

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) adalah penyakit menular yang disebabkan oleh infeksi virus *dengue* dan ditularkan melalui gigitan nyamuk. Nyamuk yang menularkan virus dengue yaitu nyamuk betina meliputi spesies *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus* (Agustina, 2022). Setiap golongan usia baik yang baru beberapa hari setelah lahir, yang berusia remaja maupun lanjut usia dapat terserang penyakit DBD (Baitanu *et al.*, 2022).

Salah satu masalah kesehatan masyarakat di dunia adalah penyakit DBD. Menurut *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2023 terjadi kenaikan kasus DBD yang tidak terduga dan menyebabkan hampir mendekati rekor tertinggi dalam sejarah, lebih dari 80 negara melaporkan kasus DBD dan tercatat jumlah kasus DBD lebih dari lima juta dengan >5000 kematian akibat DBD. Negara di kawasan Asia Tenggara yaitu India, Indonesia, Thailand, dan Myanmar termasuk di antara 30 negara yang paling endemik di dunia (World Health Organization, 2024).

Penyakit DBD hingga kini masih menjadi masalah kesehatan di wilayah Indonesia. Jumlah kasus Demam Berdarah di Indonesia pada tahun 2023 berjumlah 114.720 kasus dengan kematian sebanyak 894 kasus. Sampai minggu ke-22 pada tahun 2024, jumlah kasus DBD mengalami peningkatan

dibandingkan tahun sebelumnya yaitu sejumlah 119.709 kasus dan kematian 777 kasus (Kementerian Kesehatan, 2024).

Kasus DBD di Daerah Istimewa Yogyakarta tercatat pada tahun 2023 sejumlah 703 kasus. Sedangkan pada tahun 2024 selama periode Januari September, kasus DBD dikatakan mengalami peningkatan jika dibandingkan tahun sebelumnya yaitu sejumlah 3.018 kasus. Pada periode Januari Mei, jumlah kasus DBD di Kabupaten Sleman tercatat sejumlah 175 kasus. Kasus DBD di Kabupaten Bantul sejumlah 171 kasus, di Kota Yogyakarta sejumlah 93 kasus. Sedangkan di Kabupaten Kulonprogo kasus DBD sejumlah 63 kasus (Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2024).

Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan Sleman, jumlah kasus DBD di Kabupaten Sleman pada tahun 2023 sejumlah 146 kasus, dan hingga saat ini pada tahun 2024 periode Januari Juni tercatat data kasus DBD dikatakan mengalami kenaikan sejumlah 402 kasus, dengan jumlah kematian 2 orang. *Case Fatality Rate* (CFR) mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yaitu 0% pada tahun 2023, menjadi 0,49% pada periode Januari Juni tahun 2024. Seluruh 17 puskesmas yang menjadi wilayah kerja Dinas Kesehatan Sleman, Puskesmas Sleman menjadi puskesmas yang memiliki *Case Fatality Rate* (CFR) tertinggi hingga bulan Juni 2024 yaitu 0,044% (Dinas Kesehatan Sleman, 2024).

Kasus DBD di wilayah kerja Puskesmas Sleman pada tahun 2023 tercatat sejumlah 5 kasus, sedangkan pada periode Januari Juni tahun 2024

kasus DBD mengalami kenaikan sejumlah 23 kasus (Dinas Kesehatan Sleman, 2024). Menurut data Puskesmas Sleman, dari 6 kalurahan di wilayah kerja Puskesmas Sleman meliputi Kapanewon Sleman, Tridadi, Triharjo, Trimulyo, Pandowoharjo, dan Caturharjo, kasus DBD tertinggi hingga Juni 2024 yaitu di Kalurahan Trimulyo dengan jumlah kasus 9. Menurut data angka bebas jentik tahun 2024 yang diperoleh dari Puskesmas Sleman, hingga bulan September, angka bebas jentik di seluruh dusun Kalurahan Trimulyo yaitu <95%. Sedangkan dusun dengan angka bebas jentik terendah terletak pada Dusun Sidomulyo.

Angka bebas jentik di Dusun Sidomulyo, Kalurahan Trimulyo hingga bulan September 81,65%, hal ini menunjukkan bahwa angka bebas jentik masih di bawah baku mutu yaitu 95%. Kejadian DBD di Dusun Sidomulyo mulai mengalami peningkatan pada tahun 2024 dan didominasi oleh anak-anak. Kenaikan ini dapat disebabkan kurangnya pengetahuan tentang pelaksanaan pemberantasan sarang nyamuk, hal ini sejalan dengan penelitian Supiyanto (2020) bahwa kasus DBD berhubungan dengan pengetahuan, dimana semakin tinggi pengetahuan pemberantasan sarang nyamuk maka semakin tinggi pula perilaku pemberantasan sarang nyamuk dan berdampak terhadap penurunan kasus DBD.

Menurut Kementerian Kesehatan (2024) salah satu upaya penanggulangan DBD yang paling efektif dan efisien dilakukan dengan mengendalikan vektor DBD melalui kegiatan pencegahan yaitu Pemberantasan

Sarang Nyamuk (PSN). Pemberantasan Sarang Nyamuk adalah program memberantas rantai kehidupan nyamuk mulai dari telur, larva, dan pupa nyamuk penyebab DBD yang dilakukan dengan cara 3M Plus secara terus-menerus dan berkelanjutan (Nurhayati *et al.*, 2023).

Komponen utama dalam pengendalian DBD adalah masyarakat, hal ini karena jentik *Aedes* sebagai vektor DBD berkembangbiak di sekitar permukiman dan sebagian besar nyamuk dewasa beristirahat di dalam rumah. Masyarakat dapat berperan menjadi kader juru pemantau jentik (Jumantik) yang melakukan pemantauan jentik dan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) yang dilaksanakan secara rutin seminggu sekali. Kegiatan PSN dapat menurunkan keberadaan vektor DBD sehingga menurunkan kontak nyamuk dengan manusia (Supiyanto, 2020). Merujuk Sistem Kewaspadaan Dini (SKD) DBD peran jumantik sangat penting karena berfungsi untuk memantau keberadaan dan menghambat perkembangan nyamuk penular DBD seawal mungkin. Partisipasi aktif kader jumantik dalam memantau lingkungan adalah langkah untuk mencegah peningkatan kasus DBD (Prasetyawati *et al.*, 2019).

Sanitarian Puskesmas Sleman pada 19 Agustus 2024 menjelaskan bahwa kegiatan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) di Puskesmas Sleman dilakukan dengan pemantauan jentik berkala, kerja bakti, dan penyuluhan melalui pemberdayaan ibu-ibu kader kesehatan. Adanya kesibukan dan keterbatasan sumber daya manusia, kegiatan tersebut tidak berjalan secara rutin dan optimal sehingga belum merubah perilaku masyarakat untuk melaksanakan

PSN di lingkungannya. Oleh karena itu, pemegang program DBD Puskesmas Sleman mempunyai ide berupa inovasi program dengan memberdayakan anak-anak usia sekolah SD hingga SMP sebagai juru pemantau jentik cilik melalui gerakan bernama Tanggap Bocah (Tabo) (Prasetyawati *et al.*, 2019). Hingga kini Tabo di Puskesmas Sleman sudah terbentuk sejumlah 83 kelompok yang tersebar di wilayah kerja Puskesmas Sleman meliputi Kapanewon Sleman, Tridadi, Triharjo, Trimulyo, Pandowoharjo, dan Caturharjo (Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta, 2022).

Menurut hasil wawancara pada 20 Agustus 2024 di Dusun Sidomulyo dengan kader setempat diperoleh informasi bahwa Tabo di Dusun Sidomulyo mulai terbentuk dan aktif pada Oktober 2018 dengan nama Tabo Elja, namun saat ini anggota Tabo yang baru belum pernah menerima penyuluhan mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk baik dari Puskesmas Sleman maupun kader setempat, hal ini memperkuat Tabo Dusun Sidomulyo digunakan sebagai kelompok eksperimen. Tabo yang digunakan sebagai kelompok kontrol adalah Tabo di Dusun Kalirase, Tabo ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sama yaitu belum pernah menerima penyuluhan mengenai Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN).

Hasil survei pendahuluan yang dilakukan pada 22 Agustus 2024 di Dusun Sidomulyo pada anggota Tabo yang berjumlah 10 responden. Selanjutnya hasil survei dilakukan pembagian menjadi 3 kategori tingkat pengetahuan yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Menurut pembagian tersebut

diperoleh hasil bahwa 8 responden memiliki kategori tingkat pengetahuan rendah dimana dari 13 soal, jumlah soal yang benar berada pada rentang 0-4, sedangkan 2 responden termasuk kategori sedang. Diketahui dari total 10 responden 7 diantaranya tidak mengetahui nyamuk yang menularkan penyakit DBD, tidak mengetahui kegiatan 3M dalam pencegahan DBD, dan tidak mengetahui penyebab penyakit DBD. Semua responden tidak mengetahui tempat perkembangbiakan nyamuk DBD, semua menjawab nyamuk penular DBD hidup di air kotor. Terdapat 8 responden yang tidak mengetahui pengertian tindakan PSN 3M Plus, semua responden tidak mengetahui berapa durasi minimal kegiatan menguras bak mandi dalam seminggu. Hanya 2 responden yang mengetahui cara pencegahan perkembang biakan nyamuk DBD melalui PSN 3M Plus. Hasil survei ini menunjukkan bahwa gerakan PSN 3M Plus masih kurang diketahui khususnya anak-anak di Dusun Sidomulyo.

Hal tersebut mendasari bahwa menanamkan pengetahuan mengenai PSN 3M Plus perlu diberikan kepada anak-anak. Upaya untuk penanaman pengetahuan dapat dilakukan dengan penyuluhan (Ningrum, 2021). Media penyuluhan yang dapat digunakan salah satunya media visual menggunakan kartu berupa *flash card* dengan metode diskusi sehingga terjadi komunikasi untuk bertukar ide dan informasi antar anggota dalam kelompok kecil mengenai topik yang dibahas dalam hal ini mengenai PSN. *Flash Card* digunakan dengan mencari dan menemukan kartu yang sesuai dengan perintah fasilitator.

Flash Card adalah kartu yang dimodifikasi dalam bentuk gambar. Gambar dalam kartu ini adalah pesan yang disajikan dengan keterangannya. *Flash Card* dapat mudah diingat dan dipahami karena kartu berisi gambar dan kalimat, sehingga mampu menstimulus otak untuk mengingat dan memahami pesan yang ada (Putri *et al.*, 2023). Penggunaan *flash card* dapat meningkatkan interaksi antar peserta dan meningkatkan analisa atau daya nalar, yang akan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya bahwa pendidikan kesehatan menggunakan *flash card* dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap pada siswa sekolah dasar (Milenia dan Herdhianta, 2022). *Flash Card* memiliki keunggulan salah satunya yaitu menyenangkan karena digunakan dengan cara permainan sehingga memicu ketertarikan anak-anak dalam memahami isi yang ada di dalamnya (Kustanti dan Widyanani, 2021).

Keefektifan media *flash card* didukung oleh penelitian Aussie, Aroni dan Pudjirahaju (2023) yang membandingkan penggunaan media *flash card* dengan ceramah pada siswa sekolah dasar, diperoleh bahwa *flashcard* lebih efektif daripada media ceramah. Selain itu penelitian yang membandingkan *flash card* dengan media gambar berseri menunjukkan hasil bahwa *flash card* lebih unggul dalam meningkatkan belajar dibandingkan gambar berseri karena penggunaan *flash card* lebih mudah dipahami dibanding gambar berseri (Dalle *et al.*, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Mamta dan Thakur (2023) berjudul *A Comparative Study on Digital versus Traditional Flashcards of an Individual vs Group Study in Learning Spellings as well as Word Production in Context* diperoleh hasil bahwa dengan digunakannya *flash card* fisik menunjukkan hasil yang lebih baik, hal ini karena adanya sentuhan fisik pada kartu dan interaksi dalam kelompok, sedangkan pada *flash card* digital terdapat keterbatasan seperti gangguan aplikasi dan tantangan dalam komunikasi sehingga mengakibatkan kinerja yang lebih rendah. Hal ini mendukung bahwa *flash card* fisik lebih efektif dibandingkan *flash card* digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penggunaan *Flash Card* dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus pada anak-anak anggota Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo”.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat perbedaan pengetahuan dan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah penggunaan *Flash Card* pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui perbedaan pengetahuan dan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah penggunaan *Flash Card* pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui perbedaan pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah penggunaan *Flash Card* pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo.
- b. Mengetahui perbedaan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah penggunaan *Flash Card* pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo.
- c. Mengetahui perbedaan pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah pemberian ceramah pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Kalirase.
- d. Mengetahui perbedaan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus sebelum dan setelah pemberian ceramah pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Kalirase.
- e. Mengetahui perbedaan pengetahuan dan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus antara Tanggap Bocah (Tabo) yang diberikan edukasi menggunakan *Flash Card* dan ceramah.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Lingkup Keilmuan

Penelitian ini termasuk dalam lingkup keilmuan Bidang Kesehatan Lingkungan khususnya Pengendalian Vektor dan Binatang Pengganggu serta Promosi Kesehatan.

2. Lingkup Materi

Materi dalam penelitian ini adalah penggunaan *Flash Card* terhadap pengetahuan dan praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus untuk mengendalikan vektor Demam Berdarah.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak-anak yang tergabung menjadi anggota Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo dan Dusun Kalirase.

4. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada Januari - April 2025.

5. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Dusun Sidomulyo dan Dusun Kalirase, Kalurahan Trimulyo, Kapanewon Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah mengenai media edukasi yang dapat digunakan salah satunya untuk pengendalian vektor DBD yaitu nyamuk *Aedes sp.* melalui kegiatan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus.

2. Bagi Puskesmas Sleman

Terlaksananya kegiatan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus secara tepat diharapkan dapat membantu pengendalian penularan kasus DBD di wilayah kerja Puskesmas Sleman.

3. Bagi Anggota Tanggap Bocah di Dusun Sidomulyo dan Dusun Kalirase

- a. Menambah pengetahuan tentang kegiatan Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus.
- b. Menerapkan kegiatan pemberantasan sarang nyamuk (PSN) 3M Plus secara mandiri dan saat pelaksanaan pemantauan jentik.

4. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam bidang promosi kesehatan dengan pokok bahasan mengenai pengendalian vektor dan pencegahan penyakit DBD.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul “Penggunaan *Flash Card* dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Pemberantasan Sarang Nyamuk (PSN) 3M Plus pada Tanggap Bocah (Tabo) di Dusun Sidomulyo” belum pernah dilakukan sebelumnya. Beberapa penelitian sejenis dalam hal penggunaan media tentang pemberantasan sarang nyamuk dan penggunaan *flash card* yang bersumber dari *Google Scholar* dan *ProQuest* yang pernah dilakukan dalam kurun waktu 4 tahun terakhir mulai tahun 2021 hingga 2024 yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Judul Penelitian>Nama /Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	Pengaruh Pemberian Media <i>Flashcard</i> terhadap Pengetahuan dan Sikap Konsumsi Gizi Seimbang pada Siswa Sekolah Dasar (Milenia dan Herdhianta, 2022)	Sama-sama menggunakan <i>Flashcard</i> , meneliti variabel terikat yang sama yaitu tentang pengetahuan .	Penelitian Putri dan Herdhianta : a. Materi mengenai konsumsi gizi seimbang b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan sikap Penelitian ini : a. Materi mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik	Ada peningkatan pengetahuan dan sikap konsumsi gizi seimbang pada siswa sekolah dasar setelah penggunaan <i>flashcard</i> dengan rata-rata nilai pengetahuan 59,98 meningkat menjadi 82,72, sedangkan sikap meningkat dari 51,1% menjadi 68,9%.
2.	Efektifitas Media <i>Flashcard</i> dalam Meningkatkan Kemampuan Praktik Cuci Tangan Pakai Sabun pada Anak Tunagrahita (Kustanti dan Widyarani, 2021)	Sama-sama menggunakan <i>Flashcard</i> , meneliti variabel terikat yang sama yaitu tentang praktik.	Penelitian Kustanti dan Widyarani : a. Materi mengenai cuci tangan pakai sabun b. Variabel terikat yang diteliti praktik c. Subjek pada penelitian ini ABK Tunagrahita	Ada peningkatan signifikan kemampuan ABK Tunagrahita tentang praktik cuci tangan pakai sabun setelah edukasi menggunakan <i>flash card</i> .

Tabel 1. Keaslian Penelitian (lanjutan)

No	Judul Penelitian>Nama /Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
			Penelitian ini : a. Materi mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik c. Subjek pada penelitian ini anggota Tabo	
3.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bioteknologi di Kelas X SMAN 16 Garut (Saputra <i>et al.</i> , 2024)	Sama-sama menggunakan <i>Flashcard</i>	Penelitian Saputra <i>et al.</i> : a. Materi mengenai bioteknologi b. Variabel terikat yang diteliti hasil belajar c. Subjek pada penelitian ini siswa SMA kelas X Penelitian ini : a. Materi mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik c. Subjek pada penelitian ini anggota Tabo	Ada pengaruh <i>flash card</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi bioteknologi di kelas X SMAN 16 Garut, dilihat dari nilai pretest hasil belajar siswa tidak memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), setelah menggunakan <i>flash card</i> mencapai KKTP dengan rata-rata nilai 77,72

Tabel 1. Keaslian Penelitian (lanjutan)

No	Judul Penelitian>Nama /Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
4.	Penyuluhan dengan Media Video Edukasi Efektif Meningkatkan Pengetahuan Pemberantasan Sarang Nyamuk Demam Berdarah Dengue pada Siswa Sekolah Dasar (Winda <i>et al.</i> , 2024)	Materi sama-sama mengenai pemberantasan sarang nyamuk	<p>Penelitian Winda <i>et al</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan video edukasi b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan <p>Penelitian ini :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan <i>Flash card</i> d. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik 	Pengetahuan siswa tentang pemberantasan sarang nyamuk DBD menggunakan video edukasi efektif meningkatkan pengetahuan sebesar 32%.
5.	Pengaruh Media Kalender terhadap Pengetahuan Masyarakat dalam Pemberantasan Sarang Nyamuk <i>Aedes aegypti</i> (Fadhilah dan Sudiyat, 2023)	Materi sama-sama mengenai pemberantasan sarang nyamuk	<p>Penelitian Fadhilah dan Sudiyat :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan kalender b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan c. Subjek pada penelitian ini adalah masyarakat berusia dewasa <p>Penelitian ini :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan <i>Flash card</i> b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik 	Terdapat peningkatan pengetahuan yang signifikan setelah diberikan edukasi menggunakan media kalender demam berdarah sebesar 30,5% dengan rata-rata skor pengetahuan sebelum perlakuan sebesar 63,69 dan setelah perlakuan menjadi 92,432.

Tabel 1. Keaslian Penelitian (lanjutan)

No	Judul Penelitian>Nama /Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
			c. Subjek pada penelitian ini anggota Tabo (anak sekolah)	
6.	Using Technology-Flashcard to Encourage Students Learning Mandarin (Ying <i>et al.</i> , 2021)	Sama-sama menggunakan <i>flash card</i>	Penelitian Ying <i>et al.</i> : a. Materi mengenai Bahasa Mandarin. b. Variabel terikat yang diteliti ketertarikan belajar bahasa Mandarin Penelitian ini : a. Materi mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik mengenai PSN	Sebelum menggunakan <i>flash card</i> , siswa kurang tertarik belajar Bahasa Mandarin dan nilai yang diperoleh kurang memuaskan, setelah menggunakan <i>flash card</i> siswa lebih tertarik dan nilai yang diperoleh meningkat secara signifikan.
7.	<i>Flash Card Learning Media in Physical Education Improves Students' Locomotor Movement Skills Los medios de</i>	Sama-sama menggunakan <i>flash card</i>	Penelitian Sauqi <i>et al.</i> : a. Materi mengenai pendidikan jasmani. b. Variabel terikat yang diteliti keterampilan gerak dan kemampuan lokomotor	Penggunaan <i>flash card</i> berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan gerak lokomotor siswa sekolah dasar.

Tabel 1. Keaslian Penelitian (lanjutan)

No	Judul Penelitian>Nama /Tahun	Persamaan	Perbedaan	Hasil
	aprendizaje con fichas en educación física mejoran la capacidad locomotora de los alumnos (Sauqi <i>et al.</i> , 2024)		Penelitian ini : a. Materi mengenai pemberantasan sarang nyamuk (PSN) b. Variabel terikat yang diteliti pengetahuan dan praktik mengenai PSN	