

PENGARUH MEDIA PUZZLE TENTANG PENCEGAHAN COVID-19 DENGAN 5M TERHADAP PENGETAHUAN SISWA SEKOLAH DASAR

*Influence of Puzzle Covid-19 Prevention With 5M of The Knowledge on
Elementary Students*

Alviah Nur Ramadanti^{1*)}, Fenti Yulianti²

^{1*)} Jurusan Promosi Kesehatan, Poltekkes Kemenkes Bandung,

Email: alviahnrr@gmail.com dan fentiwae@gmail.com

ABSTRACT

Background: Indonesia is a country with a high Covid-19 number. One of the cities in Indonesia that has the highest cases is Sukabumi City, totaling 10,503. Cikole district became the largest contributor, with 1,867 confirmed people. The village in this sub-district with high Covid-19 number is Selabatu, which is 366 cases, 5% of whom are aged 6-12 years. The high number of cases is influenced by a lack of knowledge about efforts to prevent Covid-19 with 5M. Health education is needed to increase knowledge, one of which is by using puzzle health promotion media, because in addition to education, it can be used as a play tool, thereby fostering high interest for elementary school students. **Purpose:** This study aims to analyze the effect of puzzle media on Covid-19 prevention with 5M on students knowledge at SDN Kabandungan. **Methods:** The study used a quasi-experimental method, with a one-group pretest-posttest design. The research subjects were 33 students, obtained by using total sampling technique. The instrument used to measure knowledge is a questionnaire, and analyzed using the Paired T-test. **Results:** The average difference between the results of the pretest and posttest was 12.13 with a p value= 0.000. **Conclusion:** The puzzle media has an effect on knowledge about preventing Covid-19 with 5M. **Key words:** Covid-19, Health education, Media, Puzzle.

ABSTRAK

Latar Belakang: Indonesia merupakan negara dengan angka Covid-19 yang tinggi. Salah satu kota di Indonesia yang memiliki kasus tertinggi adalah Kota Sukabumi, berjumlah 10.503. Kecamatan Cikole menjadi penyumbang terbanyak, dengan 1.867 jiwa terkonfirmasi. Kelurahan di kecamatan ini dengan angka Covid-19 yang tinggi adalah Selabatu yaitu 366 kasus, 5% diantaranya berusia 6-12 tahun. Tingginya kasus dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan mengenai upaya pencegahan Covid-19 dengan 5M. Pendidikan kesehatan diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan, salah satunya dengan menggunakan media promosi kesehatan *puzzle*, karena selain untuk edukasi, dapat digunakan sebagai alat bermain, sehingga menumbuhkan minat yang tinggi bagi siswa sekolah dasar. **Tujuan:** Menganalisis pengaruh media *puzzle* tentang pencegahan Covid-19 dengan 5M terhadap pengetahuan siswa di SDN Kabandungan.. **Metode:** Penelitian menggunakan metode *quasi* eksperimen, dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 33 siswa, diperoleh dengan menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur pengetahuan yaitu kuesioner, dan dianalisis menggunakan *uji Paired T-test*. **Hasil:** Selisih rata-rata dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 12,13 dengan p

value= 0,000. **Simpulan:** Media *puzzle* berpengaruh terhadap pengetahuan tentang pencegahan Covid-19 dengan 5M.

Kata kunci: Covid-19, Media, Pendidikan kesehatan, *Puzzle*.

PENDAHULUAN

Indonesia menempati peringkat ke 17 di dunia dengan kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 4.353.370 kasus, 452.700 diantaranya adalah rentang usia 6-18 tahun. Sedangkan di Jawa Barat, data terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 900.911 kasus, 95.916 yang terkonfirmasi merupakan kelompok usia 6-18 tahun. Di kota Sukabumi tercatat kasus terkonfirmasi Covid-19 sebanyak 10.503 kasus. ¹ Kecamatan Cikole hingga akhir tahun 2021 merupakan penyumbang terbanyak yaitu 1.867 kasus, dan salah satu kelurahan di Kecamatan ini dengan kasus terkonfirmasi tinggi adalah Kelurahan Selabatu sebanyak 366 kasus, 18 diantaranya berusia 6-12 tahun.²

Diberlakukannya PJJ, salah satunya berdampak pada peserta didik yang kesulitan menjalankan PJJ, sehingga hal tersebut menjadi pertimbangan terkait dilaksanakannya PTM terbatas (Pembelajaran Tatap Muka). ³ Kebiasaan yang seringkali terjadi pada anak yaitu tidak mencuci tangan terlebih dahulu sebelum makan dan cenderung berkerumun saat sedang bermain. Perilaku ini dapat berpengaruh dan memberikan kontribusi pada angka kejadian Covid-19.⁴ Upaya pencegahan perlu dilakukan, salah satunya dengan menerapkan protokol kesehatan 5M, yaitu Memakai masker, Menjaga jarak, Mencuci tangan, Menghindari kerumunan dan Mengurangi mobilitas.⁵

Upaya untuk meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar salah satunya yaitu pendidikan kesehatan dengan menggunakan media promosi kesehatan. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nasution (2020) menyatakan bahwa media *puzzle* dapat

menumbuhkan minat yang tinggi bagi siswa, dan dapat membantu untuk meningkatkan pengetahuan siswa.⁶

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui Pengaruh media *puzzle* tentang pencegahan covid-19 dengan 5M terhadap pengetahuan siswa di SDN Kabandungan.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan rancangan *one group pretest-posttest*.⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 17 siswa dan kelas III yang berjumlah 16 siswa di SDN Kabandungan dengan sampel sebanyak 33 siswa yang dihitung dengan teknik *total sampling*. Penelitian dilakukan di SDN Kabandungan Kota Sukabumi pada tahun 2022.

Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner berupa 15 pertanyaan tertutup dengan alternatif jawaban ABCD yang digunakan dalam *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pengetahuan responden.

Proses pengumpulan data dilakukan pada tanggal 22 April 2022 dan dibagi menjadi dua sesi. Pada setiap sesi calon responden penelitian diberikan Penjelasan Subjek Penelitian (PSP) dan *Informed Consent* terlebih dahulu untuk melindungi hak privasi calon responden pada saat dilakukan penelitian. Selanjutnya dilakukan pengisian kuesioner *pretest*, lalu responden responden diberi intervensi menggunakan media *puzzle* selama 10-15 menit. Setiap sesi, responden akan dibagi menjadi 5 kelompok kecil yang beranggotakan sebanyak 3-4 siswa. Sebelum bermain, siswa akan diberi gambaran berupa sedikit

penjelasan dan bentuk utuh terlebih dahulu mengenai *puzzle* pencegahan Covid-19 dengan 5M. Setelah diberikan gambaran dan penjelasan mengenai isi materi, peneliti membagikan media *puzzle* yang sudah teracak susunannya kepada tiap kelompok. Setelah semua kelompok mendapatkan media *puzzle*, peneliti mempersilahkan kepada para responden untuk menyusun potongan *puzzle* tersebut. Penyusunan *puzzle* dilakukan sebanyak 2 kali putaran (putaran pertama untuk pengenalan dan uji coba, putaran kedua untuk bermain *puzzle* sungguhan). Di akhir permainan, peneliti akan meminta tiap perwakilan kelompok untuk menjelaskan isi materi dari media *puzzle* tersebut. Seluruh siswa mengisi *post-test* yang telah disediakan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* akan dinilai dan dianalisis untuk melihat pengembangan media serta dampak dari media yang telah dibuat.

Media *puzzle* yang disebarakan telah melewati proses pengembangan media dengan model PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*). Pada tahap *planning*, peneliti membuat rancangan media *puzzle* yang berisi tema, topik, dan konten yang akan dimuat dalam media *puzzle*. Pada tahap *production*, peneliti membuat media *puzzle* sesuai rancangan dengan menggunakan aplikasi *canva*. Pada tahap *evaluation*, peneliti melakukan uji kelayakan media oleh ahli materi dengan hasil penilaian akhir sebesar "87" dengan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi, ahli media dengan hasil penilaian akhir sebesar "78" dengan dengan kriteria valid dan tidak perlu revisi, dan 6 orang siswa untuk uji coba media dengan hasil penilaian akhir sebesar "100", dengan kriteria sangat valid dan tidak perlu revisi.

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan Uji *Saphiro-Wilk* dan didapatkan hasil data berdistribusi normal. Kemudian dilakukan uji statistik menggunakan Uji *Paired T-test* dengan

derajat kesalahan 5% untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Penelitian ini sudah mendapat keterangan layak etik dari Komisi Etik Penelitian Kesehatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bandung dengan nomor *ethical clearance* No.79/KEPK/EC/IV/2022.

HASIL

Pengetahuan responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* diukur dari skor *pretest*. Hasil rata-rata pengetahuan responden sebelum diberikan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 1
Pengetahuan Responden Sebelum Diberikan Media Puzzle

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sebelum	33	51,10	18,905

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sebelum diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* adalah 51,10.

Pengetahuan responden sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan *puzzle* diukur dari skor *posttest*. Hasil rata-rata pengetahuan responden sesudah diberikan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Pengetahuan Responden Sesudah Diberikan Media Puzzle

Pengetahuan	N	Mean	SD
Sesudah	33	63,23	15,011

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan responden sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan *puzzle* adalah 63,23.

Peningkatan pengetahuan pada responden sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* dilakukan dengan menguji skor *pretest* dan *posttest* untuk membuktikan hipotesis penelitian. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan menguji normalitas data. Uji normalitas data dilakukan menggunakan Uji *Saphiro-Wilk* melalui aplikasi SPSS dengan hasil *Pre-test* 0.666 serta *Post-test* 0.624 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan analisis menggunakan Uji *Paired T-test* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3
Perbedaan Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah Diberikan Media *Puzzle*

Variabel	Mean	N	P
Sebelum	51,10	64	0,000
Sesudah	63,23	64	

*Uji Statistik

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata (mean) hasil *pretest* yaitu sebesar 51,10 dan rata-rata hasil *posttest* sebesar 63,23. Selisih rata-rata peningkatan pengetahuan dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 12,13. Hasil analisis pengetahuan di atas, didapatkan nilai ρ value sebesar 0,000 (ρ value <0,005) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* tentang pencegahan covid-19 dengan 5M terhadap pengetahuan siswa di SDN Kabandungan.

PEMBAHASAN

Tingkat pengetahuan awal sasaran mengenai materi yang akan disampaikan, didapatkan melalui penilaian sebelum dilakukannya pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle*. Penilaian tersebut diperoleh dari hasil *pre test* yang dilakukan saat penelitian pada 33

siswa SDN Kabandungan yang terdiri dari siswa kelas II dan siswa kelas III, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan sebesar 51,10. Berdasarkan hasil tersebut, menurut Arikunto (2011) dalam Cahyaningrum (2020) mengenai kategori tingkatan pengetahuan, sebanyak 2 responden berkategori baik, 9 responden berkategori cukup dan sisanya, 22 responden termasuk kedalam kategori pengetahuan kurang, karena jawaban benar <56% dari total jawaban pertanyaan. Salah satu faktor penyebab masih belum maksimalnya pengetahuan siswa dipengaruhi oleh responden yang kurang mendapatkan informasi terutama mengenai pencegahan Covid-19 dengan 5M. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan Notoatmodjo (2018) dalam Oktavia (2021), bahwa pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh informasi yang didupakannya yang didapatkan dari pendidikan formal maupun informal.

Pengetahuan dan tindakan merupakan langkah-langkah dalam proses perubahan perilaku atau pembentukan perilaku. Untuk mewujudkan pengetahuan tersebut, individu dirangsang melalui pendidikan kesehatan. Setelah seseorang mengetahui rangsangan, langkah selanjutnya adalah mempertimbangkan dan berperilaku terhadap rangsangan tersebut.⁸

Setelah dilakukannya penilaian awal berupa *pre test*, responden pun diberikan pendidikan kesehatan tentang upaya pencegahan Covid-19 dengan 5M, menggunakan media *puzzle*. Selanjutnya dilakukan kembali penilaian untuk mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan akhir sasaran mengenai materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil analisis *post-test*, didapatkan hasil rata-rata skor pengetahuan sebesar 63,23. Dengan kategori tingkatan pengetahuan yaitu 6 responden berkategori baik, 16

responden berkategori cukup, dan 11 responden termasuk kedalam kategori pengetahuan cukup. Terjadi peningkatan kategori pada beberapa responden dalam tingkatan pengetahuan dari saat penilaian awal (*pre test*) dan saat penilaian akhir (*post test*). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di Cina, bahwa pendidikan meningkatkan pengetahuan dan perilaku dalam pencegahan penyakit menular.⁹ Tujuan utama pendidikan kesehatan adalah mengubah perilaku dengan meningkatkan pengetahuan (*persepsi*), sikap dan perilaku sehingga nantinya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan serta mempertahankan kesehatan.¹⁰

Menurut Notoatmodjo (2018) dalam Oktavia (2021) pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi oleh informasi yang didapatkannya yang didapatkan dari pendidikan formal maupun informal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari pembelajaran di sekolah, sedangkan pembelajaran informal diperoleh dari pelatihan maupun pendidikan kesehatan. Pemberian pendidikan kesehatan dapat menggunakan beberapa media promosi kesehatan, salah satunya media *puzzle*. Pendidikan kesehatan kepada siswa Sekolah Dasar perlu suatu cara yang dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan, mendengarkan dan menyerap apa yang diinformasikan. Salah satu metode yang tepat untuk dilakukan yaitu dengan menggunakan media permainan seperti *puzzle*.¹¹ Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nasution (2020) menyatakan bahwa permainan *puzzle* merupakan salah satu media yang digunakan dalam Pendidikan kesehatan pada anak SD. Media *puzzle* dapat menumbuhkan minat yang tinggi bagi siswa, karena dari segi gambar, warna, jenis tulisan, tidak membosankan dan selain belajar dapat digunakan sebagai alat

permainan dan dapat membantu untuk meningkatkan pengetahuan siswa.⁶

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle* dapat mempengaruhi pengetahuan, semakin sering responden menerima informasi dan edukasi tentang pencegahan Covid-19 dengan 5M maka akan semakin baik pula pemahaman mereka terhadap informasi tersebut. Perbedaan pengetahuan responden sebelum dan setelah diberikan Pendidikan kesehatan menggunakan media *puzzle*, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* dilihat dari hasil rata-rata mengalami selisih peningkatan sebesar 12,13 dan masih terbilang cukup rendah.

Rendahnya peningkatan pengetahuan responden dapat dipengaruhi oleh jarak pemberian intervensi menggunakan media *puzzle* yang terlalu pendek. Pemberian Pendidikan kesehatan yang dilakukan peneliti yaitu selama 1 hari, dikarenakan pertimbangan waktu yang kurang memadai. Sedangkan menurut Notoatmodjo (2007) dalam Oktavia (2021) menyatakan bahwa jangka waktu yang ideal untuk melakukan intervensi penelitian adalah 15-30 hari. Jika jangka waktunya terlalu singkat, responden mungkin masih mengingat pertanyaan dari lembar penilaian awal (*pretest*). Sedangkan jika jangka waktunya terlalu lama, responden kemungkinan telah terpapar hal-hal atau informasi lain di luar. Pernyataan tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho dan Rubandiyah (2018) bahwa terjadi peningkatan pengetahuan pada siswa Sekolah Dasar sebesar 78,33% setelah diberikan intervensi selama 18 hari.¹²

Kurangnya koordinasi bersama guru wali kelas pun dapat menjadi salah satu penyebab kurangnya peningkatan pengetahuan tersebut, tidak adanya pendampingan dari sosok yang sudah dikenal oleh para siswa

seperti guru wali kelasnya membuat pelaksanaan intervensi menjadi kurang kondusif. Belum lagi pelaksanaan intervensi dalam penelitian ini, dilakukan secara berkelompok. Padahal menurut Bujuri (2018) pada usia 8-9 tahun ini, sudah dapat digunakan sistem pembelajaran dengan diskusi kelompok. Akan tetapi, memang tetap membutuhkan perhatian guru sebagai pendamping terdekat siswa, sehingga dapat terkontrol dan menjadi lebih serius dalam pelaksanaannya, sebab kemampuan siswa dalam berdiskusi masih cukup terbatas, kemampuan berpikir dan bekerja sama masih perlu dikembangkan. Selain itu, perhatian anak juga masih mudah terpengaruh sehingga harus tetap membutuhkan kontrol, pengawasan dan pendampingan yang lebih ketat dari guru atau pun wali kelasnya selaku orang terdekat para siswa di sekolah.¹³

Pertanyaan dalam penelitian ini berjumlah 15 soal, rata-rata pertanyaan nomor 9 dan 14 menjadi pertanyaan yang tergolong sulit untuk dijawab responden, dimana sebanyak >70% responden menjawab salah dan hal tersebut konsisten baik saat pelaksanaan *pre test* maupun *post test* setelah dilakukannya intervensi. Suharsimi (2013) dalam Firmansyah (2018) menyatakan bahwa pertanyaan yang baik adalah pertanyaan yang tidak terlalu mudah dan yang tidak terlalu sulit. Pertanyaan yang terlalu mudah tidak akan memicu daya pikir siswa atau mempertinggi usahanya untuk memecahkan masalah disetiap butir pertanyaan yang didapatkan. Sebaliknya pertanyaan yang terlalu sulit dapat membuat siswa menjadi putus asa dan kurang semangat untuk mencoba lagi karena berada di luar kemampuannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pertanyaan pada soal nomor 9 dan 14 dapat menjadi faktor yang mempengaruhi kurangnya

peningkatan pengetahuan pada penelitian ini.

Hasil uji deskriptif dalam penelitian ini, yang telah diolah dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS pada uji *Paired sample t-test* diperoleh nilai ρ value sebesar 0,000 (ρ value <0,005). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, artinya ada pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media puzzle tentang pencegahan covid-19 dengan 5M terhadap pengetahuan siswa di SDN Kabandungan.

Hal tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Maryam, Majid dan Usman pada tahun 2021 bahwa Ada pengaruh permainan *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan sesudah diberikan intervensi mengenai pencegahan Covid-19.¹⁴ *Puzzle* merupakan media yang berbentuk gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan, bertujuan agar mampu mengasah kekuatan ingatan, kesabaran, dan mengetahui kemampuan untuk berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga bisa disebut sebagai sarana edukasi karena bukan hanya untuk bermain tetapi juga mampu mempertajam otak serta melatih ketangkasan pemikiran dan tangan.¹⁵ Penelitian lain mengenai pendidikan kesehatan dengan media *puzzle*, mayoritas pengetahuan siswa berada pada kategori kurang saat sebelum diberikan intervensi. Namun setelah diberikan intervensi, pengetahuan sebagian besar siswa menjadi kategori baik, dengan nilai probabilitas (ρ = 0,000) dimana ρ < 0,005.¹¹

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari media *puzzle* tentang pencegahan Covid-19 dengan 5M terhadap pengetahuan siswa di

SDN Kabandungan, dengan perbedaan selisih nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 12,13, dan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,005$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ungkapan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada kedua orang tua beserta keluarga tercinta, seluruh jajaran direksi Poltekkes Kemenkes Bandung khususnya Jurusan Promosi Kesehatan, seluruh responden yang bersedia mengikuti penelitian beserta orang-orang yang terlibat di dalamnya, dan rekan-rekan seperjuangan yang telah mendukung, merangkul dan membantu demi kelancaran penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

1. PIKOBAR. Sebaran Kasus Covid-19 di Jawa Barat. Published February 4, 2022. Accessed February 4, 2022. <https://pikobar.jabarprov.go.id/distribution-case>
 2. Pkm Selabatu. *Raw Data Covid-19*; 2021.
 3. KEMENDIKBUD. Pelaksanaan Pembelajaran Tahun Ajaran Baru 2021/2022 Mengacu pada Kebijakan PPKM dan SKB 4 Menteri. Published online 2021. Accessed February 4, 2022. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/03/kemendikbud-siapkan-kebijakan-pembelajaran-tatap-muka-terbatas>
 4. Rohayani F. Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Journal For Gender Mainstreaming*. 2020;14. doi:10.20414/Qawwam.v14i1.2310
 5. Kemenkes. 5 M Dimasa Pandemi Covid 19 Di Indonesia. Padk Kemenkes. Published 2021. Accessed February 10, 2022. <http://www.padk.kemkes.go.id/article/read/2021/02/01/46/5-m-dimasa-pandemi-covid-19-di-indonesia.html>
- Nasution AS, Nasution A. Puzzle Gizi sebagai Upaya Promosi terhadap Perilaku Gizi Seimbang pada Siswa. *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*. 2020;16(1):89. doi:10.30597/mkmi.v16i1.8606
- Notoatmodjo S. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. 3rd Ed. Pt Rineka Cipta; 2018.
- Zulfa F, Kusuma H. Upaya Program Balai Edukasi Corona Berbasis Media Komunikasi Dalam Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Abdimas Kesehatan Perintis*. Published online 2020.
- Wang M, Han X, Fang H, et al. Impact of Health Education on Knowledge and Behaviors toward Infectious Diseases among Students in Gansu Province, China. *BioMed Research International*. 2018;2018. doi:10.1155/2018/6397340
- Amalia S. *Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Dibantu Media Puzzle Terhadap Pengetahuan Siswa Mengenai Jajanan Sehat Di Sdn Kotabaru Kecamatan Cibeureum Kota Tasikmalaya Tahun 2019*. 2019.
- Siregar EIS, Tinah T. Pengaruh Pendidikan Pedoman Gizi Seimbang dengan Menggunakan Puzzle terhadap Pengetahuan Siswa SD Swasta Al Fitriah Medan. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. 2021;21(2):593. doi:10.33087/jiubj.v21i2.1317
- Rubandiyah H, Nugroho J E. Pembentukan Kader Jumantik Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Di Sekolah Dasar. Published online 2018. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/higeia>
- Bujuri D. Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam

Kegiatan Belajar Mengajar. 2018;IX(1):37.
www.ejournal.almaata.ac.id/literasi

14. Maryam M, Majid M, Usman U. Permainan Puzzle Sebagai Media Edukasi dalam Pencegahan Covid-19 pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 188 Pinrang. *Tirtayasa Medical Journal*. 2021;1(1):6. doi:10.52742/tmj.v1i1.12639

Laili S, Ningsih S. The Effect Of Nutritional Education Through Puzzle Games To Children's Perception About Snacks Selection In Sd Pesawahan Sidoarjo School. *International Journal of Nursing and Midwifery Science(IJNMS)*. Published online 2018.