ABDIMAS TALENTA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 8, No. 2, 2023 | 674 - 685

Empowering Cadres in COVID-19 Prevention with IT-Based Snake and Ladder Game in Medan Tuntungan Subdistrict, Medan City

Syarifah[1*], Kintoko Rochadi[1]

[1][Department of Health Promotion and Behavioral Sciences, Faculty of Public Health, Universitas Sumatera Utara]

Abstract. Health cadres have long been known for their role in health development. For this reason, cadres can be used as learning facilitators in the community, and can continue to be encouraged to carry out services and counseling in the community, including COVID-19. How to conduct education in order to maintain health protocols encourages the service team to design learning media that are of interest to the public, both young and old, because the media is through playing, namely the snake and ladder game. The IT-based Snakes and Ladders game referred to in this service is Snakes and Ladders Board Game Using Joysticks. Only by using the joystick the dice can rotate without having to be close together. Each ladder and snake on the ladder snake board contains various questions related to Covid-19 including the characteristics of the virus, how the virus spreads, prevention of virus transmission and protocols that should be carried out so as not to contract Covid-19. There are 41 questions for ladders and 37 questions for snakes. This service was carried out on 12 cadres representing 12 Kelurahan in the working area of the Medan Tuntungan Health Center. Education through the media is very fun for the cadres because they learn how to play. This can be seen from the increased knowledge and attitudes of cadres about covid 19 before and after being educated on the Snakes and Ladders Game Board using a media joystick. This media already has IPR number EC00202156832.

Keyword: Empowerment, Snake game software, Knowledge, Attitude, COVID-19

Abstrak. *Para kader kesehatan telah lama dikenal karena peran mereka dalam pembangunan kesehatan. Oleh karena itu, kader dapat digunakan sebagai fasilitator pembelajaran di masyarakat, dan dapat terus didorong untuk melaksanakan layanan dan penyuluhan di masyarakat, termasuk terkait COVID-19. Cara melakukan edukasi untuk menjaga protokol kesehatan mendorong tim pelayanan untuk merancang media pembelajaran yang menarik bagi masyarakat, baik yang muda maupun yang tua, karena media ini melibatkan permainan, yaitu permainan ular tangga. Permainan ular tangga berbasis IT yang dimaksud dalam pelayanan ini adalah Permainan Papan Ular Tangga dengan Joystick. Hanya dengan menggunakan joystick, dadu dapat berputar tanpa harus saling mendekati. Setiap tangga dan ular di papan permainan mengandung berbagai pertanyaan terkait Covid-19, termasuk karakteristik virus, cara penyebaran virus, pencegahan penularan virus, dan protokol yang harus dilakukan agar tidak tertular Covid-19. Terdapat 41 pertanyaan untuk tangga dan 37 pertanyaan untuk ular. Pelayanan ini*

*Corresponding author at: Department of Health Promotion and Behavioral Sciences, Faculty of Public Health, Universitas Sumatera Utara, Medan, Indonesia

E-mail address: syarifah@usu.ac.id

Copyright © 2022 Published by Talenta Publisher, p-ISSN: 2549-4341; e-ISSN: 2549-418X
Journal Homepage: https://abdimas.usu.ac.id or https://talenta.usu.ac.id/abdimas

dilakukan pada 12 kader yang mewakili 12 Kelurahan di wilayah kerja Puskesmas Medan Tuntungan. Pendidikan melalui media ini sangat menyenangkan bagi para kader karena mereka belajar sambil bermain. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan dan sikap kader tentang covid 19 sebelum dan setelah mendapatkan edukasi melalui Permainan Papan Ular Tangga dengan penggunaan joystick sebagai media. Media ini sudah memiliki nomor IPR EC00202156832.

Kata Kunci: *Pemberdayaan, Software permainan ular, Pengetahuan, Sikap, COVID-19*

Received 05 August 2023 | Revised 09 August 2023 | Accepted 28 September 2023

1 Pendahuluan

Dunia digemparkan dengan munculnya virus baru yang berasal dari Kota Wuhan, China pada bulan Desember 2019, virus baru tersebut termasuk dalam jenis coronavirus. Coronavirus merupakan suatu kelompok virus yang dapat menimbulkan penyakit pada hewan ataupun pada manusia. Beberapa jenis coronavirus dapat menyababkan infeksi saluran nafas pada manusia, mulai dari batuk, pilek hingga *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Coronavirus jenis baru ini menyebabkan munculnya sebuah penyakit yang dibernama COVID-19 (*Corona Virus Disease*-2019). Virus ini sangat mudah menyebar dalam kurun waktu yang singkat sehingga menyebabkan jumlah kasus positif COVID-19 terus meningkat, sehingga saat ini WHO menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global [1].

Pada umumnya gejala COVID-19 bersifat ringan hingga gejala menjadi berat, bahkan ada beberapa orang yang sebenarnya sudah terinfeksi, namun tetap merasa sehat karena tidak ada gejala yang dirasakannya namun mereka sudah dapat menularkan kepada kelompok yang rentan terutama para lanjut usia (Lansia). Gejala umum dari COVID-19 yaitu demam dengan suhu >38ºC, batuk kering, mudah merasa lelah, serta dapat menyebabkan sesak. Selain itu, beberapa orang yang sudah terinfeksi COVID-19 juga mengalami nyeri kepala, hidung tersumbat, pilek, sakit tenggorokan, muntah, diare, kehilangan indra penciuman atau pengecapan dan konjungtivitis. COVID-19 dengan kasus yang berat dapat mengakibatkan terjadinya sindrom pernapasan akut, gagal ginjal, gagal jantung bahkan kematian. Orang lanjut usia dan orang yang memiliki riwayat penyakit seperti hipertensi, diabetes, kanker, gangguan jantung dan gangguan paru-paru memiliki resiko keparahan yang lebih besar dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki riwayat penyakit sebelumnya. Rata-rata masa inkubasi COVID-19 sekitar 5-6 hari dan dengan masa inkubasi terpanjang yaitu 14 hari [2].

Penularan COVID-19 dapat terjadi apabila seseorang melakukan kontak langsung maupun tidak langsung dengan orang yang sudah terinfeksi virus tersebut. COVID-19 dapat menular melalui droplet yang keluar saat orang yang sudah terinfeksi sedang batuk, bersin atau berbicara. Ketika seseorang melakukan kontak langsung dengan orang yang terinfeksi COVID-19 dalam jarak minimal satu meter, maka penularan secara droplet pun dapat terjadi. Penularan secara tidak langsung dapat terjadi apabila menyentuh benda dan permukaan yang sudah terkontaminasi

dengan COVID-19 [1-2]. Oleh karena itu, saat ini semua orang diharuskan untuk selalu menggunakan masker saat keluar rumah, menjaga jarak fisik minimal satu meter, mencuci tangan dengan sabun, menghindari menyentuh area mata, hidung atau mulut serta selalu menerapkan etika batuk dengan baik dan benar untuk menghindari penularan virus tersebut.

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang menempati peringkat terbanyak ketiga di dunia dengan jumlah penduduk lebih dari 270 juta. Kasus COVID-19 di Indonesia pertama ditemukan pada dua orang warga Depok, Jawa Barat pada tanggal 02 Maret 2020. Menurut data dari situs covid19.kemkes.go.id pada tanggal 13 Oktober 2021, kasus terkonfirmasi positif COVID-19 di Indonesia telah mencapai 4.231.046 kasus pasien sembuh 4.067.684, dan jumlah pasien yang meninggal 142.811 (CFR 3,38%) [3].

Kasus terkonfirmasi Covid-19 di Kota Medan sampai saat ini (13 Oktober 2021) adalah 47.765 jiwa dengan sembuh sebesar 46.605 Jiwa (97,58%) dan meninggal dunia 914 jiwa (1,91%). Kecamatan Medan Tuntungan termasuk dalam kecamatan peringkat 4 dengan kasus terbanyak yang ada di Kota Medan yaitu 2.011 jiwa (6,91% dari total kasus Kota Medan). Ini menunjukkan bahwa masih banyaknya masyarakat yang belum mematuhi protokol kesehatan 3M untuk pencegahan penyakit COVID-19 [4].

Protokol kesehatan merupakan aturan yang harus diterapkan oleh semua orang agar dapat melakukan aktivitasnya secara aman walaupun sedang pandemi COVID-19. Salah satu protokol kesehatan yang harus diterapkan ialah *physical distancing* atau menjaga jarak fisik. *Physical distancing* adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk mencegah penularan virus, baik penularan melalui kontak langsung maupun tidak langsung. Untuk menurukan kasus COVID-19 di Indonesia, pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan *physical distancing* dan hal tersebut diatur dalam KMK Nomor HK.01.07/Menkes/413/2020 tentang pedoman pencegahan dan pengendalian COVID-19[2]. Kemudian, kebijakan ini pun didukung oleh jabatan teknis yang terkait dengan Perbelakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dimana sampai bulan oktober ini kota medan sudah berhasil turun di level 2 dalam sesuai dengan surat edaran Wali Kota Medan Provinsi Sumatera Utara Nomor 443.2/9421. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Maclntyre et,al (2020), menjaga jarak fisik minimal satu meter dapat menurukan resiko penularan COVID-19 sebesar 82% di lingkungan masyarakat. *Physical distancing* atau pembatasan jarak fisik dilakukan dengan mengatur jarak minimal 1 meter, tidak berpergian apabila tidak ada urusan penting, tidak bersalaman, tidak berpelukan dan tidak berciuman, menghindari tempat keramaian dan menghindari penggunaan transportasi umum [5]. Meskipun pemerintah sudah membuat kebijakan tentang *physical distancing,* tetapi masih banyak masyarakat yang tidak menerapkan dan mengabaikan kebijakan tersebut.

Tingginya angka penularan kasus covid di Indonesia disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu factor dari masyarakat adalah minimnya rasa kepedulian, kesadaran, pengetahuan masyarakat

tentang pandemic covid-19 terutama dalam menjaga kebersihan dan melindungi diri dari corona virus. Masyarakat belum menggunakan masker ketika di luar rumah serta melakukan kerumunan di ruang umum [6].

Melihat masalah di atas dan dampak yang ditimbulkan pandemic covid-19 maka perlu dilakukan upaya peningkatan pengetahuan, sikap dan perilaku masyarakat dalam pencegahan penyakit COVID-19. Salah satu upaya yaitu dengan memberikan informasi kesehatan melalui penyuluhan atau edukasi. Hal ini disebabkan karena perubahan seseorang dimulai dengan pemberian informasi dengan berbagai media dan sesuai dengan sasaran penyuluhan. Bagaimana melakukan edukasi agar tetap menjaga protokol kesehatan mendorong tim pengabdian merancang media belajar yang meskipun dianggap sebagai suatu media yang telah lama berkembang namun tetap diminati masyarakat baik usia muda sampai karena medianya melalui bermain, yakni permainan ular tangga. Permainan Ular Tangga berbasis IT yang dimaksud dalam pengabdian ini **Game Board Ular Tangga Menggunakan Joystick** Permainan ini bergenre *board game* ular tangga lazim dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Papan ular tangga di modifikasi dengan memasukkan pesan-pesan Kesehatan yakni protokol kesehatan Covid-19. Permainan yang dirancang tetap memperhatikan protokol kesehatan khususnya menjaga jarak karena memainkannya hanya dengan menggunakan joystick, sehingga dadu dapat berputar tanpa harus berdekatan. Setiap tangga dan ular pada papan ular tangga juga memuat berbagai pertanyaan terkait Covid-19 meliputi ciri-ciri dari virus, bagaimana virus menyebar, pencegahan penularan virus dan protokol yang sebaiknya dilakukan agar tidak tertular Covid-19. Pertanyaan untuk tangga tersedia sebanyak 41 soal dan untuk ular ada sebanyak 37 soal.

Permainan ini di terapkan kepada kader kesehatan di posyandu karena diketahui bahwa kader berperan sangat penting dalam pembangunan kesehatan. Kader kesehatan dapat dijadikan sebagai tutor atau fasilitator yang memberikan layanan kesehatan melalui pendampingan, pemantauan dan penyuluhan kesehatan di posyandu maupun pada masyarakat dalam bidang kesehatan lainnya seperti covid-19. Untuk itu kader kesehatan sangat penting ditingkatkan pemahamannya dalam covid-19.

Permainan edukatif ular tangga ini adalah media penyuluhan yang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sikap dan perilaku masyarakat. Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan sehingga masyarakat tertarik untuk belajar sambil bermain. Tim peneliti akan memberikan edukasi media ular tangga berbasis IT mengingat masih terjadinya pandemi sehingga masyarakat diminta untuk berjaga jarak. Pemberdayaan Kader dalam Pencegahan Covid-19 dengan Permainan Ular Tangga Berbasis IT di Kecamatan Medan Tuntungan Kota Medan".

2 Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat kepada mitra adalah dengan cara melakukan edukasi memlalui media ular tangga berbasis IT yakni Game Board Ular Tangga Menggunakan Joystick pendampingan terhadap Kader di Puskesmas Medan Tuntungan. Pelatihan dilakukan kepada 12 Kader Posyandu yang di ambil dari 12 Kelurahan diwilaya kerja Puskesmas Medan Tuntungan, Medan. Pelatihan dilaksanakan di Aula Puskesmas Medan Tuntungan.

2.1 Tahapan Kegiatan

Tahapan kegiatan yang dilakukan untuk pemecahan masalah antara lain:

- Tim pengabdian yang dibantu oleh dosen IT merancang desain aplikasi permainan ular tangga
- Tim pengabdian melakukan sosialisasi kepada Puskesmas Kecamatan Medan Tuntungan untuk menyampaikan maksud dan tujuan pengabdian. Bersama-sama mitra memilih kader untuk dilibatkan dalam kegiatan pengabdian ini.
- Tim pengabdian melakukan pretest kepada kader untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap kader terhadap COVID-19 terutama untuk masalah pencegahan yang berkaitan dengan 3M

3 Hasil dan Pembahasan

Permainan ini dinamakan *Game Board Corona* (GBC) ular tangga lazim dimainkan oleh masyarakat Indonesia. Papan ular tangga dapat di modifikasi dengan memasukkan pesan-pesan tentang pencegahan Covid-19. Setiap tangga dan ular pada papan ular tangga yang memuat berbagai pertanyaan terkait Covid-19 meliputi ciri-ciri dari virus, bagaimana virus menyebar, pencegahan penularan virus dan protokol yang sebaiknya dilakukan agar tidak tertular Covid-19. Pertanyaan untuk tangga tersedia sebanyak 41 soal dan untuk ular ada sebanyak 37 soal. Permainan yang dirancang tetap memperhatikan protokol Kesehatan khususnya menjaga jarak karena memainkannya hanya dengan menggunakan joystick, sehingga dadu dapat berputar tanpa harus berdekatan.

Permainan ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate dengan bahasa pemrograman ActionScript, berbasis desktop dan mobile, bisa dimainkan di perangkat dengan sistem operasi Windows dan juga sistem operasi Android.

Tampilan Program:

Gambar 1. Tampilan Awal GBC

Gambar 2. Menu Info

Pada tampilan awal permainan ini terdapat 3 (tiga) menu utama yaitu Main, Info dan Keluar. Menu Main untuk masuk ke dalam permainan, menu info (Gambar 2) menginformasikan tim pengabdian masyarakat selaku tim pembuat permainan, dan menu keluar untuk keluar dari permainan.

Gambar 3. Tampilan Board Ular Tangga

Gambar 4. Pertanyaan dari Permainan GECor

Gambar 5. Pemenang Permainan

Permainan dimainkan oleh 2 orang atau 2 tim dimana masing-masing pemain menjalankan bidaknya (merah atau biru) secara bergantian. Jika bidak pemain berada pada kotak yang terdapat tangga atau ular, maka pertanyaan akan muncul untuk dijawab oleh pemain. Pemain yang mencapai kotak 50 terlebih dahulu adalah pemenang dari permainan ini.

3.1 Pelaksanaan Kegiatan pengabdian

Kegiatan ini dilakukan pada hari Selasa, 24 Agustus 2021 yang dilakukan di aula Puskesmas Tuntungan Medan dengan peserta pelatihan Kader sebanyak 12 orang, sebelum memulai pelatihan untuk permainan ular tangga tim pengabdian memberikan pretest untuk melihat pengetahuan serta sikap para kader dalam COVID-19. Selanjutnya dilakukan permainan dengan bantuan proyektor dimana para kader dibagi menjadi 2 tim, 6 orang berada ditim merah dan 6 orang berada ditim biru, masing-masing tim akan memegang Joystick untuk menjalankan dadu sehingga mereka tidak perlu untuk bertukar Joystick antar tim untuk mengurangi resiko penularan Covid-19. Setiap mendapati tangga para kader harus menjawab pertanyaan yang muncul secara acak begitu juga apabila pion terletak pada ekor ular, kader yang dapat menjawab pertanyaan yang muncul akan diberikan hadiah oleh tim peneliti.

Kegiatan ini berlangsung sekitar satu jam dan diselingi dengan diskusi tanya jawab antara kader dengan tim penelitian, mereka sangat antusias untuk menerapkan permainan ini pada lingkungan masing-masing dikarenakan mudah dimainkan dan mendapat pengetahuan yang baru untuk penanggulangan COVID-19. Para kader berharap bahwa masing-masing posyandu bisa mempunyai hardware untuk memainkan permainan ini Bersama masyarakat lingkungan mereka masing-masing.

Gambar 6. Tim pengabdian menjelaskan software permainan ulartangga

3.2 Pengetahuan Kader Dalam Pencegahan Covid-19 Dengan Permainan Ular Tangga Yang Berbasis IT

Setelah edukasi dengan permainan ular tangga di atas dapat meningkatkan pengetahuan kader tentang penyakit covid 19. Hal ini terlihat dari perubahan pengetahuan kader sebelum dan setelah dilakukannya permainan ular tangga ada kenaikan skor pengetahuan sebesar 7 point dari skor 188

menjadi skor 195. Meskipun secara statistic belum terlihat berhubungan secara bermakna namun secara diskriptif sudah terjadi peningkatan pengetahuan.

Tabel 1. Pengetahuan Peserta Pre dan Post Test

TEST		n	TIES	P VALUE
Pengetahuan pre-post test	Negatif Ranks	0	8	0,059
	Positif Ranks	4		

Dari tabel hasil uji wilcoxon diatas didapatkan hasil negatif ranks sebesar 0 yang artinya tidak ada penurunan ataupun pengurangan nilai antara nilai pre dan post test pada data pengetahuan kader. Sedangkan hasil positif ranks sebesar 4 yang artinya ada sebanyak 4 kader yang mengalami peningkatan pengetahuan dari hasil pre dan post test pada data pengetahuan kader. Dari hasil ties sebesar 8 yang artinya ada sebanyak 8 kader yang memiliki nilai yang sama antara nilai pre dengan post test pada data pengetahuan kader. Didapatkan juga hasil dari p value yang lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,059 atau dapat diambil kesimpulan tidak ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre dan post pada data pengetahuan kader atau tidak ada pengaruh penggunaan media ular tangga berbasis IT terhadap peningkatan pengetahuan kader dalam pencegahan covid-19. Meskipun secara statistik tidak terdapat hubungan

3.3 Sikap Kader Dalam Pencegahan Covid-19 Dengan Permainan Ular Tangga Yang Berbasis IT

Setelah dilakukan edukasi dengan Software permainan ular tangga terlihat terlihat perubahan sikap kader sebelum dan setelah dilakukannya permainan ular tangga ada kenaikan skor sikap sebesar 16 point dari skro 188 menjadi skor 204. Jika dibandingkan kenaikan skor pengetahuan dengan kenaikan skor sikap setelah permainan ular tangga terlihat bahwa kenaikan skor sikap kader lebih tinggi dibanding kenaikan skor pengetahuan kader. Meskipun secara statistic juga belum menunjukan perubahan yang bermakna.

Tabel 2. Sikap peserta pre dan post test

TEST		n	TIES	P VALUE
Sikap pre-post test	Negatif Ranks	0	5	0,016
	Positif Ranks	7		

Karena distribusi data tidak normal maka uji yang dilakukan adalah uji wilcoxon. Dari tabel hasil uji wilcoxon diatas didapatkan hasil negatif ranks sebesar 0 yang artinya tidak ada penurunan ataupun pengurangan nilai antara nilai pre dan post test pada data perilaku kader. Sedangkan hasil

positif ranks sebesar 7 yang artinya ada sebanyak 7 kader yang mengalami peningkatan pengetahuan dari hasil pre dan post test pada data perilaku kader. Dari hasil ties sebesar 5 yang artinya ada sebanyak 5 kader yang memiliki nilai yang sama antara nilai pre dengan post test pada data perilaku kader. Didapatkan juga hasil dari p value yang lebih kecil dari 0,05 yaitu sebesar 0,016 atau dapat diambil kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara nilai pre dan post pada data perilaku atau ada pengaruh penggunaan media ular tangga berbasis IT terhadap perubahan perilaku kader dalam pencegahan covid-19.

Hal ini sesuai dengan penelitian [7] bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap siswa mengenai edukasi seksualitas setelah diberikan media permainan ular tangga seksualitas, dengan *p.value* 0,000 < 0,05. Edukasi seksualitas dengan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa[7]. Menurut penelitian [8] ada perbedaan yang signifikan pada pengetahuan siswa sebelum dilakukan edukasi Kesehatan sampai dengan sesudah dilakukan edukasi Kesehatan dengan nilai value (0,000).

Setelah kader melakukan permainan ular tangga berulang-ulang diantara mereka dan semua kader sudah betul-betul paham tentang penggunaannya maka tim pengabdian menutup acara pengabdian. Dalam sambutan penutupannya tim pengabdian menyerahkan software permainan ular tangga yang diterima langsung perwakilan Kepala Puskesmas Medan Tuntungan. Kepala puskesmas dan kader menyampaikan terimakasih atas pemberian software permainan ular tangga karena memberi manfaat untuk meningkatkan perilaku masyarakat dalam upaya penurunan kasus covid 19 dan menyampaikan harapan agar selanjutnya juga dapat memberi edukasi lainnya sebagai kegiatan pengabdian masyarakat di wilayah kerja puskesmas Medan Tuntungan. Tim pengabdian berharap software ini terpelihara dengan baik dan dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan puskesmas yang terkait. Pada akhir kegiatan pengabdian melakukan foto bersama dengan seluruh kader dan peserta kegiatan pengabdian masyarakat.

Gambar 7. Tim pengabdian menyerahkan software permainan ulartangga

Gambar 8. Tim Pengabdian Foto Bersama Kader dan Petugas Puskesmas

4 Kesimpulan

a. Tim pengabdian telah merancang media edukasi covid -19 yang diberi nama Game Board Ular Tangga menggunakan Joystick kepada kader puskesmas Medan Tuntungan, dan media ini sudah mendapatkan HKI dengan Judul "Permainan Ular Tangga Menggunakan Joystick untuk Edukasi Covid-19" Nomor EC00202156832, 22 Oktober 2021

b. Tim pengabdian telah melakukan edukasi covid -19 dengan Game Board Ular Tangga menggunakan Joystick kepada kader puskesmas Medan Tuntungan.

c. Edukasi melalui media yang dirancang telah berhasil meningkatkan pengetahuan dan sikap kader tentang covid 19.

5 Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada bapak Rektor Universitas Sumatera Utara yang telah membiayai dengan biaya NON PNBP USU Tahun 2021 Nomor: 184/UN5.2.3.2.1/PPM/2021

DAFTAR PUSTAKA

[1] Who. https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa/qa-for-public. 2020
[2] Republik Indonesia. *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/Menkes/413/2020*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2020
[3] Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional. https://covid19.go.id/
[4] Tim Gugus Percepatan Covid-19. *Pemerintah Kota Medan*. Https://covid19.pemkomedan-.go.id/
[5] Macintyre, C. R., Seale, H., Dung, T. C., A cluster randomized trial of cloth masks compared with medical mask in healthcare works. (May 2020). https://doi.org/10.1136/bmjopen-2014-006577. 2015
[6] Farokhah, L., Ubaidillah, Y., Yulianti, R.A. Penyuluhan Disiplin Protokol Kesehatan Covid-19 di Kelurahan Gandul Kecamatan Cinere Kota Depok. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1-8. 2020
[7] Edi., Taufik, M. Permainan Ular Tangga Sebagai Media Edukasi Seksualitas Remaja. *Jurnal Edurance : Kajian Ilmiah Problema Kesehatan*. 4(1) 442-448. http://doi.org/10.22216/jen.v4i2.4280. 2019
[8] Latowale, B, S., Kunoli, F, J., Amalinda, F. Edukasi Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak Tentang Perilaku Pencegahan Penyakit ISPA di Kelurahan Nalu Kabupaten ToliToli.