



Jurnal Pengabdian Kesehatan Komunitas (Journal of Community Health Service)

e-ISSN 2797-1309

<https://jurnal.htp.ac.id/index.php/jpkk>

Permainan Ular Tangga Modifikasi Untuk Promosi Kesehatan Tentang Protokol Kesehatan Covid-19 Bagi Anak Sekolah Dasar

Enisah Maksum¹, Nurharlina Nurharlina², Dyan K. Nugrahaeni³, Iin Inayah⁴, Mamat Lukman⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Jenderal Achmad Yani

⁵Universitas Padjajaran

e-mail : enisahmaksum@gmail.com¹

Histori artikel

Received:
26-05-2022

Accepted:
21-08-2022

Published:
31-08-2022

Abstrak

Protokol kesehatan (Prokes) saat ini semakin longgar diterapkan oleh masyarakat. Prokes Covid-19 dapat disajikan dalam bentuk permainan kelompok yaitu ular tangga. Permainan ular tangga khususnya bagi siswa sekolah dasar (SD) ditujukan sebagai media promosi kesehatan dalam pembelajaran pencegahan penularan Covid-19. Metode yang digunakan yaitu difusi ilmu pengetahuan, teknologi dan sains yang menghasilkan produk permainan berupa desain permainan simulasi ular tangga modifikasi bagi kelompok sasaran yaitu siswa SD kelas 1. Desain ular tangga modifikasi menghasilkan media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, memiliki visualisasi *eye catching* dengan gambar yang menarik dan full colour, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular tangga modifikasi ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran karena penuh dengan ilustrasi yang komunikatif, dan dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

Kata Kunci: promosi kesehatan, protokol kesehatan Covid-19, permainan ular tangga modifikasi, sekolah dasar.

The current health protocols were increasingly being applied by the community. The Covid-19 Health Protocol process could be presented in the form of a group game, namely snakes and ladders. The game of snakes and ladders, especially for elementary school (SD) students, was intended as a medium for health promotion in learning to prevent transmission of Covid-19. The method used was the diffusion of science, technology and science which produces game products in the form of a modified snake and ladder simulation game design for the target group of 1st grade elementary school students. The modified snake and ladder design produced game media that was communicative and easy to understand, had eye catching visuals with the interesting pictures and full color, attractive and fun to be used for learning. The modified snake and ladder can be a learning media because it was full of communicative illustrations. It can increase students' interest in learning and remembering the lessons that have been given.

Keywords: health promotion, Covid-19 health protocol, modified snake and ladder game, elementary school.

PENDAHULUAN

Kementerian kesehatan dan gugus COVID-19 telah mengeluarkan pedoman berupa protokol kesehatan (Prokes) Covid-19 yang harus dilaksanakan oleh semua orang agar tidak terjangkit atau tertular virus tersebut. Isi protokol kesehatan antara lain menjaga kebersihan tangan, menghindari menyentuh wajah, menerapkan etika batuk dan bersin, memakai masker, menjaga jarak, mengisolasi diri, dan menjaga kesehatan. WHO pada tanggal 9 juli 2020 menambahkan isi protokol kesehatan yaitu memastikan ventilasi yang baik, dan memakai masker di ruangan tertutup (Ilieva & Yankova, 2020).

Wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas 1 di SDN Karang Pawulang diperoleh hasil bahwa sebanyak 60% siswa memiliki tingkat pengetahuan terhadap prokes Covid-19 yang rendah. Pengetahuan siswa tersebut rendah tersebut dibuktikan dengan penggunaan masker yang hanya dipakai pada saat akan pergi ke sekolah saja. Siswa tersebut masih abai untuk memakai masker pada saat bermain atau berkumpul dengan teman sebaya, masih ditemukan saling bertukar dan mencicipi makanan (Enisah, 2022). Perilaku yang kurang mengenai pentingnya prokes Covid-19 tersebut disebabkan kurangnya pengetahuan, dan pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*over behavior*) (Putra & Manalu, 2020).

Promosi kesehatan (promkes) merupakan proses meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam memelihara serta meningkatkan kesehatannya yang dilakukan baik oleh masyarakat sendiri, maupun organisasi dan lingkungannya, baik fisik maupun non fisik. Salah satu kegiatan promkes yaitu permainan simulasi (*simulation game*), di mana pesan kesehatan dikemas kedalam bentuk permainan. Metode permainan merupakan proses belajar yang bersifat lebih aktif dan lebih menyenangkan (Enisah et al., 2019).

Terdapat banyak permainan simulasi yang dapat dimodifikasi untuk melakukan promkes. Permainan tersebut seperti *puzzle*, kartu, monopoli, ular tangga, dan lainnya. Permainan ular tangga mampu menghadirkan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Permainan tersebut membuat siswa mencoba dan berusaha memahami materi yang diberikan (Syafitri et al., 2019). Simulasi ular tangga lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih sederhana dan tidak rumit. Simulasi ular tangga bila dibandingkan dengan permainan lain, seperti *puzzle* maupun monopoli. Walaupun tidak ada perbedaan pengaruh pada jenis permainan terhadap prestasi belajar siswa (Rosyana et al., 2014).

Menurut Priyono (2012) metode permainan simulasi mampu meningkatkan pengetahuan karena sifatnya yang tidak monoton dan langsung melibatkan objek secara menyeluruh dan aktif. Metode simulasi lebih nyata sehingga siswa lebih cepat dalam memahami materi promkes yang disampaikan. Siswa pun diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya untuk mempelajari dan memahami materi kesehatan (Rizky et al., 2019). Rancangan ular tangga modifikasi sangat diperlukan sebagai media promosi kesehatan dalam mensosialisasikan protokol kesehatan yang menarik dan menyenangkan.

TUJUAN

Tujuan dari pembuatan desain ular tangga modifikasi untuk promkes tentang prokes Covid-19 bagi anak sekolah dasar (SD). Pesan prokes Covid-19 dapat disajikan dalam bentuk permainan. Selain itu tujuan lain untuk melatih guru SD maupun tenaga keperawatan komunitas dapat memahami konsep atau prinsip dari pendidikan, yaitu melalui permainan agar warga sekolah dapat berperan serta dalam memecahkan masalah terkait pencegahan penularan Covid-19.

METODE

Metode yang digunakan untuk promkes tentang prokes Covid-19 bagi anak sekolah dasar (SD) yaitu difusi ilmu pengetahuan, teknologi dan sains (IPTEKS) yang menghasilkan produk permainan berupa desain permainan simulasi ular tangga modifikasi bagi kelompok sasaran yaitu siswa SD, khususnya kelas 1. Permainan tersebut menyisipkan pesan-pesan kesehatan melalui permainan agar tidak menggunakan teknik penyuluhan tradisional seperti metode ceramah untuk meningkatkan pemahaman serta kesadaran pelaksanaan prokes Covid-19. Kegiatan permainan simulasi yang disertai demonstrasi bagi guru kelas 1 SD agar menghasilkan keterampilan khusus dalam pembelajaran prokes Covid-19.

HASIL

Konsep permainan ular tangga ini merupakan permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar sebuah dadu. Papan permainan terdiri dari 36 kotak yang didalamnya ada gambar ular dan tangga. Berbeda dengan ular tangga tradisional, ular tangga modifikasi ini memiliki sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain baik saat mendapatkan tangga naik maupun mendapatkan ular saat peserta harus turun sesuai jalur yang telah ditentukan. Peserta dinyatakan menang apabila peserta yang pertama sampai pada *finish*.

Gambar 1. Papan ular tangga modifikasi protokol kesehatan Covid-19.



Tabel 1. Standar Operasional Promosi Kesehatan Permainan Simulasi Ular Tangga Modifikasi Protokol Kesehatan Covid-19

Pengertian	Suatu metode dalam promosi kesehatan pada kelompok kecil yang merupakan penggabungan <i>role play</i> dengan diskusi kelompok dengan menggunakan media permainan ular tangga modifikasi dengan mencantumkan promosi kesehatan ular tangga tentang Protokol Kesehatan COVID-19
Tujuan	Meningkatkan pengetahuan anak tentang Protokol Kesehatan COVID-19

Indikasi	Siswa kelas 1
Kontra Indikasi	Anak-anak yang memiliki keterbatasan gerak
Petugas	Perawat, Guru
Alat bantu	Papan ular tangga modifikasi, termasuk bantal dadu dan kartu pertanyaan/jawaban
Waktu	Permainan dilakukan selama 1 jam
Uraian Kegiatan	<p>Setelah sampel atau responden untuk kelompok perlakuan didapat, petugas mengabsen dan membagi menjadi tiga kelompok. Masing-masing berjumlah 15 anak dan memilih siapa pemimpin kelompok nya.</p> <p>Petugas menjelaskan maksud dan tujuan serta cara bermain.</p> <p>Petugas mempersilahkan responden bertanya bila ada yang kurang jelas.</p> <p>Petugas mempersilahkan ketiga kelompok mengundi kelompok siapa yang terlebih dahulu memainkan permainan dengan suit.</p> <p>Petugas mempersilahkan kepada kelompok yang mulai pertama untuk menentukan titik lompatan dan menjadi tempat berpijak teman satu tim nya. Jumlah titik ada 37 buah yang terdapat di tengah papan.</p> <p>Petugas akan membacakan materi tentang Protokol Kesehatan COVID-19 sesuai dengan titik yang dipilih. Anak-anak diminta untuk mengulangi atau memperagakan gerakan bila materi tersebut mengenai gerakan.</p> <p>Bila anak-anak paham mereka boleh menempati atau melompati pemain lain. Begitu seterusnya bila ingin berpindah lagi mereka harus memilih titik yang akan mereka lompati agar semua pemain bisa menyebrang ke segitiga di sebrangnya.</p> <p>Pemenang dari permainan adalah kelompok yang terlebih dahulu memindahkan pemainnya ke dalam segitiga di sebrangnya.</p> <p>Permainan selesai</p> <p>Setelah selesai simulasi petugas mempersilahkan anak kembali ke tempat duduk untuk dilakukan post-test</p>

Gambar 2. Kartu pertanyaan/jawaban protokol kesehatan Covid-19.

No	Gambar	Keterangan (terdapat pada kartu pembantu)
1	Apa itu COVID-19	Penyakit infeksi yang menular yang disebabkan oleh <i>Corona Severe Acute Syndrome-CoV-2</i> , dan merupakan jenis virus baru.
3	Tanda dan Gejala COVID-19	Tanda dan gejala corona adalah demam, batuk, nyeri tenggorokan, sesak nafas, diare, hilang penciuman dan rasa, sakit kepala dan pegal serta nyeri otot.
4	Faktor risiko terkena COVID-19 dan penyakit penyerta	Faktor risiko COVID-19 adalah laki-laki perokok aktif, usia >65 tahun, ibu hamil dan menyusui, demensia dan disabilitas, penyakit penyerta (<i>komorbid</i>) seperti asma, gagal ginjal, PPOK, DM, Penyakit Hati, kanker, HIV, pasca transplantasi organ, penyakit hati, jantung.
6	Penularan COVID-19	Cara penularan COVID-19: Droplet: percikan yang berasal dari mulut saat orang bersin, batuk, berbicara. Kontak erat: cium tangan, jabat tangan, berpelukan, atau cipika-cipiki.
7	Gizi seimbang	Makan dengan gizi seimbang, isi piring harus seimbang, antara karbohidrat, protein, lemak dan mineral. Batasi konsumsi gula dan garam.
8	Alat sholat dan makan sendiri	Tips makan saat <i>new normal</i> adalah membawa peralatan sholat sendiri, bekal dari rumah, dimasak matang dan segar, hindari <i>fastfood</i> dan makanan/minuman manis/asin.
9	Alat sekolah sendiri	Tips saat belajar saat <i>new normal</i> adalah alat sekolah membawa masing-masing dan tidak diperbolehkan untuk saling meminjam.
11	Kebutuhan cairan dan vitamin	Penuhi kebutuhan cairan, minum 8-10 gelas/hari dan banyak konsumsi buah-buahan.
13	Olahraga	Rajin olahraga dengan luangkan waktu 30-60 menit/perhari dan tidak berkelompok. Contoh: jalan kaki, sepeda, aerobik via youtube, jogging, yoga di rumah.
15	Cuci tangan	Mencuci tangan pencegah penularan Covid-19 dengan durasi 20-30 detik, dengan sabun dan air mengalir. Bila tidak ada dapat menggunakan <i>hand sanitizer</i> .

No	Gambar	Keterangan (terdapat pada kartu pembantu)
17	Waktu tepat cuci tangan	Waktu untuk mencuci tangan: Setelah bersin, batuk atau membuang ingus. Sebelum dan sesudah merawat orang sakit. Sebelum dan sesudah menyiapkan makanan. Sebelum dan sesudah makan. Setelah menggunakan toilet. Setelah menyentuh toilet. Setelah menyentuh tombol lift, handle pintu/tangga. Setibanya di rumah setelah bepepergian. Setelah membuang sampah.
18	6 langkah cuci tangan	6 langkah cuci tangan: Gosok kedua telapak tangan. Gosok punggung tangan. Gosok sela-sela jari. Posisi kunci jari. Putar jempol masing-masing. Putar kuku jari.
19	Kebersihan lingkungan	Menjaga kebersihan lingkungan, pembersihan dan disinfeksi area kerja/ ruang publik secara berkala setiap 4 jam sekali.
20	Stop merokok	Berhenti merokok kerana dapat menurunkan daya tahan tubuh dan meningkatkan risiko untuk tertular COVID-19.
21	Masker	Penggunaan masker untuk semua: Selama perjalanan dan di kantor. Di area publik dengan tetap menjaga jarak.
23	Cara penggunaan masker	Cara penggunaan masker: Bersihkan tangan sebelum memakai masker. Hindari menyentuh masker ketika digunakan, jika tersentuh tangan dibersihkan atau gunakan <i>hand sanitizer</i> . Ganti masker setiap 4 jam. Setelah memakai masker, buang masker sekali pakai. Dengan cara merusaknya agar tidak dipakai ulang.

No	Gambar	Keterangan (terdapat pada kartu pembantu)
		Untuk masker kain setelah dipakai rendam dengan air panas, tambahkan <i>detergent</i> , kocok-kocok kemudian bersihkan di air mengalir, lalu keringkan.
25	Protokol kesehatan di perjalanan	<p>Protokol kesehatan di perjalanan:</p> <p>Pastikan kondisi sehat.</p> <p>Gunakan masker.</p> <p>Upayakan tidak memakai angkutan umum.</p> <p>Bila terpaksa: jaga jarak minimal 1 m, tidak menyentuh fasilitas umum, gunakan <i>hand sanitizer</i>, gunakan <i>helm</i> sendiri, membayar non tunai, tidak menyentuh wajah, mata, hidung (jika terpaksa gunakan <i>tissue</i>).</p>
26	<i>Social distancing</i>	Jangan berkumpul dan berkelompok, jarak aman 1,2 meter. Hindari berkerumun dengan teman di sekolah.
28	Cek suhu	Dilakukan pengukuran suhu tubuh saat tiba di sekolah. Bila suhu 37,5 (2x pemeriksaan, jarak 5 menit) anak dipulangkan dan diwajibkan berobat.
30	Istirahat	<p>Istirahat yang cukup.</p> <p>Istirahat 7-8 per hari. Istirahat mempengaruhi daya tahan tubuh dan berpengaruh terhadap upaya menangkal virus COVID-19.</p>
31	Protokol kesehatan Sekolah	<p>Protokol kesehatan di sekolah:</p> <p>Sering mencuci tangan.</p> <p>Tidak berjabat tangan.</p> <p>Buka pintu dengan siku.</p> <p>Jaga jarak 1,2 meter.</p> <p>Memakai masker.</p> <p>Tidak menyentuh area publik.</p>
32	Protokol kesehatan Rumah	<p>Protokol kesehatan saat tiba di rumah:</p> <p>Disinfeksi benda yang dibawa (HP, kacamata, tas dll).</p> <p>Segera mandi dan ganti aju.</p> <p>Cuci pakaian dan masker dengan <i>detergent</i>.</p>
34	Berjemur	Berjemur selama 10-15 menit pada jam 9-10 pagi selama 2-3 hari/minggu untuk meningkatkan daya tahan tubuh.

No	Gambar	Keterangan (terdapat pada kartu pembantu)
35	Vaksinasi COVID-19	Ikut serta dalam program vaksinasi COVID-19 untuk mencegah penularan.
36	Berdoa	Beribadah dan berdoa agar wabah COVID-19 segera berakhir.

PEMBAHASAN

Ular tangga modifikasi menjadi media permainan yang komunikatif dan mudah dimengerti, dengan visualisasi *eye catching*, atraktif dan menyenangkan untuk digunakan sebagai media belajar. Ular tangga modifikasi yang disertai dengan gambar yang menarik dan *full colour* mutlak dibutuhkan dalam desain ular tangga ini. Dalam sebuah riset psikologi pendidikan disebutkan bahwa anak-anak lebih mudah memahami bahasa visual dibandingkan dengan bahasa verbal. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi *full colour* yang komunikatif akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

Cara memainkan ular tangga modifikasi persis seperti permainan ular tangga tradisional yang memiliki papan permainan. Penyuluhan kesehatan metode permainan simulasi ini sangat efektif terutama untuk mengulang (*review*) bab-bab tertentu dalam pelajaran yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh siswa dibandingkan dengan disampaikan secara verbal. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional diciptakan pada abad ke-2 Sebelum Masehi (SM) dengan nama '*Paramapada Sopanam*, yang memiliki arti tangga keselamatan.

Permainan ular tangga dikembangkan umat Hindu dengan tujuan untuk mengajarkan anak-anak pelajaran moralitas. Dalam permainan ini ular merupakan pertanda buruk, dan tangga mewakili nilai-nilai kebaikan. Permainan ini sudah menjadi permainan tradisional Indonesia. Permainan ini dapat selain digunakan sebagai alat untuk mendidik, juga digunakan untuk menghibur dan membangun komunikasi interaktif di antara para pemain (Nachiappan & Rahman, 2014). Permainan ini dimainkan pada bidang datar segi empat dengan kotak-kotak di dalamnya. Pemain menggunakan bidak atau *point* untuk memindahkan dari daerah awal ke daerah yang ditampilkan oleh dadu yang dilemparkan oleh pemain. Permainan ini dapat dimainkan oleh pemain berjumlah lebih dari 2.

Gambar 3. Pelaksanaan permainan simulasi ular tangga modifikasi tentang prokes Covid-19.



Permainan ular tangga sangat familiar di dunia karena merupakan permainan yang menyenangkan, dan juga mudah dimainkan. Permainan ini tepat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini (Fadlillah & Setyowahyudi, 2021). Permainan ular tangga dapat dimodifikasi dengan berbagai petunjuk sesuai materi tertentu (Ariessanti et al., 2021). Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Secara psikologis, ular tangga terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak-anak untuk berinteraksi dengan kehidupan sosial. Berbeda dengan permainan berbasis media elektronik yang mengedepankan permainan individu, di mana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media elektronik seperti komputer, video *game* atau *play station*.

Permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan permainan melalui media elektronik. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak (Afandi, 2015). Dalam permainan ini terdapat simbol tangga yang akan membuat pemain langsung melompat ke nomor di atasnya, dan selain tangga terdapat juga simbol ular dimana pemain akan turun ke bawah disesuaikan dengan panjang ular tersebut. Hasil akhir dari permainan ini adalah memindahkan siswa (berperan sebagai bidak atau *point*) dari nomor 1 sampai ke nomor akhir atau *finish*. Semua bidak harus berpindah berdasarkan hasil lemparan dadu.

Pada media ular tangga modifikasi ini seorang guru dapat menghemat waktu untuk menjelaskan secara detail bab tertentu yang perlu dijelaskan kembali secara struktural. Selain itu, siswa juga dapat dengan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru melalui media ini, karena siswa tidak merasa terbebani dengan pengulangan unit tertentu. Pembelajaran yang melibatkan kecenderungan anak-anak untuk bermain jauh lebih efektif karena siswa merasa lebih santai. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Peneliti pendidikan bernama Peter Kline meyakinkan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan (Dryden & Vos, 1999).

Secara tidak langsung permainan yang digunakan dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat (Riva, 2012), diantaranya yaitu:

1. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
2. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
3. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan simulasi juga terkait dengan perkembangan siswa, antara lain:

1. Melatih kemampuan motorik.
2. Melatih konsentrasi.
3. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi).
4. Melatih keterampilan berbahasa.
5. Menambah wawasan.
6. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*.
7. Mengembangkan jiwa kepemimpinan.
8. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai.
9. Meningkatkan rasa percaya diri.
10. Melatih strategi.

SIMPULAN

Permainan simulasi ini cenderung dinilai lebih bermuatan positif, dikarenakan bermain merupakan konsep penting dalam tumbuh kembang anak. Konsep pembelajaran pada anak adalah bermain, sehingga melalui permainan-permainan tradisional sederhana seperti ular tangga modifikasi ini dapat menjadi sumber inspirasi dalam merancang sebuah media pembelajaran terkait prokes Covid-19. Dengan demikian, ular tangga modifikasi ini dapat menjadi sebuah media pembelajaran yang penuh dengan ilustrasi *full colour* yang

komunikatif yang akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan mengingat kembali pelajaran yang telah diberikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih disampaikan kepada Dekan, Dosen pembimbing, Dosen Penguji Magister Keperawatan Fakultas Ilmu dan Teknologi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani Cimahi. Kepala Sekolah, Guru UKS dan Siswa Kelas 1 SDN Karang Pawulag Kota Bandung. Suami anak2 dan keluarga Serta rekan dan semua pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ilieva, G., & Yankova, T. 2020. IoT in Distance Learning during the COVID-19 Pandemic. *TEM Journal*, 9(4): 1669–1674. <https://doi.org/10.18421/TEM94-1669>
- Dryden, G. & Vos, J. 1999. *Revolusi Cara Belajar (Bagian I)*. Bandung, Kaifa.
- Enisah, E. 2022. Pengaruh Promosi Kesehatan Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Tingkat Pengetahuan tentang Protokol Kesehatan Covid-19 di SDN Karang Pawulang Kota Bandung. *Tesis, Program Studi Magister Keperawatan Fakultas Ilmu & Teknologi Kesehatan Universitas Jenderal Achmad Yani*.
- Putra, Y.I.W., & Manalu, N.V. 2020. Tingkat Pengetahuan dengan Perilaku Warga dalam Menjalankan Protokol Kesehatan di Masa New Normal Pandemi Corona. *Community of Publishing in Nursing (Coping)*, 8(4): 366-373. <https://doi.org/10.24843/coping.2020.v08.i04.p04>
- Enisah, E., Sarinengsih, Y., Abidin, I., Wardhani, I., & Rostiana, T. 2019. Effect of Health Promotion with Halma Simulation on Knowledge Level of Caries Prevention of 1st Grade Students of SDN 115 Turangga Bandung City. *Journal of Midwifery and Nursing*, 1(2): 4–9. <https://www.ejournal.iocscience.org/index.php/JMN/article/view/33>
- Syafitri, A., Hermansyah, A., & Elvinawati, E. 2019. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tourment (TGT) dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *ALOTROP Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 3(2): 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Rosyana, W., Mulyani, S., & Saputro, S. 2014. Pembelajaran Model TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Media Permainan Monopoli dan Permainan Ular Tangga pada Materi Pokok Sistem Koloid Ditinjau dari Kemampuan Memori Kelas XI SMA Negeri 1 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(2): 74–81. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/3700/2599>
- Priyono, P.K. 2012. Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Metode Simulasi dengan Metode Simulasi dan Poster tentang Teknik Menyusui terhadap Pengetahuan dan Perilaku Ibu Menyusui. *Jurnal Ilmu Kesehatan STIKES Duta Gama Klaten*, 4(2): 10. <https://e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/45>
- Rizky, I.F., Suwaryo, P.A.W., & Setianingsih, E. 2019. Perbedaan Penyuluhan Kesehatan dengan Metode Jigsaw dan Simulasi terhadap Pengetahuan dan Motivasi Siswa tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan. *The 10th University Research Colloquium, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Gombong*, 213–227. <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/605/591>

- Nachiappan, S., Rahman, N.A., Andi, H., & Zulkafaly, S.M. 2014. Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties. *Reviews of Arts and Humanities*, 3(2): 217–229. http://rah-net.com/journals/rah/Vol_3_No_2_June_2014/15.pdf
- Fadlillah, M., & Setyowahyudi, R. 2021. Ultaco Game Development as a Media to Introduce Covid-19 Health Protocol in Early Childhood. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(1): 485–496. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i1.532>
- Ariessanti, H. D., Gaol, F. L., Supangkat, S. H., & Ranti, B. 2021. Snake and Digital Ladder Applications Involving the Behavior of Children Applying the Health Protocols. *Journal of Physics: Conference Series* (Ancoset 2020), 1869: 012069. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012069>
- Afandi, R. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1): 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Riva, I. 2012. *Koleksi Games Edukatif di dalam dan Luar Sekolah*. Jakarta, Jakarta Flashbooks.