

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN METODE *SIMULATION BASED LEARNING*
TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP ANAK DALAM PROKES 5M DI SDN SUPENUH,
SUGIO, LAMONGAN**

Dwi Azza Maghfiro, Dr. Dadang Kusbiantoro, S. Kep., Ns., M. Si**, Sylvi Harmiardillah, S. Kep., Ns., M. Kep****

Fakultas Ilmu Kesehatan Prodi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan

ABSTRAK

Pencegahan Covid-19 sangat diperlukan untuk menekan kasus kejadian penyebaran virus, yaitu dengan mematuhi protokol kesehatan dengan disiplin menjalankan 5M. Makna 5M itu berarti mencuci tangan, menjaga jarak, memakai masker, menjauhi kerumunan dan membatasi kegiatan atau interaksi dengan orang lain. *Simulation Based-Learning* adalah strategi pendidikan yang memfasilitasi penerapan pembelajaran berbasis kelas ke lingkungan klinis, dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan klinis. Tujuan penelitian ini Untuk mengetahui Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode *Simulation Based-Learning* terhadap Pengetahuan dan Sikap Anak dalam Prokes 5M di SDN Supenuh. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan pendekatan one group *pre test – post tests* design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelas 1-3 di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan sebanyak 49 responden. Metode sampling yang digunakan adalah simple random sampling, cara pengumpulan data dengan kuesioner tentang prokes 5M. Data dianalisis dengan uji *Wilcoxon Sign Rank Test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap pengetahuan anak dalam prokes 5M ($p=0,000$). Terdapat pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam prokes 5M ($p=0,000$).

Simulation Based-Learning terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap anak. Diharapkan pembelajaran ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : *simulation based-learning*, pengetahuan, sikap, 5M

ABSTRACT

Prevention of Covid-19 is very much needed to suppress cases of the spread of the virus, namely by complying with health protocols with the discipline of carrying out 5M. The meaning of 5M means washing hands, maintaining distance, wearing masks, staying away from crowds and limiting activities or interactions with other people. *Simulation Based-Learning* is an educational strategy that facilitates the application of classroom-based learning to a clinical environment, increasing knowledge, experience, and clinical skills. The purpose of this study was to determine the effect of *Simulation-Based-Learning* Health Education on Children's Knowledge and Attitudes in the 5M Health Program at SDN SuFull. The research design used was pre-experimental with a one group pre-test – post-test design approach. The population in this study were all students in grades 1-3 at SDN SuFull, Sugio District, Lamongan Regency as many as 49 respondents. The sampling method used is simple random sampling, the method of collecting data is by using a questionnaire about the 5M process. Data were analyzed by *Wilcoxon Sign Rank Test*. The results showed that there was an effect of *simulation-based-learning* health education on children's knowledge in the 5M process ($p=0.000$). There is an effect of *simulation-based-learning* health education on children's attitudes in the 5M process ($p=0.000$).

Simulation Based-Learning is proven to be effective in increasing children's knowledge and attitudes. It is hoped that this learning can be applied in everyday life.

Keywords: *simulation based-learning*, knowledge, attitude, 5M

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) merupakan penyakit infeksi saluran pernafasan yang menular akibat *Severe Acute Respiratory Syndrome Virus Corona 2 (SARS-CoV-2)*. *World Health Organization* (2020), mengatakan bahwa pencegahan Covid-19 sangat diperlukan untuk menekan kasus kejadian penyebaran virus, yaitu dengan mematuhi protokol kesehatan dengan disiplin menjalankan 5M. Makna 5M itu sendiri berarti mencuci tangan dengan air yang mengalir menggunakan sabun, menjaga jarak disetiap aktivitas atau kegiatan, memakai masker dengan benar dan tidak menyentuh wajah dalam keadaan tangan yang kotor, menjauhi kerumunan dan membatasi kegiatan atau interaksi dengan orang lain. Sebuah penelitian yang dilakukan pada anak-anak sekolah dasar selama covid-19 berlangsung, melaporkan bahwa tingkat kepatuhan 51,6%. Kepatuhan menjalankan protokol kesehatan lebih efektif di kelas-kelas yang lebih tinggi (anak-anak usia 9-12 tahun) dibandingkan di kelas-kelas yang lebih rendah (anak-anak usia 6-9 tahun) (WHO, 2020).

Data *World Health Organization* pada seluruh dunia mengatakan kasus positif covid-19 yang terjadi pada anak-anak sebanyak 13.234 jiwa, 2.435 anak meninggal dunia dan 5.437 anak dinyatakan sembuh. Kasus positif covid di Indonesia yang terjadi pada anak pada tanggal 18 Juni 2021 sebanyak 32.765 anak (Kemenkes RI, 2021). Menurut pengurus Pusat Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI), menyatakan bahwa kasus covid-19 pada anak meningkat sebanyak 11-12%, jumlah kematian 50%. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Supenuh, didapatkan masih ada 54% anak yang tidak menggunakan masker, 84% anak tidak mencuci tangan sebelum makan ataupun sesudah bersentuhan dengan orang lain, dan 75% anak belum bisa menjaga jarak aman minimal satu meter saat bermain ataupun sedang dilakukan proses pembelajaran tatap muka. Pengetahuan merupakan suatu hasil yang terjadi setelah oranglain melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu, Sikap merupakan suatu pendapat atau penilaian responden terhadap hal yang terkait dengan kesehatan, sehat/sakit dan faktor yang berkaitan dengan faktor risiko kesehatan (Notoatmodjo, 2014). Salah satu faktor yang mempengaruhi sikap anak-anak tersebut adalah tingkat pengetahuan yang minim terutama pada pencegahan kasus Covid-19 ini. Pengetahuan anak-anak sangat diperlukan sebagai dasar dalam menjaga pencegahan virus Covid-19. Pengetahuan juga menjadi domain terpenting dalam terbentuknya sikap. Dengan memberikan pengetahuan kepada anak, anak akan memahami pentingnya mematuhi

protokol kesehatan serta menjadi dampak yang baik bagi sikap anak ke depannya.

Pengetahuan dan wawasan mengenai pentingnya mematuhi protokol kesehatan ini dapat dilakukan melalui program pendidikan kesehatan. Pendidikan adalah segala upaya yang sudah direncanakan untuk mempengaruhi masyarakat baik individu, ataupun kelompok sehingga mereka dapat melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoatmodjo, 2014). Salah satu metode pendidikan kesehatan yang sesuai agar dapat dilaksanakan dengan baik, aktif, dan tidak pasif agar anak tidak cepat bosan adalah *Simulation-Based Learning*, yaitu metode pendidikan kesehatan yang diketahui dapat melibatkan peran aktif anak. *Simulation based learning* merupakan strategi pembelajaran yang memiliki karakteristik yaitu peserta didik diminta untuk mengalami suatu peristiwa yang sedang dipelajarinya. Metode *Simulation-Based Learning*, meminta anak untuk mensimulasikan atau memerankan tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita. Pendidikan kesehatan dengan metode *Simulation-Based Learning* dapat dilakukan dengan proses yang memerlukan teknologi informatika ataupun dengan lingkungan yang seakan-akan nyata didalam proses pendidikan (Warsita et al., 2010).

Prinsip dari *Simulation-Based Learning* itu sendiri mengadakan siklus yang menjadikan proses pembelajaran menghasilkan pemahaman dari sebuah proses eksperimen yang dilakukan (Clark, 2012) Metode *Simulation-Based Learning* diartikan sebagai cara menyajikan pembelajaran dengan memperagakan atau memperlihatkan kepada peserta tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya maupun tiruan yang sering disertai dengan penjelasan lisan (Buchari, 2018)..

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh pendidikan kesehatan metode *simulation-based learning* terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam proses 5M di SDN Supenuh.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pra-eksperimental* yaitu dengan menggunakan rancangan *One Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2022 di SDN Supenuh Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 49 anak. Jumlah sampel sebanyak 44 anak yang direkrut menggunakan teknik *simple random sampling*. Kriteria inklusi pada penelitian ini yaitu anak yang bersedia menjadi responden dengan syarat, murid kelas 1-3 di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio Kabupaten Lamongan Kriteria eksklusi yaitu anak yang tidak masuk sekolah, anak yang sulit

membaca atau menolak menjadi responden. Intervensi yang diberikan yaitu pendidikan kesehatan *simulation based learning*. Alat ukur yang digunakan adalah kuisioner pengetahuan dan sikap. Kemudian dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* ($\alpha \leq 0,05$).

HASIL PENELITIAN

Data Umum

Data Umum

Tabel 1 Distribusi responden

No	Kelas	Frekuensi	Presentase
1.	1	9	20,5
2.	2	21	47,7
3.	3	14	31,8
Jumlah		44	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diketahui bahwa dari 44 siswa siswi kelas 1,2,3 didapatkan sebagian (47,7%) anak kelas 2 SD dan sebagian kecil (20,5%) anak kelas 1 SD

Data Khusus

- 1) Tingkat Pengetahuan Anak dalam prokes 5M di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan

Tabel 2 Distribusi dan Analisi Pengetahuan Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Metode *simulation based-learning* tentang prokes 5M di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan

Pengetahuan	Pre-Test		Post Test	
	F	%	F	%
Kurang	28	63.6	10	22.7
Cukup	14	31.8	10	22.7
Baik	2	4.5	24	54.5
Total	44	100%	44	100%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa pengetahuan dari 44 anak sebelum diberikan metode *simulation based-learning* didapatkan sebagian besar (63,6 %) dan sebagian kecil memiliki pengetahuan baik (4,5%). Sedangkan sesudah diberikan penyuluhan metode *Simulation Based-Learning* didapatkan sebagian besar (54,5%) anak memiliki pengetahuan baik, dan sebagian (27,7%) anak memiliki pengetahuan kurang.

Didapatkan hasil uji analisis statistic *Wilcoxon* pengetahuan menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,000 ($p < 0.05$) yang artinya ada pengaruh pendidikan kesehatan metode *simulation based-learning* terhadap pengetahuan anak dalam prokes 5M, yang ditunjukkan dengan adanya frekuensi pengetahuan kategori baik setelah diberikan pendidikan kesehatan metode *simulation based-learning* dalam prokes 5M dari *pre-test* pengetahuan dalam kategori kurang.

- 2) Tingkat Sikap Anak dalam prokes 5M di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan

Tabel 3 Distribusi dan Analisi Sikap Anak Sebelum Dan Sesudah Diberikan Metode *simulation based-learning* tentang prokes 5M di SDN Supenuh, Kecamatan Sugio, Kabupaten Lamongan

Sikap	Pre-Test		Post Test	
	F	%	F	%
Kurang	11	25.0	1	2.3
Cukup	31	70.5	17	38.6
Baik	2	4.5	26	59.1
Total	44	100%	44	100%

Berdasarkan tabel diketahui bahwa sikap dari 44 anak sebelum diberikan metode *simulation based-learning* didapatkan sebagian besar (70,5 %) anak memiliki sikap cukup sebagian kecil (4,5%) anak memiliki sikap baik. Sedangkan sesudah diberikan metode *Simulation Based-Learning* didapatkan sebagian besar (59,1%) anak memiliki sikap baik, dan sebagian kecil (2,3%) anak memiliki sikap kurang.

Didapatkan hasil uji analisis *Wilcoxon* sikap juga menunjukkan nilai *p value* sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya ada pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam prokes 5M, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan frekuensi sikap kategori baik setelah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M dari kondisi *pre test* sikap dalam kategori cukup.

PEMBAHASAN

1. Pengetahuan anak sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki tingkat pengetahuan kategori kurang. Berdasarkan fakta di lapangan anak hanya memahami definisi dari 5M yaitu kurangnya pengetahuan pada anak mungkin bisa disebabkan oleh faktor kurangnya sumber informasi pendidikan, keadaan tersebut sesuai dengan teori Rochmawati (2011) Informasi yang diperoleh dari berbagai sumber akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Seseorang banyak memperoleh informasi maka ia cenderung mempunyai pengetahuan yang luas. Semakin sering orang membaca, pengetahuan akan lebih baik daripada hanya sekedar mendengar atau melihat saja, keterpaparan informasi kesehatan terhadap individu akan mendorong terjadinya perilaku kesehatan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa sebagian besar anak belum mendapatkan pendidikan yang sesuai mengenai prokes 5M dari guru maupun orang tua.

Hal itu dibuktikan dengan anak tidak tau sama sekali tentang 5M saat pertama kali diberikan pertanyaan oleh peneliti. Bahkan tidak bisa menyebutkan salah satu point dari 5M tersebut. Sehingga dengan kurangnya sumber informasi yang didapatkan anak tentang pentingnya menjaga protokol kesehatan 5M dengan baik. Teori tersebut sesuai dengan penelitian Efandi (2013) menyatakan pusat pendidikan yang pertama adalah lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan keluarga sangat strategis untuk memberikan pendidikan ke arah kecerdasan, budi pekerti atau kepribadian serta persiapan hidup di masyarakat. Orang tua akan menjadi contoh bagi anak, anak biasanya akan menirukan apa saja yang dilakukan oleh orang tua. Jadi orang tua harus bisa memberikan keteladanan dan kebiasaan sehari-hari yang baik sehingga dapat dijadikan contoh bagi anaknya. Keteladanan dan kebiasaan yang baik itu, sebaiknya diberikan oleh orang tua sejak dari kecil atau kanak-kanak karena hal itu dapat berpengaruh terhadap perkembangan jiwa anak.

Pendidik juga berperan penting dalam penerapan protokol kesehatan karena anak akan belajar kepada guru mereka, sehingga diharapkan pengetahuan itu akan menimbulkan kesadaran mereka, dan akhirnya membuat mereka berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya (Notoatmodjo, 2007). Pendidikan yang kurang dari orangtua maupun guru membuat anak tidak memiliki pengetahuan lebih akan bahaya covid-19 dan akan menyebabkan anak bisa tertular jika tidak bisa menerapkan protokol kesehatan dengan baik. Salah satu stimulus yang dapat digunakan dalam pemberian pendidikan kesehatan anak adalah metode permainan simulasi. Metode permainan dipilih karena proses belajar akan lebih aktif dan lebih menyenangkan (Rusli dan Gondhoyowono, 2012).

Simulation Based-Learning adalah strategi pendidikan yang memfasilitasi penerapan pembelajaran berbasis kelas ke lingkungan klinis, dapat meningkatkan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan klinis (Cant & Cooper 2012). pada penelitian Syapitri (2021) ditemukan bahwa pencegahan Covid-19 berdampak pada pengetahuan penerapan protokol kesehatan dan pada penelitian Puspita (2022) ditemukan bahwa pengetahuan mampu meningkatkan perilaku masyarakat berupa pencegahan dalam menerapkan 5 M di kehidupan sehari-hari.

2. Sikap anak sebelum dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M

Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa sebelum diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M menunjukkan bahwa hampir seluruh anak

memiliki sikap kurang dalam mematuhi protokol kesehatan. Sebagian besar dari mereka bersikap acuh dan tidak mengetahui bagaimana sikap yang harus diambil dalam pencegahan covid-19 ini. Sikap yang kurang pada anak ini disebabkan karena anak menganggap bahwa bahaya covid-19 tidak penting, seluruh anak acuh terhadap protokol kesehatan 5M yang telah ditetapkan oleh pemerintah, dan menganggap bahwa covid-19 bukanlah suatu masalah serius yang biasa terjadi.

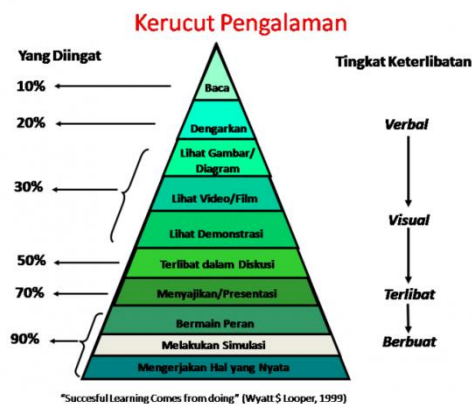
Sikap anak tentang Covid-19 berhubungan dengan Perilaku pencegahan penularan Covid-19. Semakin tinggi tingkat pengetahuan anak tentang Covid-19 maka semakin tinggi pula perilaku pencegahan penularan Covid-19 yang dilakukan (Lina Indrawati, 2022). Sikap anak yang cenderung kurang terhadap bahaya covid-19 biasanya didasarkan atas pengetahuan yang kurang tentang pencegahan covid-19, sebagaimana diketahui bahwa dalam upaya pembentukan sikap harus didasarkan atas adanya pemahaman yang lebih mendalam dari individu atas suatu objek dan begitu pula pada anak untuk mencegah dan menangani bahaya covid-19 harus dilandasi dengan pengetahuan tentang prokes 5M. kurangnya sikap yang dimiliki oleh anak terhadap prokes 5M .Menurut Adisasmito (2021) dampak dari kurangnya sikap untuk mematuhi prokes 5m adalah melunjaknya kasus angka kenaikan covid -19.

Pengalaman memiliki peran penting dalam membentuk sikap seseorang. Menurut Wiranti (2020), seseorang yang tidak memiliki pengalaman sama sekali terhadap suatu objek memiliki psikologi yang cenderung membentuk sikap kurang (Wiranti 2020). hal ini terjadi karena anak memahami Covid 19 hanya seperti flu biasa dan bukan penyakit yang berbahaya, sehingga meskipun paham bahwa untuk mencegah penularan Covid-19 harus mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak, namun masih banyak anak yang tidak melaksanakan protokol kesehatan. Ketidakpatuhan anak terhadap protokol kesehatan sebagian besar terjadi karena kurangnya pemahaman anak terhadap bahaya penyakit dan manfaat penanganan dan besarnya hambatan dalam akses kesehatan (Almi 2020).

3. Pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap pengetahuan dan sikap anak dalam prokes 5M

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa ada perubahan pengetahuan anak, sebelum diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam prokes 5M terhadap pengetahuan anak masih kurang, sedangkan sesudah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* hampir seluruh anak usia memiliki pengetahuan yang baik. Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh hasil perbedaan uji Wilcoxon signed Rank Test

sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* dalam proses 5M. Hal ini sejalan dengan penelitian Anwar dkk (2017) bahwa terdapat peningkatan pengetahuan anak setelah diberikan pendidikan kesehatan metode *simulation based-learning*.



Dari gambar tersebut dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang merentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan Teknologi Pembelajaran. Bermain simulasi menunjukkan angka 90% yang mengartikan bahwa pembelajaran simulasi adalah pembelajaran yang sangat akurat untuk murid agar mereka dapat terlibat dalam suatu masalah yang sedang dialami sehingga mereka mudah mengingat dan mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.

Hal ini sejalan dengan penelitian Auerbach (2013) yang mengemukakan bahwa dengan simulasi dapat meningkatkan keaktifan anak dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning*, kepada anak, diikuti dengan memberikan komunikasi dua arah, dimana responden berdiskusi dengan peneliti, dengan memperagakan dan memberikan penjelasan anak lebih memahami terkait materi tersebut, dan dilihat dari jawaban responden menunjukkan pengetahuan anak menjadi baik.

Perubahan sikap anak meningkat dikarenakan mereka mendapatkan informasi atau pendidikan kesehatan tentang pencegahan virus covid-19 dengan menjalankan proses 5M. Pembelajaran pendidikan kesehatan dengan *simulation based-learning* dapat menstimulasi peserta untuk aktif mengamati, menyesuaikan dengan konsep dan teori, dengan kenyataan dan mencoba mempraktikannya tanpa resiko yang besar. Metode pembelajaran yang membuat suatu peniruan terhadap sesuatu yang nyata, terhadap keadaan sekelilingnya (state of affairs) atau proses.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat dipahami bahwa metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.

Pendidikan keperawatan berbasis simulasi bisa menjadi platform pembelajaran untuk mengurangi ketegangan etika dan menyelesaikan dilema praktis. Dengan *simulation based-learning* dalam proses 5M, peneliti dapat mempengaruhi responden dalam meningkatkan sikap anak yang awalnya bersikap kurang menjadi bersikap baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Putu dkk (2018) bahwa pendidikan kesehatan *simulation based-learning* efektif meningkatkan sikap remaja terhadap pembelajaran menulis yang sedang dipelajari. Berdasarkan pernyataan di atas bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam proses 5M.

PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sebagian kecil pengetahuan anak sebelum diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap pengetahuan anak dalam proses 5M memiliki pengetahuan dalam kategori kurang, sebagian kecil sikap pada anak sebelum diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam proses 5M memiliki sikap dalam kategori kurang, sebagian besar pengetahuan pada anak sesudah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap pengetahuan anak dalam proses 5M memiliki pengetahuan dalam kategori baik, sebagian besar sikap pada anak sesudah diberikan pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam proses 5M memiliki sikap dalam kategori baik. Terdapat pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap pengetahuan anak dalam proses 5M Terdapat pengaruh pendidikan kesehatan *simulation based-learning* terhadap sikap anak dalam proses 5M

DAFTAR PUSTAKA

- A Buchari •2018. (2018). Perancangan Simulasi Pembelajaran Kriptografi Klasik Menggunakan Metode Web Based Learning. 1.
- Aldrick Clark. (2012). Learning online with games, simulations, and virtual worlds: strategies for online instruction / Clark Aldrich (1 st ed). San Francisco : Jossey-Bass.
- Alfikrie, F., Akbar, A., & Anggreini, Y. D. (2021). PENGETAHUAN DAN SIKAP MAHASISWA DALAM PENCEGAHAN COVID-19. 3(1), 1–6.
- Ahmad Kholid. (2014). Promosi Kesehatan. Raja Grafindo.
- Aisyah, I., & Nur. (2014). Faktor-faktor yang

- Mempengaruhi Sikap Konsumen dan Minat Pembelian Produk Handbag Merek Tiruan. 12.
- Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Azwar. (2011). *Sikap Dan Perilaku*. Pustaka Pelajar.
- Azwar s. (2016). *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*.
- Budiarti, novi yulia. (2020). PENGARUH PERMAINAN SIMULASI “BROZSING” TERHADAP PENGETAHUAN DAN SIKAP TENTANG PEMENUHAN GIZI SEIMBANG PADA REMAJA PUTRI. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 4, Issue 1).
- Budiharto. (2015). *Metode Penelitian Ilmu Komputer dengan Komputasi Statistik*. Deepublish.
- Budiman. (2013). *Kapita Selekta Kuisisioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Salemba Medika.
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. IX(1), 37–50.
- Damiati. (2017). *Perilaku Konsumen*. Rajawali Pers.
- Dharma. (2015). *Metodologi penelitian keperawatan : Panduan melaksanakan dan menerapkan hasil penelitian*. Trans Infomedika.
- Elsera, F., & Indotang, F. (2014). Program studi s1 keperawatan fakultas ilmu kesehatan universitas muhammadiyah surabaya 2014. 4(1), 42–46.
- Ernita Kurnia Sari, Elida Ulfiana, P. D. (2017). No Title. 1–11.
- Handayani, E. S., & Anwar, M. (2017). Anak Tunarungu Melalui Simulation. *IJDS: Indonesian Journal of Disability Studies*, 4(1), 9–15.
- Indrawati, L., & Karo, M. B. (n.d.). *Pengetahuan dan Sikap Masyarakat terhadap Perilaku*. 123–130.
- Induniasih & Wahyu ratna. (2017). *Promosi Kesehatan: Pendidikan Kesehatan Dalam Keperawatan*. Pustaka Baru Press.
- Kemendes RI. (2021). *Data Terkini Perkembangan Covid pada Anak*. Juli 2021. <https://www.kemdes.go.id/>
- Kemendes RI. (2020a). *Keputusan menteri kesehatan republik indonesia nomor hk.01.07/mendes/328/2020 tentang panduan pencegahan dan pengendalian, 2019 Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor Hk.01.07/Mendes/413/2020 Tentang Pedoman Pencegahan Dan Pengendalian Coron*. http://hukor.kemdes.go.id/uploads/produk_hukum/KMK_No_HK_01_07-MENKES-382-2020_ttg_Protokol_Kesehatan_Bagi_Masyarakat_di_Tempat_dan_Fasilitas_Umum_Dalam_Rangka_Pencegahan_COVID-19.pdf
- Kemendes RI. (2020b). *Pedoman dan Pencegahan Coronavirus (COVID- 19)*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI. <https://covid19.go.id/p/protokol/pedoman-pencegahan-dan-pengendalian-coronavirus-disease-covid-19-revisi-ke-5>
- Nizmah Fajriyah, N., Kartikasari, D., & Faradisi, F. (2021). *Pengetahuan dan Sikap Terhadap Kepatuhan Pelaksanaan Protokol Kesehatan Tentang Kesigapan Menghadapi New Normal Tingkat Kelurahan/Desa di Kabupaten Pekalongan*. *Kajen: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembangunan*, 5(01), 50–60. <https://doi.org/10.54687/jurnalkajenv5i01.5>
- Nofalia, I. (2018). *Pengaruh Metode Brainstorming, Buzz Group, and Simulation (BBS) terhadap Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Merokok pada Remaja*. Surabaya : Universitas Airlangga, 1–285, 2018.
- Notoatmodjo. (2012a). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. (2012b). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. (2014a). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2014b). *Ilmu Perilaku Kesehatan* (R. Cipta (ed.)).
- Nursalam. (2014). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Salemba Medika.
- Sari, I. P. T. P. (2013). *Pendidikan Kesehatan Sekolah Sebagai Proses Perubahan Perilaku Siswa*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 141–147. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppi/article/view/File/3017/2510>
- Safitri, H., Satria, B., & Kasih, L. C. (2021). *Perilaku Pencegahan Covid-19 Pada Mahasiswa Keperawatan Covid-19 Prevention Behavior in Nursing Students*. V(1).
- Sudaryanto. (2015). *learner-centered education*”. 81–86.
- Sulistia, E., Riati, B, H. (2020). *HUBUNGAN PENGETAHUAN TENTANG VIRUS*.
- Syaifuddin, A. (2017). *Sikap dan Perilaku dalam Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Pustaka Pelajar Offset.
- WHO. (2020). *COVID-19 Strategy Update*. <https://www.who.int/publications/m/item/covid-19-strategy-update>
- Warsita, O. B., & Dan, A. L. (2010). *Mobile Learning Sebagai Model Pembelajaran*. XIV(1).