

Edukasi Ludo meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Remaja tentang Anemia

Ludo Education Improves Adolescents' Knowledge and Attitudes about Anemia

Elvi Destariyani¹, Yuniarti¹

Program Studi Sarjana Terapan Kebidanan, Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

email: destariyani@poltekkesbengkulu.ac.id

INFO

ARTIKEL

Sejarah artikel:

Menerima 25

September 2025

Revisi 5 April 2026

Diterima 23 April

2026

Online 29 April

2026

Kata kunci:

Pengetahuan, Sikap,
media ludo

Keywords Important:

Knowledge, Attitudes,
ludo media

ABSTRAK

Prevalensi anemia di Indonesia berada di peringkat keempat untuk Asia Tenggara dengan kejadian sebanyak 22,33%, dan 32% penderita anemia berada dalam direntang usia 15-25 tahun, dengan prevalensi kejadian anemia lebih pada wanita. Anemia disebabkan oleh kondisi menstruasi, genetik, trauma dan individual termasuk pengetahuan tentang anemia. Dampak yang dialami oleh seorang penderita anemia yaitu menurunnya kekebalan tubuh sehingga menyebabkan lebih mudah terserang penyakit, gangguan dalam konsentrasi belajar karena berkurangnya asupan oksigen ke otak. Tujuan penelitian menganalisis ludo terhadap pengetahuan dan sikap tentang anemia. Responden ditentukan menggunakan purposive sampling sejumlah 47 remaja putri. Data yang terkumpul kemudian dilakukan uji statistik. Hasil analisis dinyatakan edukasi ludo berperan dalam pengetahuan remaja mengenai anemia dan sikap remaja untuk upaya tidak terjadi anemia. Media ludo dapat membantu untuk peserta memahami anemia dan media ludo bisa dijadikan alternatif penyuluhan pencegahan anemia pada remaja

Destariyani (2025)

Edukasi Ludo
meningkatkan dan
pengetahuan sikap remaja tentang
anemia. Jurnal
Kebidanan Vol.15
No.1 April 2026. 481-
487

ABSTRACT

The prevalence of anemia in Indonesia ranks fourth in Southeast Asia with an incidence of 22.33%, and 32% of anemia sufferers are in the 15-25 year age range, with the prevalence of anemia being higher in women. Anemia is caused by menstrual conditions, genetics, trauma and individual factors, including knowledge about anemia. The impact experienced by an anemia sufferer is a decreased immune system, making it more susceptible to disease, and impaired concentration in learning due to reduced oxygen supply to the brain. The purpose of this study was to analyze ludo on knowledge and attitudes about anemia. Respondents were determined using purposive sampling of 47 female adolescents. The collected data were then subjected to statistical tests. The results of the analysis stated that ludo education plays a role in adolescent knowledge about anemia and adolescent attitudes towards efforts to prevent anemia. Ludo media can help participants understand anemia and ludo media can be used as an alternative for counseling on anemia prevention in adolescents.

1. PENDAHULUAN

Keluhan tubuh mengalami kekurangan sel darah merah sehingga mempengaruhi jumlah oksigen yang dialirkan ke seluruh tubuh dikenal dengan istilah anemia. Prevalensi anemia di dunia sebanyak 29,9% terjadi pada wanita, dengan kejadian anemia tertinggi terdapat di negara India sebanyak 187,32%, China 54,04%, Nigeria 25,47% dan Pakistan 22,40%. (Sharif et al., 2023)

Prevalensi anemia di Indonesia berada di peringkat ke empat untuk Asia Tenggara dengan kejadian sebanyak sebesar 22,33%, dimana 32% penderita anemia adalah di rentang usia 15-25 tahun dengan prevalensi kejadian anemia lebih tinggi terjadi pada wanita. (Wratsangka et al., 2024)

Dampak yang dialami oleh seorang penderita anemia yaitu menurunnya kekebalan tubuh sehingga menyebabkan lebih mudah terserang penyakit, gangguan dalam konsentrasi belajar karena berkurangnya asupan oksigen ke otak. Sedangkan dampak jangka panjang berisiko terjadinya kehamilan dengan anemia yang memperbesar peluang terjadinya perdarahan postpartum 5-15% dari seluruh persalinan. (Fahmi Adhimukti et al., 2023)

Upaya yang dilakukan untuk menangani remaja dengan anemia antarlain dengan memberikan tambahan asupan ekstrak zat besi yang diberikan terjadwal satu minggu satu kali. (Samson et al., 2022)

Penyebab dari anemia diantaranya karena haid dengan siklus yang tidak teratur, faktor lainnya adalah adanya riwayat genetik, trauma dan individu termasuk pengetahuan tentang anemia. (Novelia et al., 2022) Peningkatan pengetahuan tentang anemia dapat diberikan melalui pemberian edukasi melalui penyuluhan secara langsung ataupun menggunakan media promosi seperti poster, leaflet, modul ataupun dalam bentuk belajar sambil bermain seperti media ludo. (Wartana et al., 2023)

Ludo merupakan permainan yang dimainkan secara menyilang dan melingkar yang dimainkan dalam bentuk tim kecil yang terdiri dari beberapa orang. (Napsawati and

Yusdarina, 2021). Penelitian yang dilakukan (Marhadi, 2019) menyimpulkan ludo dapat menjadi alternatif dalam metode belajar untuk meningkatkan minat siswa. Penelitian lain menyatakan media ludo bisa digunakan sebagai variasi dan modifikasi dalam pembelajaran efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa melalui belajar sambil bermain. (Ningsih and Pritandhari, 2019)

Hasil survei awal didapatkan kejadian anemia tertinggi dialami remaja di SMP 19 Kota Bengkulu dengan persentase sebesar 42%. Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis melaksanakan penelitian yang bertujuan menganalisis edukasi ludo meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia

2. METODE PENELITIAN

Desain dengan metode pra eksperimen. Kegiatan dilaksanakan di SMPN 19 Kota Bengkulu kelas pada tanggal 02 - 23 Agustus 2024. Populasinya adalah remaja putri di SMPN 19. Sampel sejumlah 47 orang yang diambil dengan sistem *purposive sampling*. Kriteria inklusi yaitu siswi yang bersedia menjadi peserta penelitian dan hadir saat kegiatan sedangkan kriteria eksklusi yaitu remaja yang sedang sakit ataupun izin saat penelitian dilaksanakan. Analisis dilanjutkan dengan uji nonparametrik.

Instrumen penelitian menggunakan kuisioner dalam bentuk 27 pertanyaan tentang anemia dan 10 pernyataan sikap (Agustia Wardani Sirait, 2019). Media intervensi penelitian ludo dimodifikasi dari penelitian Ningsih dan Pritandhari 2019. Intervensi dilaksanakan 2 kali, responden mengisi pretest sebelum intervensi dilanjutkan dengan intervensi menggunakan media ludo. Setiap kelompok harus menjawab masing-masing 1 – 2 pertanyaan, Jika satu kelompok tidak bisa menjawab maka pertanyaan dengan benar maka pertanyaan akan di lemparkan kepada kelompok selanjutnya. Jadi, setiap kelompok mendapatkan 11 pertanyaan yang berbeda. Penelitian yang dilakukan sudah melalui proses *ethical clearance* dengan nomor KEPK.BKL/613/07/2024.

3. DISKUSI

Tabel 1. Analisis pengetahuan dan sikap remaja tentang anemia

	n	Mean	SD	Min	Max
Pengetahuan					
- Pre	47	15.38	2.41	11	25
- Post	47	21.94	1.91	20	27
Sikap					
- Pre	47	32.74	3.35	22	39
- Post	47	37.43	1.48	35	40

Hasil penelitian diperoleh berdasarkan tabel berikut menunjukkan sebelum diberikan intervensi media ludo pengetahuan tentang anemia adalah (15.38) skor pengetahuan terendah 11, skor pengetahuan tertinggi 25, setelah diberikan intervensi meningkat menjadi

(21.94) dengan skor terendah 20 dan skor tertinggi 27. Sedangkan sikap dengan hasil awal rata-rata (32.74), skor sikap terendah 22, skor sikap tertinggi 39, setelah diberikan intervensi meningkat menjadi (37.43) dengan skor sikap terendah 35, skor sikap tertinggi 40.

Tabel 2. Perbedaan pengetahuan tentang anemia sebelum dan setelah intervensi

Pengetahuan	n	Min-Mak	Mean \pm SD	Δ Mean \pm SD	<i>p-value</i> ^a
Pre	47	11-25	15,3 \pm 2.41	6,6 \pm 0,5	0,001
Post	47	35-40	21,9 \pm 1.91		

Tabel 3 ini memperlihatkan sebelum diberikannya intervensi permainan ludo rata-rata pengetahuan peserta tentang anemia 15,3. Setelah dilakukan intervensi rata-rata tingkat

pengetahuan meningkat menjadi 21,9. Hasil uji statistic menunjukkan nilai signifikan 0,001, artinya adah pengaruh permainan ludo terhadap pengetahuan.

Tabel 3. Perbedaan sikap tentang anemia sebelum dan setelah intervensi

Pengetahuan	n	Min-Mak	Mean \pm SD	Δ Mean \pm SD	<i>p-value</i> ^a
Pre	47	22-39	32,7 \pm 3,35	4,7 \pm 1,8u	0,001
Post	47	20-27	37,4 \pm 1,48		

Tabel 3 ini memperlihatkan sebelum diberikannya intervensi permainan ludo rata-rata pengetahuan peserta tentang anemia 15,3. Setelah dilakukan intervensi rata-rata tingkat pengetahuan meningkat menjadi 21,19. Hasil uji statistic menunjukkan nilai signifikan 0,001,

artinya adah pengaruh permainan ludo terhadap pengetahuan.

Edukasi Ludo meningkatkan pengetahuan dan sikap remaja tentang anemia

Berdasarkan hasil didapatkan peningkatan pengetahuan anemia sebelum edukasi adalah (15.38) berdasarkan hasil kuisioner diketahui sebagian besar siswi belum mengetahui tentang tablet tambah darah dapat diberikan kepada remaja hal ini terlihat dari hasil pretest, dimana kurangnya pengetahuan siswi tentang “tablet tambah darah dapat di berikan kepada remaja” tercermin pada pertanyaan no 26. Dari 47 siswi, hanya 7 yang mampu menjawab dengan benar. Namun, setelah di berikan intervensi menggunakan media ludo, Terjadi peningkatan meskipun tidak signifikan. Pada posttest, jumlah siswi yang menjawab benar meningkat menjadi 34 dari 47 siswi, menunjukkan peningkatan sebesar 27 poin.

Setelah diberikan intervensi meningkat menjadi (21.94) dengan skor terendah 20 dan skor tertinggi 27. Peningkatan ini dapat diatribusikan kepada keterlibatan aktif responden dalam kegiatan belajar, di mana mereka belajar sambil bermain media *Ludo*, yang memberikan fokus lebih pada pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman responden mengenai anemia mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu, minat yang tinggi dari siswi dalam topik ini juga turut berperan dalam peningkatan pengetahuan.

Hasil ini didukung penelitian (Bunga Sovani Firdawiyanti and Ratih Kurniasari, 2023) dengan kesimpulan ada peningkatan pengetahuan setelah diberikan edukasi menggunakan video TikTok pada variabel pengetahuan .

Peningkatan sikap sebelum diberikan intervensi edukasi media ludo tentang anemia dengan mean (32.74), skor sikap terendah 22, skor sikap tertinggi 39, setelah diberikan intervensi meningkat menjadi (37.43) dengan skor sikap terendah 35, skor sikap tertinggi 40. Hal ini tercermin dari hasil pretest, di mana pertanyaan sikap no 10 tentang “Anemia tidak mengganggu aktifitas remaja putri” hanya mendapatkan skor 143. Setelah dilakukan intervensi, skor tersebut meningkat menjadi 182.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya perbedaan nilai pengetahuan dengan

beda mean 6,56 dengan $p=0,000$ yang disimpulkan adanya pengaruh intervensi ludo terhadap sikap tentang anemia. Hal ini dikarenakan media permainan ludo ini mempunyai banyak warna dan mudah di fahami di sukai oleh siswi remaja sehingga mereka dapat bermain sambil belajar dengan semangat. Hasil uji statistik penelitian diimpulkan adanya pengaruh media ludo terhadap pengetahuan. Hal ini didukung (Harahap and Yusnaldi, 2024) menyatakan adanya perbedaan signifikan pengetahuan .

Penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa media ludo king mempunyai kontribusi dalam meningkatkan sikap remaja dalam upaya mencegah seks pranikah. (Muklathi et al., 2022) Hal sama diungkapkan (Siregar et al., 2023) didapatkan hasil Hipotesis alternatif (Ha) yang digunakan ialah adanya pengaruh yang signifikan dari pemakaian media pembelajaran “Ludo Pintar (Lupin)” atas hasil belajar PPKn. Data yang ada kemudian dilakukan uji-t dengan hasil menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak, yang artinya adanya pengaruh pemakaian media pembelajaran Lupin (Ludo Pintar) atas hasil belajar pelajar kelas VIII B SMP Al-Amin Surabaya.

Penelitian (Friska Realita et al., 2022) menyatakan media bisa mempengaruhi persepsi remaja tentang seks pranikah yang jika hal ini sudah tertanam dengan baik maka remaja dapat mencegah terjadinya seks pranikah dalam hal ini media yang digunakan adalah booklet.

Media ludo yang digunakan meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang anemia, pengetahuan yang baik tentang suatu materi akan mempengaruhi pemahaman dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Syafriani et al., 2024). Hal ini terbukti dari hasil penelitian (Solari and Hastuti, 2021) yang mendapatkan hasil belajar sambil bermain dengan menggunakan media ludo akan meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari suatu hal.

Hasil penelitian juga ditemukan dari 19 responden dengan pengetahuan baik sebanyak 15 orang (78,9%) dengan perilaku seksual berisiko ringan. Hal ini karena berdasarkan hasil kuesioner diketahui responden sudah ada dengan status berpacaran dan berpegangan tangan dan berpelukan.

Hasil analisis Chi square dapat disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan tentang penyakit menular seksual dengan perilaku seksual pada remaja di Kota Bengkulu. Pengetahuan remaja sangat mempengaruhi bagaimana remaja berperilaku seksual, dimana siswa bisa menerapkan dengan baik informasi yang didapatnya mengenai kesehatan reproduksi yang memang sudah mereka pelajari di sekolah yang memberikan pengaruh positif dalam berperilaku seksual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Anarkie Bella et al., 2024), mengemukakan bahwa peningkatan angka kejadian IMS diantaranya dipengaruhi oleh faktor pengetahuan. Pengetahuan sangat mempengaruhi pembentukan sikap dan begitupun sebaliknya.

Penelitian (Asti Dea et al., 2025), menjelaskan perlunya adanya keterlibatan dari Peran Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) dalam menyebarluaskan pengetahuan tentang reproduksi sehat melalui media sosial, dan memanfaatkan situs-situs seperti instagram, facebook, twittwr dan YouTube sebagai strategi menyebarluaskan informasi terkait kesehatan reproduksi remaja.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Massa and Ali, 2023), menyebutkan pengetahuan remaja tentang infeksi menular seksual maka akan semakin baik perilakunya dalam pencegahan seks bebas. Remaja akan mencari informasi dari berbagai sumber tentang IMS dan menghindari risiko untuk tertular penyakit IMS.

Perlu adanya upaya untuk mengalihkan kegiatan remaja ke kegiatan positif sehingga remaja terhindar dari hal-hal yang berisiko terkait kesehatan reproduksinya. Pihak sekolah mungkin lebih banyak menyediakan sarana aktifitas fisik olahraga untuk mengembangkan bakat dan meningkatkan aktifitas fisik remaja

Hubungan sikap dengan perilaku seksual remaja

Hasil uji analisis tabel 2 dari 57 orang responden dengan sikap negatif sebanyak 27 orang (47,4%) dengan perilaku seksual berisiko berat, hal ini terjadi karena responden dengan sikap negatif akan mengabaikan dampak yang akan terjadi pada dirinya dan lebih

mementingkan hal-hal yang berisiko untuk dirinya.

Hasil penelitian juga ditemukan dari 48 responden dengan sikap positif sebanyak 40 orang (83,3%) dengan perilaku seksual berisiko ringan. Hal ini karena berdasarkan hasil kuesioner diketahui responden lebih suka mengisi waktunya dengan melakukan aktifitas fisik berolahraga ataupun menjadi anggota organisasi di sekolah sesuai dengan minat dan bakatnya.

Hasil analisis Chi square dapat disimpulkan ada hubungan yang signifikan antara sikap tentang penyakit menular seksual dengan perilaku seksual pada remaja di Kota Bengkulu. Pengetahuan remaja sangat mempengaruhi bagaimana remaja berperilaku seksual, dimana siswa bisa menerapkan dengan baik informasi yang didapatnya mengenai kesehatan reproduksi yang memang sudah mereka pelajari di sekolah yang memberikan pengaruh positif dalam berperilaku seksual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Saputri and Jumita, 2024) yang menyatakan rendahnya pengetahuan remaja tentang informasi kesehatan reproduksi mempengaruhi sikap remaja dalam berperilaku seksual.

Perkembangan remaja sering diiringi dengan mencari jati diri pada remaja, proses mencari jati dirinya sering kali melakukan kesalahan yang membuat kekhawatiran keluarga maupun lingkungan, namun tidak semua remaja menyimpang dalam proses pendewasaannya, masih banyak ditemukan remaja dengan pola hidup dan gaya hidup yang benar dan sehat, hal ini sangat tergantung dari pengaruh lingkungannya (Salsabila et al., 2023)

Penelitian (Asti Dea et al., 2025), menjelaskan perlunya adanya keterlibatan dari Peran Keluarga Berencana Indonesia (PKBI) dalam menyebarluaskan pengetahuan tentang reproduksi sehat melalui media sosial, dan memanfaatkan situs-situs seperti instagram, facebook, twittwr dan YouTube sebagai strategi

menyebarkan informasi terkait kesehatan reproduksi remaja.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan dari kemampuan pemahaman dan bersikap pada remaja terkait dengan anemia dan intervensi anemia dengan menggunakan media ludo di Kota Bengkulu sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh ludo terhadap variabel pengetahuan dan bersikap remaja terkait pencegahan anemia pada remaja.

5. REFERENSI

- Agustia Wardani Sirait, 2019. Hubungan Pengetahuan, Sikap dan Tindakan Anemia dengan Kejadian Anemia pada Remaja Putri Kelas VIII di SMP Negeri 3 Lubuk Pakam. Poltekkes Medan, Medan.
- Anarkie Bella, Syami Yulianti, Haliza Kurnia, 2024. Path Analysis Determinan Kejadian Infeksi Menular Seksual pada Pasangan Usia Subur di Kota Bengkulu. *Journal of Midwifery* 12, 142–153.
- Asti Dea, Pramudyasmono, H., Himawati, I., 2025. Peran PKBI kota Bengkulu dalam penyebaran informasi kesehatan reproduksi pada remaja perempuan. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 11, 32–37.
- Bunga Sovani Firdawiyanti, Ratih Kurniasari, 2023. Pengaruh Penggunaan Media Edukasi Video Tiktok dan Infografis Terhadap Pengetahuan Anemia pada Remaja Putri. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)* 6, 925–930. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i5.3166>
- Fahmi Adhimukti, Uki Retno Budihastuti, Bhisma Murti, 2023. Meta-Analysis: The Effect of Anemia in Pregnant Women on the Risk of Postpartum Bleeding and Low Birth Weight. *Journal of Maternal and Child Health* 08, 58–69.
- Friska Realita, Meilia Rahmawati Kusumaningsih, Wiwi, W.M., 2022. Korelasi Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Seks Pranikah pada Remaja: Literature Review. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)* 5, 605–611. <https://doi.org/10.56338/mppki.v5i6.2258>
- Harahap, W.P.A., Yusnaldi, E., 2024. Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia* 10, 511. <https://doi.org/10.29210/1202424308>
- Marhadi, 2019. Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education* 7, 19–31.
- Massa, K., Ali, S., 2023. Pengetahuan Remaja dan Peran Teman Sebaya dengan Pencegahan Infeksi Menular Seksual. *Journal of Pharmaceutical and Health Research* 4, 252–257. <https://doi.org/10.47065/jharma.v4i2.3530>
- Muklathi, S.N., Fitriyanti, E., Prasetyaningtyas, W.E., 2022. Layanan informasi perilaku seksual dan pengetahuan serta sikap remaja dalam pencegahan perilaku seksual pranikah. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa* 1, 219–228. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i3.5935>
- Napsawati, N., Yusdarina, Y., 2021. Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika* 9, 98–106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Ningsih, S.A., Pritandhari, M., 2019. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO. *PROMOSI (Jurnal*

- Pendidikan Ekonomi) 7.
<https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Novelia, S., Rukmaini, Purnama Sari, I., 2022. THE Analysis of Factors Associated with Anemia Among Adolescent Girls. *Nursing and Health Sciences Journal (NHSJ)* 2, 266–273. <https://doi.org/10.53713/nhs.v2i3.142>
- Salsabila, R., Sunata, A., Anggraini, A., 2023. Seksualitas dan Kenakalan Remaja di Kota Bengkulu. *ISTISYFA: Journal of Islamic Guidance and Conseling* 2, 369–378.
- Samson, K.L.I., Fischer, J.A.J., Roche, M.L., 2022. Iron Status, Anemia, and Iron Interventions and Their Associations with Cognitive and Academic Performance in Adolescents: A Systematic Review. *Nutrients* 14, 224. <https://doi.org/10.3390/nu14010224>
- Saputri, M.T., Jumita, J., 2024. HUBUNGAN PENGETAHUAN DAN SIKAP DENGAN PERILAKU SEKSUAL REMAJA PUTRI DI SMA NEGERI 06 SELUMA. *JURNAL KEPERAWATAN MUHAMMADIYAH BENGKULU* 12. <https://doi.org/10.36085/jkmb.v12i1.6453>
- Sharif, N., Das, B., Alam, A., 2023. Prevalence of anemia among reproductive women in different social group in India: Cross-sectional study using nationally representative data. *PLoS One* 18, e0281015. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0281015>
- Siregar, R.R., Simatupang, W.W., Ani, S., 2023. Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)* 9, 55–60. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.3781>
- Solori, A.A.R., Hastuti, H., 2021. Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesian Language Education and Literature* 7, 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>
- Syafriani, S.E., Zicof, E., Amos, J., Widdefrita, W., Sidiq, R., 2024. PERBEDAAN PENGETAHUAN DAN SIKAP REMAJA PUTRI DALAM PENCEGAHAN ANEMIA MELALUI MEDIA LUDO. *JURNAL RISET KESEHATAN POLTEKKES DEPKES BANDUNG* 16, 622–630. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v16i2.2329>
- Wartana, I.K., Gustini, G., V Pelima, R., Desy Purnama Sari, N., Heiwer Matongka, Y., 2023. Analysis of Knowledge and Family Support on Coping Strategy of Diabetes Mellitus Patients. *KESANS: International Journal of Health and Science* 2, 656–666. <https://doi.org/10.54543/kesans.v2i9.185>
- Wratsangka, R., Tungka, E.X., Murthi, A.K., Ali, S., Nainggolan, I.M., Sahiratmadja, E., 2024. Anemia among Medical Students from Jakarta: Indonesia—Iron Deficiency or Carrier Thalassemia? *Anemia* 2024, 1–8. <https://doi.org/10.1155/2024/4215439>