

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Matriks Keaslian Penelitian

No.	Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Desain & Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Priyana Fajria Imawati, Jurnal yang berjudul 'Tangga Raksasa Sebagai Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Pada Siswa Smpn 3 Arjasa, Kabupaten Situbondo (2019)	Kuantitatif quasi experimental Pre dan Post Test	Penelitian dari jurnal tersebut adalah ada peningkatan sebanyak PHBS sebanyak 89% dari hasil Pre dan Post Test	Sama-sama membahas PHBS pada siswa	Perbedaan jumlah sample
2.	Dina Nurhayati dan Mohammad Muhyidin Nurzaelani dengan judul 'Pengembangan <i>Board Games</i> Sebagai Media Edukasi Covid-19 Di Kampung Rasa Sindang (2020)	penelitian yang digunakan adalah penelitian <i>mix method</i> yaitu pendekatan melalui penelitian kualitatif dan kuantitatif	Hasil pada penelitian sebelumnya menunjukkan adanya antusias anak-anak ketika dilakukan berbagai Uji untuk mendapatkan hasil mengenai antusiasme anak-anak dalam mengetahui bahaya Covid-19 dengan <i>Board Game</i> .	Sama-sama menggunakan Board Game	Perbedaan dalam metode & pendekatan penelitian

No.	Judul Penelitian (Peneliti, Tahun)	Desain & Metodologi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pentingnya Merawat Gigi Bagi Anak Usia Sekolah Dasar (2020) dari Maria Pratami Cahyaningtyastut	Metode yang digunakan adalah <i>mix method</i> atau pendekatan kombinasi	terdapatnya respon yang baik dari sampel yang diteliti menggunakan kuesioner.	Sama-sama menggunakan Board game	Metode dan Pendekatan Penelitian
4.	Lita Heni Kusumawardani dengan judul <i>Improving Clean And Healthy Living Behaviour Through Snakes And Ladders Board Game Among School Children</i> (2020)	Kuantitatif quasi experimental Pre dan Post Test	Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adanya peningkatan yang tidak terlalu signifikan dari permainan <i>Board Game</i> berasal dari orang tua dan anak-anak terkait PHBS terhadap anak-anak.	Metode dan Pendekatan Penelitian	Game yang diteliti.
5.	Danti Mutia Sari yang berjudul <i>The Effects of Team Games Tournament Smart Cards To The Handwashing Knowledge With Soap Among 5-6 Years Old Preschoolers</i> (2019)	<i>Pre-Experimental</i> .	<i>Team Games Tournament Smart Cards</i> terbukti efektif pada pembiasaan mencuci tangan dengan sabun terhadap 33 anak pra-sekolah.	Sama-sama membahas PHBS pada siswa	Metode & Pendekatan Penelitian

B. BoardGame

1. Permainan (Game)

Menurut Fathul (2006), Tindakan bermain game melibatkan keasyikan dan dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan dengan maksud untuk menikmati diri sendiri. Sedangkan Sadiman (2009) mendefinisikan permainan sebagai setiap kompetisi antara peserta yang terlibat satu sama lain sambil mematuhi seperangkat aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dinikmati oleh mereka yang memainkannya.

Menurut Sadiman (2009), Setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- a. Ada peserta.
- b. Para peserta terlibat dalam interaksi di dalam setting.
- c. Permainan memiliki pedoman.
- d. Tujuan khusus harus dipenuhi

Kelebihan dan Kekurangan permainan menurut Sadiman

(2009), yaitu:Kelebihan:

- a. Bermain game memang menyenangkan sekaligus menghibur.
- b. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui permainan.

- c. Video game dapat memberikan umpan balik yang cepat.
- d. Game mudah untuk dirancang dan diduplikasi.

Kekurangan:

- a. Sebagian besar permainan hanya melibatkan sejumlah kecil pemain, padahal partisipasi dari semua pemain sangat penting untuk keberhasilan kegiatan belajar.
- b. Jika instruktur tidak mengawasi pelaksanaan permainan, kesalahan dalam bermain atau kegagalan untuk memahami aturan akan terjadi.
- c. Permainan yang kurang keras atau menuntut akan membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.

Manfaat permainan dalam pembelajaran menurut Sadiman (2009), yaitu:

- a. Menarik perhatian dan minat siswa

Permainan yang menyenangkan, menyenangkan, dan sangat disukai oleh siswa. Akan dimungkinkan untuk menarik perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran jika disajikan melalui permainan.

- b. Memungkinkan adanya keterlibatan aktif

Pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan siswa secara aktif adalah pembelajaran yang baik. Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan bermain game. Posisi instruktur dalam kegiatan

pembelajaran yang mencakup permainan adalah sebagai pendamping, tetapi keterlibatan siswa menjadi lebih jelas dan saling belajar menjadi sumber belajar bagi guru. Instruktur dapat dikonsultasikan jika perlu setelah kesulitan siswa telah diselesaikan.

c. Memberikan umpan balik langsung.

Jika ada umpan balik yang menunjukkan apa yang benar, buruk, menguntungkan, atau merusak, maka proses pembelajaran akan lebih berhasil. Setiap pelajar memperoleh pengetahuan baik dari pengalaman pribadinya maupun pengalaman orang lain. Ketika siswa bermain game edukatif di rumah, mereka dapat belajar apa yang benar dan salah, menguntungkan dan merugikan berdasarkan penjelasan dari instruktur tutor, bahan belajar siswa, atau berdasarkan sumber belajar yang bersangkutan dan dapat diandalkan.

d. Luwes

Kemampuan beradaptasi dari gim ini adalah salah satu fiturnya yang luar biasa. Dengan mengubah alat atau aturan permainan yang disesuaikan dengan hasil belajar yang diinginkan, permainan dapat digunakan untuk berbagai tujuan pendidikan.

- e. Mudah dibuat dan diperbanyak

2. Media *Board Game*

Menurut (Ratminingsih, 2018), *board game* merupakan permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok, dapat mendorong peserta untuk bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif, serta dapat memberikan kegiatan rekreasi. Kemampuan unik *board game* untuk mendorong kolaborasi siswa sangat luar biasa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa board game adalah sejenis media permainan yang terdiri dari papan sebagai bagian utama dan bagian pendukung lainnya yang berguna untuk menghasilkan aktivitas yang menyenangkan, instruktif, dan membangun keterampilan bagi pemain (Deswari, 2015).

Manfaat penggunaan *board game* dalam kegiatan pembelajaran menurut Yunita & Wijayanti (2017) yaitu mendidik perbedaan generasi, aturan, interaksi sosial, pendidikan, risiko, dan simulasi. Menurut penelitian Tedja (2016), beberapa keunggulan media board game antara lain kemampuannya untuk memaksimalkan kontak sosial, fakta bahwa ia memiliki fitur yang menarik, dan fakta bahwa ia mendidik. Dengan demikian kita dapat menarik kesimpulan bahwa penggunaan media permainan papan dalam kegiatan pendidikan dapat memaksimalkan bakat siswa, memaksimalkan

hubungan sosial siswa, menghasilkan kegiatan pendidikan yang menarik, dan membangun.

C. Edukasi Pencegahan Infeksi Kecacingan

1. Edukasi

Menurut (Kemenkes RI, 2012) dalam keperawatan kesehatan masyarakat, pendidikan adalah suatu proses yang membekali orang, kelompok, dan masyarakat dengan pengetahuan, kemauan, dan kapasitas untuk memelihara, meningkatkan, dan melestarikan kesehatannya sesuai dengan variabel budaya daerah. Pendidikan kesehatan menurut WHO (2008) adalah tindakan untuk meningkatkan kesadaran tentang perilaku dan pola gaya hidup yang dapat mempengaruhi kesehatan dalam rangka meningkatkan kontrol dan meningkatkan kesehatan orang dan masyarakat.

2. Cacingan

Soil transmitted helminths adalah jenis cacing yang dapat menyebabkan cacing tular tanah. Banyak spesies cacing yang ditularkan melalui tanah, seperti cacing gelang (*Ascaris lumbricoides*), cacing tambang (*Necator americanus* dan *Ancylostoma duodenale*), dan cacing cambuk, cukup menyebar untuk menginfeksi ratusan juta orang (*Trichuris trichiura*) (Peter J dkk, 2003).

a. Cacing Gelang (*Ascaris lumbricoides*)

1) Patologi dan Gejala Klinis

Pasien mungkin memiliki gejala yang disebabkan oleh cacing dewasa dan larva. Gangguan larva sering terjadi ketika mereka berada di dalam paru-paru.

Perdarahan kecil pada dinding

alveolus dan penyakit paru yang diikuti dengan batuk, demam, dan eosinofilia terjadi pada individu yang rentan. Nama penyakit ini adalah *sindrom*

Loeffler. Cacing dewasa sering menyebabkan penyakit ringan. Penyakit usus ringan kadang-kadang dapat menyebabkan gejala pada pasien termasuk mual, nafsu makan berkurang, diare, atau sembelit.

Malabsorpsi dapat terjadi pada kasus penyakit parah, terutama pada anak-anak, yang dapat memperburuk

kondisi gizi. Ketika cacing-cacing ini berkumpul bersama di usus dan menghalangi jalan, konsekuensi

serius akan terjadi. Cacing dewasa dapat bermigrasi

ke saluran empedu, usus buntu, atau bronkus, yang

dapat menyebabkan kondisi darurat yang terkadang

memerlukan pembedahan (Kahar, 2019).

2) Pengobatan

Komunitas dapat memberikan terapi individu dan

kelompok. Untuk pengobatan massal infeksi campuran *Ascaris lumbricoides* dan *Trichuris trichiura*, sejumlah prasyarat harus dipenuhi, antara lain obat dapat diterima secara luas oleh masyarakat, mengikuti petunjuk sederhana, menimbulkan sedikit efek samping, bersifat polivalen (ketahanan terhadap banyak spesies cacing) , dan terjangkau (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

3) Pencegahan

Terapi individu atau komunitas dapat digunakan sebagai bentuk pencegahan, dan kemudian perbaikan kesehatan setiap orang dapat dilakukan sambil menjaga kebersihan pribadi dan lingkungan (Jangkung Samidjo Onggowaluyo, 2002).

b. Cacing Tambang (*Necator americanus* dan *Ancylostoma duodenale*)

1) Patologi dan Gejala Klinis

Gejala nekatoriasis dan ankilostomiasis:

- a) Tahap Bayi Modifikasi kulit yang dikenal sebagai ground itch terjadi ketika beberapa larva filariform memasuki kulit. Biasanya, perubahan paru-paru kecil.

Stadium Senior Jenis dan jumlah cacing serta status

gizi pasien mempengaruhi gejala (Fe dan protein). Kehilangan darah dari setiap cacing *Necator americanus* berkisar antara 0,005- 0,01 cc per hari, dibandingkan dengan 0,08-0,34 cc dari *Ancylostoma duodenale*. Biasanya, anemia hipokromik mikrositik berkembang.

Tidak ada bukti bahwa racun dapat menyebabkan anemia. Meski seringkali tidak mengakibatkan kematian, daya tahan tubuh menurun dan performa kerja menurun. Semakin parah penyakit pasien penyakit cacing tambang yang dirawat di Yogyakarta, semakin rendah kadar hemoglobinnya. Golongan ringan, sedang, berat, dan sangat berat mempunyai kadar Hb rata-rata berturut-turut 11,3 g%, 8,8 g%, 4,8 g% dan 2,6 g% (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

2) Pengobatan

Ketika diminum secara konsisten selama beberapa hari, pyrantel pamoate menghasilkan manfaat yang cukup positif (Srisasi Gandahusada dkk, 2000:15).

3) Pencegahan

Dengan buang air besar di jamban, menjaga kebersihan (terutama dengan air bersih

yang cukup di jamban dan untuk mandi dan cuci tangan rutin), dan memberikan obat cacing pada populasi besar, cacing ini dapat dicegah dan diberantas. Selain mengedukasi masyarakat tentang kebersihan lingkungan yang baik dan cara pencegahan infeksi cacing *Necator americanus* dan *Ancylostoma duodenale*, efektif (khususnya bagi kelompok rentan) (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

c. Cacing Cambuk (*Trichuris trichiura*)

1) Patologi dan Gejala Klinis

Pada manusia, cacing *trichuris* dapat ditemukan di kolon ascendens dan sekum, di mana mereka sebagian besar berada. Cacing ini menyebar ke seluruh usus besar dan rektum pada kasus infeksi berat, terutama pada anak-anak. Kadang terlihat pada mukosa rektal yang mengalami prolaps akibat pasien mengejan saat buang air besar. Kepala cacing ini memasuki mukosa usus. Bisa terjadi pendarahan saat sambungan dibuat. Selain itu, tampaknya cacing ini menghisap darah inangnya, yang dapat menyebabkan anemia. Pasien, terutama anak-anak, yang mengalami

infeksi *Trichuris* yang parah dan persisten menunjukkan gejala yang sebenarnya seperti diare, yang terkadang disertai dengan sindrom disentri, anemia, penurunan berat badan, dan bahkan prolaps rektum. Infeksi *Trichuris trichiura* sering diikuti oleh infeksi cacing atau protozoa tambahan pada kasus yang parah. Kehadiran parasit ini pada pemeriksaan tinja biasa menunjukkan infeksi ringan, yang sering tanpa gejala atau tidak menghasilkan tanda-tanda klinis yang terlihat (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

2) Pengobatan

Pengobatan dengan hasil yang cukup baik dengan *mebendazol*, *albendazol*, *oksantel pamoat* (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

3) Pencegahan

Pengobatan, MCK sehat dan sering (mandi, cuci, kakus), pendidikan sanitasi, dan kebersihan pribadi, terutama untuk anak-anak, semuanya dapat mengurangi prevalensi infeksi di daerah yang sangat endemik. Terutama di negara-negara yang

menggunakan kotoran sebagai pupuk, membersihkan tangan sebelum makan dan mencuci sayuran segar sangat penting (Srisasi Gandahusada dkk, 2000).

3. Faktor Resiko Kecacingan

Penyakit cacingan merupakan masalah kesehatan masyarakat yang tersebar luas di Indonesia, khususnya di daerah pedesaan. Sejumlah faktor berkontribusi terhadap hal ini, termasuk sanitasi lingkungan yang buruk, kebersihan pribadi yang buruk, status sosial ekonomi yang rendah, dan kebiasaan hidup sehat yang buruk. Menurut epidemiologi, ada beberapa variabel yang mempengaruhi prevalensi kecacingan, antara lain variabel sanitasi lingkungan dan variabel individu (Fatih, 2017). Kebersihan diri masih menjadi masalah yang menjadi salah satu faktor penyebab penyebaran penyakit kecacingan. Kebersihan perorangan, termasuk orang tua atau orang dewasa lain yang merawat anak di bawah usia lima tahun, serta anak itu sendiri, merupakan variabel yang mempengaruhi kecacingan karena faktor manusia.

Sanitasi lingkungan dan higiene perorangan sangat erat kaitannya, sehingga dalam mempraktekkan higiene

perorangan, sanitasi lingkungan yang baik harus mendahului atau mendukungnya. Keterkaitan keduanya terlihat jelas, misalnya saat mencuci tangan sebelum makan, yang membutuhkan air bersih yang memenuhi standar kesehatan (Aleka, 2015).

Menurut PAHO (2015) Intervensi untuk meningkatkan akses air bersih, sanitasi, dan higiene secara terpadu sangat diperlukan untuk mencapai pengendalian infeksi STH. Program untuk menghentikan siklus penyebaran penyakit parasit usus yaitu WASHED (*water, sanitation, hygiene education, and deworming*) :

- a. Air. akses ke air bersih untuk mencuci tangan, membersihkan makanan dan peralatan, dan mencegah infeksi ulang.
- b. kebersihan. Tangki septik dan jamban membantu menghindari penyebaran penyakit dengan memastikan bahwa kotoran manusia yang sakit dijauhkan dari tempat tinggal, pekerjaan, dan rekreasi orang.
- c. Edukasi Higiene. Di komunitas di mana STH lazim, pendidikan kebersihan pribadi dan lingkungan didorong. Menjaga kebersihan yang baik akan menurunkan risiko infeksi ulang dan menghentikan

penyebaran penyakit baru di daerah endemik.

- d. *Deworming*. Deworming dengan obat cacing broadspectrum seperti *albendazole* dan *mebendazole* membunuh cacing usus pada individu yang terinfeksi, sehingga mengurangi jumlah individu terinfeksi dengan intensitas tinggi yang dapat menyebarkan infeksi kepada oranglain.

4. Pencegahan

- a. Kebiasaan cuci tangan

Agar bersih, orang membersihkan tangan dan jari dengan air atau cairan lain sebagai bagian dari upacara keagamaan atau karena alasan lain. Ini dikenal sebagai cuci tangan (Priyoto, 2015).

- b. Kebiasaan gunting kuku

praktik pemotongan kuku Cacing disebarkan melalui tangan yang kotor, dan kuku yang panjang dan kotor membuat telur cacing rontok (Paho, 2015). Kita tidak boleh membiarkan kuku tumbuh terlalu lama karena kuku memiliki tujuan penting dalam hidup kita.

Sebaliknya, kuku harus dirawat dan dijaga kebersihannya. Pemotong kuku digunakan seminggu sekali (Mahmoud et al., 2015).

- c. Menghindari mengonsumsi makanan mentah

mengonsumsi makanan mentah Mengonsumsi

makanan mentah, seperti buah-buahan dan sayuran, dapat memperburuk infeksi kecacingan karena penggunaan kotoran yang membawa telur cacing sebagai pupuk mencemari tanah. Menurut sebuah penelitian tahun 2012 di Cina, makan sayuran mentah menyebabkan infeksi cacing berkisar antara 25 hingga 42% (Supali,2015).

D. Anak

Pengertian anak Menurut Lesmana (2012), Secara umum dikatakan bahwa anak adalah seseorang yang lahir dari perkawinan seorang perempuan dan laki-laki; bahkan jika dia tidak pernah menikah, dia masih dianggap sebagai anak-anak.

Sugiri dalam Gultom (2010), disebutkan bahwa batasan usia anak sama dengan awal menjadi dewasa, yaitu 18 tahun untuk wanita dan 21 tahun untuk pria. Hal ini karena seorang anak tetap dianggap sebagai anak-anak selama proses tumbuh kembang masih berlangsung di dalam tubuhnya seorang anak hanya menjadi dewasa ketika proses ini selesai.

1. Bahasa Anak (Language)

Produk linguistik anak-anak menjadi lebih besar, lebih luas, dan lebih rumit saat mereka dewasa. Urutan dan percepatan perkembangan serta variabel-variabel yang mempengaruhi pemerolehan bahasa sejak bayi dan di kemudian

hari sering digunakan untuk menggambarkan bagaimana belajar bahasa berkembang. diskusi pembangunan (Mustofa, 2016) bahasa terdapat 3 butir yang perlu dibicarakan, yaitu :

Pertama, Ada variasi dalam kemampuan berbicara dan linguistik. Pidato terdiri dari kata-kata yang digunakan untuk mengkomunikasikan ide, sedangkan bahasa sering dianggap sebagai sistem tata bahasa yang canggih dan semantik. Meskipun terhubung erat, ucapan dan bahasa terpisah.

Kedua, Perkembangan bahasa dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu, bahasa pernyataan/ekspresif dan bahasa pemahaman/reseptif (Producing). Memahami bahasa (seperti mendengarkan dan membaca) menunjukkan kemampuan anak untuk memahami dan menerapkan komunikasi yang disajikan kepada mereka. Penggunaan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain dikenal sebagai bahasa ekspresif (lisan dan tulisan).

Ketiga, Sama pentingnya untuk berbicara tentang ucapan batin atau komunikasi diri. Ketika mereka berfantasi, membuat rencana untuk memecahkan masalah, atau mengoordinasikan gerakan mereka, anak-anak akan berbicara kepada diri mereka sendiri.

2. Perilaku Sosial (*Personal Social*)

Perilaku sosialisasi adalah keterampilan yang diperoleh dan bukan hanya produk usia. Terlepas dari proses pendewasaan, perkembangan sosial anak dicapai melalui kesempatan belajar dari tanggapan terhadap tindakan mereka. Minat dan sikap anak prasekolah terhadap orang lain seharusnya tumbuh melalui kegiatan kelas. Ide-ide positif, keterampilan sosial, dan kesiapan untuk pendidikan formal semuanya dapat tumbuh dalam tatanan sosial yang sehat. Bermain adalah salah satu dari sekian banyak kegiatan di kelas ini yang secara signifikan mendorong tumbuh kembang anak (Mustofa, 2016).

a. Tahap perkembangan dan pertumbuhan

Menurut Hurlock dalam Masganti (2015), Ada lima fase perkembangan yang dilalui anak. Masa prenatal adalah pertama kali dari konsepsi sampai dengan persalinan. kedua, waktu bayi antara kelahiran dan minggu kedua. Tahun kedua dari akhir minggu kedua setelah kelahiran. b Keempat, dua sampai enam tahun pertama masa kanak-kanak. 5. Masa kanak-kanak akhir, antara usia enam dan dua belas tahun. Menurut Harfigurst dalam Ircham et al. (2008), anak-anak memasuki periode perkembangan akhir masa kanak-kanak mereka antara usia enam dan dua belas tahun.

Menurut Montessori dalam Masganti (2015), Kepekaan anak terhadap lingkungannya merupakan dasar bagi perkembangan anak. Kehidupan manusia mencakup tahun-tahun antara kelahiran dan usia enam tahun. Anak-anak menunjukkan pertumbuhan mental yang sulit untuk didekati dan dipengaruhi pada orang dewasa antara usia nol dan tiga tahun. Anak-anak pada usia ini memiliki rasa keteraturan yang kuat, jadi jika mereka melihat sesuatu diletakkan di atas meja, mereka mungkin menangis atau mencoba memindahkannya kembali ke lokasi semula. Mereka juga memiliki kepekaan yang tinggi terhadap detail, jadi jika mereka melihat sesuatu, mereka mungkin menangis atau memindahkannya kembali ke lokasi aslinya. Ketika seorang anak melihat sesuatu, mereka akan memfokuskannya sedekat mungkin dengan menyentuhnya, menciumnya, atau memasukkannya ke dalam mulut mereka. Anak-anak pada kelompok usia ini juga memiliki tangan dan kaki yang sensitif, sehingga saat ini mereka sangat suka menggunakan tangan untuk memegang, melempar, dan aktivitas lainnya, serta kaki untuk berjalan. Anak-anak antara usia tiga dan enam tahun sudah mulai dihubungi dan dipengaruhi dalam keadaan tertentu. Anak-anak tumbuh lebih unik sepanjang waktu ini, dan sebagai hasilnya, mereka cukup cerdas untuk

mulai sekolah. Anak-anak pada usia ini memiliki kosakata yang luas dan dapat berkomunikasi dengan mudah. Menurut Santrock (2002), tahap perkembangan dan pertumbuhan terdiri dari:

- 1) Periode prakelahiran (*prenatal period*)
 - 2) Masa bayi (*infancy*)
 - 3) Masa awal anak-anak (*early childhood*)
 - 4) Masa pertengahan dan akhir anak-anak (*middle and late childhood*)
 - 5) Masa remaja (*adolescence*)
 - 6) Masa awal dewasa (*middle adulthood*)
 - 7) Masa akhir dewasa (*late adulthood*)
- b. Ciri-ciri anak usia sekolah

Ada empat kepribadian utama yang paling menggambarkan siswa sekolah dasar. Karakter utama bersemangat untuk berpartisipasi. Sifat kedua adalah kebutuhan untuk bergerak; meskipun orang dewasa dapat berdiam diri selama berjam-jam, anak-anak sekolah dasar hanya dapat melakukannya selama maksimal 30 menit setiap kalinya. Anak-anak usia sekolah dasar suka bekerja dalam kelompok, yang merupakan sifat ketiga mereka, dan mereka juga ingin segera merasakan atau bertindak, yang merupakan sifat keempat mereka.



Kelas IV dan V

H_a ; Ada pengaruh BEPIPA (*Boardgame* Edukasi Pencegahan Infeksi Kecacingan terhadap Pengetahuan Anak Kelas IV dan V

