

PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP PHBS (PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT) PADA SISWATUNAGRAHITA RINGAN DI SDLB IDAYU 1 MALANG

Khaeratul Hasanah¹, Mega Putriatul Chusna², Nadia Ayu Amalia Putri³,
Yulika Andriani⁴, Ranti Novianti⁵, Ediyanto⁶
PPG Pra Jabatan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang¹²³⁴
Departemen Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang⁵⁶
e-mail: ediyanto.fip.um.ac.id⁶

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diserahkan: 3 Juni 2024

Direvisi: 17 Juli 2024

Disetujui: 28 Februari 2025

Keyword

*snakes and ladders game,
phbs,
mentally retarded*

Abstract

This study aims to apply the snakes and ladders game media that can overcome the lack of PHBS (Clean and Healthy Living Behavior) skills, especially washing hands with soap and sorting waste in mild mentally retarded students at SLB Idayu 1 Malang. This research method uses experimental research with a one group pretest-posttest design, namely (1) pretest (2) treatment (3) posttest. Data were collected through the results of the pretest and posttest. The data analysis technique used a hypothesis test, namely the Wilcoxon test. The results concluded that there was an average value of all mentally retarded students in the pretest and posttest of 49.00 and 89.00. Thus, it can be said that the snakes and ladders game media has an effect on increasing PHBS skills in mild mentally retarded students at SLB Idayu 1 Malang.

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



Pendahuluan

PHBS memang mudah dikatakan tetapi penerapannya sulit dilakukan karena membutuhkan kesadaran dan kesungguhan akan pentingnya menjaga kesehatan. (Diana, 2013). Sekolah sebagai salah satu sasaran PHBS di tatanan institusi pendidikan perlu mendapatkan perhatian mengingat usia sekolah merupakan masa yang rentan terserang penyakit (Proverawati dan Rahmawati, 2012). Menurut Liana, Putri Henico (2017) pendidikan kesehatan sangat penting untuk anak sekolah, karena pada usia ini anak akan belajar langsung dari lingkungan seperti lingkungan sekolah (guru, teman sepermainan) perilaku ini menjadikan mereka lebih responsif terhadap PHBS saat berada di komunitas.

Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) memiliki manfaat untuk menanggulangi masalah kesehatan, menciptakan lingkungan yang sehat dan meningkatkan kualitas hidup. Penerapan PHBS bagi peserta didik khususnya sedari dini adalah memahami pentingnya (1) mencuci tangan dengan sabun sebelum makan, (2) mengkonsumsi jajanan sehat, (3) menggunakan jamban bersih dan sehat, (4) olahraga yang teratur (5) pentingnya memberantas jentik nyamuk, (6) tidak merokok, (7) membuang sampah pada tempatnya, serta (8) melakukan kerja bakti untuk menciptakan lingkungan yang sehat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa tunagrahita ringan di SDLB Idayu 1 Malang terdapat 20 siswa yang sebagian besar kurang dalam melakukan PHBS, terutama dalam hal mencuci tangan dengan sabun dan membuang sampah pada tempatnya. Hal ini dibuktikan pada saat siswa istirahat setelah belajar, baik sebelum dan sesudah makan siswa jarang menggunakan sabun saat mencuci tangan dan masih membuang sampah sembarangan.

Dampak kurang dilaksanakannya PHBS dapat menyebabkan suasana belajar yang tidak mendukung karena lingkungan sekolah yang kotor, menurunnya semangat dan prestasi belajar dan mengajar di sekolah, menurunkan citra sekolah di masyarakat umum (Proverawati dan Rahmawati, 2012).

Berdasarkan hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan PHBS di SDLB Idayu 1 Malang masih rendah dan perlu ada upaya dalam menyampaikan materi tentang PHBS kepada siswa tunagrahita ringan dengan cara menarik minat siswa serta materi yang sederhana. Salah satunya dengan menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang dapat berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi secara efektif (Indriasih et al., 2020; Saiful, 2019; Sari & Wangid, 2021; Sugiwati, 2012; Sulistiyarningsih et al., 2021; Wicaksani & Khoiriyah, 2020; Widyatmoko, 2019; Zafira & Artharina, 2017).

Media pembelajaran yang dapat meningkatkan PHBS secara menarik salah satunya berupa permainan ular tangga. Media ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa sehingga mengandung informasi yang berkaitan dengan PHBS. Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat siswa tunagrahita ringan antusias dalam bermain. Sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya Wati (2021); Puspitasari & Senen (2021); Hariyadi et al. (2024) & Putri et al. (2024) menyebutkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak, motivasi dan antusiasme belajar anak, dan hasil belajar anak sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Lebih lanjut, pada hasil penelitian Lestiyorini (2012) disimpulkan bahwa game edukasi “Ular Tangga” untuk mata pelajaran matematika kelas V SD berbasis aplikasi computer. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Prasetyanti, et al.(2019) disimpulkan bahwa melalui media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku anak sekolah dasar. Adapun, perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang kami lakukan yaitu pada jenis dan subject penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap siswa tunagrahita, sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan penelitian pengembangan. Selain itu pada penelitian ini subject yang akan diteliti adalah siswa tunagrahita ringan di SLB Idayu 1 Kota Malang.

Siswa tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata yang terjadi pada saat masa perkembangan dan memiliki hambatan dalam penilaian adaptif. Menurut Mardiana et al. (2020) & Pradnyana et al. (2020) tunagrahita adalah anak-anak dalam kelompok di bawah normal atau lebih lamban dari pada anak normal, baik perkembangan sosial maupun kecerdasannya disebut anak terbelakang mental. Secara harafiah kata *tuna* adalah merugi, sedangkan *grahita* adalah pikiran, dengan demikian ciri utama dari anak tunagrahita adalah lemah dalam berpikir atau bernalar. Kurangnya kemampuan belajar dan adaptasi sosial berada di bawah rata-rata, untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, anak tunagrahita diberikan cara pelayanan pendidikan yang berbeda dengan anak normal dan harus disesuaikan dengan taraf kelainannya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada maka fokus penelitian ini adalah untuk menerapkan media permainan ular tangga yang dapat mengatasi kurangnya keterampilan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) khususnya mencuci tangan dengan sabun dan memilah sampah pada siswa tunagrahita ringan SLB Idayu 1 Malang.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Desain eksperimen yaitu penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk penelitian *one group pretest-posttest* yang melibatkan satu kelompok dalam penelitiannya. Kusumastuti (2020) mengatakan bahwa *one group pretest-posttest* merupakan kegiatan penelitian yang melakukan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan sebuah *treatment*, setelah diberikan *treatment*/perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei pada siswa tunagrahita SLB Eka Idayu 1 Kota. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa tunagrahita di SLB Idayu I Malang. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media ular tanggadan variabel terikat perilaku hidup bersih dan sehat pada siswa tunagrahita di SLB Idayu I Malang.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan tugas kinerja. Menurut Sudjana (2006), Tes sebagai alat penilaian merupakan kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mendapat jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Dalam penelitian ini menggunakan tes dalam bentuk tulisan dengan pertanyaan yang diberikan sejumlah 5 butir dengan menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda, pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* sejumlah satu kali dengan soal yang sama. Kunandar (2014) menyebutkan bahwa tugas kinerja merupakan penilaian tindakan yang secara efektif dapat digunakan untuk pengumpulan berbagai informasi tentang bentuk-bentuk perilaku atau keterampilan yang diharapkan muncul dalam diri peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif dengan menyajikan atau melalui table, grafik, dan perhitungan presentase. Data yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu data hasil pretest dan posttest. Dalam penelitian ini untuk menganalisis data menggunakan uji hipotesis berupa uji Wilcoxon.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan penelitian diketahui bahwa hasil *pretest* secara keseluruhan 980 dengan rata-rata hitung 49, nilai tertinggi yang diperoleh 80 dan nilai terendah yang diperoleh 20. Selain itu, diketahui *posttest* peserta didik perilaku hidup bersih dan sehat setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan media ular tangga secara keseluruhan 1.780 dengan nilai rata-rata 89, nilai tertinggi yang diperoleh 100 dan nilai terendah 60. Sehingga pengetahuan anak tunagrahita SLB Idayu 1 Kota Malang mengenai perilaku hidup bersih dan sehat mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata sebelum memanfaatkan media ular tangga.

Tabel 1. Hasil perbandingan Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* dan analisis dengan *Wilcoxon Rank*

Responden	Nilai <i>Posttest</i> (X)	Nilai <i>Posttest</i> (Y)	Keterangan (X-Y)	Rank (X-Y)	Tanda		
					+	-	
R1	40	80	Meningkat	-40	10	0	10
R2	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R3	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R4	40	80	Meningkat	-40	10	0	10
R5	40	80	Meningkat	-40	10	0	10
R6	40	80	Meningkat	-40	10	0	10

Khaeratul Hasanah dkk (Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap PHBS pada Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Idayu 1 Malang)

R7	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R8	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R9	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R10	60	80	Meningkat	-20	2	0	2
R11	40	100	Meningkat	-60	19	0	19
R12	60	80	Meningkat	-20	2	0	2
R13	80	100	Meningkat	-20	2	0	2
R14	40	80	Meningkat	-40	10	0	10
R15	20	80	Meningkat	-60	19	0	19
R16	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R17	20	60	Meningkat	-40	10	0	10
R18	60	100	Meningkat	-40	10	0	10
R19	40	80	Meningkat	-40	10	0	10
R20	40	100	Meningkat	-60	19	0	19
Jumlah	980	1780	Meningkat				
Rata-rata	49	89	Meningkat				

Sumber: Peneliti (2024)

Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *pretest* dan *posttest* perilaku hidup bersih dan sehat tunagrahita SLB Idayu 1 Kota Malang sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami peningkatan. Pada nilai *pretest* terdapat nilai terendah 20 dan nilai tertinggi sebesar 80 dengan skor rata-rata 49, sedangkan untuk nilai *posttest* terdapat nilai terendah 60 dan untuk nilai tertingginya dengan skor rata-rata 89 dari nilai rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa perilaku hidup bersih dan sehat tunagrahita SLB Idayu 1 Kota Malang setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah ada perbedaan perilaku hidup bersih dan sehat. Signifikansi pengujian adalah sebagai berikut. (a) Hipotesis diterima dengan $> 0,05$, dan (b) Hipotesis ditolak dengan $< 0,05$. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *wilcoxon* dengan probabilitas 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap harga mutlak yang diambil dari nilai terkecil yaitu $J_{hitung} = 0$. Sedangkan untuk harga J pada tabel nilai kritis pada uji tanda peringkat berpasangan *wilcoxon* dengan tafat nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh harga $J_{tabel} = 1$. Dari kriteria pengujian yang telah ditetapkan maka harga $J_{hitung} < J_{tabel}$, dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak atau tidak dapat diterima. Yang menyatakan terdapat perbedaan perilaku hidup bersih dan sehat tunagrahita SLB Idayu 1 Kota Malang sebelum dan sesudah penggunaan media ular tanggapada siswa tunagrahita di SLB Idayu 1 Kota Malang.

Pembahasan

Keterampilan PHBS siswa tunagrahita ringan di SDLB Idayu I Kota Malang sebelum diberikan *treatment* berupa permainan ular tangga masih tergolong rendah, hal tersebut dapat diketahui melalui hasil pre test yang dikerjakan oleh 20 siswa, hasil yang diperoleh secara keseluruhan 980 dengan rata-rata hitung 49, nilai tertinggi yang diperoleh 80 dan nilai terendah yang diperoleh 20. Saat pelaksanaan pre test, terdapat beberapa siswa yang belum paham mengenai PHBS khususnya memilah sampah anantara sampah organik, anorganik, dan mencuci tangan. Maka dari itu siswa tunagrahita membutuhkan intevensi untuk meningkatkan keterampilan PHBS dengan bantuan permainan ular tangga ular tangga.

Pelaksanaan *treatment* tentang Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) diberikan oleh tim peneliti kepada siswa SDLB Idayu I Kota Malang. Intevensi yang diberikan berupa

Khaeratul Hasanah dkk (Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap PHBS pada Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Idayu I Malang)

penyampaian materi contoh sampah organik dan anorganik, lalu dilanjutkan dengan materi cuci tangan.



Gambar 1. Sosialisasi PHBS (Sumber: Peneliti, 2024)



Gambar 2. PHBS Memilah Sampah dan Mencuci Tangan
(Sumber: Peneliti, 2024)

Setelah diberikan materi tentang PHBS memilah sampah dan mencuci tangan lalu dilanjutkan dengan permainan ular tangga.



Gambar 3. Perlakuan Permainan Ular Tangga (Sumber: Peneliti, 2024)
Khaeratul Hasanah dkk (Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap PHBS pada Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Idayu 1 Malang)

Setelah diberikan *treatment* melalui permainan ular tangga, siswa mampu mengerjakan *post test* yang berisi 5 pertanyaan yang sama dengan pertanyaan *pre test*. Berdasarkan hasil *post test* yang dikerjakan siswa, data yang diperoleh secara keseluruhan yaitu 1.780 dengan nilai rata-rata 89, nilai tertinggi yang diperoleh 100 dan nilai terendah 60. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa adanya peningkatan keterampilan PHBS siswa tunagrahita ringan di SDLB Idayu I Kota Malang setelah diberikan *treatment*. Siswa mampu mengerjakan *post test* dengan baik dan tidak bertanya mengenai soal yang ditanyakan meskipun ada beberapa siswa yang masih harus dibantu dalam pembacaan pertanyaan dan pilihan jawaban karena belum lancar membaca. Seperti halnya mengerjakan pertanyaan *post test*, siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan saat *treatment* diberikan, siswa dapat menyebutkan contoh sampah organik dan anorganik, dapat membuat sampah sesuai jenisnya, dan mencuci tangan sesuai langkah-langkah yang disampaikan oleh pemateri.

Pada proses pembelajaran siswa memerlukan kegiatan yang menyenangkan untuk membantu dalam proses memahami suatu materi yang diberikan salah satunya dengan menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang memiliki petak berjumlah 100, yang terbagi dalam 10 baris 10 kolom dan memiliki peraturan yang sederhana sehingga anak-anak mudah memainkannya (Setiawati Eka dkk, 2019). Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Novitasari, 2013).

Permainan ular tangga memiliki banyak manfaat, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik, hasil belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga materi yang diberikan akan terjaga dalam ingatan, serta permainan ular tangga mudah dilakukan, aturannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak (Novarina, 2010). Pembelajaran melalui permainan menjadikan siswa tunagrahita ringan tidak hanya berada ditahap mengamati, melihat, dan mendengarkan saja, melainkan juga berada pada tahap terlibat berdiskusi, melakukan simulasi, dan mempraktikkan secara langsung. Sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang maksimal dan lebih mengingat materi yang diberikan dalam mempelajari materi tentang PHBS khususnya membedakan contoh sampah organik, anorganik, dan mencuci tangan melalui permainan ular tangga. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Augustyn (2004), permainan ular tangga merupakan salah satu cooperative play dan termasuk permainan tradisional yang murah, mudah dibuat, dan biasa dilakukan oleh anak-anak dengan bentuk strategi pembelajaran yang efektif melalui pendekatan aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi para siswa.

Penutup

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga berpengaruh terhadap keterampilan PHBS (Perilaku Hidup Bersih dan Sehat) khususnya keterampilan mencuci tangan dengan sabun dan memilah sampah pada siswa tunagrahita ringan SLB Idayu 1 Malang. Pengaruh dapat ditunjukkan yaitu dengan adanya peningkatan dari hasil *post-test* yang didapat oleh setiap siswa. Keterampilan PHBS khususnya mencuci tangan dengan sabun dan memilah sampah yang rendah sebelum diberikan *treatment* dan mengalami peningkatan setelah diberikan *treatment*. Rendahnya keterampilan PHBS pada siswa dikarenakan tidak adanya pembiasaan mencuci tangan serta kurangnya pemahaman warga sekolah tentang memilah sampah. Adanya pengaruh media permainan ular tangga adalah siswa menjadi antusias untuk belajar dan

Khaeratul Hasanah dkk (Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap PHBS pada Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Idayu 1 Malang)

menerapkan keterampilan PHBS, dengan media yang warnanya menarik, disertai visual gambar, dan ukurannya yang besar, serta memiliki keunikan tersendiri. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa dapat praktik secara langsung.

Saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukakan saran bagi guru dan sekolah khususnya SLB Idayu 1 Malang bahwa pembelajaran dengan berbasis permainan ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan PHBS siswa tunagrahita ringan.

Daftar Pustaka

- Augustyn. (2004). *Dictionary of Toys and Games in American Popular Culture*. In https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1542-734X.2005.160_9.x
- Diana, F. M. (2013). Pelaksanaan Program Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat (PHBS) Di SD Negeri 001 Tanjung Balai Karimun. *Jurnal Kesehatan Masyarakat, September*.
- Hariyadi, A., Rasyid, A., Rondli, W. S., Ismaya, E. A., Santoso, D. A., Najikhah, F., & Syaffuddin, M. (2024). Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SD Kudus. *Scientia*, 3(2), 410–415. <https://doi.org/10.51773/sssh.v3i2.335>
- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Lestiyorini, D. (2012). Game Edukasi Ular Tangga pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Laporan Penelitian. Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Lina, H. P. (2017). Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) siswa di SDN 42 Korong Gadang Kecamatan Kuranji Padang. *Jurnal Promkes*, 4(1), 92.
- Mardiana, A., Muzakki, I., Sunaiyah, S., & Ifriqia, F. (2020). Implementasi Program Pembelajaran Individual Siswa Tunagrahita Kelas Inklusi. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 1(2), 203–217.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ppkn Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, Vol.17(2), 166–176.
- Prasetyanti, D. K., & Yanuaringsih, G. P. (2019). Pengaruh permainan ular tangga terhadap perilaku hidup bersih dan sehat (phbs) pada anak sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 5(1).
- Proverawati, A., & Rahmawati, E. (2012). *Perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS)*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Puspitasari, Y., & Senen, A. (2021). Efektivitas Media Komik Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 33–39. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5639>
- Putri, S. M., Kartika, A. S., Widiyani, E., & Setiawaty, R. (2024). Pengembangan Game Ular

Khaeratul Hasanah dkk (Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap PHBS pada Siswa Tunagrahita Ringan di SDLB Idayu 1 Malang)

- Tangga dengan Kartu Baca Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 2 SD Plosojenar. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(3), 54–67. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i3.524>
- Saiful, M. (2019). Pengaruh Model Example Non Example (Ene) dan Inside Outside Circle (IOC) dalam Pembelajaran Berbantuan Media Audiovisual. *REFLEKSI EDUKATIKA : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 77–86.
- Sari, A. A., & Wangid, M. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Go Go Egg Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 25–32. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>
- Setiawati, E., Desri, & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal PETIK*, 5(1) 4-5.
- Sudjana, Djudju. (2006). Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiwati. (2012). Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–6.
- Sulistiyarningsih, R., Rakhmanto, D. S., Kurniawan, I., & Fadhilah, N. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2), 257–265. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5589>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wicaksani, A. C., & Khoiriyah, I. S. A. (2020). Studi Kasus: Addictive Media Sosial, Peer Acceptance dan Well Being pada Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 138–143. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.3948>
- Widyatmoko, H. (2019). the Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom Using Flash Media To Educate the Students' Characteristic of Primary School. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 192–198. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3293>
- Zafira, H., & Artharina, F. P. (2017). Pengembangan Media Wayang Tematik Pada Tema Indahnya Negeriku Sebagai Pendukung Scientific Approach Kelas Iv Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1778>