

Inovasi Media Edukasi dengan Permainan Ular Tangga dan Pendekatan Teman Sebaya dalam Meningkatkan Kesadaran Pencegahan Anemia pada Remaja Putri

Qory Tifani Rahmatika¹, Achmad Masfi¹, Muhammad Putra Ramadhan¹, Laras Putri Gamagitta², Sheva Shevira Ramadhani Eka Putri¹, Muchammad Rizky Awalludin¹

¹Departemen Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Negeri Malang

²Departemen Kebidanan, Fakultas Kedokteran, Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Diserahkan:

29/07/2025

Direvisi:

10/08/2025

Diterima

21/08/2025

Keywords:

Anemia, Remaja Putri,
Games Edukasi Ular Tangga,
Kartu Edukasi,
Peer Support

ABSTRAK

Anemia masih menjadi masalah kesehatan yang signifikan pada remaja putri. Untuk meningkatkan kesadaran akan pencegahannya, dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan menggunakan media games ular tangga, kartu edukasi interaktif, dan pendekatan peer-support di SMP Negeri 11 Kota Malang. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan peer support yang meliputi: (1) tahap persiapan (asesmen kebutuhan, desain media), (2) pelaksanaan (sesi edukasi dengan permainan, diskusi, peer-teaching), dan (3) evaluasi yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui pretest-posttest dengan melibatkan 30 siswa remaja putri. Hasil menunjukkan peningkatan pengetahuan peserta, dengan persentase kategori tinggi meningkat dari 16.7% menjadi 53.4%. Respon peserta terhadap media dan metode edukasi sangat positif, terutama dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman. Pendekatan peer support membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan interaktif. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan media edukasi kreatif dan pendekatan teman sebaya efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran pencegahan anemia pada remaja putri. Disarankan agar model edukasi ini dikembangkan secara berkelanjutan dan diintegrasikan dalam program UKS secara rutin dengan bentuk kegiatan meliputi edukasi, pembentukan duta bebas anemia, dan pengembangan media lebih interaktif.

Corresponding author email: qory.tifani.fk@um.ac.id



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Anemia masih menjadi salah satu masalah kesehatan yang memiliki dampak yang cukup signifikan pada perkembangan dan pertumbuhan khususnya pada kelompok remaja putri. Berdasarkan data Riskesdas tahun 2022, prevalensi remaja putri yang mengalami anemia dengan kadar hemoglobin <12g/dL mencapai 27,3%, [1]. Jika tidak ditangani lebih awal, dampak anemia dapat mengganggu gangguan pertumbuhan secara fisik, perkembangan kognitif, produktivitas belajar, dan meningkatkan risiko kehamilan pada masa yang akan datang [2], [3]. Faktor-faktor yang berkontribusi pada

tingginya prevalensi ini meliputi status sosial ekonomi yang rendah, asupan nutrisi yang tidak seimbang, periode menstruasi, hingga infeksi kronis [4], [5].

Di kalangan remaja, anemia merupakan kondisi yang umum terjadi. Sebuah penelitian di Malang melaporkan angka kejadian sebesar 59,04% di antara remaja putri, yang menekankan pentingnya strategi pencegahan yang komprehensif [6]. SMPN 11 Kota Malang adalah salah satu sekolah yang turut aktif menggalakkan program pencegahan anemia untuk kalangan siswa putri melalui berbagai kegiatan edukasi dan intervensi gizi. Namun kegiatan edukasi yang ada selama ini bersifat reaktif tergantung dengan progeam yang berjalan dari Puskesmas. Sehingga Sekolah ini memiliki potensi besar untuk menjadi mitra yang tepat dalam kegiatan pengabdian masyarakat, khususnya bagi pihak-pihak yang ingin mendukung implementasi program ini.

Berdasarkan temuan [7], [8], banyak siswa putri belum memiliki pemahaman memadai tentang pentingnya pencegahan anemia, termasuk faktor penyebab, gejala, dan upaya pencegahan melalui pola makan serta konsumsi tablet tambah darah. Selain itu, kurangnya media edukasi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik remaja. Ditambah dengan rendahnya akses informasi kesehatan yang menarik dan relevan dengan gaya hidup remaja, diperlukan strategi yang lebih inovatif untuk keberhasilan menyeluruh program pencegahan anemia [9].

Salah satu cara efektif untuk meningkatkan kesadaran adalah melalui media edukasi yang menarik, sederhana, dan mudah diakses. Sebagai Solusi, tim pengabdian masyarakat Universitas Negeri Malang menggunakan media edukasi kreatif berupa games ular tangga dan kartu edukasi interaktif dengan pendekatan. Pendekatan ini sesuai dengan teori pembelajaran sosial dimana individu akan lebih mudah menyerah informasi melalui interaksi lingkungan sosialnya. Selain itu, pemilihan permainan ular tangga didasarkan pada pertimbangan format permainan yang mudah dan memiliki potensi untuk memuat konten edukatif yang relevan.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas penggunaan media permainan dalam Pendidikan kesehatan. Sebuah studi yang dilakukan oleh [10] membuktikan jika penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan pengetahuan siswa tentang gizi. Selain itu, sebuah studi oleh [11], menunjukkan jika pendekatan konvensional dalam konteks pendidikan kesehatan seperti ceramah seringkali kurang efektif dalam menarik minat remaja, sehingga berdampak pada rendahnya tingkat pengetahuan dan kesadaran akan pencegahan anemia.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan remaja putri di SMP Negeri 11 Kota Malang tentang pentingnya pencegahan anemia melalui media edukasi interaktif dan pendekatan teman sebaya. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan dapat tercipta perubahan perilaku dalam upaya pencegahan anemia secara mandiri dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan *peer-support*. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli 2025 di Sekolah Negeri 11 Kota Malang. Adapun subjek dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswi putri kelas VII SMP Negeri 11 Kota Malang yang merupakan kelompok rentan terhadap anemia dan merupakan target prioritas dalam pencegahan anemia di sekolah.

2.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan melakukan survei awal ke Lokasi mitra pengabdian yaitu SMP Negeri 11 Kota Malang untuk mengidentifikasi kebutuhan masalah dan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa putri tentang anemia dan kebutuhan media edukasi yang menarik. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait perizinan dan koordinasi awal teknis pelaksanaan kegiatan. Tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari 3 dosen dan 2 mahasiswa memulai penyusunan media edukasi yang menarik dan relevan dengan tema pencegahan anemia pada remaja putri. Setelah tahap brainstorming, maka disepakati media edukasi yang dikembangkan yaitu games ular tangga edukasi yang berisi informasi tentang penyebab, gejala, dan pencegahan anemia dan kartu edukasi interaktif yang berfungsi sebagai alat pendukung diskusi pembelajaran kelompok. Dengan menggunakan teori pembelajaran sosial dari Bandura (1977), dan teori pembelajaran aktif (active learning) yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan yang dilakukan dalam satu sesi utama yang berlangsung selama kurang lebih 120 menit, yang melibatkan siswa putri. Pada tahap ini dibagi menjadi tiga bagian utama: (1) pengenalan materi; (2) edukasi menggunakan media *games* ular tangga, dan; (3) diskusi kelompok dengan kartu edukasi interaktif. Dalam tahap ini digunakan pendekatan *peer support* yang bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan interaktif serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat [12].

2.3 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk menilai efektivitas kegiatan. Evaluasi kuantitatif didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan sebelum dan sesudah kegiatan, dengan indikator peningkatan pengetahuan siswa tentang anemia. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kuesioner pengetahuan tentang anemia yang terdiri dari 20 sial pilihan ganda yang mengukur pengetahuan dasar dan peningkatan pengetahuan setelah kegiatan. Instrumen disusun sesuai dengan materi edukasi dan diujikan secara internal. Soal dirancang berdasarkan materi edukasi yang diberikan mencakup penyebab, gejala, dampak, dan cara pencegahan anemia pada remaja. Sedangkan evaluasi kualitatif dilakukan melalui beberapa siswa untuk mendapatkan umpan balik terkait kegiatan, media yang digunakan, dan pengalaman belajar siswa.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Kota Malang dengan jumlah peserta sebanyak 30 siswa putri. Kegiatan berlangsung dalam satu sesi utama, menggunakan media edukasi games ular tangga, kartu edukasi interaktif, dan dengan pendekatan *peer-support*. Peserta pengabdian masyarakat ini berusia antara 12-13 tahun.

Kegiatan dimulai dengan pengisian kuesioner *pre-test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terkait anemia. Instrumen mencakup pertanyaan penting seperti definisi anemia, gejala, dampak jangka pendek dan panjang, serta upaya

pencegahan melalui nutrisi seimbang, konsumsi tablet tambah darah (TTD), dan gaya hidup sehat.

Setelah pre-test selesai, peserta mengikuti sesi edukasi interaktif yang dibagi menjadi dua bagian utama. Bagian pertama menggunakan media games ular tangga edukasi, dimana siswa bermain secara berkelompok yang terdiri dari 5 anggota dan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan terkait informasi tentang anemia setiap kali memindahkan bidak mereka. Bagian kedua adalah diskusi kelompok menggunakan kartu edukasi interaktif, yang memuat informasi lengkap tentang sumber zat besi, pentingnya konsumsi makanan bergizi, serta cara membaca label makanan dan memilih camilan sehat. Seperti terlihat pada Gambar 1, kegiatan edukasi dilaksanakan secara interaktif menggunakan media ular tangga, di mana siswa belajar tentang anemia sambil bermain, berdiskusi, dan saling memberi dukungan dalam kelompok.



Gambar 1. Edukasi Pencegahan Anemia dengan Media Ular Tangga

Selama sesi edukasi, pendekatan peer-support diterapkan dengan melibatkan fasilitator dari kalangan mahasiswa keperawatan yang telah diberikan pembekalan sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan partisipatif, serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan berdiskusi. Materi edukasi difokuskan pada materi terkait anemia meliputi definisi, penyebab, gejala anemia, dampak jangka pendek dan dampak jangka panjang, serta upaya pencegahan.

Setelah sesi edukasi selesai, dilakukan post-test menggunakan instrumen yang sama untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Selain itu, dilakukan juga observasi langsung terhadap antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung, serta wawancara terarah dengan sejumlah responden dan guru pembina untuk mendapatkan umpan balik terkait efektivitas media dan metode edukasi yang digunakan.

Pengetahuan siswa tentang anemia diukur menggunakan kuesioner pretest dan posttest yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Skor pengetahuan dikelompokkan menjadi tiga kategori berdasarkan rentang skor yaitu rendah, sedang, dan tinggi yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Pengetahuan Peserta Sebelum dan Sesudah Edukasi

Tingkat pengetahuan	sebelum		sesudah	
	n	%	n	%
Rendah	13	43.3	4	13.3
Sedang	12	40	10	33.3
Tinggi	5	16.7	16	53.4

Mayoritas responden sebelum kegiatan memiliki tingkat pengetahuan rendah, terutama dalam hal penyebab anemia, gejala klinis, dan upaya pencegahan. Setelah mengikuti kegiatan, terjadi peningkatan signifikan pada tingkat pengetahuan siswa. Persentase peserta yang termasuk dalam kategori pengetahuan tinggi meningkat dari 16.7% menjadi 53.4% , sedangkan persentase dengan pengetahuan rendah turun dari 43.3% menjadi 13.3% . Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media games ular tangga, kartu edukasi interaktif, dan pendekatan peer support efektif meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Tabel 2. menunjukkan hasil Evaluasi Respon Peserta setelah edukasi menampilkan tanggapan positif dari siswa terhadap penggunaan media permainan ular tangga dalam kegiatan edukasi.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Respon Peserta setelah Edukasi

Respon Peserta
Siwa menyatakan bahwa permainan ular tangga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami .
Siswa merasa lebih mudah mengingat informasi karena dikaitkan dengan permainan.
Siswa menyatakan bahwa mereka terdorong untuk lebih aktif karena ada unsur kompetisi dalam permainan.

Hasil evaluasi kualitatif menunjukkan bahwa pendekatan edukasi menggunakan media games ular tangga dan kartu edukasi interaktif yang dikombinasikan dengan peer support berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif . Hal ini sejalan dengan penelitian [13] yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, terutama pada topik kesehatan dan gizi. Peserta menyatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat informasi karena dikaitkan dengan aktivitas permainan dan diskusi kelompok, yang mendukung prinsip *active learning* .

Pendekatan peer support atau pembelajaran teman sebaya berkontribusi besar dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan interaktif. Sebagian besar peserta merasa lebih berani bertanya dan berpendapat ketika didampingi oleh mahasiswa atau teman sebaya. Hasil ini selaras dengan penelitian [14] yang menemukan bahwa pendekatan peer education efektif meningkatkan pengetahuan gizi pada remaja karena informasi disampaikan dalam bahasa yang lebih sederhana dan relevan dengan konteks kehidupan mereka. Hal ini juga mendukung teori pembelajaran sosial Bandura, yang menyatakan bahwa individu lebih mudah menyerap informasi melalui observasi dan interaksi langsung dengan lingkungan sosialnya.

Media games ular tangga edukasi dinilai peserta sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka menilai bahwa unsur kompetisi dan kerja sama kelompok meningkatkan motivasi belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian [15], yang menyebutkan

bahwa inovasi media edukasi berbasis permainan efektif meningkatkan pemahaman kesehatan pada remaja. Selain itu, penggunaan media permainan memperkuat prinsip gamification, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.

Kartu edukasi interaktif juga diterima dengan baik oleh peserta. Mereka menyukai format pertanyaan yang memicu diskusi aktif dalam kelompok. Guru pembina menyebutkan bahwa kartu edukasi membantu memperdalam pemahaman siswa, terutama dalam topik yang sebelumnya dianggap kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hasil ini mendukung penelitian [16], yang menemukan bahwa penggunaan kartu edukasi meningkatkan pengetahuan siswa tentang anemia secara signifikan. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, sehingga informasi lebih mudah dipahami dan diingat.

Secara keseluruhan, peserta menyatakan bahwa kegiatan ini bermanfaat dan berharap dapat diadakan secara rutin serta dikembangkan untuk topik kesehatan lainnya. Mereka juga memberikan saran untuk menambah durasi kegiatan, agar lebih banyak informasi yang bisa dibahas secara mendalam. Hasil ini sejalan dengan penelitian [17], yang menunjukkan bahwa program edukasi kesehatan yang berkelanjutan memiliki dampak lebih besar dalam mengubah perilaku dan meningkatkan kesadaran kesehatan pada remaja. Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, beberapa tantangan muncul selama pelaksanaan seperti keterbatasan waktu dan ketergantungan pada fasilitator eksternal karena sekolah belum memiliki program edukasi kesehatan rutin yang dikelola secara internal. Oleh karena itu, rekomendasi untuk kedepannya adalah mengembangkan program serupa dalam bentuk pembelajaran berkelanjutan dengan variasi media dan pendekatan yang lebih luas.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat melalui penggunaan media *games* ular tangga, kartu edukasi interaktif, dan pendekatan *peer support* terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa putri di SMP Negeri 11 Kota Malang tentang pencegahan anemia. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari 16.7% ke 53.4% dalam kategori pengetahuan tinggi. Untuk keberlanjutan, disarankan agar media edukasi kreatif ini diintegrasikan dalam program kesehatan sekolah dan dikembangkan untuk topik kesehatan lainnya dengan melibatkan kolaborasi lintas sektor dengan bentuk kegiatan meliputi edukasi, pembentukan duta bebas anemia, dan pengembangan media lebih interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Malang khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), yang telah memberikan dukungan hibah pengabdian masyarakat sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 11 Kota Malang, khususnya kepada guru pembina kesehatan dan seluruh siswa putri kelas VIII yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. K. Indonesia, *Profil Kesehatan Indonesia*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, Jakarta. 2017.
- [2] R. A. Rahman and N. A. Fajar, “Analisis Faktor Risiko Kejadian Anemia pada Remaja Putri: Literatur Review,” *J. Kesehat. komunitas (Journal community Heal.*, vol. 10, no. 1, pp. 133–140, 2024, doi: 10.25311/keskom.vol10.iss1.1403.
- [3] WHO, “Anemia among adolescent and young adult women in Latin America and the Caribbean: A cause for concern,” *Pan Am. Hesth Organ.*, pp. 1–12, 2018, [Online]. Available: <http://www.paho.org/hq/dmdocuments/2010/AnemiaEngWEB.pdf>
- [4] F. S. Sigit et al., “Factors influencing the prevalence of anaemia in female adolescents: A population-based study of rural setting in Karanganyar, Indonesia,” *Clin. Epidemiol. Glob. Heal.*, vol. 25, no. September 2023, p. 101500, 2024, doi: 10.1016/j.cegh.2023.101500.
- [5] R. Hardinata, L. Oktaviana, F. F. Husain, S. Putri, and F. Kartiasih, “Analysis of Factors Influencing Stunting in Indonesia 2021,” *Semin. Nas. Off. Stat.* 2023, vol. 2023, no. 1, pp. 817–826, 2023.
- [6] W. Setyaningsih, S.ST, M.Kes, H. Mansur, and N. Naimah, “Unhealthy Diet Practices and Anemia in Young Women,” *Indones. Midwifery Heal. Sci. J.*, vol. 6, no. 2, pp. 138–149, 2022, doi: 10.20473/imhsj.v6i2.2022.138-149.
- [7] R. Indriasari, SKM,MPHCN, PhD, M. A. Mansur, N. R. Srifitayani, and A. Tasya, “Pengetahuan, Sikap, dan Tindakan Terkait Pencegahan Anemia Pada Remaja Berlatarbelakang Sosial-ekonomi Menengah ke Bawah di Makassar,” *Amerta Nutr.*, vol. 6, no. 3, pp. 256–261, 2022, doi: 10.20473/amnt.v6i3.2022.256-261.
- [8] Y. Indrawatiningsih, S. A. Hamid, E. P. Sari, and H. Listiono, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Terjadinya Anemia pada Remaja Putri,” *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 21, no. 1, p. 331, 2021, doi: 10.33087/jiubj.v21i1.1116.
- [9] I. E. Widyawati, S. Setiatjahjati, I. Permana, and H. Maulana, “Inovasi Intervensi Aplikasi ‘ Serta ’ Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri Di Wilayah Kerja Puskesmas Arjasari Kabupaten Bandung,” *JIMA J. Ilm. Mhs. Res.*, vol. 2, no. 2, pp. 1–7, 2024, [Online]. Available: <https://ejournal.penerbitjurnal.com/index.php/JIMA/article/view/824>
- [10] Siti Azizzah, Agung Kurniawan, Farah Paramita, and Septa Katmawanti, “Penggunaan Media Edukasi Berbasis Card Game Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Siswa Sekolah Dasar Di Kota Mataram,” *J. Med. Nusantara*, vol. 2, no. 1, pp. 264–282, 2024, doi: 10.59680/medika.v2i1.932.
- [11] A. Mumtaz Anjaya, A. Dwi Alyani, N. Nugrahani, R. Athalia Fakhrunnisa, and C. Kharin Herbawani, “Efektivitas Metode Pendidikan Kesehatan terhadap Kesadaran dan Kepatuhan Konsumsi Tablet Tambah Darah pada Remaja Putri Effectiveness of Health Education Methods on Awareness and Compliance of Iron Tablet Consumption in Adolescent Girls,” *Miracle J. Public Heal.*, vol. 7, no. 2, 2024, doi: 10.36566/mjph/Vol7.Iss2/371.
- [12] K. J. Topping, “Peer Education and Peer Counselling for Health and Well-Being : A Review of Reviews,” 2022.
- [13] Patimah Indri Lestari, “Efektivitas Edukasi Gizi dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Makanan Jajanan Sehat Pada Siswa MIN 1 Jakarta,” *J. Med. Nusantara*, vol. 2, no. 4, pp. 90–101, 2024, doi: 10.59680/medika.v2i4.1515.

- [14] F. Rima Andini and L. Agestika, “Efektivitas Edukasi Gizi Berbasis Digital Melalui Peer-group dalam Pencegahan Anemia pada Remaja Putri,” *Amerta Nutr.*, vol. 6, no. 1SP, pp. 220–225, 2022, doi: 10.20473/amnt.v6i1sp.2022.220-225.
- [15] F. Hakeu, I. I. Pakaya, and M. Tangkudung, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar,” *Awwaliyah J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 2, pp. 154–166, 2023, doi: 10.58518/awwalayah.v6i2.1930.
- [16] Jaji, J. Natosba, and S. Fitriani, “Penggunaan Media Kartu Gambar Edukasi (KAGASI) Dalam Kegiatan Promosi Kesehatan Terkait Anemia Pada Remaja Putri Ikatan Remaja Masjid (IRMA),” *J. Pengebdian Masy. Pemberdayaan, Inov. dan Perubahan*, vol. 5, no. 1, pp. 71–75, 2025, doi: 10.59818/jpm.v5i1.1000.
- [17] A. R. Hasibuan, A. F. Pasaribu, S. Alfiah, N. Utami, N. Rahma, and Y. Harahap, “Peran Pendidikan Kesehatan dalam Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Terhadap Pola Hidup Sehat di Era Digital,” *J. Kependidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 305–318, 2024, [Online]. Available: <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/download/1515/766/>