

# Efektivitas Metode Ceramah dan Metode Bermain Ludo Terhadap Tingkat Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi dan Mulut

(Studi Siswa Kelas VI SDN 3 Pandanpancur Lamongan)

Silfia Khoirun Ni'mah <sup>a,\*</sup>, I. G. A. Kusuma Astuti <sup>b,2</sup>, Isnanto <sup>c,3</sup>

<sup>a</sup> Politeknik Kesehatan Kemenkes Surabaya, Jl. Pucang Jajar Tengah No.56, Surabaya, 60282

<sup>1</sup> silfianini@gmail.com\*; ayu\_respati@yahoo.com ; nanto\_am11@poltekkesdepkes-sby.ac.id

\*korespondensi penulis

Informasi artikel	ABSTRAK
Sejarah artikel: Diterima: Juli 2022 Revisi: Oktober 2022 Dipublikasikan: November 2022	Salah satu penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak adalah kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Rata-rata pengetahuan siswa kelas VI di SD Negeri 3 Pandanpancur Lamongan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dalam kategori kurang.
<b>Kata kunci:</b> Pengetahuan Metode Ceramah Metode Bermain Permainan Ludo	Untuk meningkatkan pengetahuan perlu diberikan suatu pendidikan, salah satunya dengan penyuluhan. Salah satu faktor keberhasilan suatu penyuluhan adalah pemilihan metode penyampaian yang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas metode ceramah dan metode bermain Ludo terhadap tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas VI di SD Negeri 3 Pandanpancur. Jenis penelitian ini adalah experiment menggunakan rancangan penelitian <i>pretest</i> and <i>posttest</i> group design pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Pandanpancur Lamongan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Adapun teknik analisis data menggunakan uji <i>Wilcoxon</i> dan uji <i>Mann-whitney</i> . Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain ludo lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut.
<b>Key word:</b> Knowledge Lecture Methode Play Methode Ludo Games 	<b>ABSTRACT</b> One of the causes of dental and oral health problems in children is the lack of knowledge about the importance of maintaining dental and oral health. The average knowledge of grade VI students at SD Negeri 3 Pandanpancur Lamongan regarding dental and oral health maintenance is 35% which is in the poor category. To increase knowledge, it is necessary to provide an education, one of which is counseling. One of the success factors of an extension is the selection of the right delivery method. This study aims to determine the effectiveness of the lecture method and the Ludo playing method on the level of knowledge of dental and oral health maintenance of sixth grade students at SD Negeri 3 Pandanpancur. This type of research is an experimental research design using a pretest and posttest group design for sixth grade students of SD Negeri 3 Pandanpancur Lamongan. The data collection instrument used was a questionnaire. The data analysis technique used the Wilcoxon test and the Mann-Whitney test. The ludo playing

---

method is more effective than the lecture method in increasing knowledge of oral health maintenance. The results showed that the ludo playing method was more effective than the lecture method in increasing knowledge of oral health maintenance.

This is an openaccess article under the CC-BY-SA license.



## Introduction

Salah satu penyebab timbulnya masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak adalah kurangnya pengetahuan mengenai pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut. Ditemukan pada siswa kelas VI di SD Negeri 3 Pandanpancur Lamongan rata-rata siswa memiliki pengetahuan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut adalah 35% merupakan kategori kurang. Untuk meningkatkan pengetahuan perlu diberikan suatu upaya, salah satunya dengan memberikan pendidikan kesehatan gigi melalui penyuluhan (Indrawati et al., 2021). Metode penyuluhan dapat digunakan sebagai alat, strategi, dan motivasi peserta didik agar dapat dengan mudah menerima informasi (Indrawati et al., 2021). Diperlukan pengkajian mengenai peranan metode penyuluhan terhadap peningkatan pengetahuan sasaran dengan pemilihan metode penyuluhan yang efektif diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan sasaran terhadap informasi/pesan yang disampaikan (Sirappa & Marthen, 2017).

Penyuluhan dapat dilaksanakan antara lain dengan metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode yang sering dipakai untuk penyuluhan di Puskesmas. (Rastini & Marwati, 2018)). Hasil penilaian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pengetahuan dan sikap sebelum dan sesudah penyuluhan kesehatan. Metode penyuluhan yang digunakan telah menunjukkan hasil yang baik terhadap peningkatan kemampuan mengenai cara pencegahan kanker payudara dengan deteksi dini SADARI (Pemeriksaan Payudara Sendiri) (Yulinda & Fitriyah, 2020). Penyuluhan dengan metode ceramah bervariasi merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai penyakit Tuberculosis (Jatmiko et al., 2018). Ada pengaruh penyuluhan dengan metode ceramah disertai diskusi terhadap pengetahuan ibu tentang asupan sayur dan buah pada anak sekolah dasar (Hapzah & Nurbaya, 2021).

Metode lain dalam menyampaikan penyuluhan adalah metode bermain. Metode bermain adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian mempraktikkannya dalam proses permainan (Soniawan & Irawan, 2018). Permainan yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah permainan ludo. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik, hal tersebut mendasari pemilihan permainan ludo sebagai media pembelajaran (Ulhusna et al., 2020). Model permainan ludo yang dikembangkan juga sangat efektif untuk pembelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Marhadi, 2019). Media pembelajaran game ludo ilmu pengetahuan sosial ini sangat layak dipakai saat pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (Nissa & Arini, 2021). Pembelajaran menggunakan permainan ludo dapat menumbuhkan semangat pada peserta didik hal ini terbukti dengan adanya respon dari peserta yaitu guru dan siswa terhadap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan termasuk dalam kategori baik (Nisa & Zakiyaturrosyidah, 2021).

Berdasarkan hasil uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian membandingkan efektivitas penggunaan metode ceramah dengan metode bermain ludo terhadap tingkat

pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas VI di SD Negeri 3 Pandanpancur di Dusun Pondok, Desa Pandanpancur, Kecamatan Deket, Kabupaten Lamongan.

## Material and method

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain pretest and posttest group design. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 3 Pandanpancur Lamongan dengan jumlah sampel 32 siswa. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji bivariat *Wilcoxon* dan uji *bivariat Mann-whitney*.

## Result and discussion

Tabel 1. Analisis Data Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Menggunakan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut.

Tingkat Pengetahuan	n	Mean	p value
Sebelum	16	60,31	0,001
Sesudah	16	76,88	

Hasil uji *Willcoxon*, diperoleh nilai signficancy 0,001 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan pengetahuan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan metode ceramah.

Tabel 2. Analisis Data Pengetahuan Sebelum Dan Sesudah Diberikan Penyuluhan Menggunakan Metode Bermain Ludo Terhadap Pengetahuan Pemeliharaan Kesehatan Gigi Dan Mulut.

Tingkat Pengetahuan	n	Mean	p value
Sebelum	16	57,81	0,000
Sesudah	16	87,19	

Hasil uji *Willcoxon*, diperoleh nilai signficancy 0,000 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan pengetahuan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan metode bermain ludo.

Tabel 3. Analisis Data Nilai Rata-Rata Setelah Penyuluhan Dengan Metode Ceramah Dan Metode Bermain Ludo

Kelompok	N	Mean	Asymp.sign (2 tailed)
Ceramah	16	12,03	0,006
Bermain Ludo	16	20,97	

Hasil uji *Man-Whitney*, diperoleh nilai rata-rata pengetahuan setelah diberikan penyuluhan dengan metode ceramah 12,03 dan nilai rata-rata pengetahuan setelah diberikan penyuluhan dengan metode bermain ludo 20,97 dengan nilai signficancy 0,006 ( $p < 0,05$ ), dengan demikian diketahui bahwa terdapat perbedaan pengetahuan mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut setelah diberikan penyuluhan dengan metode ceramah dan metode bermain ludo. Penyuluhan dengan metode bermain ludo lebih efektif daripada metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa di SD Negeri 3 Pandanpancur.

Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa dengan metode ceramah Berdasarkan hasil analisa, terdapat perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan metode ceramah. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode ceramah adalah metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Metode ceramah merupakan metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat (Jatmiko et al., 2018). Metode ceramah menunjukkan hasil yang baik terhadap peningkatan pengetahuan (Yulinda & Fitriyah, 2020).

Metode ceramah adalah cara menyampaikan informasi secara lisan pada sasaran. Metode ceramah merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran deskriptif. Cara ini sangat cocok bila dalam penggunaannya benar-benar dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media serta memperhitungkan kemungkinan keterbatasan penggunaannya. Informasi yang diperoleh dengan metode ceramah dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Namun, pesan terinci yang disampaikan dengan metode ceramah mudah dilupakan setelah beberapa lama (Sihombing et al., 2020).

Dengan menggunakan metode ceramah penyampai bisa memberi penegasan pada pokok materi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai sehingga materi yang penting bisa diterima dengan baik oleh siswa. Selain itu keadaan kelas bisa dikontrol dengan baik oleh penyampai, karena penyampai menjadi penanggung jawab penuh dalam kelas. Suasana kelas yang terkontrol dengan baik menjadikan siswa lebih fokus terhadap materi yang disampaikan sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi penyuluhan. Ceramah bisa menyajikan materi pembelajaran yang luas. Maksudnya, materi pembelajaran yang banyak dapat dirangkum atau dijelaskan pokok-pokoknya oleh penyampai dalam waktu singkat (Mulyono. & Wekke, 2018).

Tingkat pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa dengan metode bermain ludo. Berdasarkan hasil analisa, terdapat perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan penyuluhan dengan metode bermain ludo. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode bermain ludo adalah metode yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut. Permainan ludo sangat efektif untuk pembelajaran (Marhadi, 2019).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak semata-mata demi kesenangan dan tidak ada tujuan atau sasaran akhir yang ingin dicapainya kegiatan tersebut mereka lakukan berulang-ulang (N. L. P. P. Dewi et al., 2017). Metode pembelajaran melalui bermain merupakan metode yang sering digunakan untuk meningkatkan kognitif anak usia dini. Metode ini biasa digunakan untuk menyampaikan pengetahuan baru kepada anak sehingga siswa mampu menerima informasi dengan mudah. Metode bermain merupakan suatu kegiatan yang dikemas dengan keceriaan dan kegembiraan. Disamping itu, tujuan dari metode bermain adalah menekankan pada prosesnya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Minasari et al., 2021).

Ludo merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan, selain itu permainan ludo sudah banyak diterapkan dalam penyampaian pembelajaran. Metode bermain yang dikemas dengan permainan ludo dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti penyuluhan, penyuluhan dilaksanakan dengan kegembiraan sehingga siswa tidak merasa sedang belajar. Metode bermain dapat mendorong minat anak untuk belajar, dengan bermain anak tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu karena

yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya (N. L. P. P. Dewi et al., 2017). Metode bermain dapat membantu siswa dalam mengembangkan dirinya, merangsang imajinasi, melatih kemampuan berkomunikasi dan mengembangkan rasa solidaritas. Penerapan permainan ludo pada penyuluhan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti penyuluhan. Dengan permainan ludo dapat mendukung peserta didik menjadi percaya diri dan lebih aktif dalam belajar atau menjawab soal yang disediakan dalam permainan (Nissa & Arini, 2021). Pembelajaran dengan metode bermain ludo menjadikan siswa lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk belajar (Nisa & Zakiyaturrosyidah, 2021).

Efektivitas Metode Ceramah dan Metode Bermain ludo. Hasil analisa perbandingan efektivitas metode ceramah dan metode bermain ludo menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pengetahuan yang signifikan antara metode ceramah dan metode bermain ludo. Rata-rata nilai metode bermain ludo lebih tinggi dibandingkan dengan metode ceramah. Artinya, metode bermain ludo lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut dibandingkan dengan metode ceramah.

Kurangnya pengetahuan tentang pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut di SD Negeri 3 Pandanpancur yang sebelumnya sudah pernah diberikan penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut sebagai program Unit Kesehatan Gigi Sekolah oleh Puskesmas Lamongan disebabkan oleh penggunaan metode yang kurang tepat. Metode yang kurang tepat dengan sasaran menyebabkan sasaran mengalami kesulitan dalam menerima pembelajaran sehingga target pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Metode pembelajaran mempengaruhi keberhasilan pencapaian proses belajar mengajar (Nuryatin, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode ceramah dan metode bermain. Metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan Puskesmas dalam menyampaikan penyuluhan, termasuk menyampaikan penyuluhan mengenai kesehatan gigi dan mulut di SD Negeri 3 Pandanpancur. Anak sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok (Kholifah, 2020). Pembelajaran dengan metode bermain merupakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang dengan bermain dan berlomba (Saputra, 2018). Permainan yang dipilih dalam penyampaian penyuluhan penelitian ini adalah ludo. Ludo merupakan permainan yang mudah, menyenangkan, dan sering ditemui sehingga rata-rata siswa sudah mengenal dan mengetahui jalannya permainan ludo. Siswa melempar dadu kemudian penjalankan pion, mengambil soal dan berdiskusi dengan kelompok, soal akan dibahas bersama dengan penyuluh.

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan masa bermain dan aktif bagi siswa dan membutuhkan gerak dalam kegiatan pembelajaran serta berinteraksi langsung dengan apa yang dipelajari (M. M. Dewi, 2018). Kenyataannya dalam penyuluhan di sekolah dasar masih menggunakan pendekatan teacher center yaitu guru sebagai sumber ilmu. Penyuluhan kesehatan gigi yang dilakukan menggunakan metode ceramah dan belum memanfaatkan lingkungan sekitar lokasi penyuluhan, serta penggunaan metode yang terlalu sering membuat siswa bosan dalam mengikuti jalannya penyuluhan sehingga tampak bermain sendiri akibatnya tujuan penyuluhan tidak dapat tercapai dengan maksimal.

Media penyampaian yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitifnya akan lebih mudah diterima dengan baik oleh anak, agar pengetahuan kesehatan gigi dan mulut dapat ditingkatkan serta pemanfaatan indra dapat berguna secara maksimal (Hanif & Prasko, 2018). Pemilihan metode yang tepat sebaiknya disesuaikan dengan karakter anak, sehingga anak memiliki motivasi dan senang dalam pembelajaran yang diberikan sebab mereka merasa sedang bermain bukan belajar. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya

dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Selain itu, kegiatan bermain berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak (Khadijah & Zahriani, 2021).

Ludo adalah salah satu permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran, Dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan permainan tradisional ludo dan melalui kegiatan yang beragam, maka anak akan merasa tidak cepat bosan, dan dengan bermain Ludo anak dapat belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya (Afrianti et al., 2018).

### Kesimpulan

Metode bermain ludo lebih efektif dibanding dengan metode ceramah dalam meningkatkan pengetahuan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut siswa kelas VI di SDN 3 Panandanpancur Lamongan.

### Reference

1. Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59.
2. Dewi, M. M. (2018). 濟無No Title No Title No Title. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. <http://repository.poltekkes-denpasar.ac.id/1079/3/BAB II.pdf>
3. Dewi, N. L. P. P., Sujana, I. W., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Berbantuan Media Audio Bisik Berantai terhadap Kemampuan Menyimak pada Anak kelompok B di TK Gugus Sandat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(Vol 5, No 3 (2017)), 315–324.
4. Hambali, S., & Sutiswo. (2019). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Di Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(1), 27–32.
5. Hanif, F., & Prasko. (2018). Perbedaan Pengaruh Penyuluhan Menggunakan Media Video Dan Boneka Tangan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Gigi Dan Mulut Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Gigi*, 05(02), 1–6.
6. Hapzah, & Nurbaya. (2021). Penyuluhan Metode Ceramah Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Asupan Sayur dan Buah Anak SD. *Jurnal Kesehatan Manarang*, 7, 16–20.
7. Indrawati, L., Larasati, R., & Purwaningsih, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Dan Role Play Terhadap Pengetahuan Kesehatan Gigi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Gigi*, 2(2), 276–282.
8. Jatmiko, S. W., Romanda, F., & Hidayatullah, M. A. A. (2018). Pengaruh Penyuluhan Metode Ceramah dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat Terhadap Penyakit Tuberkulosis. *Jurnal Litbang Sukowati*, 2, 1–7.
9. Khadijah, & Zahriani, N. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya. *Merdeka Kreasi*.
10. Kholifah, W. T. (2020). Upaya Guru Mengembangkan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Ramah Anak. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 115–120.
11. Marhadi. (2019). Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume*, 7(2), 19–31.

12. Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124–2133.
13. Mulyono., & Wekke, I. S. (2018). Strategi Pembelajaran di Abad Digital. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Nomor 9).
14. Nisa, K., & Zakiyaturrosyidah. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 49–57.
15. Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126.
16. Nuryatin, S. (2020). Adaptasi Metode Pembelajaran Melalui E-Learning Untuk Menghadapi Era New Normal. *SELL Journal*, 5(1), 55.
17. Rastini, N. K., & Marwati, N. M. (2018). Dengan Metode Ceramah Kombinasi Media Video. *Jurnal Kesehatan Lingkungan*, 8(1), 13–22.
18. Saputra, I. (2018). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28–35.
19. Sihombing, K., Rosma, M., & Realita, L. A. (2020). Gambaran Pengetahuan Anak Tentang Menjaga Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Metode Ceramah Dan Media Puzzle Pada Siswa/I Di Sd Negeri Lubuk Pakam. *Jurnal Ilmiah PANNMED (Pharmacist, Analyst, Nurse, Nutrition, Midwivery, Environment, Dentist)*, 15(3), 463–469.
20. Sirappa, R. H., & Marthen. (2017). Efektivitas Metode Temu Lapang Dalam Percepatan Adopsi Varietas Unggul Baru ( Vub ) Padi Mendukung Ketahanan Pangan. *Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Teknologi Pertanian*, 894–899.
21. Soniawan, V., & Irawan, R. (2018). Metode Bermain Berpengaruh Terhadap Kemampuan Long Passing Sepakbola. *Jurnal Performa Olahraga*, 3(01), 322214.
22. Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130–137.
23. Yulinda, A., & Fitriyah, N. (2020). Efektivitas Penyuluhan Metode Ceramah Dan Audiovisual Dalam Meningkatkan Pengetahuan Dan Sikap Tentang sadari di SMKN 5 Surabaya. *Jurnal Promkes*, 6(2), 116–128.

