurunan pengetahuan (Negative Ranks = 0) atau tidak menunjukkan perubahan (Ties = 0). Nilai *Sum of Ranks* sebesar 406.00 menggambarkan besarnya perbedaan positif antara skor post-test dan pre-test. Rata-rata peringkat (Mean Rank) sebesar 14.50 menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan terjadi secara konsisten di seluruh sampel. Dengan kata lain, intervensi ini tidak hanya efektif pada sebagian kecil partisipan, tetapi memberikan dampak yang merata pada seluruh kelompok.

Tabel 3 Pengaruh Edukasi Menggunakan Kartu Kuartet Terhadap Tingkat Pengetahuan PHBS Pada Anak Usia Sekolah

Test Statistics ^a	
	Pengetahuan Post - pengetahuan Pre
Z	-4.636 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Output selanjutnya pada uji statistic Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan nilai Z = -4.636 dengan

signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) = .000 ($p < 0.001$). Nilai Z yang negatif mengindikasikan bahwa skor post-test secara konsisten lebih tinggi daripada skor pre-test. Tingkat signifikansi yang jauh di bawah ambang batas $\alpha = 0.05$ ($p < 0.001$) menegaskan bahwa perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah intervensi sangat signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan pengetahuan PHBS pada siswa kelas V SDN 18 Pandu bukanlah hasil kebetulan, melainkan efek nyata dari intervensi edukasi menggunakan kartu kuartet yang diberikan.

Pembahasan

Pengetahuan adalah hasil dari proses pemahaman yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu (Notoadmodjo, 2018). Tingkat pengetahuan yang berada pada kategori cukup ini mungkin disebabkan oleh kurangnya informasi atau edukasi kesehatan mengenai PHBS yang diberikan di sekolah (Handayani et al., 2022). Pengetahuan yang berada pada kategori cukup ini dapat mempengaruhi sikap anak terhadap PHBS di usia sekolah (Kusumawardani & Saputri, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Syarifudin et al., (2023) menunjukkan bahwa banyak responden yang belum memiliki pengetahuan yang baik tentang PHBS karena minimnya materi pembelajaran mengenai cuci tangan, makanan sehat, atau kebersihan lingkungan, yang berkontribusi pada

rendahnya pengetahuan siswa terkait PHBS.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al., (2022) mengenai edukasi PHBS untuk meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar di SDN No. 224 Inpres Mannyampa, Takalar, menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, rata-rata pengetahuan siswa berada pada kategori cukup, dengan rata-rata 64,4%. Selain itu, penelitian oleh Fitriani, (2021) yang mengkaji efektivitas media kartu kuartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa di SDN Margamulya juga menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, tingkat pengetahuan siswa berada pada kategori cukup dengan rata-rata 57%. Hasil serupa ditemukan dalam penelitian Handayani et al., (2022) dan Morika et al., (2018), yang juga menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sekolah dasar tentang PHBS berada pada kategori cukup.

Menurut Widiani et al., (2019), peningkatan pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti usia dan media. Berdasarkan teori Lawrence, anak yang berusia 8-11 tahun berada pada tahap operasional konkrit, di mana pola pikir egosentris anak mulai berkurang. Pada periode ini, kemampuan berpikir anak berkembang menjadi lebih konkret, rasional, dan objektif. Daya ingat anak menjadi sangat kuat, sehingga mereka benar-benar berada pada fase belajar yang optimal (Arfiani, 2021). Faktor lain yang mempengaruhi peningkatan pengetahuan adalah media yang digunakan. Kartu kuartet

merupakan permainan interaktif yang menyenangkan, serta merupakan metode pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa (Prasetyaningtyas, 2020). Pengetahuan merupakan komponen penting dalam pembentukan perilaku seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan cenderung lebih menetap dibandingkan perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Dameria et al., 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni et al., (2022) mengenai edukasi PHBS untuk meningkatkan pengetahuan murid sekolah dasar di SDN No. 224 Inpres Mannyampa, Takalar, menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, rata-rata pengetahuan siswa berada pada kategori cukup dengan rata-rata 64,4%, dan setelah edukasi, pengetahuan mereka meningkat menjadi kategori baik dengan rata-rata 82,2%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Fitriani, (2021) tentang efektivitas media kartu kuartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa di SDN Margamulya menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, tingkat pengetahuan siswa berada pada kategori cukup dengan rata-rata 57%, dan setelah edukasi, pengetahuan mereka meningkat menjadi 85% dengan kategori baik. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh Fadillah et al., (2017) mengenai efektivitas kartu kuartet berbasis multimedia terhadap perubahan PHBS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi menggunakan kartu kuartet, sebanyak 32 responden

(100%) mengalami peningkatan pengetahuan yang signifikan dan berada pada kategori baik.

Belajar sambil bermain adalah proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak. Permainan edukatif, seperti kartu, sangat membantu anak dalam memahami informasi. Penggunaan kartu kuartet sebagai salah satu permainan edukatif terbukti sangat efektif untuk diterapkan pada anak-anak (Farihah et al., 2022). Penelitian oleh Habiba (2017) menunjukkan bahwa belajar menggunakan kartu kuartet membuat anak belajar secara bermakna. Fokus belajar tidak hanya pada penghafalan, tetapi juga pada pemahaman materi yang ada dalam kartu kuartet. Suriah et al., (2024) mengemukakan bahwa penggunaan kartu kuartet dapat mengembangkan pengetahuan kognitif siswa dengan baik, sehingga pengetahuan baru yang diperoleh akan lebih mudah diingat.

Kartu kuartet sebagai media pendidikan kesehatan memiliki beberapa manfaat, di antaranya: a) anak dapat mengenal konsep, b) mengasah keterampilan bersosialisasi, c) anak belajar sportif karena dalam permainan ada yang kalah dan ada yang menang, d) mengasah kemampuan kognitif dengan merancang strategi agar tidak kalah, dan e) menambah wawasan tentang pesan kesehatan yang tertera dalam kartu (Nurjanuarti et al., 2018). Metode permainan menggunakan kartu kuartet efektif dalam memberikan informasi,

termasuk pendidikan kesehatan, kepada anak-anak (Oktaviani et al., 2022).

Hasil penelitian oleh Harahap et al (2023) mengenai pengaruh media edugame (Kartu Kuartet) terhadap perilaku mengenai jajanan sehat pada anak usia sekolah menunjukkan bahwa kartu kuartet memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan pengetahuan, dengan p-value $0,000 < 0,05$. Penelitian lain yang dilakukan oleh Syarifudin et al., (2023) tentang pendidikan kesehatan melalui media permainan kartu kuartet modifikasi untuk meningkatkan pengetahuan tentang PHBS pada siswa sekolah dasar menunjukkan hasil serupa, di mana kartu kuartet memiliki pengaruh signifikan terhadap pengetahuan PHBS dengan p-value $0,000 < 0,05$. Hasil yang konsisten juga ditemukan dalam penelitian oleh Siddik dan Nurdin, (2022) mengenai penerapan terapi bermain kartu Kasugi untuk meningkatkan PHBS. Penelitian ini menunjukkan bahwa kartu kuartet berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai PHBS, dengan p-value $0,000 < 0,05$.

Kesimpulan

Setelah seluruh data dikumpulkan dan dianalisis, hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam tingkat pengetahuan siswa tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Sebelum intervensi dilakukan, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang tergolong dalam kategori Cukup. Namun, setelah mereka mengikuti sesi edukasi yang memanfaatkan media kartu

kuartet, terjadi peningkatan yang signifikan, Dimana tingkat pengetahuan mereka naik dan masuk ke dalam kategori Baik.

Temuan ini memperlihatkan bahwa metode edukasi dengan menggunakan permainan kartu kuartet efektif dalam membantu siswa SDN 18 Pandu memahami materi dengan lebih baik. Ada pengaruh signifikan dari pendekatan ini terhadap peningkatan pengetahuan PHBS di kalangan anak usia sekolah. Artinya, pendekatan edukatif yang menyenangkan seperti ini punya potensi besar dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah dipahami.

Referensi

- Anggraeni, R., Feisha, A. L., Muflihah, T., Muthmainnah, F., Syaifuddin, M. A. R., Aulyah, W. S. N., Pratiwi, I. R., Sultan, S. H., Wahyu, A., & Rachmat, M. (2022). Edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk meningkatkan pengetahuan murid sekolah dasar. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 65. <https://doi.org/10.17977/um075v2i12022p65-75>
- Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar di sd Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. *Tafhim Al-'Ilmi*, 13(1), 38–57. <https://doi.org/10.37459/tafhim.v13i1.4643>
- Dwiyanti, I. A. I., & Jati, I. ketut. (2023). Faktor yang mempengaruhi perilaku

- hidup bersih dan sehat (PHBS) dalam membangun gaya hidup sehat pada proses pembelajaran sejak dini usia 9-11 tahun SD Negeri 101765 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 27(2), 58–66.
- Fadillah, Tahlil, T., & Hermansyah. (2017). Efektivitas kartu kuartet berbasis multimedia terhadap perubahan perilaku hidup bersih dan sehat berdasarkan teori Health Promotion Model. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 5(1), 91–101. <http://e-repository.unsyiah.ac.id/JIK/article/view/8767>
- Fadlilah, M. (2019). *Buku ajar bermain & permainan anak usia dini*. Peranda Media Harapan.
- Fariyah, R. N., Nuraeni, T., & Wardani, S. P. D. K. (2022). Permainan Kartu Sebagai Upaya Pencegahan Karies Gigi Di TK Miftahul Huda Segeran Kidul Kabupaten Indramayu. *Abdi Wiralodra : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 175–186. <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i2.55>
- Fitriani, S. (2021). Efektivitas media kuartet hidup sehat terhadap pengetahuan dan sikap siswa SD Negeri Margamulya di kecamatan Singaparna kabupaten Tasikmalaya. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1127>
- Habiba, R. I. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Media Kartu Kwartet Dalam Keterampilan Menyusun Portofolio. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 85–91. <https://doi.org/10.17977/um027v2i12017p085>
- Handayani, F., Dwilestari, R., Utami, P., & Wulanningrum, D. N. (2022). Pengaruh edukasi kesehatan dengan media roda putar terhadap pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) anak usia 10-12 tahun. 55, 1–10.
- Harahap, A. S., Fitriani, I. M., & Devita2, Y. (2023). Pengaruh media edugame (Kartu Kwartet) terhadap perilaku tentang jajanan sehat pada anak usia sekolah. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 5(1), 301.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan alat permainan edukatif (Ape) pada taman kanak-kanak Sekota Metro. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>
- Hendrawati, S., Rosidin, U., & Astiani, S. (2020). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa/siswi di sekolah menengah pertama negeri (SMPN). *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 295. <https://doi.org/10.32584/jpi.v4i1.454>
- Kemenkes RI. (2018). Hasil riset kesehatan dasar tahun 2018. *Kementrian Kesehatan RI*, 53(9), 1689–1699.
- Konoralma, K., Rambli, E. V., Lalangpuling, I. E., & Sumenge, D. (2022). Hubungan infeksi Soil Trasmitted Helminths (Sths) dengan

- status nutrisi pada anak usia 6-12 Tahun di sekolah dasar (Sd) Negeri 48 Manado. *E-PROSIDING Seminar Nasional Poltekkes Kemenkes Manado 2022*, 1(02), 525–537.
- 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), 31–38. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v10i0.2.514>
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). Perkenalan dunia internasional sebagai pendidikan multikultural pada anak usia dini melalui metode bermain puzzle. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124–2133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.733>
- Morika, D. H., Anggrani, S. S., Sandra, R., Nofia, R. V., & Afifah, S. (2018). The influence of health education on the level of knowledge of students about clean and healthy living behaviour (PHBS) at SDN 05 Sintuk Toboh Gadang Padang Pariaman Regency. *Saintika Meditory*, 6(1), 105–112. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- Notoadmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. PT Rinrka Cipta.
- Oematan, G., Aspatria, U., & Gustam, T. (2023). Pendidikan kesehatan pada anak sekolah dasar. *GOTAVA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.59891/jpmgotava.v1i1.5>
- Oktaviani, E., Susmini, S., & Ridawati, I. D. (2022). Permainan Edukatif Quarted Flash Card (QFC) Sebagai Media Promosi Kesehatan Penyakit Menular dan Tidak Menular pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 5(7), 2216–2225.
- Prasetyaningtyas, S. (2020). Penerapan metode permainan kartu kuartet untuk meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII Smpn 1 Semin. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.118>
- Siddik, M., & Nurdin, A. (2022). Penerapan terapi bermain kartu kasugi dalam meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia*, 2(1), 40–51.
- Sugiyono. (2019). *Metode kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfaber, Cv.
- Sulastri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). Pengaruh media kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 486. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.26874>
- Sumargono, S., Lisnawati, L., Rohmayani, S., & Masdi, M. (2020).

- Kartu kuartet boelang (Boedaya Lampung) sebagai media edukasi boedaya lokal di Snn Bandarlampung. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 243. <https://doi.org/10.24127/hj.v7i2.2108>
- Suriah, Syafar, M., Syam, R. C., Lenna, W., Gandi, N., Rahim, S. K. N., Zahra, M. A., Khaliq, F., & Rachmat, M. (2024). *Bullying prevention literacy through educational quartet card games for Junior High School students in Makassar City*. 9(1), 1–9.
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S., & Wijaya, M. (2017). Pengaruh permainan kartu kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 1(4), 193–200. <https://doi.org/10.24198/jsk.v1i4.12828>
- Syarifudin, A., Nurharlina, & Syharjiman. (2023). *Pendidikan kesehatan melalui media permainan kuartet modifikasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa sekolah dasar*. 1(2), 177–187.
- UNICEF. (2022). Diarrhoea. In *UNICEF*. <https://data.unicef.org/topic/child-health/diarrhoeal-disease/>
- WHO. (2018). WHO factsheet: soil-transmitted helminth infections. In *World Health Organization*.
- Widiani, E., Putri, M. R., & Kurniawan, A. (2019). Pengaruh promosi kesehatan terhadap pengetahuan dan sikap tentang perilaku hidup bersih dan sehat kelas IV dan V sekolah dasar. *Journal Nursing News*, 4(1), 100–111. <https://doi.org/10.1021/BC049898Y>