

## Perancangan Media Visual Ilustrasi Edukasi Bahaya Cacingan pada Anak dalam Upaya Meningkatkan Pola Hidup Bersih dan Sehat

Vonny Yusap, Xhelinskii Sandaugh Chanaka\*, Mayvelleine Hermione Tunggal, Shaid Muhammad Arviansyah, Muhammad Fikri Akbar Zuhdi

PUI-PT Digital Business and SMEs (FE), Universitas Prima Indonesia, Indonesia

Email: Vonnyyusapp12@gmail.com

---

### Keywords:

children's illustrated books;  
activity books; health education;  
personal hygiene; worms.

---

### Abstract

Children's lack of awareness about the importance of maintaining personal hygiene is often a major factor in increasing the risk of worm infections. For example, the habit of playing outside without washing hands before eating significantly contributes to worm infections in children. Therefore, educational media is needed that is not only informative, but also interesting and easy for children to understand. In the context of this design, the focus is on how to create educational media that can introduce the importance of maintaining personal hygiene to prevent worm infections in children. The method chosen is a visual communication design approach, using media in the form of an illustrated book and an activity book. The illustrated book tells the story of a character named Bobby who gets worms due to poor hygiene habits, while the activity book presents various activities so that children can learn while playing. The end result is a visual-based educational media in the form of an illustrated book and an activity book that uses a brightly colored cartoon style and child-friendly characters, complete with explanations that help them understand why maintaining personal hygiene is important to prevent worm infections. The book is also equipped with supporting media in the form of puzzles and stickers, to make learning more enjoyable.

---

### Abstrak

Kurangnya kesadaran anak-anak mengenai pentingnya menjaga kebersihan diri sering kali menjadi faktor utama meningkatnya risiko terjadinya penyakit cacingan. Misalnya, kebiasaan bermain di luar tanpa mencuci tangan sebelum makan sangat berkontribusi pada infeksi cacing pada anak. Oleh karena itu, dibutuhkan media edukasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah dimengerti oleh anak. Dalam konteks perancangan ini, fokusnya adalah bagaimana membuat media edukasi yang bisa memperkenalkan pentingnya menjaga kebersihan diri guna mencegah penyakit cacingan pada anak. Metode yang dipilih adalah pendekatan desain komunikasi visual, dengan menggunakan media berupa buku ilustrasi dan buku aktivitas. Buku ilustrasi menyajikan cerita tentang seorang tokoh bernama Bobby yang terkena cacingan akibat kebiasaan kurang menjaga kebersihan, sementara buku aktivitas menghadirkan berbagai aktivitas agar anak-anak dapat belajar sembari bermain. Hasil akhirnya adalah media edukasi berbasis visual berupa buku ilustrasi dan buku aktivitas yang menggunakan gaya gambar kartun berwarna cerah dan karakter yang bersahabat bagi anak, lengkap dengan penjelasan yang membantu mereka memahami mengapa menjaga kebersihan diri itu penting untuk mencegah penyakit cacingan, buku juga dilengkapi dengan media pendukung berupa puzzle, dan stiker, agar pembelajaran lebih menyenangkan.

---

### Kata Kunci:

buku ilustrasi anak; buku aktivitas; edukasi kesehatan; kebersihan diri; cacingan.

## PENDAHULUAN

Kesehatan memang merupakan aspek fundamental yang mempengaruhi kualitas tumbuh kembang anak, baik dari sisi fisik, kognitif, maupun sosial. Salah satu masalah kesehatan yang masih menjadi perhatian di negara berkembang, termasuk Indonesia, adalah infeksi Soil-Transmitted Helminths (STH) atau yang sering disebut cacingan (Amanah & Munib, 2023; Dwi, 2025; Gustati, 2025). Infeksi ini terjadi ketika larva cacing parasit masuk ke tubuh melalui lingkungan yang terkontaminasi, lalu berkembang dalam saluran pencernaan. Jenis STH yang paling umum menyerang manusia antara lain *Ascaris lumbricoides* (cacing gelang), *Trichuris trichiura* (cacing cambuk), dan cacing tambang seperti *Ancylostoma duodenale* (Hafidz et al., 2025).

Dampak kecacingan tidak hanya menimbulkan keluhan fisik, misalnya nafsu makan menurun atau gangguan pencernaan, tetapi juga bisa menghambat penyerapan nutrisi sehingga mempengaruhi pertumbuhan anak (Mationg et al., 2021, 2022, 2024). Sebuah Penelitian di Sumba Barat memperlihatkan adanya kaitan yang cukup signifikan antara infeksi, khususnya ascariasis, dengan malnutrisi atau stunting pada anak usia di bawah usia 7 tahun, meskipun pada wilayah yang telah menjalankan program pemberian obat cacing (Indarini & Rahmadani, 2024; Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 15 Tahun 2017 Tentang Penanggulangan Cacingan, 2017; Kusumasari et al., 2025). Kondisi ini menegaskan bahwa kecacingan bukanlah masalah sepele, melainkan isu kesehatan yang berkaitan langsung dengan kualitas tumbuh kembang anak dan kualitas hidup keluarga.

Fenomena sosial yang sempat mengundang perhatian luas terjadi saat kasus balita bernama "Raya" di Sukabumi pada tahun 2025 menjadi viral karena ditemukan cacing dalam jumlah banyak di tubuhnya (Arshad & Abbas, 2025; Capone et al., 2022; Jourdan et al., 2018). Sejumlah sumber menjelaskan bahwa kondisi tersebut berkaitan dengan persoalan kesehatan yang kompleks, seperti infeksi berat, sepsis, dan masalah gizi, namun peristiwa ini memunculkan kesadaran publik bahwa keterlambatan deteksi, rendahnya literasi kesehatan keluarga, dan lemahnya pembiasaan PHBS dapat memperburuk risiko pada anak (Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2025; Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2025).

Upaya pencegahan kecacingan pada tingkat program telah dilakukan, salah satunya melalui Pemberian Obat Pencegahan Massal (POPM) sesuai kebijakan penanggulangan cacingan (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2017). Namun, temuan prevalensi dan kasus berulang di lapangan menunjukkan bahwa pendekatan pengobatan saja belum cukup apabila tidak diikuti perubahan perilaku dan edukasi yang konsisten di rumah maupun di sekolah. Dengan demikian, permasalahan utama tidak hanya terletak pada ketersediaan obat, tetapi juga pada upaya membentuk perilaku pencegahan sejak dini pada anak, seperti mencuci tangan dengan benar, menggunakan alas kaki saat bermain, serta menjaga kebersihan makanan dan lingkungan.

Pada konteks ini, muncul persoalan dalam komunikasi visual, khususnya tentang edukasi kesehatan terkait kecacingan dan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) yang masih sering disampaikan secara tekstual, normatif, dan berorientasi pada orang dewasa, sehingga kurang sesuai dengan cara belajar anak (Strunz et al., 2014). Pada usia 5–8 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan berpikir konkret. mereka biasanya lebih mudah memahami materi melalui

cerita, tokoh yang menarik, visual yang kuat, contoh situasi sehari-hari, serta berbagai aktivitas sederhana. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media edukasi berbasis visual dan narasi, seperti storytelling dan media komik digital, dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap perilaku kebersihan dasar seperti mencuci tangan sebagai bagian dari PHBS (Lessy, 2024; Rizany et al., 2023). Selain itu, edukasi berbasis permainan juga terbukti efektif meningkatkan pengetahuan anak mengenai helminthiasis atau STH (Rusjdi et al., 2025). Temuan lain juga menunjukkan bahwa media promosi kesehatan berupa video animasi maupun poster dapat berpengaruh pada pengetahuan, sikap, dan perilaku terkait kejadian Soil-Transmitted Helminths (Saputra et al., 2025). Hal ini menegaskan bahwa format penyampaian yang melibatkan visual, narasi, dan interaksi berpotensi lebih efektif untuk mengubah pemahaman anak daripada penyampaian informatif biasa.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada beberapa faktor yang saling terkait. Pertama, prevalensi kecacingan pada anak di Indonesia masih cukup tinggi meskipun program POPM telah berjalan, menunjukkan perlunya pendekatan komplementer melalui edukasi perilaku. Data Kementerian Kesehatan menunjukkan bahwa angka kejadian STH di beberapa provinsi masih di atas 20%, dengan faktor risiko utama adalah perilaku higienitas yang buruk. Kedua, anak usia 5-8 tahun berada pada masa kritis pembentukan kebiasaan (habit formation), sehingga intervensi edukasi pada tahap ini memiliki potensi dampak jangka panjang yang besar. Ketiga, media edukasi kesehatan yang tersedia saat ini umumnya didominasi oleh format poster dan leaflet yang tekstual dan berorientasi pada orang dewasa, sehingga kurang sesuai dengan cara belajar anak. Keempat, kasus viral balita Raya di Sukabumi pada tahun 2025 telah meningkatkan kesadaran publik dan menciptakan momentum untuk mengembangkan media edukasi yang lebih efektif sebagai bagian dari upaya pencegahan primer.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga kontribusi utama. Pertama, penelitian ini mengintegrasikan dua jenis media edukasi—buku ilustrasi cerita dan buku aktivitas—dalam satu paket pembelajaran yang saling melengkapi, di mana buku ilustrasi berfungsi menyampaikan narasi dan pesan moral, sementara buku aktivitas memberikan kesempatan anak untuk mempraktikkan pemahaman melalui kegiatan interaktif (mewarnai, menulis, menghitung, menggunting, menempel). Kedua, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang berpusat pada pengguna (empathize, define, ideate, prototype, test, finalization) dengan melibatkan data preferensi visual anak sebagai dasar perumusan konsep desain, bukan hanya mengandalkan intuisi desainer. Ketiga, penelitian ini mengembangkan karakter cacing (Pita, Gelang, Geling) dan karakter pahlawan (Kapten Alben, Meben, Benben) sebagai alat bantu narasi yang mempersonifikasikan musuh dan solusi dalam konteks kecacingan, sebuah pendekatan yang belum ditemukan dalam literatur media edukasi kesehatan anak di Indonesia. Kebaruan ini menjadikan media yang dirancang tidak hanya informatif tetapi juga kontekstual dan relevan dengan dunia anak.

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara kuantitatif tingkat pengetahuan anak usia 5–8 tahun mengenai kecacingan, meliputi pengertian, cara penularan, dampak, serta pencegahannya, sekaligus mengkaji kebiasaan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) serta preferensi visual anak seperti gaya ilustrasi, warna, dan karakter sebagai dasar perumusan konsep desain media. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk merancang buku ilustrasi edukatif beserta activity book yang membahas pencegahan kecacingan melalui PHBS dengan menyesuaikan

karakteristik perkembangan anak, mencakup narasi, tokoh, ilustrasi, dan tata letak yang sesuai dengan kebutuhan audiens. Selanjutnya, penelitian ini mengembangkan media edukasi yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami serta melakukan analisis terhadap keterbacaan, daya tarik visual, dan tingkat pemahaman anak terhadap isi buku. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan media pembelajaran yang efektif bagi anak usia 5–8 tahun dalam memahami bahaya kecacingan dan pencegahannya, menjadi alat bantu bagi orang tua dan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih sederhana dan menarik, serta menjadi referensi akademik bagi institusi pendidikan dan mahasiswa yang memiliki minat pada bidang serupa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif deskriptif yang dipadukan dengan proses perancangan (*research-based design*) di bidang Desain Komunikasi Visual. Kuantitatif deskriptif digunakan untuk memperoleh data mengenai preferensi visual serta penilaian kelayakan media (keterbacaan, daya tarik visual, dan pemahaman informasi). Hasil analisis data tersebut kemudian dijadikan dasar dalam merumuskan strategi visual dan konsep cerita.

Dengan demikian, penelitian ini tidak berfokus pada uji klinis medis, melainkan pada evaluasi efektivitas komunikasi visual. Evaluasi dilakukan berdasarkan respons audiens terhadap media yang dirancang. Aspek yang dikaji meliputi daya tarik visual, serta kejelasan penyampaian informasi.

### **Teknik Pengumpulan data**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif guna memperoleh data yang valid, dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka dan kuesioner.

### **Teknik Analisis Data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Dari kuesioner diperoleh data kuantitatif kemudian ditabulasi, lalu dihitung dalam bentuk persentase untuk melihat kecenderungan jawaban responden, terutama preferensi visual (gaya ilustrasi, warna, tipografi) serta tingkat pemahaman materi kesehatan. Hasil persentase kemudian diinterpretasikan, dan jawaban dengan nilai tertinggi dijadikan dasar penyusunan design serta perumusan konsep desain agar sesuai dengan kebutuhan target.

### **Metode Perancangan**

Pengembangan media edukasi ini dilakukan melalui pendekatan *Design Thinking*. Karena merupakan perancangan yang berpusat pada pengguna dan menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan. Tahapan meliputi :

#### **1. Mengetahui Masalah dan Kebutuhan (*Emphatize*)**

Tahap awal untuk memahami masalah pengguna, yaitu melalui kuesioner terkait pemahaman tentang bahaya cacing dan pola hidup bersih dan sehat.

#### **2. Perumusan Masalah (*Define*)**

Tahap ini dirumuskan masalah berdasarkan hasil analisis data yang telah dikumpulkan.

#### **3. Pengembangan Ide dan Konsep (*Ideate*)**

Tahap ini meliputi penentuan *keyword*, tema cerita, gaya ilustrasi (*style*), palet warna, serta tipografi yang sesuai dengan anak usia 5-8 tahun.

#### 4. Perancangan Desain (*Prototype*)

Tahap eksekusi visual untuk mewujudkan konsep yang meliputi pembuatan sketsa kasar, pengembangan karakter, *digitalizing*, pewarnaan, hingga penyusunan tata letak halaman menjadi sebuah *prototype* buku ilustrasi.

#### 5. Uji Coba (*Test and Evaluation*)

Melakukan uji coba produk kepada target audiens untuk mengukur efektivitas media. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik mengenai tingkat keterbacaan, daya tarik visual, dan pemahaman pesan.

#### 6. Finalisasi dan Produksi (*Finalization*)

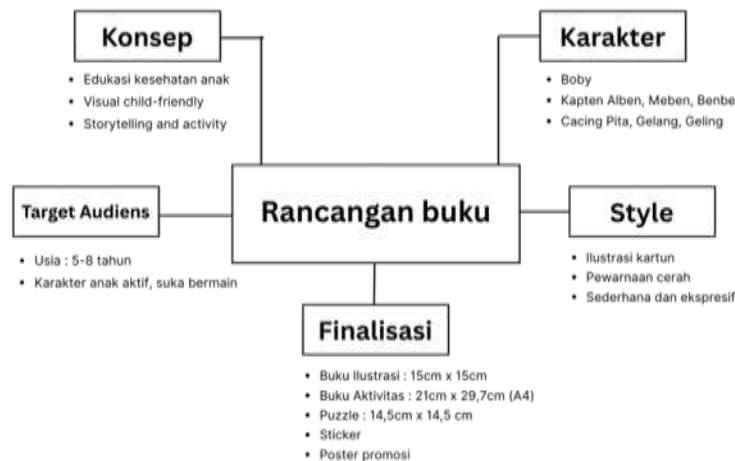
Melakukan perbaikan (*refinement*) pada elemen visual maupun konten berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi. Setelah revisi selesai, karya diproses menjadi final *artwork* yang siap untuk dicetak atau dipublikasikan.

### Konsep Perancangan (*The Big Idea*)

Konsep perancangan ini bertujuan menanamkan kebiasaan menjaga kebersihan pada anak agar terhindar dari cacingan. Media yang digunakan berupa buku ilustrasi dan buku aktivitas. Cerita berfokus pada tokoh Bobby yang gemar bermain di luar tanpa mencuci tangan hingga mengalami cacingan, lalu belajar menjaga kebersihan. Visual menggunakan ilustrasi ramah anak, warna cerah, dan gaya gambar sederhana agar pesan mudah dipahami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Kreatif



**Gambar 1 Mindmap Perancangan Buku**

Awal pada proses perancangan adalah menentukan konsep yang dilakukan melalui metode *mind-mapping*. Tony Buzan, dalam (Sugiarto, 2004) menerangkan bahwa mind map (peta pikiran) merupakan suatu metode yang sangat baik digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dan daya kreatifitas melalui kebebasan berimajinasi. Tokoh menjadi salah satu bagian penting dalam penyampaian pesan edukasi. Beberapa karakter yang dirancang antara lain tokoh utama anak bernama Bobby, karakter cacing yang terdiri dari Pita, Gelang, dan Geling, serta karakter pahlawan bernama Kapten Alben, Meben dan Benben yang berperan sebagai solusi dalam mengatasi cacingan.

Hasil dikembangkan dalam konsep workbook yang berisi berbagai latihan sederhana seperti mewarnai, menulis, menghitung, menggunting, menempel dan berbagai kegiatan lainnya yang disesuaikan dengan kemampuan anak.

Dalam perancangan media ini, terdapat beberapa hasil akhir yang dihasilkan, yaitu buku ilustrasi sebagai media utama, buku aktivitas (*workbook*), dan media pendukung berupa *puzzle*, dan stiker.



**Gambar 2 Sketsa awal karakter**

### **Studi Teknis**

#### **Tipografi**

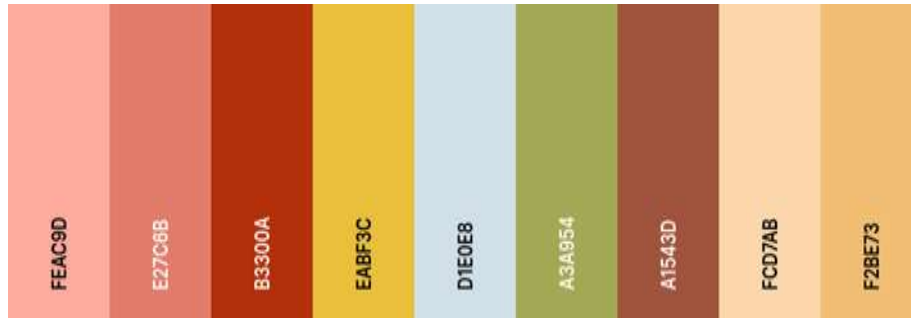
Jenis huruf yang digunakan adalah *Quicksand* karena bentuk huruf yang sederhana, dan memiliki tingkat keterbacaan yang baik sehingga sesuai untuk anak. Tipografi ini digunakan pada judul, subjudul, serta isi teks karena penggunaan jenis huruf yang konsisten bertujuan untuk menjaga keseragaman visual desain.

**Quicksand Medium**  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ  
1234567890!@#?%&

**Gambar 3 *Quicksand* font**

#### **Warna**

Desain ilustrasi menggunakan warna cerah untuk menciptakan kesan ceria, menarik perhatian anak dan memberikan visual yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk berinteraksi dengan media yang dirancang.



Gambar 4 Palet Warna

### Visualisasi Karya Utama (*Final Artwork*)

Buku ilustrasi utama yang berjudul “ Misi Rahasia di perut Bobby” memiliki total **16 halaman** dengan format ukuran **15 x 15 cm** yang disesuaikan dengan karakter buku anak agar mudah dibaca.



Gambar 5 *Layout* Final buku ilustrasi

Pada buku aktivitas (workbook) yang berjudul “Bermain dan Belajar bersama Bobby” memiliki total 24 halaman dengan format ukuran A4 agar anak-anak lebih leluasa dalam mengerjakan aktivitas.



**Gambar 6 Layout Final Buku Aktivitas**

**Visualisasi Media Pendukung**

Perancangan media pendukung berupa puzzle berukuran 14,5 x 14,5 cm untuk melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, serta pemecahan masalah



**Gambar 7 Merchandise Puzzle**

Selain itu, terdapat stiker dengan ilustrasi tokoh. Kehadiran kedua merchandise ini diharapkan dapat menjadi pelengkap yang mendukung proses pembelajaran secara lebih menyenangkan dan interaktif.



**Gambar 8 Merchandise Stiker**

**Media Promosi**

Perancangan Poster dibuat dengan visual sederhana menggunakan karakter dalam buku agar mudah dikenali. Warna yang digunakan adalah warna-warna dingin, seperti hijau muda dan biru muda, agar tampilan poster ini lebih nyaman dipandang mata. (Subianto et al., 2018). Poster ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak-anak tentang pentingnya menjaga kebersihan sehari-hari, sekaligus sebagai media promosi produk.



**Gambar 9 Media promosi poster**

### **Mockup**

Pada tahap ini, media yang telah dirancang divisualisasikan ke dalam bentuk mockup untuk memberikan gambaran nyata mengenai hasil akhir desain. Mockup digunakan pada buku ilustrasi utama, dan buku aktivitas (workbook).

Penyajian mockup ini bertujuan untuk menunjukkan tampilan desain ketika diaplikasikan pada media sebenarnya, baik dari segi ukuran, dan warna.



**Gambar 10 Mockup buku ilustrasi**



**Gambar 11 Mockup buku aktivitas**

### **KESIMPULAN**

Perancangan ini menyampaikan pesan melalui tokoh Bobby yang mengalami cacangan akibat tidak menjaga kebersihan setelah bermain di luar. Melalui pendekatan cerita dan visual yang menarik, sehingga pesan dapat disampaikan dengan metode yang mudah dimengerti oleh

anak. Selain itu, buku aktivitas juga memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai kegiatan sederhana. Perancangan ini diharapkan mampu menjadi media komunikasi visual yang efektif dalam membantu anak memahami pentingnya menjaga kebersihan diri untuk mencegah penyakit cacangan.

## REFERENSI

- Amanah, S. M., & Munib, J. A. (2023). Perancangan desain karakter Putri Jembersari untuk buku anak “Cerita rakyat Jember: Putri Jembersari.” *De-Lite: Journal of Visual Communication Design Study & Practice*, 3(1), 23–29. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v3i1.7382>
- Arshad, M. F., & Abbas, I. (2025). Breaking the cycle of parasitic diseases with edutainment: The intersection of entertainment and education. *PLOS Neglected Tropical Diseases*, 19(5). <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0013072>
- Capone, D., Berendes, D., Cumming, O., Pickering, A. J., Holcomb, D., Knee, J., Njenga, S. M., Njoroge, S., Penakalapati, G., Rieck, C., Simiyu, S., Thomas, E. A., & Null, C. (2022). WASH and child health: The effect of water, sanitation and hygiene interventions on soil-transmitted helminth infections and child growth in peri-urban Kenya. *International Journal for Parasitology*, 52(8), 467–477. <https://doi.org/10.1016/j.ijpara.2022.01.006>
- Dwi, I. (2025). *Kasus kematian balita Raya asal Sukabumi: Seluruh tubuh dipenuhi cacing*. Universitas Muhammadiyah Jakarta. [https://umj.ac.id/just\\_info/kasus-kematian-balita-raya-asal-sukabumi-seluruh-tubuh-dipenuhi-cacing/](https://umj.ac.id/just_info/kasus-kematian-balita-raya-asal-sukabumi-seluruh-tubuh-dipenuhi-cacing/)
- Gustati, G. D. (2025). *Cacangan bukan penyebab utama kematian balita Sukabumi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. <https://www.ums.ac.id/berita/teropong-jagat/cacangan-bukan-penyebab-utama-kematian-balita-sukabumi>
- Hafidz, A. Z., Adrizain, R., & Setiabudi, D. (2025). Factors associated with soil-transmitted helminths infections in children aged 24–59 months in Bandung district, Indonesia. *Majalah Kedokteran Bandung (MKB)*, 57(2), 156–164. <https://doi.org/10.15395/mkb.v57.4135>
- Indarini, P., & Rahmadani, N. K. A. (2024). The impact of illustrated storybooks on enhancing reading skills in children aged 7–8 years. *JJPAUD: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 355–364. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.78842>
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 15 Tahun 2017 tentang Penanggulangan Cacangan, (2017). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/111981/permenkes-no-15-tahun-2017>
- Jourdan, P. M., Lamberton, P. H. L., Fenwick, A., & Addiss, D. G. (2018). Soil-transmitted helminth infections. *The Lancet*, 391(10117), 252–265. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(17\)31930-X](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(17)31930-X)
- Kusumasari, R. A., Adi, H., Satoto, T. B. T., Wahab, A., & Murhandarwati, E. E. H. (2025). Malnutrition among children under 7 years of age linked to ascariasis: Evidence from West Sumba, Indonesia, despite ongoing deworming program. *BMC Public Health*, 25(1). <https://doi.org/10.1186/s12889-025-25013-z>
- Lessy, K. (2024). E-comic media on clean and healthy living behavior towards proper handwashing ability among early childhood learners. *Jurnal Administrasi Pendidikan*

- Indonesia*, 15(2), 68–77. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_ap.v15i2.5896](https://doi.org/10.23887/jurnal_ap.v15i2.5896)
- Mationg, M. L. S., Williams, G. M., Tallo, V. L., Olveda, R. M., Aung, E., Alday, P., Reñosa, M. D., Daga, C. M., Landicho, J., Demonteverde, M. P., Santos, E. D., Bravo, T. A., Bieri, F. A., Bedford, A., Li, Y., Clements, A. C. A., Steinmann, P., Halton, K., Stewart, D. E., ... Gray, D. J. (2021). “The Magic Glasses Philippines”: A cluster randomised controlled trial of a health education package for the prevention of intestinal worm infections in schoolchildren. *The Lancet Regional Health – Western Pacific*, 18. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2021.100312>
- Mationg, M. L. S., Williams, G. M., Tallo, V. L., Olveda, R. M., Aung, E., Alday, P., Reñosa, M. D., Daga, C. M., Landicho, J., Demonteverde, M. P., Santos, E. D., Bravo, T. A., Bourke, S., Munira, S. L., Bieri, F. A., Li, Y. S., Clements, A. C. A., Steinmann, P., Halton, K., ... Gray, D. J. (2022). Cost analysis for “The Magic Glasses Philippines” health education package to prevent intestinal worm infections among Filipino schoolchildren. *The Lancet Regional Health – Western Pacific*, 31. <https://doi.org/10.1016/j.lanwpc.2022.100597>
- Mationg, M. L. S., Williams, G. M., Tallo, V. L., Olveda, R. M., McManus, D. P., Stewart, D. E., & Gray, D. J. (2024). A review of health education activities targeting schoolchildren for the control of soil-transmitted helminthiasis in Southeast Asia, with emphasis upon the Magic Glasses approach. *Advances in Parasitology*, 123, 1–22. <https://doi.org/10.1016/bs.apar.2023.12.001>
- Rizany, A. K., Christabella, J., & Sulijaya, B. (2023). Implementation of storytelling-based hand washing education to educate elementary school children in South-East Asia. *Journal of International Dental and Medical Research*, 16(2), 905–908.
- Rusjdi, S. R., Hendra, G. S., Fadhilah, M., Johar, M. N. A., Utami, M., Rahmaddiansyah, R., Wulandari, W., Yustian, A. R., Aisyah, S., Kaltsum, N. F., & Satiya, S. F. (2025). Board game-based education on helminthiasis knowledge of elementary school students: An effectiveness study. *JKKI: Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, 16(2), 254–264. <https://doi.org/10.20885/JKKI.Vol16.Iss2.art10>
- Saputra, A. I., Esmiralda, N., & Saputri, I. R. (2025). Perbandingan efektivitas promosi kesehatan melalui video animasi dengan poster terhadap tingkat pengetahuan, sikap, dan perilaku tentang kejadian soil transmitted helminths pada siswa/siswi SDN 024 Galang Tanjung Kertang Kota Batam. *Zona Kesehatan: Jurnal Ilmu Kesehatan*, 19(1), 19–29. <https://doi.org/10.37776/zonakes.v19i1.1736>
- Strunz, E. C., Addiss, D. G., Stocks, M. E., Ogden, S., Utzinger, J., & Freeman, M. C. (2014). Water, sanitation, hygiene, and soil-transmitted helminth infection: a systematic review and meta-analysis. *PLOS Medicine*, 11(3). <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1001620>
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan poster sebagai media edukasi peserta didik. *Jurnal Desain*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2425>
- Sugiarto, I. (2004). *Mengoptimalkan daya kerja otak dengan berpikir holistik dan kreatif*. Gramedia Pustaka Utama.