

**EDUKASI KESEHATAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN ANAK TENTANG PERILAKU PENCEGAHAN
PENYAKIT ISPA DI KELURAHAN NALU KABUPATEN TOLITOLI**

***HEALTH EDUCATION THROUGH SNAKE-LADDER GAME TO INCREASE
CHILDREN KNOWLEDGE ON THE BEHAVIOUR OF PREVENTION
OF INFECTION DISEASE OF ACUTE BREATHING CHANNEL AT
SUBDISTRICT NALU OF TOLITOLI REGENCY***

¹Bela Safitri Latowale, ²Firdaus J Kunoli, ³Finta Amalinda

*¹Jurusan Promosi Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas
Muhammadiyah Palu*

(email: bellasafitri1456@gmail.com)

²Bagian Epidemiologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Palu

(email:Kunolifirdaus@gmail.com)

³Bagian Biostatistik, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Palu

(email: finta274866@gmail.com)

ABSTRAK

Infeksi Saluran Pernafasan Akut atau ISPA adalah penyebab utama morbiditas dan mortalitas pada balita. ISPA merupakan penyakit yang sering terjadi baik pada orang dewasa maupun pada anak-anak. Menurut WHO diperkirakan insiden Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA) di negara berkembang mencapai 15 % - 20 % pertahun, dengan jumlah balita yang meninggal mencapai ± 13 juta setiap tahun, dimana ISPA merupakan salah satu penyebab utama kematian yang membunuh ± 4 juta balita setiap tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tentang Pencegahan Penyakit ISPA di Kelurahan Nalu Kabupaten Tolitoli. Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif survey analitik dengan metode Quasi-experimental one group pretest – posttest dengan jumlah 180 sampel, menggunakan uji statistik uji Mann whitney. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Edukasi Kesehatan Menggunakan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tentang Pencegahan Penyakit ISPA di Kelurahan Nalu Kabupaten Tolitoli dengan nilai $p < 0,000 < 0,05$. Kesimpulan dalam penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan pada pengetahuan anak sebelum dilakukan edukasi kesehatan sampai dengan sesudah dilakukan edukasi kesehatan dengan nilai rata – rata sebesar 100,83 menjadi 260,17. Penelitian ini menyarankan agar instansi terkait diharapkan dapat menambah kesadaran pihak sekolah. Pihak sekolah dapat melakukan kerja sama untuk melakukan kemitraan dengan Puskesmas sehingga bisa memberikan edukasi kesehatan untuk siswa, guru dan staf sekolah terkait.

Kata kunci: Edukasi Kesehatan, Permainan Ular Tangga

ABSTRACT

Infection of acute breathing channel or ISPA is the main cause of morbidity and mortality for children (under five years old). ISPA is disease that often happens both to adult and to children. According to WHO (World Health of Organization). The incident of ISPA is predicted at developing countries reaches 15% to 20% per annum, by number of dead children reaches approximately thirteen million per annum, where ISPA is one of the main causes of mortality that .kill appromaxitely four million of children per annum. This research aims at finding out the effect of health education through game of snake- ladder to increase children knowledge on the prevention of ISPA disease at subdistrict Nalu of Tolitoli Regency. This research was carried out at SDN(State Elementary School)2. It used method of quantitative research of analytical survey with quasi-experimental one pretest-posttest design consisting of 180 samples and used statistic Mann Whitney test. Research finding shows that there is effect of health education using snake-ladder game to increase children knowledge on the prevention of ISPA disease at subdistrict Nalu of Tolitoli Regency with score $p < 0,000 < 0,05$. Conclusion of this research shows that there is the difference of children knowledge between before applying health education and after applying health education at mean score of 100,83 increased 260,17. This researcher suggests that interrelated agency is expected to enlarge awareness of school party. School party can collaborate with public health center (Puskesmas) so that Puskesmas can teach students, teachers, and staff of interrelated school health education.

Keywords: health education, game of snake-stair

PENDAHULUAN

Infeksi Saluran Pernafasan Akut atau ISPA adalah penyebab utama morbiditas dan mortalitas pada balita. ISPA merupakan penyakit yang sering terjadi baik pada orang dewasa maupun pada anak-anak. Menurut WHO diperkirakan insiden Infeksi Saluran Pernafasan Akut (ISPA) di negara berkembang mencapai 15 % - 20 % pertahun, dengan jumlah balita yang meninggal mencapai \pm 13 juta setiap tahun, dimana ISPA merupakan salah satu penyebab utama kematian yang membunuh \pm 4 juta balita setiap tahun (Andriani, M., & Defita, A.P. 2015).

Penyakit ISPA disebabkan oleh virus dan bakteri, Seseorang bisa terpapar ISPA ketika dia menghirup udara yang mengandung virus dan bakteri. Virus dan bakteri dikeluarkan oleh seorang penderita infeksi saluran pernapasan melalui bersin maupun ketika dia batuk. Virus *Rhinovirus* dan *adenovirus* merupakan salah satu contoh virus yang menyebabkan ISPA dan *A beta-hemolytic streptococci* merupakan contoh bakteri yang bisa menyebabkan ISPA. ISPA bisa diderita tanpa gejala seperti infeksi ringan dan dapat pula berupa infeksi berat atau mematikan (Aisah S, 2018)

Di Provinsi Sulawesi Tengah tahun 2016 jumlah penderita ISPA mencapai 44%. Salah satu Kabupaten di Sulawesi Tengah

yaitu Tolitoli pada tahun 2015 menunjukkan sebagian besar anak mengalami penyakit ISPA yaitu 55% (Rahman A, 2015). Untuk Kabupaten Tolitoli tahun 2017 penderita ISPA tercatat 28%, berdasarkan data dari UPT Puskesmas Baolan tahun 2017 terdapat 25% anak yang terkena ISPA, sedangkan untuk Kelurahan Nalu tahun 2017 sebanyak 575 anak di atas 5 tahun yang positif terpapar ISPA (UPT Puskesmas Baolan, 2017).

Melihat masalah tersebut maka perlu dilakukan penanggulangan untuk kurangnya pengetahuan anak tentang penyakit ISPA. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan memberikan informasi kesehatan melalui penyuluhan, karena perubahan pengetahuan seseorang dimulai dengan pemberian informasi. Penyuluhan kesehatan didukung oleh media yang disesuaikan dengan sasaran yang akan dituju (Notoatmodjo, 2014).

Permainan edukatif ular tangga adalah media penyuluhan yang dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah. Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain, Ular tangga dapat membantu aspek perkembangan kecerdasan anak (Anjani, 2016). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan

sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan menggunakan media permainan ular tangga di SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Nalu Kabupaten Tolitoli. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi-experimental one group pretest - posttest* design yaitu penelitian yang menggunakan satu kelompok subyek. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian simulasi permainan tentang perilaku pencegahan ISPA kepada anak. Sebelum dilakukan intervensi, media permainan ular tangga ini di uji kelayakannya. Uji kelayakan berupa pesan yang terdapat di dalam media ular tangga. Uji kelayakan dilakukan oleh seorang Akademisi yang berkompeten dalam bidang tersebut. Setelah di uji kelayakan, alat pengukur pengetahuan yang berupa ular tangga ini dimainkan selama 55 menit untuk setiap kelas.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di SDN 2 Nalu yang berjumlah 327 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari siswa di SDN 2 Nalu yang berjumlah 180 siswa, perhitungan sampel menggunakan rumus slovi dengan teknik *Propotional Random Sampling* yaitu pengambilan sampel secara acak

berdasarkan proporsi masing – masing kelas yaitu:

- a. Kelas 1 sebanyak 30 sampel
 $\frac{54}{327} \times 180 = 30$
- b. Kelas 2 sebanyak 33 sampel
 $\frac{60}{327} \times 180 = 33$
- c. Kelas 3 sebanyak 27 sampel
 $\frac{50}{327} \times 180 = 27$
- d. Kelas 4 sebanyak 31 sampel
 $\frac{56}{327} \times 180 = 31$
- e. Kelas 5 sebanyak 29 sampel
 $\frac{52}{327} \times 180 = 29$
- f. Kelas 6 sebanyak 30 sampel
 $\frac{55}{327} \times 180 = 30$

Alat dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisisioner pengetahuan tentang pencegahan penyakit ISPA sebelum dan sesudah di berikan simulasi permainan ular tangga. Pengambilan data penelitian dilakukan selama 3 hari. Kuisisioner *pretest* dibagikan kepada setiap siswa untuk kemudian dijawab sesaat sebelum diberikan simulasi permainan ular tangga, sedangkan kuisisioner *posttest* dibagikan 1 minggu setelah diberikan simulasi permainan ular tangga. Permainan ular tangga ini telah di modifikasi dan diadaptasi dari ular tangga tentang pengetahuan buah dan sayur di MTs Almanar. Pengolahan data dilakukan

Editing, Coding, Entry, Cleanning, Describing. Analisis data menggunakan program SPSS dan dilakukan uji normalitas. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji *Mann Whitney*. Penyajian data dalam bentuk tabel dan narasi.

HASIL

Analisis *Mann whitney* digunakan ketika data tidak berdistribusi normal dan bisa dijadikan alternative dari uji paired t test dan uji independen t. Sebelum menggunakan Uji Analisis *Mann whitney* maka perlu dilakukan Uji normalitas untuk mengetahui apakah data dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. . Uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas kolmogrov

Tabel 2. Perbedaan Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Edukasi Kesehatan Menggunakan Permainan Ular Tangga tentang Pencegahan Penyakit ISPA

Variabel	Mean Rank	N	P Values
Sebelum/ <i>Pre Test</i>	100,83	180	
Sesudah / <i>Post Test</i>	260,17	180	0,000

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai P Values yaitu 0,000 dan $\alpha = 0,05$ ada perbedaan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah atau peningkatan

pengetahuan siswa sebelum dan sesudah edukasi kesehatan menggunakan permainan ular tangga dengan nilai rata – rata sebelum dilakukan edukasi kesehatan yaitu 100,83 menjadi 260,17 sesudah dilakukan edukasi kesehatan. Hasil penelitian nilai P (0,000) dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan pengetahuan yang signifikan pada responden sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan menggunakan permainan ular tangga.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan efektifitas dari edukasi kesehatan. Hal ini dikarenakan penggunaan media dapat mempermudah responden untuk memahami dengan cepat materi yang diberikan dalam edukasi kesehatan. Jika dilihat dari urutan intensitas alat bantu dalam kerucut Edgar Dale bahwa benda asli memiliki intensitas yang paling tinggi untuk mempersepsikan bahan penyuluhan sementara penyampaian materi dengan kata – kata kurang efektif.

Terdapat beberapa factor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan Edukasi Kesehatan menggunakan Permainan Ular Tangga terhadap pencegahan ISPA saat penelitian pada anak yaitu factor informasi

yang belum didapatkan oleh anak sehingga pengetahuan masih minim dan kurangnya peran orangtua, guru dan petugas kesehatan yang masih menganggap remeh penyakit ini. Orang tua dan guru beranggapan bahwa penyakit ISPA tidak berbahaya dan bisa sembuh dengan sendirinya. Sehingga beberapa dari orang tua bila anaknya terpapar penyakit ISPA mereka tidak langsung membawa anaknya ke tenaga kesehatan. Kondisi ini harus menjadi perhatian bagi tenaga kesehatan karena kurangnya penyuluhan dan pendidikan kesehatan tentang Perilaku pencegahan ISPA kepada masyarakat

Pencegahan ISPA sangat erat kaitannya dengan sistem kekebalan tubuh yang dimiliki oleh seseorang. ISPA sangat rentan kepada balita, itulah mengapa kasus ISPA sebagai penyakit dengan prevalensi sangat tinggi di dunia juga menunjukkan angka kematian anak yang sangat tinggi dibandingkan penyakit lainnya. Upaya dalam mengatasi kasus ISPA terus dilakukan melalui pengobatan dan penyuluhan kesehatan tentang ISPA akan tetapi, hasilnya belum menunjukkan perubahan yang signifikan.

Pendidikan kesehatan adalah proses perubahan perilaku dalam diri manusia yang diperoleh dari berbagai pengalaman belajar

yang mendorong dan memungkinkan seseorang (Notoatmodjo,2010).Keberhasilan penyuluhan kesehatan pada anak usia sekolah tergantung kepada komponen pembelajaran. Media penyuluhan kesehatan merupakan salah satu komponen dari proses pembelajaran yang akan mendukung komponen-komponen yang lain

Proses pembelajaran yang di lakukan di SD merupakan pemelihan media yang memerlukan pertimbangan dan kesesuaian. Kesesuaian penggunaan media dapat di lihat dari segi materi pembelajaran yang di ajarkan.Adapun kriteria media pembelajaran di SD adalah menggunakan media permainan ular tangga.

Pembelajaran merupakan hal yang membutuhkan ketelatenan yang luar biasa dari seorang guru, termasuk dalam memilih media pembelajaran.Kesesuaian pemilihan media akan berdampak positif bagi pembelajaran

Permainan ular tangga memiliki desain dengan gambar, bentuk dan warna yang menarik serta dapat digunakan sebagai alat bermain untuk siswa. Kelebihan dari media ular tangga adalah mempermudah penyampaian materi, menarik perhatian siswa dan membantu siswa untuk cepat memahami materi dan menumbuhkan kemampuan untuk berusaha mempelajari

tentang pencegahan penyakit ISPA. Penggunaan permainan ular tangga dalam edukasi kesehatan membuat siswa lebih mandiri sekaligus dapat belajar secara berkelompok.

Siswa sekolah dasar cenderung memiliki karakteristik senang bekerja sama dalam kelompok dan mempergerakan secara langsung (M. Mirza Fauzie, 2016). Kebersihan diri para siswa harus dijaga karena virus lebih mudah masuk dan dapat menimbulkan Infeksi di saluran pernapasan. *Personal hygiene* (kebersihan perorangan) yang memegang peranan penting dalam status perilaku kesehatan seseorang. Tingkat pengetahuan antara siswa satu dengan yang lain berbeda-beda, termasuk pengetahuan mengenai cara membersihkan diri setelah beraktifitas.

Pengetahuan yang rendah cenderung memiliki sikap dan tindakan yang kurang sesuai. Hal tersebut sesuai dengan dengan pendapat *Lawrence Green* (1983) bahwa perilaku seseorang dapat dipengaruhi oleh pengetahuan yang dimilikinya (Notoatmodjo,2010). Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku kesehatan remaja putri dalam menghadapi pubertas yaitu sumber informasi. Sumber informasi yang kurang menyebabkan pengetahuan yang rendah dan akan berdampak pada sikap dan

tindakan siswa. Sehingga diperlukan sumber informasi melalui pendidikan kesehatan yang bersifat inovatif dan menarik.

Selain pendidikan kesehatan yang kuat, penatalaksanaan yang langsung dipergunakan dapat menambah pengetahuan yang akan mempengaruhi pada sikap, keyakinan, pemahaman dan informasi yang diperoleh (Kurniawati et al., 2017). Suatu program pendidikan kesehatan diperlukan untuk memperbaiki perilaku kesehatan dengan mengadaptasi konsep Lawrence Green yang dikenal dengan model pengkajian dan penindak lanjutan (*Precede-Proceed model*). Lawrence Green dalam teori *precede-proceed* menganalisis bahwa kesehatan seseorang dipengaruhi faktor predisposisi, pendukung, dan pendorong.

Teori ini mengatakan bahwa intervensi pendidikan (promosi kesehatan) hendaknya dimulai dengan mendiagnosis faktor yang mempengaruhi perilaku tersebut. *Personal hygiene* yang buruk merupakan salah satu faktor penyebab masalah kesehatan. Salah satu faktor predisposisi yang meliputi pengetahuan dan sikap siswa tentang *personal hygiene* adalah salah satu faktor determinan. Faktor predisposisi ini yang dapat diubah melalui pendidikan kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan

dan sikap yang positif untuk menjaga *personal hygiene* para siswa

Mencuci tangan pakai sabun merupakan salah satu komponen dari *personal Hygiene*. Mencuci tangan dapat menghilangkan atau mengurangi organisme yang menempel ditangan. Cuci tangan harus menggunakan air mengalir dan sabun. Tangan yang bersih akan mencegah berbagai penularan penyakit seperti diare, ISPA, tipoid, hepatitis dan berbagai penyakit infeksi dan penyakit menular lainnya.

Dengan menggunakan media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan dengan menggunakan media tersebut siswa dapat belajar sambil bermain dan mengikuti alur permainan. Siswa juga dapat dengan mudah memahami materi karena dengan bermain anak – anak tidak merasa terbebani dan merasa senang untuk menangkap materi

Pendidikan kesehatan pada tahap usia sekolah antara lain berupa permainan interaktif, teka-teki, mencocokkan dan *role play*. Upaya peningkatan pengetahuan dan sikap anak terhadap permasalahan kesehatan dapat berupa stimulus permainan. Permainan ular tangga merupakan suatu permainan yang sejalan dengan perkembangan kognitif anak usia remaja, remaja dapat menerima suatu permainan yang diwarnai dengan nalar

dan logika yang bersifat obyektif serta kegiatan anak dalam bermain lebih banyak kendalikan oleh aturan yang ada dalam permainan (Kurniawati et al., 2017)

Intervensi yang diberikan dalam penelitian terbukti dapat berpengaruh terhadap perubahan pengetahuan dan praktik menjaga *personal hygiene* serta system imunitas dari sebelum hingga sesudah intervensi menghasilkan ke arah yang lebih baik (Widi Nurwanti, 2017). Perubahan hanya dapat terjadi sebagai respons terhadap hal yang baru, menggugah dan menyenangkan. Metode pendidikan kesehatan cenderung menanamkan pengetahuan dahulu sebelum terbentuknya perilaku baru (Hasanah I 2011). Metode permainan yang dilakukan sebagai intervensi menggunakan pendekatan *Behavioral Centered Design* (BCD).

Pendekatan *Behavioral Centered Design* memasukkan unsur psikologis sebagai inovasi untuk merubah perilaku individu. Penggabungan ilmu pengetahuan dengan kreativitas dalam penyusunan pesan menjadikan metode ini lebih muda di terima oleh sasaran atau responden. Teori BCD mengemukakan bahwa sebuah intervensi harus mengubah sesuatu di lingkungan. Tahap utama yang dilakukan untuk proses perubahan perilaku ada pada tahapan *deliver*

yaitu peneliti mengimplementasikan aktifitas terencana yang melibatkan kontak langsung melalui berbagai macam aluran

Pengetahuan merupakan domain yang sangat penting bagi terbentuknya perilaku. Sehingga dengan memberikan pendidikan kesehatan tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga dapat mempengaruhi perilaku (Tomi Darmawan, 2016). Dari hasil penelitian terbukti bahwa perilaku yang di dasari oleh pengetahuan akan lebih abadi dari perilaku yang tidak di dasari oleh pengetahuan, dengan meningkatnya pengetahuan sebagai stimulus diharapkan terjadi perubahan perilaku ke arah yang mendukung kesehatan (Hudzaifah, 2017).

Peningkatan pengetahuan siswa tentang perilaku pencegahan ISPA setelah intervensi menggunakan permainan ular tangga dikarenakan penyampaian informasi disertai bermain, gambar dan warna sehingga pesannya melekat dalam ingatan mereka. Pengetahuan adalah suatu hasil dari tahu yang terjadi sesudah individu melakukan penginderaan terhadap objek tertentu. Hasil nya adalah adanya perubahan perilaku bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti

Metode Edukasi Kesehatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan media permainan sebagai media penyampaian informasi. Sebelum melakukan edukasi kesehatan peneliti melakukan koordinasi kepada pihak Sekolah untuk menetapkan jumlah sampel, tempat dan waktu pelaksanaan. Sebelum melakukan edukasi kesehatan peneliti memberitahukan kepada siswa – siswi maksud dan tujuan melakukan penelitian tersebut. Setelah itu, siswa diberikan lembar kuis untuk mengisinya pada tahapan *Pre Test*. Jumlah soal sebanyak 5, tujuannya ialah untuk mengukur pengetahuan dasar siswa.

Selanjutnya setelah 7 hari peneliti melakukan intervensi dengan menggunakan metode permainan. Intervensi berlangsung selama 60 menit dengan menggunakan permainan ular tangga setelah edukasi kesehatan selesai dilakukan penelitian kepada siswa – siswi. Para siswa terlihat sangat antusias dalam mengikuti edukasi kesehatan dengan permainan ular tangga. Selanjutnya diakhir acara para siswa – siswi diberikan kuis lagi untuk mengisinya pada tahapan *Post Test* dengan jumlah soal yang sama dengan tahapan *Pre Test*. Sehingga peneliti dapat mengetahui apakah ada perbandingan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah dilakukan edukasi kesehatan

dengan menggunakan permainan ular tangga tentang penyakit ISPA

KESIMPULAN DAN SARAN

Ada perbedaan yang signifikan pada pengetahuan siswa sebelum dilakukan edukasi kesehatan sampai dengan sesudah dilakukan edukasi kesehatan dengan nilai rata-rata sebelum dilakukan edukasi kesehatan yaitu 100,83 menjadi 260,17 sesudah dilakukan edukasi kesehatan dengan nilai P Value (0,000).

Saran kepada Petugas Kesehatan di Puskesmas Baolan bagian P2P ISPA, Bagian Promosi Kesehatan dan Dinas Kesehatan Kabupaten Tolitoli agar memberikan pendidikan kesehatan tentang pencegahan ISPA kepada Anak – anak dengan metode yang menyenangkan agar menarik perhatian anak dan dapat merubah perilaku serta pola pikir anak

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, C. (2014). Pengaruh Bermain Balok Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5 – 6 Tahun Di TKA Ikhlasia Medan Tahun Ajaran 2014/2015 (Doctoral dissertation, UNIMED)
- Aisah, S., Miswan, M., Yani, A., Penyakit ISPA Pada Anak Balita Desa Tinombo Kecamatan Tinombo Kabupaten Parigi Moutong. *Jurnal Kolaboratif Sains*, Vol 1 No 1
- Amin M., Alsagaff, H.S. (2011). Ilmu Penyakit Paru. Surabaya : Airlangga University Press

- Andriani, M., & Defita, A.P. (2015). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Terhadap Kejadian ISPA pada balita di Wilayah Kerja Puskesmas Tigo Baleh Bukit Tinggi. *'Afiyah*, Vol 2 No 1
- Anjani, D. A., & Nurjanah, S. (2016). Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedangan Sidoarjo. *Journal of Health Sciences*, Vol 7 No 2
- Dinas Kesehatan Kabupaten Tolitoli. (2016). Profil Kesehatan Kabupaten Tolitoli Tahun 2016. Dinas Kesehatan Kabupaten Tolitoli
- Fauzi, R. N. F., & Mamnu'ah, M. A. (2017). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perilaku Bullying Pada Remaja Di SMP Muhammadiyah Dua Gamping Sleman Yogyakarta (Doctoral dissertation, Universitas Aisyiyah Yogyakarta).
- Gunawan, K. (2010). ISPA Pencegahan dan Penanggulangannya, Semarang: Dinkes Propinsi Jawa Tengah
- Hamdalah, A. (2013). Efektivitas Media Cerita Bergambar dan Ular Tangga Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Handayani, I., Lubis, Z., & Aritonang, E. Y. (2018). Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Pengetahuan Tentang Buah dan Sayur Pada Siswa MTs-S Almanar Kecamatan Hampan Perak. *Jumantik (Jurnal Ilmiah Penelitian Kesehatan)*, Vol 3 No 1, Hal 115-123.
- Hartati, S., & Fitria, E. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Dongeng di Kelompok Bermain Az-Zakiyyah. *Ceria: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 5 No 2, Hal 1-12.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat
- Kementrian Kesehatan RI (2013), Riset Kesehatan Dasar 2013. <http://www.depkes.go.id/resources/download/general/Hasil%20Risikesdas%202013>. Diakses 22 Januari 2019
- Kementrian Kesehatan RI. (2015). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2014*. Jakarta: Kemenkes RI
- Kementrian Kesehatan RI. (2016). *Profil Kesehatan Indonesia Tahun 2015*. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI
- Khasanah, I., Prasetyo, A., & Rakhmawati, E. (2011). Permainan tradisional sebagai media stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 No 1.
- Latifah, L. (2017). Perbedaan Pengetahuan Dan Perilaku Personal Hygiene Santriwati Sebelum Dan Setelah Diberikan Pendidikan Kesehatan Scabies Di Pondok Pesantren Salafi Al-Falah Jatilawang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Luhukay, J., Mariana, D., & Puspita, D. (2018). Peran Keluarga Dalam Penanganan Anak dengan Penyakit ISPA Di RSUD Piru. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* Vol 3 No 1
- Maulida, R. (2017). Pengaruh Edukasi Cuci Tangan Dengan Metode Jembatan Keledai Dalam Meningkatkan Pengetahuan Cuci Tangan Pengunjung Puskesmas Kasihan I Dan Puskesmas Sewon I Bantul.

- Ningsih, L. A. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPS Materi Koperasimelalui Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SDN Binangun 01 Kabupaten Blitar. Skripsi Tidak diterbitkan. Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- UPT Puskesmas Baolan, 2017. Data ISPA yang tidak di publikasikan.