



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/woph/article/view/woph6302>

PENGARUH METODE CERITA DIGITAL DAN KARTUN ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN CUCI TANGAN PAKAI SABUN (CTPS) TUNAGRAHITA SLB NEGERI 1 PINRANG

^KAnnisa Tri Mulya Arif¹, Masriadi², Harpiana Rahman³

¹Peminatan Promosi Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

²Peminatan Epidemiologi, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

³Peminatan Promosi Kesehatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi(K): annisatrimulya24@gmail.com

annisatrimulya24@gmail.com¹, arimasriadi@umi.ac.id², harpianarahman@gmail.com³

ABSTRAK

Proses perkembangan sebuah kepribadian anak tidak terlepas dengan didikan orang tua dan lingkungan serta apa yang mereka lihat setiap harinya dalam bersosialisasi. Salah satunya yakni penyandang tunagrahita. Metode yang digunakan yakni pra eksperimental dengan pendekatan pre-test dan post-test. tempat penelitian yang akan dilakukan yaitu di Kota Pinrang Provinsi Sulawesi Selatan, tepatnya di SLB Negeri 1 Pinrang. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 Responden dengan 2 kelompok yang memenuhi kriteria penyandang Tunagrahita. Hasil sebelum diberikan edukasi dengan metode cerita digital menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak (66,7%). Sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak (33,3%). Selanjutnya, setelah diberikan edukasi cuci tangan dengan metode cerita digital menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak (46,7%) sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 8(53,3%). sebelum diberikan edukasi cuci tangan dengan metode kartun animasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak (73,3%). Sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 4(26,7%). Hasil penelitian setelah diberikan edukasi cuci tangan dengan metode kartun animasi menunjukkan pengetahuan kurang sebanyak (20,0%) sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak (80,0%). Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah menunjukkan sebelum dan sesudah diberikan cerita digital mengenai perilaku hidup bersih dan sehat yaitu cara mencuci tangan yang baik dan benar, pengetahuan anak tunagrahita kurang tetapi setelah ditampilkan cerita digital pengetahuan anak tunagrahita mengalami peningkatan dari sebelumnya. Selanjutnya, hasil penelitian sebelum dan sesudah diberikan kartun animasi pengetahuan anak tunagrahita masih kurang tetapi setelah ditampilkan video kartun animasi pengetahuan responden meningkat. Video kartun animasi lebih berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak dibandingkan video cerita digital.

Kata Kunci: Cerita Digital; Kartun Animasi; Pengetahuan

PUBLISHED BY :

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal
Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.woph@umi.ac.id

Article history :

Received : 12 Oktober 2022

Received in revised form : 29 Maret 2023

Accepted : 19 Juni 2025

Available online : 30 Juni 2025

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

The process of developing a child's personality cannot be separated from the education of parents and the environment and what they see every day in socializing. One of them is people with intellectual disabilities. The method used is pre-experimental with a pre-test and post-test approach. The place of research to be conducted is in Pinrang City, South Sulawesi Province, precisely at SLB Negeri 1 Pinrang. The sample in this study was 30 respondents with 2 groups that met the criteria for people with intellectual disabilities. The results before being given education with the digital story method showed that students who had less knowledge were (66.7%). While students who had sufficient knowledge were (33.3%). Furthermore, after being given hand washing education with the digital story method, it showed that students who had less knowledge were (46.7%) while students who had sufficient knowledge were 8 (53.3%). before being given hand washing education with the animated cartoon method, it showed that students who had less knowledge were (73.3%). While students who had sufficient knowledge were 4 (26.7%). The results of the study after being given hand washing education with the animated cartoon method showed that knowledge was lacking (20.0%) while students who had sufficient knowledge were (80.0%). The conclusion of the results of this study is that before and after being given a digital story about clean and healthy living behavior, namely how to wash hands properly, the knowledge of mentally retarded children was lacking, but after being shown a digital story, the knowledge of mentally retarded children increased from before. Furthermore, the results of the study before and after being given an animated cartoon, the knowledge of mentally retarded children was still lacking, but after being shown an animated cartoon video, the respondents' knowledge increased. Animated cartoon videos have a greater influence on increasing children's knowledge than digital story videos.

Keywords : Digital Story, Animated Cartoon, Knowledge

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi kedalam seluruh mata pelajaran. Dengan berkembangnya pendidikan era digital maka memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan yang berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Selain itu dengan terus berkembangnya jaman, maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan-permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi.¹

Proses perkembangan sebuah kepribadian anak tidak terlepas dengan didikan orang tua dan lingkungan serta apa yang mereka lihat setiap harinya dalam bersosialisasi. Proses sosialisasi tidak dapat berlangsung secara otomatis. Sosialisasi tersebut terjadi apabila terdapat media yang menjembatani seseorang dalam mengenal system nilai dan system norma yang ada dalam kehidupan nyata.²

Salah satunya yakni penyandang tunagrahita. Mengingat karakteristik dari penyandang tunagrahita sendiri memiliki keterbatasan secara mental, di lihat dari daya pikir yang berbeda dengan manusia normal pada umumnya. Banyak dari penyandang tunagrahita yang secara usia sudah tidak lagi pada usia anak-anak tetapi memiliki kebiasaan masih seperti anak-anak. Adapun beberapa media yang berperan dalam membantu proses sosialisasi seseorang adalah keluarga, teman sepermainan, sekolah, media massa, dan lain sebagainya.³

Anak penyandang tunagrahita merupakan anak yang memiliki keterbatasan perilaku atau mental sehingga perlu dilakukan pengawasan untuk mampu meningkatkan kemampuan otaknya agar dapat menerima pembelajaran. Salah satunya yakni dengan memberikan pembelajaran atas dasar situasi pada dunia kekanak-kanakan, seperti hal yang mengarah pada proses bermain.⁴

Satu hal yang menjadi penting untuk diberikan kepada anak penyandang tunagrahita yakni cara mencuci tangan pakai sabun. Pemberian edukasi kesehatan kepada semua golongan merupakan tugas oleh

pihak kesehatan dengan memberikan pemahaman terhadap pentingnya pola hidup sehat. Terkhusus pada penyandang tunagrahita hal ini menjadi penting agar para penyandang tunagrahita tetap mampu hidup dan pola kesehatan yang baik. Faktanya hampir semua orang mengerti pentingnya mencuci tangan pakai sabun, namun masih banyak yang tidak membiasakan diri untuk melakukan dengan benar pada saat yang penting.⁵

Mengapa hal ini penting, karena sebagian masyarakat mengetahui akan pentingnya mencuci tangan, namun dalam kenyataannya masih sangat sedikit hanya (5%) yang tahu bagaimana cara melakukan cuci tangan pakai sabun dengan benar. Hal ini sangat penting untuk diajarkan pada masyarakat, khususnya anak penyandang tunagrahita yang mempunyai keterbatasan akan pengetahuan atau lemah pada kemampuan otak untuk mencerna sesuatu, agar bisa mencegah terjadinya penyakit.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 November 2021 yakni di Kelurahan Salo, Kecamatan Watang Sawitto, Kabupaten Pinrang. Adapun hasil observasi yakni jumlah anak tingkat SDLB yang ada di SLB Negeri 1 Pinrang sebanyak 26 peserta didik. Dengan jumlah penyandang Tunagrahita sebanyak 10 orang dan 16 di antara penyandang kelainan lainnya. Hasil wawancara bersama Kepala Sekolah SDLB Negeri 1 Pinrang menyatakan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam hal mencuci tangan menggunakan sabun masih kurang.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra eksperimental dengan pendekatan pre test dan post test. Pengukuran yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre test. Pada penelitian ini pre test bertujuan untuk mengukur kemampuan anak tunagrahita dalam melakukan cuci tangan sebelum pemberian perlakuan. Setelah diberikan pengetahuan peneliti mengukur kembali kemampuan mencuci tangan pakai sabun anak tunagrahita tersebut disebut post test.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Responden Cerita Digital Berdasarkan Jenis Kelamin Di SLB Negeri 1 Pinrang, Kelurahan Pinrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	8	53,3
Perempuan	7	46,7
Total	15	100

Berdasarkan tabel 1 karakteristik responden menurut jenis kelamin di atas menunjukkan bahwa responden jenis kelamin pada metode cerita digital terbanyak berada pada laki-laki sebanyak (53,3%) dan yang terendah adalah perempuan sebanyak (46,7%).

Tabel 2. Distribusi Responden Kartun Animasi Berdasarkan Jenis Kelamin Di SLB Negeri 1 Pinrang, Kelurahan Pinrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan

Jenis Kelamin	n	%
Laki-laki	4	26,7
Perempuan	11	73,3
Total	15	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa responden jenis kelamin pada metode kartun animasi terbanyak berada pada perempuan sebanyak (73,3%) dan yang terendah adalah laki-laki sebanyak (26,7%)

Tabel 3. Distribusi responden Cerita Digital berdasarkan umur di SLB Negeri 1 Pinrang, Kelurahan Penrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan

Umur	n	%
8-9 Tahun	2	13,3
10-12 Tahun	13	86,7
Total	15	100

Berdasarkan tabel 3 Distribusi responden pada cerita digital yang berumur 8-9 tahun sebanyak (13,3%), sedangkan yang berumur 10-12 tahun sebanyak (86,7%).

Tabel 4. Distribusi responden Kartun Animasi Berdasarkan Umur di SLB Negeri 1 Pinrang, Kelurahan Penrang Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang Sulawesi Selatan

Umur	n	%
8-9 Tahun	6	40,0
10-12 Tahun	9	60,0
Total	15	100

Berdasarkan tabel 4 Distribusi responden pada kartun Animasi yang berumur 8-9 Tahun sebanyak (40,0%), sedangkan 10-12 tahun sebanyak (60,0%).

Analisis Univariat

Variabel Efektivitas Metode Cerita Digital dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun(CTPS) Tunagrahita di SLB Negeri 1 Pinrang.

Tabel 5. Distribusi Responden Berdasarkan Pengetahuan Anak Mencuci Tangan Pakai Sabun Sebelum Dan Sesudah Ditampilkan Cerita Digital

Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun	Cerita Digital			
	Pre-Test		Post-Test	
	n	%	n	%
Cukup	5	33,3	8	53,3
Kurang	10	66,7	7	46,7
Total	15	100	15	100

Berdasarkan table 5 menunjukkan bahwa pada pre-test pengetahuan mencuci tangan pakai sabun melalui metode cerita digital yang berada pada kategori kurang sebanyak (66,7%) sedangkan pada kategori cukup sebanyak (33,3%). Pada Post-test pengetahuan mencuci tangan pakai sabun pada kategori kurang sebanyak (46,7%) sedangkan pada kategori cukup sebanyak (53,3%).

Tabel 6. Distribusi Responden Berdasarkan Pengetahuan Anak Mencuci Tangan Pakai Sabun Sebelum Dan Sesudah Ditampilkan Kartun Animasi

Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun	Kartun Animasi			
	Pre-Test		Post-Test	
	n	%	n	%
Cukup	4	26,7	12	80,0
Kurang	11	73,3	3	20,0
Total	15	100	15	100

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa pada pre-test pengetahuan mencuci tangan pakai sabun melalui metode cerita digital yang berada pada kategori kurang sebanyak (73,3%) sedangkan pada kategori cukup sebanyak (26,7%). Pada Post-test pengetahuan mencuci tangan pakai sabun pada kategori kurang sebanyak (20,0%) sedangkan pada kategori cukup sebanyak (80,0%)

Tabel 7. Uji Wilcoxon Pre Test Pengetahuan Cerita Digital-Post Test Pengetahuan Cerita Digital

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Pengetahuan Cerita Digital - Pre Test Pengetahuan Cerita Digital	Negative Ranks	1 ^a	3.50	3.50
	Positive Ranks	14 ^b	8.32	116.50
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. Post Test Pengetahuan Cerita Digital < Pre Test Pengetahuan Cerita Digital

b. Post Test Pengetahuan Cerita Digital > Pre Test Pengetahuan Cerita Digital

c. Post Test Pengetahuan Cerita Digital = Pre Test Pengetahuan Cerita Digital

Dari output tersebut diperoleh:

- 1) *Negative Ranks* atau selisih antara variabel 'pre' dan 'post' yang negatif sebanyak 1 atau dengan kata lain terdapat 1 pada variabel 'post' yang kurang dari variabel 'pre'. dan rata-rata rankingnya = 3.50 dengan jumlah ranking negatif = 3.50.
- 2) *Positive Ranks* atau selisih variabel 'pre' dan 'post' yang positif sebanyak 14 atau dengan kata lain terdapat 14 pada variabel 'post' yang kurang dari variabel 'pre' dengan rata-rata rankingnya = 8.32
- 3) *Ties* atau tidak ada perbedaan antara variabel 'pre' dan 'post' sebanyak 0.

karena jumlah ranking positif lebih besar daripada jumlah ranking negatif maka nilai T yang digunakan adalah jumlah ranking yang Negatif

Tabel 8. Nilai Statistik Uji Pre Test Pengetahuan Cerita Digital-Post Test Pengetahuan Cerita Digital

Test Statistics ^a	
	Post Test Pengetahuan Cerita Digital - Pre Test Pengetahuan Cerita Digital
Z	-3.217 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Oleh karena nilai asymp sig = 0,001 < 0,05 maka Ho ditolak yang berarti bahwa metode dengan menggunakan cerita digital kurang efektif pada saat pre-post test pengetahuan.

Tabel 9. Uji Wilcoxon Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi-Post Test Pengetahuan Kartun Animasi

Ranks		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test Pengetahuan Kartu Animasi - Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	15 ^b	8.00	120.00
	Ties	0 ^c		
	Total	15		

a. Post Test Pengetahuan Kartu Animasi < Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi

b. Post Test Pengetahuan Kartu Animasi > Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi

c. Post Test Pengetahuan Kartu Animasi = Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi

Dari output tersebut diperoleh:

- 1) *Negative Ranks* atau selisih antara variabel 'pre' dan 'post' yang negatif sebanyak 0 atau dengan kata lain terdapat 0 pada variabel 'post' yang kurang dari variabel 'pre'. dan rata-rata rankingnya = 0.00 dengan jumlah ranking negatif = 0.00
- 2) *Positive Ranks* atau selisih variabel 'pre' dan 'post' yang positif sebanyak 15 atau dengan kata lain terdapat 15 pada variabel 'post' yang kurang dari variabel 'pre' dengan rata-rata rankingnya = 8.00 dan jumlah ranking positif = 120.00
- 3) *Ties* atau tidak ada perbedaan antara variabel 'pre' dan 'post' sebanyak 0. Karena jumlah ranking negatif lebih besar daripada jumlah ranking positif maka nilai T yang digunakan adalah jumlah ranking yang positif.

Tabel 10. Nilai Statistik Uji Pre Test Pengetahuan Cerita Digital-Post Test Pengetahuan Cerita Digital

Test Statistics ^a	
	Post Test Pengetahuan Kartu Animasi - Pre Test Pengetahuan Kartun Animasi
Z	-3.412 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Oleh karena nilai asymp sig = 0,01 > 0,05 maka Ho diterima yang berarti bahwa metode dengan menggunakan cerita kartun animasi efektif pada saat pre-post test pengetahuan.

PEMBAHASAN

Pengaruh Metode Cerita Digital Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Hasil penelitian mengenai pengaruh metode cerita digital terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun di SLB Negeri 1 Pinrang Tahun 2022 sebelum diberikan edukasi cuci tangan dengan metode cerita digital menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 10 (66,7%). Sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 5 (33,3%). Selanjutnya, Hasil penelitian mengenai efektivitas metode cerita digital terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun di SLB Negeri 1 Pinrang Tahun 2022 setelah diberikan edukasi cuci tangan dengan metode cerita digital menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 7 (46,7%) sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 8 (53,3%). Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan responden dalam mencuci tangan sangat kurang, responden belum biasa mencuci tangan pakai sabun dengan langkah-langkah yang benar sesuai standart operasional prosedur cuci tangan.

Pengaruh Metode Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai Sabun (CTPS)

Hasil penelitian mengenai pengaruh metode kartun animasi terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun di SLB Negeri 1 Pinrang Tahun 2022 sebelum diberikan edukasi cuci tangan dengan metode kartun animasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 11(73,3%). Sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 4(26,7%). Selanjutnya, Hasil penelitian mengenai efektivitas metode kartun animasi terhadap pengetahuan cuci tangan pakai sabun di SLB Negeri 1 Pinrang Tahun 2022 setelah diberikan edukasi cuci tangan dengan metode kartun animasi menunjukkan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan kurang sebanyak 3 (20,0%) sedangkan siswa yang memiliki pengetahuan cukup sebanyak 12(80,0%).Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan anak penyandang tunagrahita dalam mencuci tangan pakai sabun mengalami peningkatan setelah ditampilkan kartu animasi.

Perbedaan Pengaruh Metode Cerita Digital dan Kartun Animasi Terhadap Pengetahuan Cuci Tangan Pakai sabun (CTPS) Pada Tunagrahita di SLB Negeri 1 Pinrang

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa metode kartun animasi berpengaruh dibandingkan dengan Cerita digital. Hal itu disebabkan karena informasi yang di dapatkan melalui video kartun animasi mudah terserap hal ini dikarenakan media kartun animasi menyampaikan informasi secara audio dan visual dan media video lebih mudah diserap dikarenakan media video menyampaikan informasi yang ada pada video tersebut. Karena metode cerita digital hanya berfokus pada indera penglihatan saja dan juga sekarang minat membaca pada siswa itu kurang. perhatian dan fokus yang lebih baik saat menggunakan video animasi.

Sebagian besar siswa menyukai belajar menggunakan video animasi ini, terlihat dari antusiasme

siswa dan tingkah laku mereka saat menyaksikan video. Mereka terlihat tenang dan bisa mengikuti jalannya video animasi, terkadang menyahut menyebutkan benda-benda yang familiar bagi mereka. Media audio ini dapat digunakan pada kondisi kelas seperti apapun, sesuai pendapat Anderson (1989: 102) bahwa selain memperkuat belajar, video animasi dapat digunakan dalam kelas besar, kelas kecil, maupun perorangan. Video animasi ini dapat digunakan berulang-ulang, dimana saja dan kapan saja mengingat mudahnya penggunaan media video. Penggunaan yang berulang-ulang ini dapat membantu siswa terkait kondisi mereka yang bermasalah dengan memori jangka panjang. Siswa hanya bisa dioptimalkan pada ingatan jangka pendek sehingga dengan penggunaan video animasi yang berulang-ulang

Perbedaan pengaruh cerita digital dan kartun animasi bisa dilihat pada hasil uji Wilcoxon yang dimana pada metode cerita digital ada 1 responden yang mengalami penurunan sedangkan dalam metode kartun animasi semua meningkat. Dan dimana kartun animasi lebih besar pengaruh untuk pengetahuan cuci tangan pakai sabun dalam anak penyandang tunagrahita.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa cerita digital sebelum diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan (Pre-test) responden dalam mencuci tangan sangat kurang, responden belum biasa mencuci tangan pakai sabun dengan langkah-langkah yang benar sesuai standart operasional prosedur cuci tangan. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa cerita digital setelah diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan (Post-test) pengetahuan anak peyandangan tunagrahita dalam mencuci tangan pakai sabun mengalami peningkatan setelah ditampilkan cerita digital. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa video kartun animasi sebelum diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan (Pre-test) responden dalam mencuci tangan masih kurang, responden masih belum bias mempraktekkan cara mencuci tangan dengan baik. Berdasarkan hasil menunjukkan bahwa video kartun animasi setelah diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan (post-test) pengetahuan responden dalam mencuci tangan menggunakan sabun mengalami peningkatan setelah ditampilkan video animasi. Diharapkan agar peneliti selanjutnya mampu menambahkan atau menggunakan metode lainnya ke dalam penelitian tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aisyah Siti, dkk. Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Universitas Terbuka (2015).
2. A. Sihotang. (2017). Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Pradnya Paramita.
3. Arsyad, Azhar. (2015). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
4. Chittleborough, G., dan Treagust, D. F. (2018). *The Modelling Ability of NonMajor Chemistry Students and Their Understanding of the Sub-microscopic Level*. Educational Research, 8, (3), 274–292.
5. Direktorat Kementerian Kesehatan RI; (2016). Bina Gizi dan Kesehatan Ibu dan Anak. Keputusan

Menteri Kesehatan. Jakarta:

6. Haidar Rafi Hakim. (2016). Layanan Bimbingan Dan Konseling Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Di SMP Inklusi Permata Hati Purwokerto. Skripsi (Program Studi Bimbingan Penyuluhan Islan. Fakultas Dakwah. Institusi Agama Islam Negeri Purwokerto).
7. Hudzaifah Al Fatih, Pauzan.(2017). Hubungan Pengetahuan dengan Perilaku Cuci Tangan Siswa di Sekolah Dasar Negeri Kota Bandung.
8. Kemis dan Ati Rosnawati. (2016) Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita. Jakarta: PT. LUXIMA METRO MEDIA.
9. *Kemenkes RI*, (2019).Kementerian Kesehatan RI. Profil Kesehatan Indonesia Vol 14.; 2014. doi:10.1088/0305-4470/14/8/037
10. Kemkes RI, (2017)Profil Kesehatan Indonesia 2016.
11. Marshall Meluhan, (2017). Ensiklopedi Pendidikan. Jakarta : Rineka Cipt Mumpuniarti. (2017). Pembelajaran Akademik Bagi Tunagrahita. Yogyakarta: FIP UNY.
12. Mustikawati, I. S. (2017). Perilaku Cuci Tangan Pakai Sabun Studi Kualitatif pada Ibu-Ibu di Kampung Nelayan Muara Angke Jakarta Utara; Studi Kualitatif. ARKESMAS (Arsip Kesehatan Masyarakat). 2(1). 115-125
13. Notoatmodjo,S.(2015).Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
14. Notoatmodjo, S (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
15. Priyoto. (2015). Perubahan Dalam Perilaku Kesehatan. Yogyakarta: Graha Ilmu
16. Purwanto, Ngalim. (2018). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
17. Rahayu , dkk, (2016) . Hubungan Pengetahuan dengan Perilaku Hidup Bersih Sehat pada Remaja Putri.
18. Rahmawati, (2017).Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS). Nuhu Medika. Yogyakarta