

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI BUKU KOMIK TENTANG COVID-19 UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Eva Oktaviani¹, Jawiah², Rehana³, Imawan Eko Setiyono⁴
Poltekkes Kemenkes Palembang^{1,2,3,4}
nersevaoktaviani@gmail.com¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengembangan buku komik Covid-19 sebagai media pencegahan melalui sebuah karya literasi. *Research and Development* digunakan sebagai metode penelitian dengan pendekatan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata nilai uji validasi komik yaitu 4,61 untuk ahli materi, 4,24 untuk ahli media, dan 4,58 untuk praktisi. Buku komik tentang pendidikan di masa pandemi Covid-19 sangat layak digunakan sebagai media promosi kesehatan tentang Covid-19. Hasil uji coba terbatas (n=100) menggambarkan cerita dalam komik sangat menarik (85%), mudah dipahami (85%), dan bermanfaat (100%). Simpulan, buku komik Covid-19 telah dinyatakan sangat layak sebagai media promosi kesehatan pada anak selama masa pandemi. Literasi media yang menarik sangat tepat mendukung pembelajaran anak usia sekolah dalam memahami Covid-19 dan meningkatkan kesadaran anak menerapkan protokol kesehatan di masa pandemi.

Kata Kunci: Buku Komik, Covid-19, Pandemi

ABSTRACT

We aimed to summarize the development process of developing the Covid-19 comic book as a prevention medium through a literary work. Research and Development was used as the method in this research with 4 D approach (Define, Design, Develop, Disseminate). The research results show that the average comic validation test score is 4.61 for material experts, 4.24 for media experts, and 4.58 for practitioners. Comic books about education during the Covid-19 pandemic are very suitable to be used as health promotion media about Covid-19. The results of limited trials (n=100) described the stories in comics as very interesting (85%), easy to understand (85%), and useful (100%). In conclusion, the Covid-19 comic book has been declared very suitable as a health promotion medium for children during the pandemic. Attractive Media literacy is currently being encouraged to support children's learning in the concept of understanding Covid-19 and increase children's awareness of implementing health protocols during the pandemic.

Keywords: Comic Book, Covid-19, Pandemic

PENDAHULUAN

Virus Corona baru (2019-nCov) teridentifikasi dan menyebabkan epidemi sindrom pernapasan akut pada manusia di Wuhan, provinsi Hubei, Tiongkok sejak Januari 2020, yang menginfeksi 2.761 orang di Tiongkok dan menyebabkan 80 kematian (Qiu et al., 2020; Zhou et al., 2020). Pada Februari 2020, Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menetapkan penyakit yang disebabkan oleh virus Corona baru ini sebagai penyakit virus Corona 2019 (Covid-19). Penyebaran global SARS-CoV-2 dan ribuan kematian yang disebabkan oleh penyakit virus Corona (Covid-19) membuat Organisasi Kesehatan Dunia mendeklarasikan pandemi pada 12 Maret 2020 (Ciotti et al., 2020). Anak-anak juga dapat menjadi pembawa virus (asymptomatic carriers) dan turut memainkan peranan dalam community-based viral transmission Covid-19 (Hadiyanto, 2021). Oleh karena itu, pendekatan promosi dan pencegahan pada anak sangat diperlukan sesuai dengan tingkat kognitif anak.

Pada tanggal 20 Februari 2020, sebesar 2,4% dari 75.465 kasus yang dilaporkan di Tiongkok terjadi pada orang berusia kurang dari 19 tahun, sebagian besar disebabkan oleh paparan COVID-19 melalui anggota keluarga (Soma, 2020). Patel (2020) dalam systematic reviewnya melaporkan sebanyak 2914 pasien anak dengan Covid-19 dengan rentang usia 1 hari sd 17 tahun dilaporkan 79% tidak memiliki comorbid, 21% dengan comorbid yaitu yang paling banyak adalah asma, immunosupresi, dan penyakit kardiovaskular. Kasus Covid-19 pada anak di Indonesia berdasarkan data Kementerian Kesehatan Indonesia tahun 2021 per tanggal 15 Januari 2021 menunjukkan diantara seluruh kasus konfirmasi COVID-19, 8,9% anak usia sekolah 6-18 tahun dengan angka kematian 1,5%. Kematian anak akibat kasus Covid-19 dikarenakan kondisi imun anak yang menurun akibat penyakit sebelumnya atau terjadi infeksi sekunder. Dampak pandemi ini mungkin belum jelas dalam jangka waktu yang lama, sehingga anak-anak memerlukan informasi yang baik tentang Covid-19 juga untuk mengurangi dampak psikologisnya (Phelps & Sperry, 2020).

Informasi di media tentang Covid-19 sudah banyak diberikan, namun media pendidikan untuk anak-anak yang menggunakan bahasa dan ilustrasi yang sesuai usia mereka masih terbatas. Media pembelajaran yang baik sangat penting untuk membangkitkan motivasi dalam kegiatan belajar, dan menciptakan efek psikologis pada anak. Komik merupakan media promosi kesehatan dan pencegahan penyakit melalui karya literasi (Umiyati & Susanthi, 2020). Komik telah lama menjadi bagian dari budaya visual kedokteran dan Kesehatan (Callender et al., 2020). Komik sebagai panduan mudah bagi anak-anak untuk memahami misinformasi tentang Covid-19. Komik di masa pandemi sebagai media untuk mendidik pembaca tentang virus, cara penularannya, serta tindakan pencegahan dan keselamatan yang diperlukan (seperti mencuci tangan, sanitasi, personal hygiene, dan pemakaian masker) untuk mencegah penyebaran Covid-19 (Saji et al., 2021).

Beberapa penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh Kilanowski (2020) dengan judul *agricultural safety comic book for latinx migrant families: development and evaluation* menunjukkan hasil buku komik memuaskan dan sangat bermanfaat memberikan informasi mengenai keselamatan bekerja pada sektor pertanian, penelitian terdahulu menggunakan metode mix method dengan hasil produk komik bilingual (Spanyol_Inggris), sedangkan pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah R & D dengan pendekatan 4D dengan tema komik yang berbeda yaitu mengenai Covid-19 menggunakan Bahasa Indonesia. Penelitian serupa yang meneliti tentang penggunaan buku komik sebagai media promosi kesehatan juga dilakukan oleh Vasques et al. (2021)

dengan judul *construction and validation of a brazilian educational comic book for pediatric perioperative care* menunjukkan hasil buku komik layak dan sangat relevan bagi anak dalam memahami perawatan perioperative, penelitian terdahulu hanya menggunakan 22 orang sampel anak pada uji coba terbatas, sedangkan pada penelitian ini dengan jumlah sampel sebanyak 100 orang siswa kelas VI. Selain itu, tema yang dibuat juga berbeda penelitian terdahulu mengangkat tema perioperativ pada anak, sedangkan penelitian sekarang mengangkat tema belajar dimasa pandemi Covid-19 dengan desain gambar dan warna lebih cerah sehingga kesannya menarik.

Motivasi dan minat belajar siswa menjadi meningkat dengan menggunakan media pembelajaran komik (Rosadi, & Karimah, 2022). Komik adalah salah satu media kegemaran anak usia sekolah. Usia 11-12 tahun perkembangan siswa seharusnya memerlukan media yang berwujud konkret. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengembangkan spesifik buku komik edukasi tentang Covid-19 sebagai media pencegahan melalui sebuah karya literasi. Edukasi kesehatan melalui karya literasi masih jarang khususnya di Indonesia. Oleh karena itu, penulis meyakini manfaat pengembangan buku komik sebagai media edukasi kesehatan dapat berpotensi meminimalkan penyebaran virus Corona di masa pandemi.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah *Research and Development* dengan pendekatan 4D: (i) *Define*, survei awal dilakukan untuk menganalisis kebutuhan tentang komik sebagai media pembelajaran di sekolah (ii) *Design*, penyusunan skenario komik sesuai materi dan pembuatan storyboard, (iii) *Develop*, berkolaborasi dengan desainer komik profesional. Setelah itu dilakukan uji validasi produk terhadap enam orang ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi/guru). Undangan dikirimkan melalui email kepada para ahli termasuk tujuan penelitian, formulir persetujuan, dan link untuk mendownload komik dan mengisi survei online. Pada bagian akhir juga terdapat pertanyaan terbuka yang memungkinkan para ahli merumuskan saran. (iv) *Disseminate*, uji coba terbatas buku komik terhadap siswa tentang Covid-19. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 6 Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Lubuklinggau Timur 1 Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan yaitu Sekolah Dasar Negeri Nomor 41, 42, 43, 44, 45, dan 47. Pengambilan sampel Metode yang digunakan adalah total dan consecutive sampling. Data kuantitatif ditampilkan dalam skor kelayakan dan juga meminta masukan dari ahli. Validator materi menilai 20 soal, validator media menilai 20 soal, Praktisi/guru menilai 17 soal. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April hingga Desember 2021. Penelitian ini sudah mendapat persetujuan etik oleh komite etik Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Palembang No: 1204 KEPK/Adm2/X1/2021.

HASIL PENELITIAN

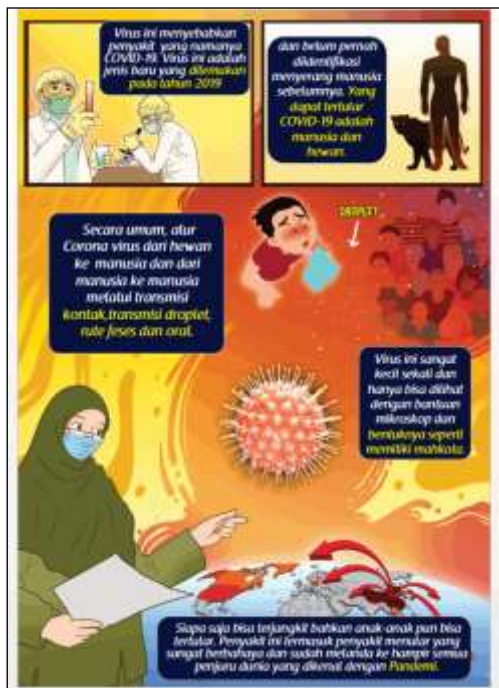
Komik berjudul “Belajar di Masa Pandemi Covid-19” ini terdiri dari 28 halaman berbahasa Indonesia, dimensi 210 x 297mm (A4), format komik, warna-warni, font Comic Sans MS, ukuran 12 dan 14, dengan sampul, kepenulisan, dan presentasi karakter. Ceritanya menggambarkan tujuh karakter utama. Pesan-pesan tentang Covid-19 terdiri dari pengertian, tanda dan gejala, cara penularan, alat pelindung diri, protokol kesehatan, dan pedoman antisipatif pola hidup sehat selama anak belajar di rumah selama pandemi. Berikut ini merupakan hasil produk buku komik yang telah melalui proses uji validasi ahli dan uji coba terbatas:



Gambar 1: cover buku komik



Gambar 2: tokoh komik



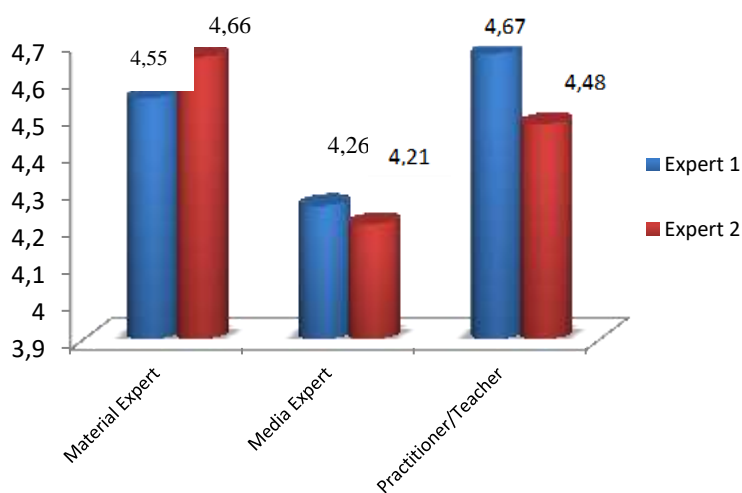
Gambar 3 & 4.
tampilan contoh halaman komik

Table 1.
Rekapitulasi Survey Awal (n 44)

Pertanyaan	Most answers	%(n)
Apakah kamu senang membaca komik	Sangat suka	86(38)
Seberapa sering kamu membaca komik	Satu minggu sekali	45(20)
Komik jenis apa yang sering dibaca	Komik cerita pendek	79(35)
Bagaimana menurut kamu jika komik digunakan untuk media pembelajaran	Sanga menarik	90(40)
Menurut kamu berapa ukuran komik yang menarik	Tidak terlalu besar (18x23,5 cm)	56(25)
Jenis gambar manakah yang paling kamu sukai?	Kartun	68(30)
Menurut kamu, warna komik seperti apa yang menarik	Cerah	90(40)
Jenis tulisan apa yang kamu sukai untuk komik pendidikan	Comic sans MS	44(30)

Berdasarkan hasil rekapitulasi survey awal yang dilakukan pada beberapa siswa kelas 6 di beberapa sekolah negeri Lubuklinggau (tabel 1) menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyukai membaca komik (86%) dan sangat menarik sebagai media pembelajaran (90%), frekuensi membaca komik minimal seminggu sekali.

Hasil uji validasi ahli dapat dilihat pada tabel di bawah ini:



Gambar 5.
Rekapitulasi Uji validasi Ahli

Nilai rata-rata tiap ahli (gambar 5) menunjukkan ahli materi sebesar 4,61, ahli media sebesar 4,24, dan praktisi/guru sebesar 4,58. Mengacu pada lima skala penilaian yang dinyatakan kategori sangat baik berarti sangat layak untuk digunakan.

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Uji Coba Komik

No	Kisi-kisi Pertanyaan	Hasil Uji Skala Besar (n=100)
----	----------------------	-------------------------------

		Jawaban Terbanyak	%
1	Bagaimana kesanmu terhadap komik ini yang berjudul " Belajar Di Masa Pandemi COVID-19 "	Sangat menarik	85%
2	Bagaimana kesanmu terhadap ukuran komik ini?	Baik	74%
3	Bagaimana kesanmu terhadap ukuran gambar di dalam komik ini?	Baik	80%
4	Bagaimana kesanmu terhadap pemilihan gambar yang terdapat dalam komik ini?	Sangat menggambarkan pesan tentang COVID-19	85%
5	Bagaimana kesanmu terhadap tulisan dalam komik ini?	Baik	80%
6	Bagaimana kesanmu terhadap pemilihan jenis tulisan dalam komik ini?	Menarik	80%
7	Bagaimana kesanmu terhadap pemilihan warna pada kotak	Sangat menarik	90%
8	Bagaimana kesanmu terhadap pesan-pesan yang disampaikan dalam komik ini?	Mudah dipahami	85%
9	Bagaimana kesanmu terhadap penggunaan bahasa dalam media komik ini?	Sangat mudah dipahami	85%
10	Bagaimana kesanmu terhadap cara penyampaian pesan dalam komik ini?	Sangat menarik	90%
11	Bagianmana yang paling kamu senangi dalam komik ini?	Pesan dalam komik	95%
12	Menurutmu apakah pesan yang disampaikan dalam komik ini memberikan manfaat?	Ya (100%)	
13	Setelah membaca komik ini maukah kamu menerapkan pesan yang disampaikan dalam kehidupan sehari-hari?	Ya (100%)	

Berdasarkan hasil rekapitulasi uji coba komik pada tabel 2 dapat disimpulkan bahwa komik yang dibuat sangat menarik, dari segi warna dan bahasa juga sangat menarik, pemilihan dan tema sesuai dan sangat mudah dipahami.

PEMBAHASAN

Hasil evaluasi menunjukkan untuk semua domain (isi, tujuan, bahasa, ilustrasi, tata letak) dan peringkat keseluruhan mengklasifikasikan sumber daya sebagai materi yang sangat sesuai. Komik berjudul "Belajar di Masa Pandemi Covid-19" terbukti dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang Covid-19. Melalui pengetahuan yang baik, anak dapat berperan dalam memutus rantai penyebaran virus Corona dengan menerapkan protokol kesehatan selama pembelajaran di sekolah dan meningkatkan pola hidup sehat. Pengetahuan yang baik dapat membentuk sikap dan perilaku positif setelah membaca komik (Mioramalala et al., 2021). Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya dengan visualisasi komik dapat meningkatkan pengetahuan perawat tentang pemberian transfusi darah (Rahajeng & Muslimah, 2020), edukasi tentang nyeri pada anak (Reis et al., 2022). Buku komik Covid-19 terbukti efektif meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa remaja (Novela et al., 2021).

Komik berfungsi sebagai wahana literasi untuk mengedukasi dan memberikan informasi kepada masyarakat tentang virus dan perilaku sehat selama pandemi Covid-19 (Kearns & Kearns, 2020). Pembaca berperan aktif ketika membaca komik karena mereka harus menggunakan imajinasi mereka untuk mencari tahu cerita tentang apa yang telah terjadi antar panel. Penelitian membuktikan membaca komik dapat meningkatkan pengetahuan anak tentang sesuatu konsep (Yuningsih, & Kurniasari, 2022). Kebiasaan membaca komik dapat merangsang otak kiri (bahasa) dan otak kanan

(gambar) secara bersamaan. Pembelajaran dengan melibatkan kedua belahan otak lebih disukai anak.

Komik sangat efektif menarik minat orang untuk mendengarkan dan membaca karena informasinya disampaikan dalam gambar yang menarik dan bahasa yang mudah dicerna. Komik dapat memberikan dorongan dan rangsangan untuk belajar ketika pengguna menciptakan pengalaman mereka sendiri. Komik yang dapat diterapkan sebagai media baru dalam proses pembelajaran di sekolah agar proses pembelajaran tidak membosankan dan pesan-pesan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik. Kelebihan lain dari media komik ini mudah dipahami dengan adanya gambar yang sederhana ditambah kata-kata dengan bahasa sehari - sehari membuat komik dapat dibaca semua orang (Guntur, Sahronih, & Ismuwardani, 2023).

Beberapa tips dalam menyampaikan pesan tentang Covid-19 kepada anak antara lain bersikap bijak, menjelaskan dengan fakta tentang Covid-19, tenang dan meyakinkan serta tidak melakukan stigmatisasi (Soma, 2020). Dari hasil sosialisasi pada penelitian ini, sebelum diberikan komik, mayoritas anak-anak masih belum memahami secara pasti penularan virus Corona. Responden menilai anak-anak bukan termasuk kelompok risiko. Hal ini membuktikan bahwa anak-anak masih belum memahami dengan benar tentang penyakit Covid-19. Jarak fisik tidak berarti jarak emosional dan anak-anak harus diberikan lingkungan yang aman untuk mengekspresikan perasaan takut, cemas, atau sedih.

Keterbatasan penelitian ini adalah komik tersebut hanya tersedia dalam versi bahasa Indonesia. Peneliti hanya mengevaluasi siswa kelas enam sekolah dasar. Tantangan selanjutnya adalah menguji komik ini, dengan sampel besar tidak hanya di sekolah dasar tingkat enam. Implikasi penelitian ini adalah buku komik edukasi dapat dimanfaatkan dalam promosi kesehatan dan penerapan protokol kesehatan selama masa pandemi Covid-19. Media edukasi buku komik sebagai karya literasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dari segi kevalidan telah memenuhi kriteria sehingga dapat digunakan dalam media pembelajaran anak dalam memahami mengenai penyakit Covid-19.

SIMPULAN

Komik sebagai media pembelajaran telah dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran memahami penyakit Covid-19. Buku komik tentang pendidikan di masa pandemi Covid-19 sangat layak digunakan sebagai media promosi kesehatan tentang Covid-19. Hasil uji coba terbatas menggambarkan cerita dalam komik sangat menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat. Kolaborasi antara pakar sains dan seniman yang ahli dalam komunikasi sains adalah kunci keberhasilan memanfaatkan media komik dalam strategi kesehatan masyarakat.

SARAN

Promosi kesehatan dapat dilakukan menggunakan media edukatif yang inovatif agar pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh anak usia sekolah. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas buku komik terhadap peningkatan kemampuan pengetahuan anak tentang perkembangan terkini terkait penyakit Covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

Callender, B., Obuobi, S., Czerwiec, M. K., & Williams, I. (2020). COVID-19, Comics, and the Visual Culture of Contagion. *The Lancet*, 396(10257), 1061–1063.

- [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(20\)32084-5](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(20)32084-5).
- Ciotti, M., Ciccozzi, M., Terrinoni, A., Jiang, W.-C., Wang, C.-B., & Bernardini, S. (2020). The COVID-19 pandemic. *Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences*, 57(6), 365–388. <https://doi.org/10.1080/10408363.2020.1783198>.
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik sebagai Media Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34-44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Hadiyanto, M. L. (2021). Gambaran Hingga Tatalaksana COVID-19 pada Anak. *Yogyakarta. Rumah Sakit Pusat TNI AU Dr. Suhardi Hardjokusumo*. <https://doi.org/10.15562/ism.v12i1.947>.
- Kearns, C., & Kearns, N. (2020). The Role of Comics In Public Health Communication During The COVID-19 Pandemic. *Journal of Visual Communication in Medicine*, 43(3), 139–149. <https://doi.org/10.1080/17453054.2020.1761248>
- Kilanowski, J. F. (2020). Agricultural Safety Comic Book for Latinx Migrant Families: Development and Evaluation. *Journal of Pediatric Health Care*, 34(3), 230–238. <https://doi.org/10.1016/j.pedhc.2019.11.003>
- Mioramalala, S. A., Bruand, P.-E., Ratsimbaoa, A., Rafanomezantsoa, R. M., Raharinivo, M. M., Vincent, C., Preux, P.-M., Boumédienne, F., & Raharivelo, A. (2021). Effects of An Educational Comic Book on Epilepsy-Related Knowledge, Attitudes and Practices among Schoolchildren in Madagascar. *Epilepsy Research*, 176, 106737. <https://doi.org/10.1016/j.eplepsyres.2021.106737>
- Novela, V. (2021). Efektivitas Comic Strip dan Comic Book terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Remaja dalam Pencegahan Covid-19 Di Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Public Health*, 8(2), 43–53. <http://dx.doi.org/10.32883/jph.v8i2.1577>.
- Patel, N. A. (2020). Pediatric COVID-19: Systematic Review of The Literature. *American Journal of Otolaryngology*, 41(5), 102573. <https://doi.org/10.1016/j.amjoto.2020.102573>
- Phelps, C., & Sperry, L. L. (2020). Children and the Covid-19 pandemic. *Psychological Trauma: Theory, Research, Practice, and Policy*, 12(S1), S73. <https://doi.org/10.1037/tra0000861>
- Qiu, H., Wu, J., Hong, L., Luo, Y., Song, Q., & Chen, D. (2020). Clinical and Epidemiological Features of 36 Children with Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) in Zhejiang, China: an observational cohort study. *The Lancet Infectious Diseases*, 20(6), 689–696. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(20\)30198-5](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(20)30198-5)
- Rahajeng, I. M., & Muslimah, F. (2020). Towards Safe Blood-Transfusion Practice for Nurses: Effectiveness of Comic-Based Learning Tool. *Enfermería Clínica*, 30, 126–130. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2020.07.026>
- Reis, F., Palermo, T. M., Acalantis, L., Nogueira, L. C., Meziat-Filho, N., Louw, A., & Ickmans, K. (2022). “A Journey to Learn About Pain”: The Development and Validation of A Comic Book About Pain Neuroscience Education for Children. *Brazilian Journal of Physical Therapy*, 26(1), 100348. <https://doi.org/10.1016/j.bjpt.2021.04.009>
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. N. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah*, 1, 87-96 <http://prosiding.senapadma.nusaputra.ac.id/index.php/prosiding/article/view/67>
- Saji, S., Venkatesan, S., & Callender, B. (2021). Comics in the Time of a Pandemic:

- COVID-19, Graphic Medicine, and Metaphors. *Perspectives in Biology and Medicine*, 64(1), 136–154. <https://doi.org/10.1353/pbm.2021.0010>
- Soma, G. J. (2020). Communicating to children about the COVID-19 pandemic. *South Sudan Medical Journal*, 13(2), 60–63. <http://www.southsudanmedicaljournal.com/archive/may-2020/communicating-to-children-about-the-covid-19-pandemic.html>
- Umiyati, M., & Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Translation of Weiman Kou's 'Corona Virus' Comic into Indonesian: Covid-19 Prevention Educational Strategy. *Retorika: Jurnal Ilmu Bahasa*, 6(2), 91–97. <https://doi.org/10.22225/jr.6.2.2211.91-97>
- Vasques, M. C. M. Z., Silva, B. B., & de Avila, M. A. G. (2021). Construction and validation of a Brazilian educational comic book for pediatric perioperative care. *Journal for Specialists in Pediatric Nursing*, 26(3), e12320. <https://doi.org/10.1111/jspn.12320>
- Yuningsih, R., & Kurniasari, R. (2022). Pengaruh Edukasi Gizi Melalui Media Bergambar dan Permainan terhadap Pengetahuan Gizi Seimbang pada Anak Sekolah Dasar (Suatu Pendekatan Studi Literature Review). *Heartly*, 10(1), 1-7. <https://doi.org/10.32832/heartly.v10i1.4786>
- Zhou, P., Yang, X.-L., Wang, X.-G., Hu, B., Zhang, L., Zhang, W., Si, H.-R., Zhu, Y., Li, B., & Huang, C.-L. (2020). A Pneumonia Outbreak Associated with A New Coronavirus of Probable Bat Origin. *Nature*, 579(7798), 270–273. <https://doi.org/10.1038/s41586-020-2012-7>