

EDUKASI PENTINGNYA IMUNISASI SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PENGETAHUAN SISWA DI SD NEGERI 88 KENDARI

HEALTH IMMUNIZATION EDUCATION AS AN EFFORT TO IMPROVE STUDENTS KNOWLEDGE AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 88 KENDARI

Hartati Bahar^{1*}, Febriana Muchtar², Hariati Lestari³, Devi Safitri Effendy⁴, Ramadhan
Tosepu⁵, Nailah Sakinah Auliya⁶, Muharam Abdillah⁷, La Ode Ikhwan Razak⁸, Nila
Yulistiani⁹, La Ode Radhi Naufal Falah¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10} Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Halu Oleo, Kendari, Sulawesi Tenggara,
Indonesia

*Email korespondensi: nailahsakinah044@gmail.com

Abstract

Immunization is an important effort in improving immunity and preventing various infectious diseases in children. According to World Health Organization (WHO) data in 2022, the number of children who have not received immunizations globally is 14.3 million children. The purpose of this outreach activity is to increase the knowledge of students of SD Negeri 88 Kendari regarding the importance of immunization and evaluate the effectiveness of education. This activity method consists of three stages: preparation, implementation, and evaluation, through interactive lecture activities accompanied by immunization demonstration media, ice breaking through videos and ranking 1 games involving 30 fifth grade students. The evaluation was carried out using a pre-test and post-test, then analyzed using a paired t-test. The results showed an increase in the average knowledge score from 82.33 before education to 96.00 after education, with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). This increase indicates that the combination of interactive lecture, ice breaking, and ranking 1 methods in improving students' understanding of immunization. In conclusion, education about immunization is very effective in increasing students' knowledge and awareness regarding the importance of immunization as a disease prevention effort.

Keywords: Education, Immunization, Knowledge, Students

Abstrak

Vaksinasi adalah cara penting untuk meningkatkan daya tahan tubuh dan mencegah berbagai penyakit menular yang bisa menyerang anak-anak. Menurut data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2022, terdapat sebanyak 14,3 juta anak di seluruh dunia yang belum menerima imunisasi. Tujuan kegiatan penyuluhan ini untuk meningkatkan pengetahuan siswa/siswi SD Negeri 88 Kendari mengenai pentingnya imunisasi serta mengevaluasi efektivitas edukasi. Metode kegiatan ini terdiri dari tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, melalui kegiatan ceramah interaktif yang disertai dengan media peraga imunisasi, ice breaking melalui video dan permainan rangking 1 yang melibatkan 30 siswa kelas V. Evaluasi dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post test*, kemudian dianalisis dengan uji paired t-test. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari 82,33 sebelum edukasi menjadi 96,00 setelah edukasi, dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Peningkatan ini menunjukkan bahwa kombinasi metode ceramah interaktif, *ice breaking*, dan rangking 1 dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai imunisasi. Kesimpulannya, edukasi tentang imunisasi sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya imunisasi sebagai upaya pencegahan penyakit.

Kata kunci: Edukasi, Imunisasi, Pengetahuan, Siswa/Siswi



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2026 Author

Diterima: 10 Juni 2026; Disetujui: 25 Agustus 2026; Terbit: 25 Agustus 2026

PENDAHULUAN

Imunisasi merupakan cara untuk memperkuat kemampuan tubuh seseorang melawan suatu penyakit. Proses vaksinasi melibatkan pemberian vaksin yang dibuat dari virus yang sudah dilemahkan atau sudah mati. Tujuan vaksin ini adalah agar tubuh semakin tahan terhadap penyakit tertentu dan memperkuat daya tahan tubuh (Kusumaningsih & Ridiawati, 2025).

Menurut hasil dari data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2022, terdapat 14,3 juta anak di seluruh dunia yang belum menerima imunisasi sama sekali, hal ini disebut sebagai *zero dose*. Data ini menunjukkan bahwa jumlah anak berkurang dibandingkan tahun 2021, yaitu terdapat 18,1 juta anak (Rusmita *et al.*, 2025). Selain itu, laporan Badan Pusat Statistik (BPS) mengatakan bahwa Cakupan Imunisasi Dasar Lengkap (IDL) di Indonesia belum sesuai dengan capaian target yang ditentukan. Pada tahun 2021, cakupan IDL di Indonesia mencapai 61,09%, sedangkan target cakupan IDL yang ditetapkan dalam rencana strategis Kementerian Kesehatan untuk tahun 2024 adalah 90% (Syafriyanti & Achadi, 2022). Di tahun 2022, target untuk mencapai imunisasi dasar lengkap sebesar 90% sudah tercapai, dengan realisasi mencapai 92,7%. Target pelaksanaan imunisasi dasar lengkap untuk bayi usia 0 sampai 11 bulan meningkat dibandingkan tahun 2022, dan pada tahun 2023 ditetapkan mencapai 100%. Sejak tahun 2023, Kementerian Kesehatan menambahkan dua jenis vaksin baru ke dalam program vaksinasi wajib, yaitu vaksin *Pneumococcal Conjugate Vaccine* (PCV) dan vaksin Rota Virus. (RV) (Ananta *et al.*, 2024).

Beberapa alasan mengapa anak tidak mendapatkan imunisasi secara lengkap adalah karena informasi yang kurang, semangat untuk vaksinasi yang rendah, serta kondisi lingkungan atau situasi yang tidak mendukung. Kurangnya informasi yang didasari pengetahuan mengenai kebutuhan, jenis, dan jadwal vaksin, ditambah ketakutan terhadap vaksin serta adanya persepsi yang salah di kalangan masyarakat mengenai vaksin. Namun yang paling berpengaruh adalah karena anak takut sakit, tidak tahu pentingnya imunisasi, tidak tahu kapan waktunya mendapat imunisasi, dan takut ada efek samping dari imunisasi.

Semakin banyak pengetahuan ibu tentang vaksin dasar, semakin lengkap pula

vaksin yang diberikan kepada anaknya. Sebaliknya, jika pengetahuan ibu tentang imunisasi rendah, mereka cenderung tidak tahu manfaat serta jadwal pemberian imunisasi, sehingga memengaruhi tindakan ibu yang tidak memberikan vaksin secara lengkap kepada anaknya. Pendidikan sangat penting karena bisa memengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Orang yang memiliki pendidikan tinggi biasanya lebih mudah menerima informasi, termasuk informasi mengenai vaksin yang diberikan oleh tenaga kesehatan.

Cara yang bisa digunakan untuk menambah pengetahuan anak mengenai vaksin adalah dengan memberikan pemahaman tentang vaksin melalui berbagai media dan pembelajaran kesehatan. Pendidikan kesehatan adalah cara membantu seseorang, baik sendirian maupun bersama orang lain, dalam memutuskan sesuatu berdasarkan informasi mengenai hal-hal yang memengaruhi kesehatan diri sendiri dan orang di sekitar. Beberapa tipe media pembelajaran kesehatan yang biasa digunakan di Indonesia antara lain video pembelajaran, brosur, buku kecil, lembar informasi, atau presentasi menggunakan power point. Media ini dipilih karena harganya terasa cukup murah, mudah dibuat, mudah dibawa, dan tampilannya terlihat menarik.

Untuk itu, diadakan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di SD Negeri 88 Kendari. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman anak tentang imunisasi dan menyampaikan informasi tambahan melalui kegiatan belajar yang dilengkapi dengan permainan yang berkaitan dengan imunisasi. Di SD Negeri 88 Kendari, masih ada beberapa anak yang belum banyak tahu tentang imunisasi. Oleh karena itu, pendidikan tentang imunisasi ini sangat penting, agar bisa meningkatkan pemahaman, membentuk sikap yang baik, serta memperkuat kesadaran murid mengenai pentingnya imunisasi sebagai cara mencegah penyakit dan upaya menjaga kesehatan diri serta lingkungan.

METODE

Metode kegiatan diurut berdasarkan tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan. Melalui kegiatan ceramah interaktif yang disertai dengan media peraga imunisasi, ice breaking melalui video dan permainan rangking 1. Kegiatan penyuluhan

tentang imunisasi ini dilakukan di SD Negeri 88 Kendari dengan melibatkan 30 siswa/siswi Kelas V sebagai responden nya. Kegiatan ini disertai pembagian *pre-test* dan *post-test* sebagai bagian dari pengukuran tingkat pengetahuan siswa/siswi. Kegiatan ini diawali dengan persiapan melalui permohonan izin kepada kepala sekolah, kemudian identifikasi responden yang dibutuhkan.

Kegiatan penyuluhan diawali dengan mempersiapkan seluruh kebutuhan dan merencanakan terkait jenis metode yang akan diambil. Pada tahap awal ini, kami mempersiapkan 3 kegiatan utama yaitu edukasi interaktif dan games rangking 1 sebagai bagian dalam penambahan pengetahuan, serta penggunaan games aram sam-sam sebagai bagian dari ice breaking. Kami juga mempersiapkan material pendukung, seperti gambar virus, anak sakit, anak sehat, dan suntikan untuk memperlihatkan dampak dari tidak dilakukannya imunisasi.

Pada tahapan pelaksanaan, dilakukan metode ceramah terkait imunisasi, yang selanjutnya diikuti dengan menggunakan media sebagai simulasi terkait dampak dari imunisasi. kemudian dilanjutkan dengan kegiatan ice breaking melalui vidio "Aram Sam-sam", dimana siswa mengikuti gerakan yang akan diberikan dan dilakukan sambil bernyanyi dengan kecepatan yang semakin bertambah di setiap sesi nya. Setelah kegiatan ice breaking, dilanjutkan dengan games "Rangking 1", dimana siswa/siswi diberikan lembaran benar dan salah, kemudian akan dibacakan beberapa pertanyaan yang selanjutnya siswa/siswi akan menjawab dengan mengangkat lembaran benar atau salah. Setelah itu, siswa/siswi yang jawabannya benar akan tetap bertahan di tempat dan mendengarkan pertanyaan selanjutnya, kemudian siswa/siswi yang salah akan memisahkan diri di depan.

Untuk tahap evaluasi, siswa/siswi diminta untuk mengisi kuesioner *pre-test* yang dibagikan sebelum kegiatan penyuluhan dilaksanakan serta mengisi *post-test* yang akan dibagikan setelah seluruh rangkaian penyuluhan dilaksanakan. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang imunisasi sebelum dan setelah mendapatkan penjelasan. Data yang diperoleh dari kuesioner hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian diproses dan dianalisis agar dapat mengetahui perubahan rata-rata nilai pengetahuan siswa dan siswi. Selain itu,

dilakukan juga analisis bivariat dengan metode uji paired *t-test* agar dapat mengetahui adanya perbedaan tingkat pengetahuan sebelum dan setelah kegiatan penyuluhan. Hasil analisis dinyatakan signifikan apabila nilai *p-value* < 0,05, yang menunjukkan adanya perbedaan bermakna antara nilai *pre-test* dan *post-test* setelah kegiatan penyuluhan dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan di SDN 88 Kendari, Kecamatan Kadia, Kota Kendari, Provinsi Sulawesi Tenggara, dengan responden sebanyak 30 orang siswa/siswi kelas V. Kegiatan edukasi imunisasi ini merupakan upaya untuk membangun pengetahuan akan pentingnya imunisasi dan mencegah penularan penyakit. Hasil dari kegiatan edukasi tersebut menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 1. Karakteristik Responden Siswa/Siswi SDN 88 Kendari

Kriteria	N	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	18	60%
Perempuan	12	40%
Usia		
9 Tahun	1	3%
10 Tahun	6	20%
11 Tahun	18	60%
12 Tahun	5	17%
Total	30	100%

Sumber Data Primer, 2026

Berdasarkan hasil pada tabel 1 di atas, terlihat bahwa jumlah peserta berdasarkan jenis kelamin didominasi oleh laki-laki yang berjumlah 18 orang (60%), sementara perempuan hanya ada 12 orang (40%) dari total 30 siswa. Berdasarkan karakteristik usia, terdapat kebanyakan responden yang berusia 11 tahun, yaitu sebanyak 18 orang (60%), kemudian diikuti oleh responden berusia 10 tahun sebanyak 6 orang (20%), usia 12 tahun sebanyak 5 orang (17%), dan usia 9 tahun hanya 1 orang (3%). Untuk mengevaluasi dampak dari edukasi yang dilakukan, dilakukan analisis terhadap hasil skor *pre-test* dan *post-test* kepada siswa/siswi. Tabel berikut memberikan hasil akhir sesudah dilakukannya intervensi.

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Siswa/siswi di SDN 88 Kendari

Tingkat Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	28	93%
Baik	1	3%
Cukup	1	3%
Total	30	100%

Berdasarkan tabel 2, frekuensi tingkat pengetahuan siswa/siswi di SDN 88 Kendari menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori sangat baik, yaitu sebanyak 28 orang (93%). Diikuti kategori baik sebanyak 1 orang (3%), dan kategori cukup sebanyak 1 orang (3%). Data ini menggambarkan bahwa mayoritas siswa/siswi sudah memiliki pengetahuan yang tinggi dan bertambah menjadi sangat baik ketika diberikan edukasi mengenai imunisasi.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post Test* Siswa/Siswi SDN 88 Kendari

Perlakuan Test	Mean	Standar Deviasi	t	n	Sig. (2-tailed)
<i>Pre-test</i>	82,33	16,33345	-5,646	30	0,000
<i>Post-test</i>	96,00	11,62637		30	

Sumber Data Primer, 2026

Pada tabel 3 diatas, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah dilakukan intervensi menggunakan teknik edukasi dengan 3 metode berbeda. Hal ini tercermin melalui nilai mean atau rata-rata *pre-test* yang menunjukkan kenaikan dari 82,33, menjadi 96,00 pada *post-test*. Nilai t yang diperoleh sebesar -5,646 yang menunjukkan peningkatan pengetahuan, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan terdapat pengaruh berupa peningkatan pengetahuan siswa/siswi melalui *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil dalam meningkatkan pengetahuan siswa/siswi di SDN 88 Kendari.

Peningkatan pengetahuan siswa/siswi tentunya berkaitan dengan penggunaan metode selama proses intervensi. Penggunaan metode ceramah disertai media simulasi imunisasi, ice breaking dan games ranking 1, menjadi pendukung utama dalam peningkatan pengetahuan siswa/siswi di SDN 88 Kendari. Menggunakan metode tersebut dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan menciptakan suasana belajar yang

baru dan seru bagi mereka. Maka dari itu, menggunakan metode diatas terbukti dalam membantu peningkatan pengetahuan siswa/siswi terkait imunisasi sehingga mendukung mereka lebih siap dan berani untuk melakukan imunisasi selanjutnya.

Hal ini didukung berdasarkan penelitian (Rondhianto, 2023) yang menyatakan bahwa metode seperti ceramah dan simulasi bisa menjadi cara yang baik untuk membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Ceramah bisa digunakan untuk menjelaskan secara rinci konsep imunisasi secara teori, sedangkan simulasi membantu siswa mengasah keterampilan praktis mereka dalam menghadapi situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan (Manggus *et al.*, 2023). Metode ceramah ini digunakan dengan cara yang sangat praktis dan efektif karena bisa menyampaikan banyak materi, sehingga mudah diterima oleh para peserta didik. Dengan menggunakan metode ceramah, materi pembelajaran bisa dengan mudah dipahami karena dijelaskan secara langsung oleh pengajar, sehingga siswa tidak perlu membuat pemahaman atau teori sendiri.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat (Ramadhani & Rosyid, 2023) yang menunjukkan bahwa Permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini dipilih karena lebih bermakna, menarik, tidak membosankan, dan bisa memicu rasa ingin tahu serta semangat belajar siswa. Pernyataan ini konsisten dengan pendapat (Rohanafi, 2024), yang percaya bahwa menggunakan cara belajar dengan permainan atau sistem peringkat, pendekatan ini dapat membuat murid lebih termotivasi dalam belajar. Melalui kegiatan ini, siswa akan memperdalam pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan, memperbaiki kemampuan bekerja sama dalam kelompok, dan meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Menggunakan metode bermain (game) diharapkan bisa menciptakan keadaan saat belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga mampu membentuk kegiatan belajar yang lebih interaktif, membangkitkan semangat dan motivasi anak dalam belajar, memperkuat rasa solidaritas sosial, menambah pengetahuan, serta meningkatkan hasil belajar anak (Ananda & Ridwan, 2023).

Dengan demikian, metode tersebut dianggap sangat efektif dalam membantu siswa

dan siswi meningkatkan pengetahuan mereka, sehingga dapat disampaikan juga kepada keluarga dan masyarakat sekitar. Pengetahuan yang semakin berkembang mengenai pentingnya vaksinasi membuat masyarakat, terutama para ibu yang memiliki anak kecil dan balita, semakin termotivasi untuk memperhatikan kesehatan para anak mereka. Edukasi yang diberikan kepada anak dapat membantu mengubah pemahaman anak tentang pentingnya menjaga kesehatan di usia tersebut. Dengan semakin tingginya pemahaman masyarakat mengenai pentingnya imunisasi, hal itu akan membantu menginspirasi orang lain untuk pergi ke posyandu, sehingga mendukung peningkatan cakupan dan layanan imunisasi (Rosidin *et al.*, 2025).



Gambar 1. Perkenalan Anggota Tim Edukasi



Gambar 2. Pengisian Lembaran *Pre-test*



Gambar 3. Penyampaian Materi Dengan Ceramah Disertai Media



Gambar 4. Kegiatan *Ice Breaking*



Gambar 5. Games Ranking 1



Gambar 6. Pengisian Lembaran *Post-test*

KESIMPULAN

Kegiatan edukasi imunisasi pada siswa/siswi Kelas V SD Negeri 88 Kendari terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pentingnya imunisasi. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pengetahuan dari 82,33 pada *pre-test* menjadi 96,00 pada *post test*, dengan hasil uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menandakan adanya perbedaan yang bermakna sebelum dan sesudah edukasi. Keberhasilan tersebut didukung oleh penggunaan metode edukasi yang interaktif, yaitu ceramah dengan media simulasi imunisasi, ice breaking dan permainan ranking 1 yang mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, kegiatan edukasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai pentingnya imunisasi sebagai upaya pencegahan penyakit, sehingga diharapkan dapat membentuk sikap positif terhadap imunisasi dan mendukung cakupan imunisasi di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan pihak guru SDN 88 Kendari yang telah memberikan wadah dan dukungan untuk melaksanakan kegiatan edukasi imunisasi. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada siswa/siswi Kelas V SDN 88 Kendari, yang telah mau untuk melaksanakan kegiatan edukasi imunisasi dan juga bersedia untuk

terlibat secara aktif dalam pelaksanaan kegiatan edukasi. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota tim kelompok 2 Kelas C yang telah mau berkontribusi dalam menyelesaikan dan menyukseskan kegiatan edukasi, mulai dari tahap persiapan hingga pada tahap evaluasi kegiatan, yang juga diakhiri dengan kontribusi pembuatan jurnal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. W., & Ridwan, I. R. (2023). Implementasi Permainan Ranking 1 sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas 5 di Sekolah Dasar. *Didaktika Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 3(1), 57–66.
- Ananta, R., Baihaqi, N., Sari, F. K., Byandra, N., Hasna, S. H., W, A. R., Zakiyya, R., Haitsami, F., Gamar, I., Kristiani, A. D., Amanda, N. N., Setyawan, R. E., Sidiq, K. A., Hamidah, N. N., & Nita, Y. (2024). Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Imunisasi Dasar terhadap Kelengkapan Imunisasi Dasar Anak. *Jurnal Farmasi Komunitas*, 11(2), 163–169.
- Kusumaningsih, R., & Ridiawati, R. (2025). Penyuluhan tentang pentingnya imunisasi pada bayi di posyandu desa puloputer kabupaten bekasi. *Jurnal Budimas*, 07(01), 3–10.
- Manggus, M. Y., Inggo, M. S., Melania, M., Bhena, O., Weo, S., Baka, M. Y., Tai, Y., & Lawe, Y. U. (2023). Impelementasi Metode Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. 4th Annual Proceeding, STKIP Citra Bakti, Bajawa, NTT. (ISSN: 2775-1589.
- Ramadhani, L.P & Rosyid, A. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Materi Siklus Air Dengan Metode Pembelajaran Ranking 1 Pada Kelas V Sdn Duri Kepa 11. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(September), 2658–2670.
- Rohanafi, S. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Permainan Ranking 1 dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(3), 206–214.
- Rondhianto, Setioputro, B., & Yunanto, R. A. (2023). Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Dengan Metode Ceramah Dan Simulasi Bantuan Hidup Dasar Pada Siswa Sma. *Dedikasi Saintek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 231–241.
- Rosidin, U., Amira, I., & Hendrawati. (2025). Peningkatan Cakupan Imunisasi Bayi Dan Balita Melalui Edukasi Dan Program Imunisasi Kejar. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8, 1705–1716.
- Rusmita, Sari Wahyuni, W., Novianti, A., Miskiyah, & Rohaya. (2025). Prodi Sarjana Terapan Kebidanan Poltekkes Kemenkes Palembang Prodi Pendidikan Profesi Bidan Poltekkes Kemenkes Palembang Prodi Diploma Tiga Kebidanan (Kampus Muara Enim) Poltekkes Kemenkes Palembang Prodi Diploma Tiga Kebidanan Poltekkes Kemenkes Palemb. *Mahakam Midwifery Journal*, 10(2), 90–103.
- Syafriyanti, W., & Achadi, A. (2022). Determinan Imunisasi Dasar Lengkap pada Anak Usia 12-23 Bulan di Indonesia. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(2), 370–379.