

**PENGARUH MODEL PERMAINAN “LAVINDO” TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH
DASAR TENTANG COVID-19**



SKRIPSI

Oleh:

NURROS MEI

NIM: 04021181722013

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA (OKTOBER, 2021)**

**PENGARUH MODEL PERMAINAN “LAVINDO” TERHADAP
PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH
DASAR TENTANG COVID-19**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan**

Oleh:

NURROS MEI

NIM: 04021181722013

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA (OKTOBER, 2021)**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurros Mei

NIM : 04021181722013

Dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Sriwijaya. Jika dikemudian hari ternyata saya melakukan tindakan plagiarisme, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Sriwijaya kepada saya.

Indralaya, Oktober 2021



Nurros Mei

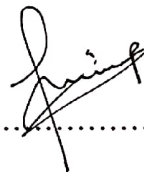
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

NAMA : NURROS MEI
NIM : 04021181722013
JUDUL : **PENGARUH MODEL PERMAINAN “LAVINDO”
TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA
SEKOLAH DASAR TENTANG COVID-19**

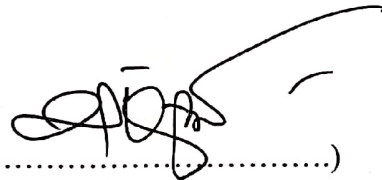
PEMBIMBING I

Fimaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 198911022018032001


(.....)

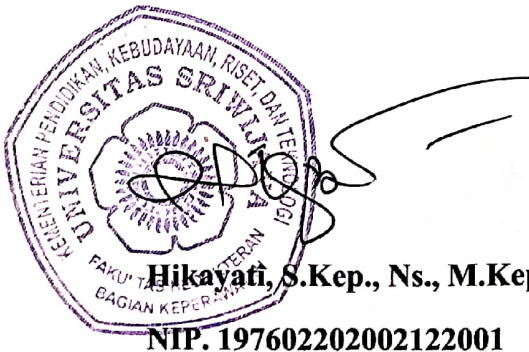
PEMBIMBING II

Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197602202002122001


(.....)

Mengetahui,

Ketua Bagian Keperawatan


Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 197602202002122001

**Koordinator Program Studi Ilmu
Keperawatan**


Eka Yulia Fitri Y, S.Kep., Ns., M.Kep
NIP. 198407012008122001

LEMBAR PENGESAHAN

NAMA : NURROS MEI
NIM : 04021181722013
JUDUL : PENGARUH MODEL PERMAINAN “LAVINDO” TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR TENTANG COVID-19

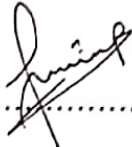
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya pada tanggal 18 Oktober 2021 dan telah diterima guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Keperawatan.

Indralaya, Oktober 2021

PEMBIMBING I

Fimaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep

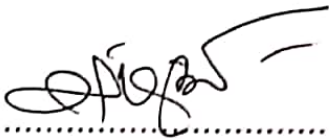
NIP. 198911022018032001

(.....


PEMBIMBING II

Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep


NIP. 197602202002122001

(.....


PENGUJI I

Jaji, S.Kep., Ns., M.Kep

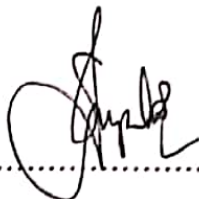
NIP. 197605142009121001

(.....


PENGUJI II

Sri Maryatun, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. 1977908162003122002

(.....


Mengetahui,

Ketua Bagian Keperawatan

Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. 197602202002122001

Koordinator Program Studi Ilmu Keperawatan

Eka Yulia Fitri Y, S.Kep., Ns., M.Kep

NIP. 198407012008122001



(.....


UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEDOKTERAN
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN

Skripsi, Oktober 2021

Nurros Mei

Pengaruh Model Permainan “LAVINDO” terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang COVID-19

xvi + 100 hal + 12 tabel + 2 skema + 24 lampiran

ABSTRAK

COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh *coronavirus* jenis baru dan dapat menginfeksi manusia melalui percikan batuk dan bersin orang terinfeksi atau menyentuh permukaan yang telah terkontaminasi virus. Kelompok anak-anak ialah salah satu populasi yang rentan terinfeksi virus ini sehingga perlu adanya pemberian informasi yang mudah dipahami untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak mengenai COVID-19. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan kegiatan pendidikan kesehatan. Media yang cocok diterapkan untuk anak usia sekolah adalah model permainan “LAVINDO”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model permainan “LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasy experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 40 siswa yang terbagi dalam 2 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari siswa kelas IV, V, dan VI yang berusia 9-11 tahun. Uji statistik yang digunakan adalah uji t berpasangan yang menunjukkan ada perbedaan yang signifikan pengetahuan siswa sebelum dan setelah intervensi dengan *p value* sebesar 0,000 ($\alpha=0,05$) pada kelompok perlakuan. Hasil uji t tak berpasangan pada kedua kelompok menunjukkan *p value* = 0,183 ($p > 0,05$) yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan antara model permainan “LAVINDO” dan ceramah interaktif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19. Penelitian ini menunjukkan model permainan “LAVINDO” dan ceramah interaktif dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19, namun kelompok perlakuan memiliki nilai rata-rata pengetahuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Model permainan “LAVINDO” ini dapat dijadikan media yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19.

Kata Kunci : Pendidikan Kesehatan, Pengetahuan, COVID-19, Model Permainan “LAVINDO”

Daftar Pustaka : 76 (2005-2021)

SRIWIJAYA UNIVERSITY
MEDICAL FACULTY
NURSING STUDY PROGRAM

Undergraduate Thesis, October 2021

Nurros Mei

The Effect of “LAVINDO” Game Model towards The Increased Elementary School Students Knowledge about COVID-19

xvi + 100 pages + 12 table + 2 schemas + 24 appendices

ABSTRACT

COVID-19 is an infectious disease caused by a new type of corona virus and can infect humans through coughing and sneezing by people who are infected or touching a surface that has been contaminated by the virus. Children’s group was one of the populations that are vulnerable to being infected with this virus, so that it needed to provide information that is easily accessible to increase children's knowledge about COVID-19. One of the efforts that can be done is through health education activities. The media that is suitable for school-age children is the "LAVINDO" game model. This study aimed to determine the effect of the "LAVINDO" game model in increasing students' knowledge about COVID-19. This study used quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The number of samples in this study were 40 students divided into 2 groups. Each group consisted of IV, V, and VI grade students aged 9-11 years old. The statistical test used is the paired t test which shows a significant difference in student’s knowledge before and after the intervention with p value of 0.000 ($\alpha = 0.05$) in the intervention group. The results of independent samples t-test in both groups showed p value = 0.183 ($p > 0.05$) which means that there was no significant difference between the "LAVINDO" game model and interactive lectures in increasing student knowledge about COVID-19. This study showed that the "LAVINDO" game model and interactive lectures could increase students' knowledge about COVID-19, but the intervention group has the average score of knowledge higher than the control group. The “LAVINDO” game model can be used as a media to increase student’s knowledge about COVID-19.

Keywords : Health Education, Knowledge, COVID-19, “LAVINDO” Game Model

Bibliography : 76 (2005-2021)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya bisa menghadapi setiap pergumulan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Karya ini saya perjuangkan dan saya persembahkan kepada:

- 1. Debata na Tarida ialah Mamak dan Bapakku tercinta, Dospri Hutahaeen dan Hulman Pasaribu yang selalu mendoakanku, yang selalu menguatkanku, dan memberikan kasihnya setiap waktu. Terimakasih mak, pak untuk semuanya yang tidak bisa terbilangkan, terimakasih sudah kuat dan sabar.**
- 2. Saudara-saudaraku yang kusayangi; Bang Andre, Bang James, dan Dek Willy. Terimakasih untuk setiap doa, motivasi, waktu, dan materi yang kalian berikan padaku. Makasih sudah mau mendengarkan curhatku ya bang-abangku.**
- 3. Ibu Firnaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep dan Ibu Hikayati, S.Kep., Ns., M.Kep., selaku pembimbing skripsiku. Terimakasih atas doa, motivasi, dan waktu yang telah diberikan untuk membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini, tanpa ibu skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik.**
- 4. Sahabat bedengku terkasih; Diana Panjaitan, Vedro Adira Tampubolon, Herlina Sihite, Jessica Panjaitan, Kak Yunita Sinaga, & Mikael Simarmata. Terimakasih Bun Din untuk semua kasih yang kau berikan untukku, makasih udah selalu mau kurepotkan, selalu setia menemaniku dari dulu, mulai penelitian hingga sekarang, dan sudah mau mendengarkan setiap keluh kesahku. Ting Ved, terimakasih untuk setiap bantuan, dukungan, dan waktu yang kau berikan. Makasih sudah menjadi penolong yang setia. Bund Her, terimakasih sudah bersedia menjadi tempat curhatku dan selalu ada di masa-masa sulitku. Bund Jes, terimakasih sudah mewarnai hari-hari skripsiku menjadi tidak horor. Kak Yun, makasih ya kak untuk doa & dukungan yang kaka berikan untukku dan terkadang juga mau kurepotkan,**

hehe. Teruntuk Kael, terimakasih untuk setiap motivasi dan doa yang kau berikan untukku. Semoga dilancarkan setiap proses dalam penyelesaian skripsi kalian sehingga kita bisa membahagiakan orang tua kita disana.

5. Temanku, Theresia Vebby Pakpahan yang selalu aku repotkan dalam penyelesaian berkasku. Makasih ya peb untuk waktu, materi, dukungan, dan tenaga yang kau berikan untukku hingga terselesaikan urusan dunia ini. Jangan bosan untuk kurepotin ok, hehe.
6. Teman-teman ATLAS Hasianku yang gak bisa kusebutkan namanya satu per satu, terimakasih untuk setiap kebersamaan yang kita mulai dari maba sampai sekarang. Terimakasih untuk dukungan dan doanya guys. Semangat menyelesaikan yang harus diselesaikan yaa.
7. Teman Pejuang S.Kep ku (Yuyun, Yunisah, Ana, Ija, Amel, Maya, Dian), terimakasih ya guys sudah menjadi teman bertukar pikiran selama ini dan selalu memberikan semangat setiap waktu. Semangat memperjuangkan gelar kita teman-temanku.
8. Piriku Nova, temanku Cici dan Melia, terimakasih sudah setia mendengarkan setiap curhatku, memberikan dukungan dan doa kepadaku setiap waktu. Walaupun jauh kalian masih menyediakan waktu untukku mengeluarkan setiap unek-unek dalam diriku.
9. Teman-teman Pejuang S.Kep lainnya, PSIK Reguler 2017. Terimakasih atas doa dan dukungan serta semangat kalian. Semoga kita bisa menjadi orang sukses dan bermanfaat bagi setiap orang.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah membantu saya hingga terselesaikannya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Model Permainan “LAVINDO” terhadap Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang COVID-19”, sebagai salah satu syarat menyelesaikan program strata 1 di Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membimbing, mendukung, dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, baik secara langsung maupun tidak langsung, diantaranya:

1. Hikayati S.Kep., Ns., M.Kep selaku Kepala Bagian Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya dan Pembimbing 2 yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan saran kepada penulis.
2. Firnaliza Rizona, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Pembimbing I yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan saran kepada penulis.
3. Jaji, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Penguji 1 yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis.
4. Sri Maryatun, S.Kep., Ns., M.Kep selaku Penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran kepada penulis.
5. Kepala SD N 02 Indralaya Utara dan guru-guru serta staff TU yang telah memberikan bantuan dan izin melakukan penelitian.
6. Seluruh jajaran dosen dan staff administrasi PSIK FK UNSRI.
7. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dikarenakan adanya keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Namun besar harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca. Amin.

Indralaya, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
1. Tujuan Umum	8
2. Tujuan Khusus	8
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat Teoritis	9
2. Manfaat Praktis	10
E. Ruang Lingkup Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Konsep COVID-19	12
1. Definisi COVID-19	12
2. Manifestasi Klinis COVID-19	12
3. Faktor Risiko COVID-19	14

4. Cara Penularan COVID-19	15
5. Cara Pencegahan COVID-19	16
6. Dampak COVID-19	19
7. Komplikasi COVID-19	20
B. Konsep Pengetahuan	21
1. Definisi Pengetahuan	21
2. Tingkat Pengetahuan	21
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan	23
C. Konsep Pendidikan Kesehatan	24
1. Definisi Pendidikan Kesehatan	24
2. Tujuan Pendidikan Kesehatan	24
3. Proses Pendidikan Kesehatan	25
4. Metode Pendidikan Kesehatan	25
5. Media Pendidikan Kesehatan	27
D. Konsep Permainan “LAVINDO”	29
1. Definisi Permainan “LAVINDO”	29
2. Keunggulan Permainan “LAVINDO”	30
3. Proses Pembuatan Permainan “LAVINDO”	31
4. Cara Permainan “LAVINDO”	32
E. Konsep Ceramah Interaktif	33
1. Definisi Ceramah Interaktif	33
2. Keunggulan Ceramah Interaktif	33
F. Konsep Anak Usia Sekolah	34
1. Definisi Anak Usia Sekolah	34
2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	35
3. Perkembangan Kognitif	36
G. Konsep Keperawatan Komunitas	37
1. Definisi Keperawatan Komunitas	37
2. Fungsi Keperawatan Komunitas	38
3. Diagnosis Keperawatan yang Dapat Muncul	38
4. Intervensi Keperawatan	39
5. Implementasi Keperawatan	40

H. Konsep Keperawatan Anak	40
1. Definisi Keperawatan Anak	40
2. Diagnosis Keperawatan yang Dapat Muncul	41
3. Intervensi Keperawatan	41
4. Implementasi Keperawatan	42
I. Penelitian Terkait	43
J. Kerangka Teori	44
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Kerangka Konsep	45
B. Desain Penelitian	46
C. Hipotesis	47
D. Definisi Operasional	47
E. Populasi dan Sampel	48
F. Tempat Penelitian	51
G. Waktu Penelitian	51
H. Etika Penelitian	52
I. Alat Pengumpulan Data	54
J. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	55
K. Prosedur Pengumpulan Data	56
L. Pengolahan dan Analisa Data	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	93
A. Simpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	43
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	46
Tabel 3.2 Keterangan Rancangan Penelitian	46
Tabel 3.3 Definisi Operasional	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Pengetahuan	55
Tabel 4.1 Distribusi Karakteristik Responden	66
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Sebelum diberikan Model Permainan “LAVINDO” pada Kelompok Perlakuan	67
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Setelah diberikan Model Permainan “LAVINDO” pada Kelompok Perlakuan	68
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Sebelum diberikan Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol	69
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Pengetahuan Responden Setelah diberikan Ceramah Interaktif pada Kelompok Kontrol	70
Tabel 4.6 Pengaruh Model Permainan “LAVINDO” terhadap Pengetahuan Siswa antara Sebelum dan Setelah pada Kelompok Perlakuan	71
Tabel 4.7 Pengaruh Model Permainan “LAVINDO” dan Ceramah Interaktif terhadap Pengetahuan Siswa tentang COVID-19	72

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Teori	44
Skema 3.1 Kerangka Konsep Penelitian	45

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Lembar *Informed Consent*
- Lampiran 2. Lembar Penjelasan Penelitian
- Lampiran 3. Lembar Observasi Calon Responden
- Lampiran 4. Lembar Kuesioner Pengetahuan
- Lampiran 5. Perhitungan Jumlah Sampel Penelitian
- Lampiran 6. SAP Permainan LAVINDO
- Lampiran 7. SAP Ceramah Interaktif
- Lampiran 8. Standar Operasional Prosedur Permainan LAVINDO
- Lampiran 9. Desain Permainan LAVINDO
- Lampiran 10. Desain Kartu Informasi
- Lampiran 11. Desain Kartu Pertanyaan dan Jawab
- Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 13. Master Tabel Penelitian
- Lampiran 14. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner
- Lampiran 15. Hasil Uji Normalitas Data
- Lampiran 16. Hasil Distribusi Frekuensi
- Lampiran 17. Hasil Uji T Berpasangan
- Lampiran 18. Hasil Uji T Tak Berpasangan
- Lampiran 19. Surat Izin Studi Pendahuluan
- Lampiran 20. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Validitas
- Lampiran 22. Hasil Uji Plagiarisme
- Lampiran 23. Sertifikat Etik
- Lampiran 24. Lembar Konsultasi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Biodata Diri

1. Nama : Nurros Mei
2. NIM : 04021181722013
3. Tempat, Tanggal lahir : Pangkalpinang, 30 Mei 2000
4. Anak ke- : 3 dari 4 bersaudara
5. Nama Orangtua
Ayah : Hulman Pasaribu
Ibu : Dospi Hutahaeen
6. Alamat : Jalan Raya Lubuk Besar No. 12 RT. 23,
Nadi, Kel. Perlang, Kab. Bangka Tengah
Bangka Belitung
7. Email : rosmeypasaribu00@gmail.com
8. No.Telepon/Hp : 081274411820

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 8 Lubuk Besar (Lulus 2011)
2. SMPN 1 Lubuk Besar (Lulus 2014)
3. SMAN 1 Koba (Lulus 2017)
4. PSIK FK UNSRI (Lulus 2021)

C. Riwayat Organisasi

1. Pramuka SMPN 1 Lubuk Besar (2013-2014)
2. UKS SMAN 1 Koba (2016-2017)
3. BATIC'S (2017-2021)
4. Naimarata (2017-2021)

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi COVID-19 saat ini telah melanda berbagai negara di belahan dunia. Negara-negara dunia hingga kini juga belum mampu meminimalkan peningkatan kasus penyakit yang disebabkan oleh coronavirus jenis baru ini. Hal ini terlihat dari grafik laju penambahan jumlah kasus COVID-19 yang terus menanjak. Penyebaran penyakit ini bermula dari epidemi di Kota Wuhan dan terus berkembang hingga pada tanggal 9 Maret 2020, WHO (*World Health Organisation*) secara resmi menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global (Tim kerja kementerian dalam negeri, 2020). Berdasarkan sumber data WHO dan PHEOC, total kasus konfirmasi COVID-19 global per tanggal 28 Maret 2021 adalah 126.372.442 kasus dengan 2.769.696 kematian. Sementara itu, total kasus konfirmasi COVID-19 di Indonesia per tanggal 31 Maret 2021 adalah 1.511.712 kasus dengan 40.858 kematian (WHO, 2021).

COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* yang baru ditemukan. Penyakit ini dapat menginfeksi manusia maupun hewan melalui kontak langsung dengan percikan batuk dan bersin orang yang terinfeksi atau menyentuh permukaan yang terkontaminasi virus lalu menyentuh area wajah, misalnya mata, hidung dan mulut (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2020). Gejala klinis utama yang ditimbulkan akibat infeksi COVID-19 ini berupa demam (suhu $>38^{\circ}\text{C}$), batuk, dan sesak napas. Sementara itu, pada kasus berat dapat terjadi

perburukan yang progresif, seperti ARDS, syok septik, asidosis metabolik yang sulit dikoreksi dan perdarahan atau disfungsi sistem koagulasi dalam beberapa hari (PDPI, 2020).

Semua orang secara umum dapat terinfeksi COVID-19. Namun, pada kelompok tertentu seperti anak-anak rentan terinfeksi penyakit ini (Tim kerja kementerian dalam negeri, 2020). IDAI (2020) menyebutkan bahwa anak-anak adalah populasi yang rentan dan memiliki permasalahan kesehatan yang berbeda dengan orang dewasa. Masa pandemi ini anak-anak bukan hanya memiliki kerentanan yang tinggi dari sisi kesehatan, tetapi juga kehidupan sosialnya (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2020). Anak-anak yang terinfeksi COVID-19 ini dapat mengalami gejala-gejala klinis atau tanpa gejala sama sekali. Beberapa anak juga dapat mengalami sakit parah hingga memerlukan perawatan intensif dan pada kasus yang parah anak-anak dapat mengalami kematian. Selain itu, pada masa pandemi ini anak-anak juga bisa merasa stress dan lebih berisiko mengalami kekerasan dalam rumah tangga (CDC, 2020).

Berdasarkan data Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) (2020), terdapat total 19.196 anak di Indonesia dengan perincian 954 Orang Tanpa Gejala, 10.376 Orang Dalam Pengawasan, 7.152 Pasien Dalam Pengawasan, dan 715 anak dengan kasus konfirmasi positif (TIM UKK Infeksi dan Penyakit Tropis IDAI, 2020). IDAI juga menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara yang memegang peringkat tertinggi tingkat kematian anak di Asia Pasifik akibat COVID-19 (Komarudin, 2020).

Berdasarkan kelompok umurnya, grafik distribusi kasus COVID-19 di Indonesia per 28 Maret 2021 pada anak usia 7-12 tahun atau anak usia sekolah dasar memiliki kasus konfirmasi lebih tinggi dibandingkan anak usia 13-15 tahun maupun 16-18 tahun. Hal ini dilihat dari grafik kasus konfirmasi positif pada anak usia 7-12 tahun lebih tinggi dibandingkan grafik pada anak usia 13-15 tahun (1,76 %) dan anak usia 16-18 tahun (2,55 %). Begitu pula dengan kasus konfirmasi positif di Sumatera Selatan yang menunjukkan grafik kasus anak usia 7-12 tahun lebih tinggi daripada anak usia 13-15 tahun (1,76 %) dan anak usia 16-18 tahun (1,83 %) (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2021).

Sumatera Selatan merupakan provinsi ke-15 dengan kasus konfirmasi COVID-19 tertinggi di Indonesia per 21 April 2021. Berdasarkan data resmi Provinsi Sumatera Selatan, total kasus konfirmasi COVID-19 per tanggal 21 April 2021 di Sumatera Selatan adalah 1.620.569 kasus dengan 44.007 kasus meninggal. Salah satu kabupaten di Provinsi Sumatera Selatan dengan persentase kematian tertinggi ialah Kabupaten Ogan Ilir. Kabupaten Ogan Ilir merupakan peringkat ke 5 dari 17 kabupaten dengan kematian tertinggi dan tercatat sebanyak 7,78 % kasus kematian COVID-19 di Sumatera Selatan berasal dari kabupaten ini (Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan, 2021).

Studi pendahuluan dilakukan di salah satu sekolah yang berada di Kabupaten Ogan Ilir yaitu SD Negeri 02 Indralaya Utara pada Februari 2021. Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap Kepala SD 02 Indralaya Utara diketahui bahwa sekolah tersebut melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dan terkadang terdapat beberapa anak yang datang ke sekolah untuk mengambil atau mengembalikan buku cetak pelajaran. Peneliti juga

melakukan wawancara terhadap salah satu guru di SD 02 Indralaya Utara yang mengatakan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran siswa di SD 02 Indralaya Utara menggunakan aplikasi *Whatsapp* karena siswa belum mengetahui cara penggunaan *zoom* dan siswa melakukan absensi setiap harinya menggunakan *google form*.

Hasil observasi peneliti terhadap para siswa yang hadir saat mengambil buku cetak pelajaran terlihat beberapa anak yang tidak mengenakan masker saat berada di lingkungan sekolah dan kebanyakan anak-anak memakai masker berbahan scuba. Beberapa anak yang memakai masker tampak hanya memakai masker sebatas mulut saja dan tidak menutupi bagian hidungnya. Sebelum memasuki ruangan kelas pun belum tampak kesadaran anak-anak untuk mencuci tangan terlebih dahulu. Penerapan jaga jarak di ruangan kelas sekolah ini sudah dilakukan tetapi setelah meninggalkan ruangan kelas tampak anak-anak tak segan untuk bersentuhan dengan teman-temannya.

Peneliti juga melakukan kontrak waktu untuk mewawancarai 11 siswa sekolah dasar yang hadir saat itu untuk mengambil buku cetak pelajaran. Hasil wawancara peneliti diketahui bahwa anak-anak belum pernah mendapatkan informasi mengenai COVID-19 dari petugas kesehatan dan anak-anak mengatakan hanya mendapatkan informasi tentang COVID-19 dari orang tuanya. Namun, saat peneliti menanyakan tentang definisi dari COVID-19 semua anak menjawab COVID-19 adalah virus serta mengatakan bahwa COVID-19 dan *coronavirus* merupakan satu hal yang sama. Anak-anak juga belum mengetahui secara tepat bagaimana COVID-19 dapat menular. Beberapa anak mampu menyebutkan cara pencegahan COVID-19 secara

umum seperti memakai masker, mencuci tangan, dan menjaga jarak. Namun, anak-anak mengaku belum mengetahui bahwa etika batuk dan bersin termasuk salah satu bentuk cara pencegahan COVID-19. Semua anak juga belum mengetahui cara melakukan langkah-langkah cuci tangan dan penggunaan masker yang benar. Salah satu siswa juga mengaku bahwa saat bermain di luar lingkungan sekolah, mereka jarang memakai masker dan tidak menerapkan jaga jarak saat bermain dengan temannya.

Peneliti mewawancarai siswa terkait metode pembelajaran atau penyuluhan apa saja yang pernah dirasakan oleh siswa dan semuanya menjawab melalui metode ceramah. Peneliti juga menanyakan terkait metode pendidikan kesehatan yang disukai oleh anak-anak dalam penyuluhan dengan memberikan beberapa pilihan seperti ceramah, video animasi, dan permainan ludo. Hampir semua siswa mengaku belum pernah diberikan metode pendidikan melalui permainan ludo dan lebih memilih serta menunjukkan ketertarikan pada metode permainan ludo untuk digunakan dalam pendidikan kesehatan.

Rendahnya pengetahuan anak-anak mengenai COVID-19 menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, anak-anak usia ini perlu mendapatkan informasi yang memadai dan mudah dipahami mengenai COVID-19 agar dapat terhindar dari virus penyakit ini (Sari, 2020). Upaya yang dapat dilakukan dalam pemberian informasi kesehatan yaitu dengan pendidikan kesehatan atau promosi kesehatan tentang COVID-19. Metode maupun media pendidikan kesehatan yang digunakan harus sesuai dengan sasaran penyuluhan.

Metode yang sesuai dengan sasaran saat pemberian informasi kesehatan akan membantu terwujudnya perubahan perilaku manusia tersebut (Notoadmodjo, 2005). Metode yang paling efektif bagi anak usia sekolah belajar adalah dengan cara bermain. Melalui metode ini, anak usia sekolah dapat menerima banyak hal (Desmita, 2010; dikutip Nur'aini, 2019). Penggunaan metode permainan dalam promosi kesehatan ini akan menimbulkan ketertarikan sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti serta mampu mengingat pesan kesehatan yang disampaikan (Sutriyanto, Raksanagara, & Wijaya, 2016). Salah satu permainan yang dapat dilakukan dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang COVID-19 adalah model permainan "LAVINDO".

Model permainan "LAVINDO" merupakan modifikasi permainan ludo yang berisi informasi tentang COVID-19. "LAVINDO" merupakan singkatan dari "Lawan COVID-19 dengan bermain Ludo". Media ini mengajak pemain untuk berkompetisi dengan mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan benar agar memenangkan permainan. Permainan ini berisi materi tentang COVID-19 dan pertanyaan yang harus dijawab oleh anak-anak untuk menambah poin dalam bentuk bintang. Siswa yang memenangkan permainan ini adalah siswa yang mengumpulkan bintang paling banyak. Keterlibatan siswa langsung dalam pengembangan media pembelajaran ini dapat memacu siswa menjadi aktif, kreatif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Rahmawati, 2019).

Pelaksanaan pendidikan kesehatan diberikan secara daring (dalam jaringan) karena dilakukan pada masa pandemi COVID-19 dengan

menggunakan fitur *videocall* pada aplikasi *whatsapp* dan pengisian kuesioner *pretest* dan *posttest* melalui *google form*. Intervensi diberikan setelah responden dibagi menjadi kelompok kecil yang beranggotakan 4 orang untuk setiap kelompoknya.

Terdapat beberapa penelitian yang meneliti tentang pengaruh permainan ludo dalam meningkatkan pengetahuan. Salah satu penelitiannya adalah penelitian yang dilakukan oleh Indah, Gamayanti, & Widiatama (2016) yang membuktikan bahwa penggunaan media permainan ludo sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa SD tentang pencegahan adiksi *video game* secara praktis lebih efektif dibandingkan ceramah interaktif. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Nur'aini (2019) yang membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang jajanan sehat dengan media permainan ludo dibuktikan dengan nilai *p value* 0,009 ($\alpha = 0,05$).

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terkait maka peneliti ingin mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan dengan menggunakan model permainan "LAVINDO" dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*).

B. Rumusan Masalah

Anak usia sekolah merupakan kelompok umur yang sangat rawan terhadap masalah kesehatan. Masa pandemi ini anak usia sekolah bisa dengan mudah tertular COVID-19 jika tidak turut serta melakukan rangkaian pencegahan COVID-19. Anak usia sekolah masih belum paham akan COVID-19 dan pentingnya penerapan cara pencegahannya. Rendahnya pengetahuan anak usia sekolah mengenai COVID-19 menjadi salah satu faktor penyebab hal ini sehingga diperlukan suatu usaha untuk mencegah terjadinya penularan COVID-19 pada anak sekolah dasar, salah satunya dengan dilakukannya usaha pendidikan kesehatan. Pendekatan pendidikan kesehatan yang cocok untuk anak sekolah dasar yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan permainan “LAVINDO”. Berdasarkan uraian diatas peneliti merumuskan permasalahan “Bagaimana pengaruh model permainan “LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa sekolah dasar tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model permainan “LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*).

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui karakteristik responden (kelas, usia, dan jenis kelamin) pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

- b. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) pada kelompok perlakuan sebelum diberikan model permainan “LAVINDO”.
- c. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) pada kelompok perlakuan setelah diberikan model permainan “LAVINDO”.
- d. Untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) pada kelompok kontrol sebelum diberikan ceramah interaktif.
- e. Untuk mengetahui pengetahuan siswa sekolah dasar tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) pada kelompok kontrol setelah diberikan ceramah interaktif.
- f. Untuk mengetahui pengaruh model permainan “LAVINDO” terhadap pengetahuan siswa tentang COVID-19 antara sebelum dan setelah pada kelompok perlakuan.
- g. Untuk mengetahui pengaruh model permainan “LAVINDO” dan ceramah interaktif terhadap pengetahuan siswa tentang COVID-19 pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber penelitian selanjutnya bagi peneliti lain mengenai pengaruh permainan

“LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan bentuk penerapan pengetahuan yang telah peneliti dapatkan, menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam melakukan penelitian, serta memberikan wacana baru bagi peneliti mengenai pengaruh permainan “LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa menerapkan pengetahuan yang dimiliki mengenai COVID-19 di lingkungan sekolah.

c. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi tenaga keperawatan dalam memberikan pendidikan kesehatan tentang COVID-19 dengan menggunakan permainan “LAVINDO”.

d. Bagi Instansi Pendidikan Keperawatan

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan bahan masukan untuk pembelajaran keperawatan komunitas dan keperawatan anak.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan “LAVINDO” dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang COVID-19. Desain pada penelitian ini adalah *quasy experiment* dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Responden dalam penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas IV, V, dan VI di SD Negeri 02 Indralaya Utara dan penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-September 2021 secara daring (dalam jaringan) menggunakan fitur *videocall* pada *whatsapp*. Pengambilan sampel dalam penelitian dilakukan dengan cara *probability sampling* menggunakan teknik *cluster sampling* untuk menentukan jumlah sampel pada populasi yang mewakili tiap kelas. Setiap responden penelitian diberikan kuesioner untuk mengukur pengetahuan siswa tentang COVID-19 sebelum dan setelah diberikan pendidikan kesehatan.

Uji normalitas data menggunakan uji *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel dalam penelitian < 50 . Analisis pada penelitian ini menggunakan uji *t* berpasangan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah diberikan intervensi pada kelompok perlakuan dan uji *t* tak berpasangan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, N.R. (2013). Promosi kesehatan gigi dan mulut dengan metode ceramah interaktif dan demonstrasi disertai alat peraga pada guru sekolah dasar sebagai fasilitator. *IDJ*, 2(2), 16-25.
- Bender, L. (2020). *Pesan dan Kegiatan Utama Pencegahan dan Pengendalian COVID-19 di Sekolah*. Retrieved from <https://www.who.int>.
- Budiman & Rianto, A. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Burhan, E., dkk. (2020). *Protokol Tatalaksana COVID-19*. Indonesia: PDPI, PERKI, PAPDI, PERDATIN, IDAI.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2020). *Children & teens can get COVID-19*. Retrieved from <https://www.cdc.gov>.
- Damayanti, R., Lutfiya, I., & Nilamsari, N. (2019). Upaya peningkatan pengetahuan tentang gizi seimbang pada anak usia sekolah dasar. *Darmabakti Cendekia: Journal of Community Service and Engagements*, 1(1), 28-33.
- Dananjaya, U. (2017). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendikia.
- Depkes RI. (2009). *Panduan Penyelenggaraan Hari Cuci Tangan Pakai Sabun Sedunia*. Jakarta : Departemen Kesehatan RI.
- Dharma, K.K. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan: Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta : CV Trans Info Media.
- Diyantini, N.K., Ni, L.P., & Sagung, M.L. (2015). Hubungan Karakteristik dan Kepribadian Anak dengan Kejadian *Bullying* pada Siswa Kelas V di SD "X" di Kabupaten Bandung. *Skripsi*. Bali: Universitas Udayana Denpasar.
- Donsu, J.D.T. (2017). *Psikologi Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Efendi, F., & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas: Teori dan Praktik dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Erlin, F., Putra, I.D., & Hendra, D. (2020). Peningkatan pengetahuan siswa dalam pencegahan penularan COVID-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(4), 663-669.

- Fitriani, S. (2011). *Promosi Kesehatan Edisi 1*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Goni, G., Rattu, J.A.M., Malonda, N.S.H. (2019). Pengaruh penyuluhan dengan teknik ceramah terhadap pengetahuan pelajar tentang gizi seimbang di Sekolah Dasar Kecamatan Tompaso (Studi Kasus SD GMIM 2 dan SD Negeri 2 Tompaso). *Jurnal KESMAS*, 8(7), 328-335.
- Hapsari, M.D. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan. *Skripsi*. Brebes: Universitas Negeri Semarang.
- Hidayani, W.R. (2020). Faktor-faktor risiko yang berhubungan dengan COVID-19: *Literature Review*. *Jurnal untuk Masyarakat Sehat (JUKMAS)*, 4(2), 120-134.
- Hidayat, A.A. (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hutami, A.R. & Dewi, N.M. (2019). Penerapan Permainan Molegi (Monopoli Puzzle Kesehatan Gigi) sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SD Negeri 1 Bumi. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 1(2), 72-78.
- Ikasari, F.S., & Anggana, R. (2020). Pengetahuan anak usia sekolah tentang cuci tangan yang benar di Kecamatan Martapura. *Jurnal Perawat Indonesia*, 4(1), 75-86.
- Indah, A.P., Gamayanti, I.L., & Widyatama, R. (2016). Efektivitas pencegahan adiksi video game menggunakan ludo game untuk siswa SD. *Berita Kedokteran Masyarakat*, 32(9), 317-322.
- Janti, S. (2014). Analisis Validitas dan Reliabilitas dengan Skala Likert terhadap Pengembangan SI/TI dalam Penentuan Pengambilan Keputusan Penerapan *Strategic Planning* pada Industri Garmen. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST)*. 155-160. ISSN: 1979-911X.
- Jihan, A.N., Reffiane, F., Arisyanto, P. (2019). Pengembangan media ludo raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 107-113.
- Kementrian Kesehatan RI. (2020). *Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease (COVID-19)*. Jakarta Selatan: Kemenkes RI.
- Khodijah, N., Hartini, S., & Lestari, W.D. (2020). Penggunaan model pembelajaran *teams games tournaments* berbantuan *ludo math* terhadap kemampuan pemahaman konsep berdasarkan tingkat disposisi matematis siswa. *Jurnal matematika dan pendidikan matematika*, 5(2), 101-110.

- Komarudin. (2020). IDAI: Tingkat kematian anak akibat COVID-19 di Indonesia tertinggi di Asia Pasifik. (14 Agu 2020). *Liputan 6*, hlm 1.
- Lubis, F.S. (2016). Perbedaan pendidikan kesehatan menggunakan metode ceramah dan audiovisual terhadap tingkat pengetahuan dan sikap perawatan karies gigi anak di Wilayah Puskesmas Wonogiri II. *Publikasi ilmiah*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Machfoedz, I., & Suryani, E. (2006). *Pendidikan Kesehatan Bagian dari Promosi Kesehatan*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Marhadi. (2019). Permainan ludo sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa sekolah dasar. *Tadulako Journal Sport and Physical Education*, 7(2), 19-31.
- Maulana. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Melissa, M., Swandi, I.W., & Raditya, A. (2014). Perancangan permainan media edukasi sebagai pembelajaran cara melindungi diri dalam menghadapi bencana alam bagi anak usia 7-12 tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 1-12.
- Meriyati. (2015). *Memahami Karakteristik Anak Didik*. Bandar Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Mu'awanah. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Kediri: Stain Kediri Press.
- Mubarak, W.I., Chayatin, N., Rozikin, K., & Supradi. (2007). *Promosi Kesehatan: Sebuah Pengantar Proses Belajar Mengajar dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nata, A. (2011). *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nisa, R.H. (2019). Pengaruh penggunaan media ludo terhadap hasil belajar matematika materi bangun ruang siswa kelas V SD. *JPGSD*, 7(3), 2909-2919.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Promosi Kesehatan: Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2011). *Kesehatan Masyarakat Ilmu dan Seni*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- _____. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nur'aini, A.I.W. (2019). Peningkatan pengetahuan jajanan sehat dengan permanan ludo pada anak usia sekolah di Desa Candirejo Ungaran Barat. *Skripsi*. Ungaran: Universitas Ngudi Waluyo.
- Nurjanah, S. (2020). Gangguan mental emosional pada klien pandemi covid 19 di rumah karantina. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(3), 329-334.
- Nurmala, I., dkk. (2018). *Promosi Kesehatan*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Nursalam. (2015). *Metodologi Ilmu Keperawatan, Edisi 4*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam & Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Oktarina., Hanafi, F., & Budisuari, M.A. (2009). Hubungan antara karakteristik responden, keadaan wilayah dengan pengetahuan, sikap terhadap HIV/AIDS pada masyarakat Indonesia. *Bulletin Penelitian Kesehatan*, 12(4), 362-369.
- Parastanti, N.K.V., Yanti., N.G.P., & Masini, G. A. P. (2020). Pendidikan kesehatan cuci tangan pakai sabun dengan video terhadap kemampuan cuci tangan pada siswa SD. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 9(1), 122-130.
- PDPI. (2020). *Pneumonia COVID-19: Diagnosis & Penatalaksanaan di Indonesia*. Jakarta: Perhimpunan Dokter Paru Indonesia.
- Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan. (2021). *Situasi Terkini Perkembangan COVID-19 Provinsi Sumatera Selatan Tanggal 21 April 2021*. Retrieved from <http://corona.sumselprov.go.id/>.
- Pusat Analisis Determinan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI. (2020). *Hindari Lansia dari COVID-19*. Retrieved from <http://www.padk.kemkes.go.id>.
- Rahmawati, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rismayanthi, A.M. (2019). Pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan ludo siaga modifikasi terhadap kesiapsiagaan anak sekolah dasar dalam menghadapi bencana gempa bumi di SDN 3 Gianyar. *Skripsi*. Denpasar: Poltekkes Kemenkes Denpasar.

- Sari, M.K. (2020). Sosialisasi tentang pencegahan COVID-19 di kalangan siswa Sekolah Dasar di SD Minggiran 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 80-83.
- Saryono. (2011). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Purwokerto: UPT.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2020). *Pandemi belum reda, tetap prioritaskan kepentingan anak*. Retrieved from <https://covid19.go.id/>.
- _____. (2021). *Analisis Data COVID-19 Indonesia Update Per 28 Maret 2021*. Retrieved from <https://covid19.go.id>.
- Sakinah & Iswendi. (2018). Pengembangan ludo word game sebagai media pembelajaran pada materi minyak bumi kelas XI SMA. *Menara Ilmu*, 12(12), 58-69.
- Saleh, I.A., Asrina, A., & Idris, F.P. (2021). Pengaruh edukasi melalui buku cerita bergambar terhadap perilaku pencegahan COVID-19 pada siswa SD di Kabupaten Maros Tahun 2020. *Journal of Aafiyah Health Research (JAHR)*, 2(1), 84-90.
- Savira, A.N., Fatmawati, R., Rozin, M., & Eko, M. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Journal Factor M*, 1(1), 43-56.
- Siregar, L., Ginting, D., & Tarigan, F. (2016). Perbedaan efektifitas metode ceramah dengan metode simulasi terhadap pengetahuan dan sikap siswa tentang kesehatan reproduksi remaja di SMA Negeri 1 Bandar Kabupaten Simalungun Tahun 2015. *Jurnal Kesehatan Masyarakat dan Lingkungan Hidup*, 2(1), 1-14.
- Surya, A., Sularmi., Istiyati, S., & Prakoso, R.F. (2018). Finding HOTS-Based Mathematical Learning in Elementary School Students. *SHEs: Conference Series*, 1(1), 30-37.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Susilo, A., dkk. (2020). *Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini*. *Jurnal Penyakit Dalam*, 7(1), 45-67.
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A.S., & Wijaya, M. (2016). Pengaruh permainan kartu kasugi terhadap peningkatan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa. *Jurnal sistem kesehatan*, 1(4), 193-200.
- Tim Kerja Kementrian Dalam Negeri. (2020). *Pedoman umum menghadapi pandemi COVID-19 bagi pemerintahan daerah : pencegahan, pengendalian, diagnosis, dan manajemen*. Jakarta: Menteri Dalam Negeri.

- Tim Pokja SDKI DPP PPNI. (2017). *Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia*. Jakarta: DPP PPNI.
- Tim Pokja SIKI DPP PPNI. (2018). *Standar Intervensi Keperawatan Indonesia*. Jakarta: DPP PPNI.
- Tim Pokja SLKI DPP PPNI. (2019). *Standar Luaran Keperawatan Indonesia*. Jakarta: DPP PPNI.
- Tim Unit Kerja Koordinasi Infeksi dan Penyakit Tropis IDAI. (2020). *COVID-19 pada anak dari perspektif infeksi*. Jakarta : Badan Penerbit Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar. *Al Ibtida*, 3(2), 197-211.
- Utami, T.N., Nur'aini, N., & Zurimi, S. (2015). *Perspektif Kesehatan Masyarakat Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Widyantari, N.G.A.P. (2021). Gambaran tingkat pengetahuan mencuci tangan dalam pencegahan COVID-19 pada anak usia sekolah di SD 5 Jimbaran Wilayah Puskesmas Kuta Selatan Tahun 2021. *Diploma Thesis*. Denpasar: Poltekkes Kemenkes Denpasar.
- World Health Organisation. (2009). *WHO guidelines on hand hygiene in health care*. Retrieved from www.who.int.
- World Health Organisation. (2021). *Situation reports: weekly epidemiological and operational update*. Retrieved from www.who.int.