

PENGARUH PERMAINAN SIMULASI MEDIA KARTU KUARTET DAN LEAFLET TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN MALARIA

Endah Purwanti Handayani¹, Susi Lestari², Eftyaningrum Dwi Wahyu Astutik³,
Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Jayapura^{1,2,3}
endahpurwantihandayani@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media kartu kuartet dan leaflet terhadap pengetahuan malaria di Posyandu Remaja Wilayah kerja Puskesmas Harapan Sentani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain *quasy experiment* dengan rancangan *Two Group Pretest Posttest Design*. Hasil penelitian berdasarkan uji *Wilcoxon* diperoleh $p\text{-value} = 0,001 < 0,05$ dengan mean pretest 5,45 dan posttest 9,55 pada kelompok media kartu kuartet dan $p\text{-value} = 0,132 > 0,05$ dengan mean pretest 5,05 dan posttest 6,80 pada kelompok leaflet dengan hasil pada penggunaan simulasi permainan kartu kuartet terdapat pengaruh tingkat pengetahuan remaja tentang malaria dibandingkan penggunaan leaflet. Simpulan, media kartu kuartet memiliki pengaruh lebih besar dibandingkan media leaflet terhadap pengetahuan malaria di Posyandu Remaja Wilayah Kerja Puskesmas Harapan Sentani.

Kata Kunci : Kartu Kuartet, Leaflet, Malaria, Pengetahuan

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence of quartet card and leaflet media on malaria knowledge in the Youth Posyandu in the working area of the Harapan Sentani Community Health Center. The method used in this research uses a quasi experiment design with a Two Group Pretest Posttest Design. The research results based on the Wilcoxon test obtained $p\text{-value} = 0.001 < 0.05$ with a mean pretest of 5.45 and posttest 9.55 in the quartet card media group and $p\text{-value} = 0.132 > 0.05$ with a mean pretest of 5.05 and posttest 6.80 in the leaflet group with results from the use of the quartet card game simulation, there was an influence on the level of knowledge of adolescents about malaria compared to the use of leaflets. In conclusion, the quartet card media has a greater influence than the leaflet media on malaria knowledge in the Youth Posyandu in the Harapan Sentani Community Health Center Working Area.

Keywords: Quartet Card, Leaflet, Malaria, Knowledge

PENDAHULUAN

Malaria adalah penyakit yang terus menjadi masalah baik secara global, maupun di Indonesia. Menurut The World Malaria Report 2018, diperkirakan 3,3 miliar orang di seluruh dunia berisiko terkena malaria pada tahun 2017, termasuk 219 juta kasus malaria. 435.000 orang meninggal karena malaria di seluruh dunia di tahun 2017. Hingga 93% kematian akibat malaria terjadi di Afrika (Tsfahunegn et al., 2019).

Menurut *World Health Organization* (2020) mengatakan, bahwa di tahun 2018

kasus malaria diseluruh dunia diperkirakan ada 228 juta, sedangkan perkiraan jumlah kematian akibat malaria mencapai 405.000 jiwa. Malaria masih menjadi masalah kesehatan di Indonesia, terutama di daerah endemik. Daerah endemik malaria adalah desa-desa terpencil dengan kondisi lingkungan yang kurang baik, akses dan komunikasi yang sulit, kurangnya pelayanan kesehatan, pendidikan dan status sosial ekonomi masyarakat yang rendah, serta sikap hidup sehat yang buruk. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2019) menyatakan bahwa terdapat tiga provinsi dengan Annual Parasite Incidence (API) per 1.000 penduduk tertinggi yaitu Papua (64, 03 %), Papua Barat (7, 38%), dan Nusa Tenggara Timur (2, 37 %), sedangkan provinsi dengan API terendah yaitu Banten, DKI, Yogyakarta, Kalimantan Barat, dan Bali. (Kementerian Kesehatan, 2019). Di Indonesia Data Kementerian Kesehatan, ada 304.607 kasus malaria di tahun 2021. Jumlah tersebut mengalami kenaikan 19,9% dibandingkan tahun 2020 terdapat 254.050 kasus. Di Indonesia pada tahun 2021, Provinsi Papua adalah yang menjadi daerah dengan kasus malaria tertinggi. Tercatat ada 275.243 orang malaria sepanjang tahun 2020 (Kemenkes RI, 2020).

Pengetahuan kesehatan yang baik dapat merubah perilaku kesehatan yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dalam mencegah suatu penyakit termasuk penyakit malaria. Pengetahuan kesehatan dapat diberikan dengan pendidikan kesehatan atau penyuluhan kesehatan, sebab pendidikan kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan. Pengetahuan tentang pencegahan malaria dengan penggunaan kelambu dan kumbaran pada saat penelitian relatif rendah hal ini menjadi sorotan kebutuhan untuk meningkatkan pendidikan petugas kesehatan dan memanfaatkan petugas kesehatan dengan lebih baik untuk menyebarkan kesadaran dan pengetahuan tentang pemilihan metode pencegahan malaria yang efektif (Hasnia et al., 2022). Penyuluhan kesehatan dengan menggunakan metode permainan akan menimbulkan ketertarikan siswa sehingga dengan mudah dapat mengerti serta mampu mengingat pesan kesehatan yang disampaikan (Sutriyanto et al., 2017). Media kartu kuartet merupakan media permainan kartu yang berisi pesan dan informasi serta dilengkapi dengan gambar mengenai malaria. Melalui permainan kartu kuartet ini, siswa secara tidak sengaja akan membaca dan melihat serta mendengarkan tentang malaria, sehingga siswa dapat secara mudah mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam kartu kuartet tersebut. Pemberian permainan edukatif ini bertujuan untuk memberikan materi yang dapat memberikan pengetahuan tentang malaria pada siswa dengan suasana yang menyenangkan. Kondisi belajar yang menyenangkan sekaligus menantang inilah yang mempunyai potensi besar membentuk karakter (Rahmah et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian Styaningrum menunjukkan bahwa permainan kartu Milenial Sehat berdampak sebagai wahana edukasi pengetahuan remaja (Styaningrum & Metty, 2021). Menurut penelitian sebelumnya konseling kesehatan melalui permainan kuartet sunugiras (Kasugi) berdampak pada peningkatan pemahaman siswa (Sutriyanto et al., 2017). Selain itu, dengan pengetahuan tersebut persepsi mereka akan meningkat dan pada akhirnya membuat mereka berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki. Hal ini menunjukkan pengendalian kasus tuberkulosis cukup rendah karena kurangnya pemahaman masyarakat mengenai pencegahan penyakit tuberkulosis dan kurangnya edukasi tentang penyakit TB (Sugiharti et al., 2023). Pengetahuan dan rendahnya kunjungan masyarakat ke puskesmas untuk deteksi dini terkait penyakit tuberkulosis menjadi salah satu penyebab terjadinya kasus tuberkulosis. Selain itu faktor pengetahuan memiliki pengaruh besar terhadap status kesehatan dan menentukan keberhasilan suatu program penanggulangan dan pencegahan penularan penyakit tuberkulosis (Bouka, 2022).

Novelty penelitian ini adalah dimana penelitian sebelumnya hanya menggunakan

media kartu kuartet namun tidak melakukan perbandingan dengan media lainnya khususnya media leaflet dan kasus yang diangkat adalah kasus malaria yang sesuai dengan masalah yang banyak terjadi di Provinsi Papua. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait Permainan Simulasi Menggunakan Media Kartu Kuartet dan Leaflet dan pengaruhnya terhadap Tingkat Pengetahuan Malaria pada Remaja di Posyandu Remaja Wilayah Kerja Puskesmas Harapan Sentani.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasy experiment* dengan rancangan *Two Group Pretest Posttest Design*. Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Harapan Sentani pada bulan April-Juni Tahun 2023 dengan kriteria sampel berupa remaja yang aktif pada posyandu, remaja dengan kategori 13-15 tahun dan mendatangani *informed consent*. Berdasarkan kriteria tersebut didapatkan jumlah sampel sebanyak 20 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner. Dalam pengumpulan data, peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan kepada remaja yang menjadi sampel untuk menjelaskan maksud dan tujuan peneliti membagikan kuesioner serta menjelaskan kepada responden kelompok media kartu kuartet dan leaflet. Namun, sebelum peneliti melakukan penelitian awalnya dilakukan pengukuran suhu tubuh responden untuk memenuhi kriteria, kemudian melakukan pendampingan responden ketika menggunakan kartu dan melakukan pengolahan dan analisis data menggunakan uji uji statistik *Wilcoxon signed rank test*.

HASIL PENELITIAN

Tabel. 1
Distribusi Karakteristik Responden

Karakteristik Responden	Kategori	Leaflet (n = 20)		Kartu Kuartet (n=20)	
		n	%	n	%
Jenis Kelamin	Laki-Laki	4	20	5	25
	Perempuan	16	80	15	75
Umur	13 tahun	5	25	9	45
	14 tahun	6	30	8	40
	15 tahun	9	45	3	15
Pengetahuan (pretest)	Baik	0	0	0	0
	Cukup	5	25	3	15
	Kurang	15	75	17	85
Pengetahuan (posttest)	Baik	2	10	14	70
	Cukup	7	35	6	30
	Kurang	11	55	0	0

Berdasarkan data pada tabel 1 diketahui bahwa jumlah remaja yang menjadi sampel pada kelompok leaflet ditinjau dari jenis kelamin diketahui mayoritas berjenis kelamin perempuan (80%) dibandingkan dengan responden laki-laki (20%). Jika dilihat dari sisi umur, diketahui mayoritas remaja berumur 15 tahun (45%). Ditinjau berdasarkan pengetahuan sebelum diberikan leaflet (pretest) diketahui mayoritas berpengetahuan kurang (75%) dan sesudah diberikan leaflet mayoritas remaja berpengetahuan kurang (55%). Sedangkan pada kelompok kartu kuartet ditinjau dari jenis kelamin diketahui mayoritas berjenis kelamin perempuan (75%). Jika dilihat dari sisi

umur, diketahui mayoritas remaja berumur 13 tahun (45%). Berdasarkan pengetahuan sebelum diberikan media kartu kuartet (pretest) mayoritas berpengetahuan kurang (85%) dan sesudah diberikan media kartu kuartet mayoritas berpengetahuan baik (70%).

Tabel. 2
Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Pengujian	Mean	Asymp.sig
Kartu Kuartet	Pretest	5,45	0,001
	Posttest	9,55	
Leaflet	Pretest	5,05	0,132
	Posttest	6,80	

Berdasarkan pada tabel 2 nilai rata-rata kelompok Media Kartu Kuartet sebelum perlakuan adalah 5,45 sedangkan sesudah diberikan perlakuan nilai rata-rata sebesar 9,55. Hal tersebut menunjukkan nilai rata-rata sesudah perlakuan lebih besar dari nilai rata-rata sebelum perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan simulasi menggunakan kartu kuartet memberikan pengaruh terhadap tingkat pengetahuan pada kelompok Media Kartu Kuartet. Hasil uji *Wilcoxon* tingkat pengetahuan pada kelompok Media Kartu Kuartet menunjukkan bahwa *Z* hitung sebesar -4,041 dan sig sebesar 0,001, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil Tingkat Pengetahuan kelompok Media Kartu Kuartet sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan.

Sedangkan nilai rata-rata kelompok leaflet sebelum perlakuan sebesar 5,05 sedangkan sesudah perlakuan nilai rata-rata menjadi 6,80. Hal tersebut menunjukkan adanya sedikit peningkatan nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, tetapi kenaikan yang terjadi bukan merupakan kenaikan yang signifikan. Hasil uji *Wilcoxon* harga diri pada kelompok leaflet bahwa *Z* hitung sebesar -1,508 dan sig sebesar 0,132. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig 0,132 lebih besar dari 0,05 (taraf kesalahan 5%), maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil Tingkat Pengetahuan pada kelompok leaflet sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Tabel. 3
Pengaruh Penggunaan Kartu Kuartet dan Leaflet terhadap Tingkat Pengetahuan

	Nilai Pre-Post Media Kartu Kuartet	Nilai Pre-Post Leaflet
<i>Z</i>	-4,041	-1,508
Asymp.Sig. (2-tailed)	<0,001	0,132

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa pada kelompok Media Kartu Kuartet terdapat pengaruh dari hasil nilai Sig 0,001 sedangkan pada kelompok leaflet nilai sig 0,132 dimana jika nilai *p* value <0,05 maka dikatakan terdapat pengaruh. Hasil penelitian ini pada penggunaan simulasi permainan kartu kuartet terdapat pengaruh tingkat pengetahuan remaja tentang malaria dibandingkan dengan penggunaan leaflet.

PEMBAHASAN

Pengembangan Media Kartu Kuartet Melalui Metode ASSURE terhadap Tingkat Pengetahuan Mengenai Malaria

Tahap *Analyze* (A) yang berarti menganalisis seseorang untuk dijadikan sasaran media yang akan digunakan, pada penelitian ini sasaran yang digunakan adalah remaja

dengan kategori kelompok umur 13-15 tahun. Tahap *State objective* (S) merupakan tujuan pembelajaran berupa adanya perubahan tingkat pengetahuan dan juga diharapkan remaja dapat mengetahui apa saja yang dapat menyebabkan malaria sehingga remaja dapat terhindar dari malaria. Tahap *Select or modify media* (S) adalah Media yang akan dipilih yaitu media kartu kuartet. Media ini dipilih karena kelebihanannya yang mudah dibawa kemana-mana (praktis) serta kartu kuartet merupakan salah satu permainan edukatif yang menyenangkan dan dapat menarik perhatian remaja serta dapat menyampaikan pesan atau memperjelas suatu permasalahan dengan cara melihat gambar dan sesuai dengan pokok bahasan. Tahap *Utilize* (U) dalam penelitian ini media yang akan digunakan yaitu media kartu kuartet digunakan pada saat penelitian berlangsung.

Tahap *Require learner response* (R) dalam penelitian ini menggunakan sebelum penyuluhan responden terlebih dahulu mengisi kuesioner/pre-test untuk melihat pengetahuan selanjutnya dilakukan penyuluhan menggunakan media kartu kuartet. Setelah itu responden diberikan kembali kuesioner/post test untuk melihat umpan balik, respon atau tanggapan responden terhadap media yang digunakan dan tahap *Evaluate* (E) dengan 2 orang antara lain: 1 orang ahli media yaitu guru kesenian dan 1 orang ahli Bahasa yaitu guru Bahasa Indonesia dengan hasil : *Cover* (evaluasi media terhadap cover sebagian besar sudah baik tapi belum komunikatif untuk gambarnya), sistematika (Evaluasi media terhadap sistematika sebagian besar sudah baik dan sesuai dari sisi materi), gambar (evaluasi media terhadap gambar sebagian besar kurang berwarna dan ada gambar yang masih kurang cocok), tulisan (evaluasi media terhadap tulisan sebagian besar sudah baik dan mudah dimengerti tetapi tulisan diperbesar lagi), bahasa (evaluasi media terhadap bahasa sebagian besar sudah baik namun ada yang harus diperbaiki dengan bahasa milenial akademik).

Kartu kuartet merupakan sebuah media yang berbasis visual yang berbentuk persegi panjang dengan berisi gambar, teks maupun simbol. Kartu kuartet adalah alat permainan yang di dalam kartunya berisi tulisan yang berfungsi untuk menjelaskan gambar yang tertera. Kartu kuartet terdiri dari dua jenis kata yaitu kartu dan kuartet. Kartu adalah kertas yang berbentuk persegi panjang, sedangkan kuartet memiliki arti kelompok atau kumpulan yang terdiri dari empat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartu kuartet adalah kartu berbentuk persegi panjang yang dikelompokkan menjadi empat (Sari & Miaz, 2019).

Model yang digunakan untuk mendesain pembelajaran secara sistematis dan menyeluruh yang berorientasi kepada pemanfaatan media dan teknologi dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik adalah desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE. Desain pembelajaran dengan menggunakan model ASSURE adalah salah satu desain pembelajaran yang bisa membantu untuk merencanakan, mengidentifikasi, menentukan tujuan, memilih model dan bahan serta evaluasi yang tepat (Iskandar & F, 2020).

Perbedaan Pengetahuan Remaja Mengenai Malaria Sebelum dan Setelah diberikan Simulasi Permainan Kartu Kuartet dan Media Leaflet

Penelitian ini menunjukkan pada nilai pre-test kelompok Media Kartu Kuartet dan leaflet didapatkan nilai rata-rata pengetahuan yang tidak jauh berbeda yaitu 5,45 pada kelompok perlakuan dan 5,05 pada kelompok leaflet. Hal ini berarti tidak ada perbedaan rata-rata pengetahuan pada kelompok Media Kartu Kuartet dan leaflet sebelum diberikan pengetahuan mengenai malaria. Sedangkan pada post test kelompok

perlakuan dan leaflet didapatkan nilai rata-rata pengetahuan yaitu 9,55 pada kelompok Media Kartu Kuartet dan 6,80 pada kelompok leaflet. Melihat angka tersebut berarti terdapat perbedaan hasil rata-rata pengetahuan pada kelompok perlakuan dan leaflet setelah diberikan pengetahuan mengenai malaria. Berdasarkan hasil uji Wilcoxon untuk melihat perbedaan penggunaan kartu kuartet dan leaflet dalam peningkatan pengetahuan tentang malaria didapatkan hasil nilai sig $<0,05$ pada kelompok Media Kartu Kuartet (0,001) yang artinya penggunaan kartu kuartet berpengaruh terhadap pengetahuan sedangkan nilai sig pada kelompok leaflet adalah 0,132 yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan leaflet terhadap tingkat pengetahuan malaria pada remaja di Posyandu Remaja Wilayah Kerja Puskesmas Harapan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dengan kelompok perlakuan (sig. 0,000 $<0,05$), permainan simulasi menggunakan media kartu kuartet lebih efektif meningkatkan pengetahuan kesehatan gigi dan mulut (Kurnia Ilahi et al., 2022).

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terjadi setelah orang mengerjakan sesuatu dengan alat panca indera. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia yakni indera melihat, mendengar, mencium dan meraba. Berbagai tingkatan yang menjadi domain kognitif pengetahuan adalah tahu, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, sintesis dan evaluasi (Goshu & Yitayew, 2019; Hasnia et al., 2022). Hasil penelitian ini sesuai dengan pernyataan Ahdiyah et al yang menyatakan bahwa kasus tuberkulosis pada laki-laki (70,59%) lebih besar dibandingkan perempuan sebesar (29,41%) (Ahdiyah et al., 2022). Dari hasil data penelitian membuktikan bahwa laki-laki lebih rentan terkena TB paru dibandingkan perempuan karena laki-laki memiliki aktifitas yang lebih tinggi di luar rumah. Selain tingkat mobilisasi yang tinggi, kebiasaan merokok dan mengkonsumsi alkohol pada laki-laki dapat menurunkan daya tahan tubuh sehingga lebih mudah terinfeksi kuman tuberkulosis (Noris et al., 2023). Berdasarkan hasil penelitian Styaningrum tahun 2021 menunjukkan bahwa ada pengaruh games Kartu Milenial Sehat sebagai media edukasi terhadap pengetahuan remaja putri tentang malaria (Styaningrum & Metty, 2021).

Sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya terdapat perbedaan peningkatan skor pengetahuan dan sikap masyarakat yang diberikan promosi kesehatan menggunakan media booklet dan leaflet dengan ($p<0,05$). Promosi Kesehatan menggunakan media booklet lebih berpengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap penderita malaria dibandingkan dengan media leaflet. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pilihan alternatif media promosi kesehatan dalam menyampaikan edukasi tentang pencegahan malaria (Oktavia et al., 2021).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh penelitian sebelumnya bahwa rata-rata pengetahuan tentang menjaga kesehatan gigi dan mulut mengalami peningkatan setelah diberikan Media Kartu Kuartet menggunakan kartu kuartet (Karin et al., 2018). Peningkatan ini berkaitan dengan efektifitas media dan daya terima terhadap Media Kartu Kuartet yang telah dilakukan kepada responden. Sejalan juga dengan Pradesta tahun 2021 terdapat perubahan pengetahuan tentang napza sebelum dan setelah diberikan permainan kartu kuartet (Pradesta & Yogi, 2021).

Hal ini berarti bahwa kartu kuartet memiliki pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan karena dalam proses penggunaannya dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Metode bermain dan belajar ini sangat cocok diberikan untuk kelompok sasaran siswa sekolah karena pada dasarnya pada usia ini siswa lebih cenderung suka bermain bersama teman. Penggunaan media kartu kuartet

menjadi sarana yang efektif untuk melakukan perubahan pengetahuan. Karena kartu kuartet merupakan salah satu media permainan edukatif yang berisi pesan dan informasi serta dilengkapi dengan gambar (Rahmah et al., 2022).

Dalam permainan kartu kuartet ini siswa secara tidak sengaja akan membaca dan melihat serta mendengarkan tentang malaria, sehingga siswa dapat secara mudah mengingat pesan-pesan yang disampaikan dalam kartu kuartet tersebut. Pemberian permainan edukatif ini bertujuan untuk memberikan materi yang dapat memberikan pengetahuan tentang malaria pada siswa dengan suasana yang menyenangkan (Sutriyanto et al., 2017). Meskipun secara statistik menunjukkan perubahan pengetahuan setelah diberikan pengetahuan malaria dengan media leaflet tetapi data menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan setelah diberikan edukasi yang tertinggi ditemukan pada kelompok yang diberikan pengetahuan malaria dengan media kartu kuartet. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat proses Media Kartu Kuartet kelompok yang diberikan pengetahuan malaria dengan media leaflet kurang memahami materi yang diberikan dikarenakan adanya kelemahan pada media leaflet. Adapun kelemahan media leaflet yaitu tidak cocok digunakan untuk sasaran individu ke individu, sulit menampilkan gerak, pembagian unit-unit pelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar tidak mudah cepat bosan, isi atau materi yang banyak membuat siswa malas mempelajari atau membacanya (Saputra & Prasetiawan, 2018).

Suatu penelitian menunjukkan bahwa permainan kartu kuartet efektif untuk kegiatan belajar mengajar. Adanya peningkatan rata-rata skor pengetahuan gizi setelah diberikan edukasi dengan media video, poster dan kuartet. Peningkatan pengetahuan berkaitan dengan efektifitas dan daya terima terhadap intervensi yang dilakukan kepada responden (Nurfila et al., 2022). Sesuai dengan penelitian sebelumnya bahwa permainan kartu kuartet dapat membantu anak-anak dalam proses pembelajaran dimana anak-anak dapat lebih mudah menghafal karena dilakukan media permainan (Aristiani & Nabila, 2021).

SIMPULAN

Ada pengaruh media kartu kuartet dibandingkan media leaflet terhadap pengetahuan malaria dan ada perbedaan pengetahuan remaja mengenai malaria sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan media kartu kuartet dan media leaflet. Oleh karena itu, meningkatkan pengetahuan remaja tentang malaria dapat menerapkan pencegahan malaria.

SARAN

Saran bagi remaja agar memberikan informasi dan pengetahuan kepada remaja mengenai malaria dan diharapkan remaja untuk menerapkan pengetahuan yang didapatkan dari edukasi mengenai malaria yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyah, N. N., Andriani, M., & Andriani, L. (2022). Tingkat Kepatuhan Penggunaan Obat Anti Tuberkulosis pada Pasien TB Paru Dewasa di Puskesmas Putri Ayu. *Lambung Farmasi: Jurnal Ilmu Kefarmasian*, 3(1), 23. <https://doi.org/10.31764/lf.v3i1.6817>
- Aristiani, L., & Nabila, U. (2021). Kartu Kuartet sebagai Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Ragam Budaya dari 34 Provinsi di Indonesia pada Siswa

- Sekolah Dasar. In *In Proceeding National Conference PKM Center Sebelas Maret University*, 1(1), 445–449. <https://jurnal.uns.ac.id/pkmcenter/article/view/51407>
- Bouka, Yenita Hana (2022) *Hubungan Tingkat Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Tentang Malaria dengan Derajat Infeksi Malaria di Kecamatan Wanokaka Kabupaten Sumba Barat*. Skripsi thesis, Sanata Dharma University. <https://repository.usd.ac.id/42980/>
- Goshu, Y. A., & Yitayew, A. E. (2019). Malaria Knowledge and Its Associated Factors Among Pregnant Women Attending Antenatal Clinic of Adis Zemen Hospital, North-western Ethiopia, 2018. *PLoS ONE*, 14(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0210221>
- Hasnia, H., Ramadany, S., Arsin, A. A., Widaningsih, Y., & Tamar, M. (2022). Behavior of Pregnant Mothers to Prevent Malaria with Pre and Post Personal Counseling Methods. *Jurnal Kebidanan Malahayati*, 8(4), 698–708. <https://doi.org/10.33024/jkm.v8i4.7822>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Karin, N., Pradana, T. D., & Abrori. (2018). Pengaruh Kartu Kuartet terhadap peningkatan pengetahuan menjaga kesehatan gigi dan mulut anak usia sekolah. *Journal of Health Education*, 2(1), 37–45. <https://doi.org/10.15294/jhe.v3i1.22530>
- Kemendes RI. (2020). Buku Saku Pelanatalaksanaan Kasus Malaria. https://www.persi.or.id/images/e-library/bukusaku_malaria.pdf
- Illahi, S. D. K. (2018). *Efektivitas Permainan Simulasi Menggunakan Media Kartu Kuartet terhadap Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Siswa Kelas IV SD Negeri Palebon 3 Kota Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang). <http://repository.unimus.ac.id/id/eprint/2130>
- Noris, M., Saputro, S., Muzzazinah, M., & Rahayu, A. (2023). Development of Biology Learning Media Assisted by Construct2 to Improve Critical Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(2), 498–504. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i2.1921>
- Nurfila, D. I., Septriana, & Endri Yuliati. (2022). Pengaruh Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan tentang Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar. *SEHATMAS: Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 1(3), 287–293. <https://doi.org/10.55123/sehatmas.v1i3.619>
- Oktavia, S., Ningsih, L., Patroni, R., Sumiati, S., & ... (2021). Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Media Booklet terhadap Pengetahuan dan sikap Sikap Penderita Malaria Tentang Pencegahan Malaria di Kota Bengkulu. *Jurnal Akademik Husada Karya Jaya (JAKHKJ)*, 7–19. [http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/id/eprint/860%0Ahttp://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/860/1/SKRIPSI shilvi oktavia New.pdf](http://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/id/eprint/860%0Ahttp://repository.poltekkesbengkulu.ac.id/860/1/SKRIPSI%20shilvi%20oktavia%20New.pdf)
- Pradesta, & Yogi, R. (2021). Pengaruh Pemberian Media Kartu Kuartet terhadap

- Pengetahuan tentang Napza pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan Mersi*, 10(2), 49–54. <https://doi.org/10.31983/jkm.v10i2.8145>
- Rahmah, N., Nursyamsi, & Subhan. (2022). Pendampingan Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Matematika bagi Guru PAUD di Kelurahan Balandai Kota Palopo. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(1), 137–153. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v18i1.4345>
- Saputra, & Prasetiawan. (2018). *Model Konseling Cognitive Defusion untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa*. K-Media.
- Novitasari, N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 929-934.
- Styaningrum, S. D., & Metty, M. (2021). Games Kartu Milenial Sehat sebagai media edukasi pencegahan anemia pada remaja putri di sekolah berbasis asrama. *Ilmu Gizi Indonesia*, 4(2), 171. <https://doi.org/10.35842/ilgi.v4i2.236>
- Sugiharti, T., Hasyim, H., & Sunarsih, E. (2023). Hubungan Faktor Pejamu terhadap Kejadian Tuberkulosis Paru: Literatur Review. *Jurnal Ners*, 7(2), 811–815. <https://doi.org/10.31004/jn.v7i2.14499>
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S., & Wijaya, M. (2017). Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 1(4). <https://doi.org/10.24198/jsk.v1i4.12828>
- Tesfahunegn, A., Berhe, G., & Gebregziabher, E. (2019). *Risk Factors Associated with Malaria Outbreak in Laelay Adyabo district northern Ethiopia , 2017: case-control study design*. 1–7. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6798-x>