

NB-Green Card sebagai Media Edukasi dan Introduksi Nilai Etnokonservasi Tradisi Ngunggahne Beras

Tutut Indah Sulistiyowati¹, Sulistiono², Ida Rahmawati³, Agus Muji Santoso⁴,
Poppy Rahmatika Primandiri⁵, Budhi Utami⁶, Dwi Ari Budiretnani⁷, Farida Nurlaila Zunaidah⁸,
Gilang Taufan Insani⁹

¹⁻⁹Universitas Nusantara PGRI Kediri

Artikel Info

Genesis Artikel:

Diterima, 24 November 2023
Direvisi, 1 Desember 2023
Diterbitkan, 18 Desember 2023

Kata Kunci:

Etnokonservasi
Ngunggahne Beras
Permainan

ABSTRAK

Permainan edukasi merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan materi yang dipandang sulit. Tradisi Ngunggahne Beras merupakan tradisi rutin warga desa Jugo menjelang acara khitan atau pernikahan. Banyaknya uborampe dan makna di dalam setiap persiapan membuat anak dan remaja tidak memahami nilai dan menyepelekan tradisi ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan nilai etnokonservasi dalam tradisi Ngunggahne Beras. Kegiatan dilakukan melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode yang digunakan untuk mengukur ketercapaian adalah dengan membandingkan pengetahuan awal dan akhir setelah mendapat perlakuan berupa permainan edukasi. Pengetahuan tentang tradisi Ngunggahne Beras meningkat dari 10% menjadi 98%. Pengetahuan tentang jenis tanaman yang digunakan dalam ritual meningkat dari 35 menjadi 93%. Pengetahuan melestarikan tanaman ritual meningkat dari 80 menjadi 88%. Kemampuan mencandra tanaman peserta pengabdian meningkat dari 45 menjadi 95%, dan pengetahuan tentang jenis makanan yang digunakan dalam tradisi Ngunggahne Beras meningkat dari 75 menjadi 100%.

ABSTRACT

Educational games are considered as one of the appropriate media for delivering challenging content. The tradition of Ngunggahne Beras is a regular practice among the residents of Jugo village before circumcision or wedding ceremonies. The abundance of rituals and meanings in each preparation often leads children and teenagers to not understand the values and underestimate this tradition. This social activity aims to enhance the knowledge of children and teenagers about Ngunggahne Beras. The method involves comparing the initial and final scores before the game. Understanding of the meaning of the tradition increased from 10 to 98%. Understanding about conservation increased from 80 to 88%. And understanding about types of food is increased significantly from 75 to 100%.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Tutut Indah Sulistiyowati
Program Studi Pendidikan Biologi
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: tututindah@unpkdr.ac.id

1 PENDAHULUAN

Ngunggahne Beras adalah ritual suci yang diyakini dapat menghubungkan kehidupan manusia dan roh para leluhur. Kepercayaan ini mirip dan hampir sama dengan jenis-jenis ritual lain di berbagai daerah (Iskandar, 2016). Biasanya, penyelenggaraan ritual adat tertentu selalu dipimpin oleh seorang yang dikhususkan dan dituakan di (Iskandar, 2016) daerah tersebut (Hunn, 2002)(Suyono, 2009). Penyelenggaraan ritual *Ngunggahne Beras* melibatkan seorang tokoh adat yang disebut *Berjonggo*. Pada ritual ini, penyelenggara acara memohon kepada leluhur melalui perantara *Berjonggo*, agar mendoakan kelancaran acara dan melimpahnya rejeki setelah acara selesai (Sulistiyowati, 2022). *Berjonggo* atau pemimpin ritual akan melakukan *laku tapa* sebelum memimpin ritual (Iskandar, 2016). Selama *laku tapa*, *Berjonggo* harus bersuci dengan cara menjaga makan (berpuasa), ucapan, dan melakukan doa-doa (Ayatullah, 2015). *Laku tapa* diakhiri dengan mandi bersih dari ujung kepala hingga kaki (Suyono, 2009).

Berbagai sesaji dan perlengkapan (*uborampe*) untuk ritual *Ngunggahne Beras* disiapkan dengan standar tertentu yang telah ditetapkan sejak turun-temurun. *Berjonggo* akan memastikan ketersediaan *uborampe* beberapa hari sebelum ritual dimulai. *Uborampe* ini melibatkan aneka daun tumbuhan dan telur ayam kampung sebagai sesaji. Dengan terampil, pemilik rumah atau orang utusan akan menganyam janur dan anekadaun sebagai perlengkapan sajen dan ritual

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan sampel sebanyak 50 orang dewasa yang bukan termasuk keluarga tokoh adat, 20 anggota Karang Taruna, dan 20 anak usia kelas 1-6 SD, diketahui bahwa pengetahuan mereka tentang tanaman ritual *Ngunggahne Beras* sangat rendah. Sebanyak 11 orang dewasa atau 22% mengetahui tanaman yang digunakan sebagai *uborampe*, namun tidak bisa membedakan mana yang digunakan dalam ritual *Ngunggahne Beras*. Sebanyak 7 orang dari karang taruna mengetahui ritual *Ngunggahne Beras*, namun tidak mengetahui *uborampe* yang dibutuhkan. Tidak ditemukan satupun responden kelompok anak-anak yang mengetahui ritual *Ngunggahne Beras* (Sulistiyowati & Zunaidah, 2021).

Hasil wawancara bersama tokoh adat dan 10 orang masyarakat secara acak diketahui bahwa tanaman untuk ritual tersedia di alam (Rahmawati & Sulistiyowati, 2021). Desa Jugo yang berada di kaki gunung Wilis memberikan keuntungan tersendiri. Kelimpahan tumbuhan dan hewan masih tinggi (Sulistiyowati & Rahmawati, 2018). Namun untuk beberapa jenis tanaman ritual saat ini sudah mulai jarang dijumpai. Tidak ditemukan padan peran untuk menggantikan beberapa jenis tanaman kunci untuk ritual *Ngunggahne Beras* (Sulistiyowati, T. I., Zunaidah, F. N., & Primandiri, 2023). Sehingga peran generasi muda dalam menjaga kelestarian tanaman ini menjadi penting. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan nilai etnokonservasi dalam tradisi *Ngunggahne Beras*, sehingga kelestarian tanaman ritual dapat terjaga dengan baik.

2 METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Gambar 1). Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2023 di Desa Jugo dengan melibatkan sebanyak 20 anak dan remaja dari RT 20 RW 3.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelaksanaan Kegiatan

Adapun secara detail, kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan tim pengabdian untuk menyusun *time line* kegiatan, bentuk kegiatan, beserta targetnya luarannya.
2. Mengundang pengurus RT untuk merancang kegiatan
3. Melaksanakan kegiatan penyuluhan dan introduksi nilai etnokonservasi
4. Menyusun rencana lanjutan (RTL) bersama karang taruna beserta penanggung jawab kegiatan
5. Melakukan kegiatan penjelajahan untuk memetakan jenis dan ketersediaan tanaman ritual
6. Melakukan pengawasan baik melalui media komunikasi ataupun langsung, untuk melihat progress perawatan tanaman yang ada

FGD dilaksanakan pada pertengahan bulan September 2022 (Gambar 2). Hasil dari FGD ini adalah media introduksi yang akan digunakan adalah permainan dengan menggunakan kartu. Permainan ini adalah pengembangan dari hasil penelitian terdahulu. Berdasarkan FGD ini, dibentuk tim untuk mempersiapkan kebutuhan dan pelaksanaan.



Gambar 2. Proses FGD dengan Mengundang Narasumber Bidang Media

Adapun tim yang dibentuk adalah tim desain kartu, tim humas, dan tim pelaksana. Tim desain bertugas dalam pembuatan kartu meliputi desain gambar kartu, pertanyaan dan tantangan yang diberikan. Tim desain juga bertanggung jawab pada validasi keterbacaan dan isi kartu berdasarkan kedalaman materi yang disampaikan dalam kartu. Tim humas bertanggung jawab pada persiapan pelaksanaan meliputi tempat, personil, dan waktu pelaksanaan. Tim pelaksana memastikan materi dan susunan acara pelaksanaan.

3 HASIL DAN ANALISIS

3.1. Kartu Permainan

Kartu yang akan digunakan dalam permainan edukasi ini terdiri atas dua jenis kartu, yaitu kartu utama dan kartu tantangan. Kartu utama merupakan kartu yang digunakan untuk permainan. Dalam kartu ini terdapat tiga unsur utama yaitu angka, gambar, dan pertanyaan (gambar 3). Tim desain mendesain kartu utama dengan 25 jenis pertanyaan berbeda yang berhubungan dengan tradisi *Ngunggahne Beras*. Gambar yang tertera pada kartu merupakan gambar animasi tokoh anak yang mengenakan pakaian daerah Jawa. Bagian belakang kartu didesain dengan gambar gunung. Selain memberi kesan tradisional, gunung juga melambangkan kebijaksanaan dan kerendahan hati.



Gambar 3. Desain kartu utama NB Green Card

Kartu Tantangan dibuat dengan ukuran yang sama dengan kartu utama. Kartu ini berisi kalimat perintah (Gambar 4). Kartu Tantangan digunakan untuk memberikan “hukuman” bagi pemain yang tidak berhasil menjawab pertanyaan pada Kartu Utama. Perintah-perintah yang tertulis dalam Kartu Tantangan telah dikonsultasikan dan divalidasi oleh ahli materi permainan anak.

Aturan permainan kartu adalah sebagai berikut:

1. Permainan boleh dilakukan dengan minimal dua anak
2. Masing-masing pemain mendapatkan sebuah kartu
3. Pemain yang mendapatkan kartu dengan angka tertinggi berhak membacakan pertanyaan tertera pada kartu kepada pemain dengan angka rendah

4. Pemain dengan angka rendah menjawab pertanyaan yang diberikan
5. Apabila pemain tidak dapat menjawab, maka mengambil Kartu Tantangan dan melakukan apa yang tertulis pada kartu tersebut



Gambar 4. Desain Kartu Tantangan

3.2 Permainan Edukasi

Pelaksanaan permainan dilakukan mulai pukul 14.00 WIB. Diawali dengan kegiatan pemberian materi tentang tradisi *Ngunggahne Beras*. Antusias peserta dalam mengikuti kegiatan terlihat pada gambar 5. Peserta merasa bahwa materi yang disampaikan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun tidak pernah dipelajari dengan baik. Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada penggalian informasi dan pengetahuan dasar, misalnya menyebutkan tumbuhan apa saja yang digunakan pada upacara *Ngunggahne Beras*, arti simbol-simbol dalam upacara, waktu pelaksanaan, dan tujuan pelaksanaan.



Gambar 5. Peserta yang Antusias Menerima Pemaparan Materi dari Tim Pengabdian

Peserta kelompok anak usia SD secara lisan menyampaikan bahwa permainan ini menarik dan menyenangkan justru adalah ketika kalah bermain dan harus mengambil Kartu Tantangan. Anak-anak usia SD senang melakukan berbagai tantangan yang terdapat pada Kartu Tantangan. Beberapa perintah di kartu tantangan dilakukan bersama-sama semua peserta. Rata-rata anak usia SD lebih menyukai apabila dirinya terlihat berbeda dan diperhatikan dari yang lain (Rahman, 2009) (We, A. Y., & Fauziah, 2020). Sebaliknya pada kelompok anak SMP, permainan ini dilalui dengan serius dan sebisa mungkin jangan sampai kalah karena malu apabila harus melakukan tantangan yang terdapat pada Kartu Tantangan. Perbedaan signifikan ini berhubungan dengan pertumbuhan psikologis anak yang memang pada usia remaja sudah harus melindungi harga diri (Wiguna, T., Manengkei, P. S. K., Pamela, C., Rheza, A. M., & Hapsari, 2016). Anak usia remaja biasanya akan malu apabila terlihat jelek, kalah, dan tidak mampu (Baba S, Iso H, 2016). Sebaliknya pada usia SD anak masih berada dalam dunia bermain, sehingga meskipun permainan ini digunakan untuk mengemas sebuah materi yang cukup berat, anak kelompok SD akan menganggap ini sebagai permainan yang menyenangkan (Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, 2020).

3.3 Evaluasi

Setelah melakukan permainan bersama dalam masing-masing kelompok, peserta mengisi *form* evaluasi dan umpan balik (Gambar 6). Form terdiri atas lima pertanyaan evaluasi dan lima pertanyaan umpan balik.

Evaluasi dan Umpan Balik
Introduksi nilai etnokonservasi pada tradisi *Ngunggahne Beras*
melalui permainan *NB Green Card*

A. Identitas
Nama saya Fitrah
Saya kelas V

B. Pertanyaan (lingkarkanlah jawaban yang sesuai)

1. Saya tahu tradisi *Ngunggahne Beras*
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
2. Saya bisa menyebutkan 3 jenis tanaman dalam *Ngunggahne Beras*
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
3. Saya bisa menyebutkan jenis makanan yang digunakan dalam *Ngunggahne Beras*
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
4. Saya tahu cara menanam bunga mawar
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
5. Saya bisa menyebutkan warna bunga melati
Setuju Kurang setuju Tidak setuju

C. Umpan Balik

1. Permainan *NB Green Card* membuat saya tahu tentang *Ngunggahne Beras*
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
2. Saya bisa memainkan permainan ini bersama teman tanpa pengawasan
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
3. Permainan ini membuat saya tahu cara menanam beberapa jenis tanaman
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
4. Permainan ini membuat saya bisa menyebutkan ciri-ciri beberapa jenis tanaman
Setuju Kurang setuju Tidak setuju
5. Permainan ini menyenangkan
Setuju Kurang setuju Tidak setuju

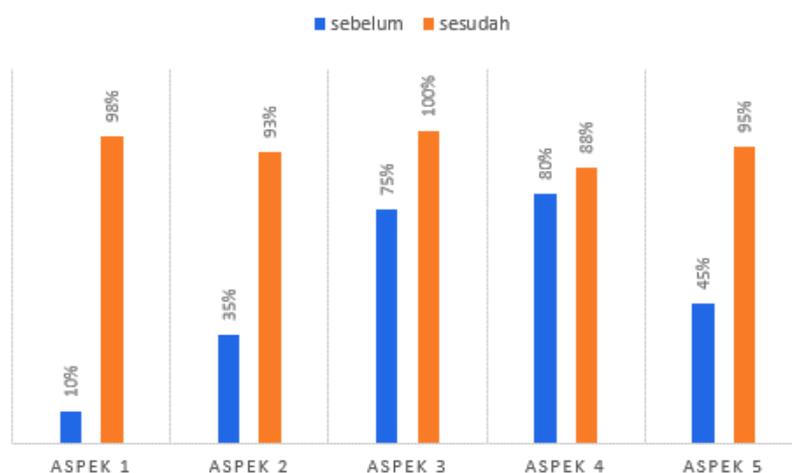
Gambar 6. Form Evaluasi dan Umpan Balik

Secara keseluruhan, hasil evaluasi dan umpan balik disajikan dalam tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Analisis Hasil Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi	Mean	Min	Median	Max	Count
Pengetahuan tentang tradisi <i>Ngunggahne Beras</i>	2.95	2	3	3	20
Jenis tanaman yang digunakan dalam tradisi <i>Ngunggahne Beras</i>	2.8	1	3	3	20
Jenis makanan yang digunakan dalam tradisi <i>Ngunggahne Beras</i>	2.65	1	3	3	20
Pengetahuan melestarikan tanaman ritual	2.65	2	3	3	20
Kemampuan mencandra tanaman	2.85	2	3	3	20
Manfaat permainan terhadap aspek pengetahuan	2.7	2	3	3	20
Aspek keamanan permainan	2.8	2	3	3	20
Manfaat permainan terhadap aspek pengetahuan konservasi	3	3	3	3	20
Manfaat permainan terhadap aspek pengetahuan mencandra tanaman	2.75	1	3	3	20
Aspek kemenarikan permainan	3	3	3	3	20

Aspek pengetahuan tentang tradisi *Ngunggahne Beras* pada seluruh peserta permainan tergolong dalam kategori tinggi yaitu pada skor 2,95. Pengetahuan peserta tentang jenis tanaman yang digunakan dalam tradisi *Ngunggahne Beras* mendapat skor 2,8 tergolong tinggi. Begitu pula pada aspek pengetahuan berupa jenis makanan yang digunakan dalam tradisi, cara konservasi tanaman, dan kemampuan mencandra tanaman pada anak dan remaja desa Jugo tergolong tinggi dengan skor berurutan adalah 2,65., 2,65., dan 2,85.



Gambar 7. Grafik Perbandingan Skor Pengetahuan Peserta

Tahap umpan balik memiliki skor tertinggi pada aspek kebermanfaatan dan kemenarikan permainan yaitu dengan skor 3. Menurut Castro dkk (2019), permainan edukasi benar-benar mampu meningkatkan pemahaman anak tentang materi yang sulit dipahami dan bahkan dapat meningkatkan nilai akademik siswa pada level sekolah dasar (Ajilaksana et al., 2023; Castro M-J, López M, Cao M-J, Fernández-Castro M, García S, 2019; Santoso et al., 2021). Pernyataan Castro dkk tersebut sejalan dengan hasil analisis hasil pengabdian ini (disajikan dalam gambar 7). Perbandingan pengetahuan peserta pengabdian sebelum diberi perlakuan berupa permainan edukasi dan setelah perlakuan. Diketahui bahwa ada peningkatan yang signifikan pada masing-masing aspek dalam kategori pengetahuan.

Pengetahuan tentang tradisi *Ngunggahne Beras* dilihat dari nilai benar yang dimiliki peserta meningkat dari 10% menjadi 98%. Pengetahuan tentang jenis tanaman yang digunakan dalam ritual meningkat dari 35 menjadi 93%. Pengetahuan melestarikan tanaman ritual meningkat dari 80 menjadi 88%. Pada aspek ini tidak terlalu terjadi peningkatan karena topik pelestarian tanaman berhubungan sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari orang tua peserta. Selain itu pada berbagai pelajaran di sekolah juga diajarkan tentang upaya konservasi dan tujuannya. Kemampuan mencandra tanaman peserta pengabdian meningkat dari 45 menjadi 95%.

Pada awalnya peserta tidak mengetahui tentang pencandraan. Kebanyakan siswa belum terlalu memperhatikan adanya perbedaan bentuk daun pada berbagai tanaman. Yang paling mereka pahami adalah warna bunga. Pengetahuan tentang jenis makanan yang digunakan dalam tradisi *Ngunggahne Beras* meningkat dari 75 menjadi 100%. Aspek makanan dalam tradisi sangat menarik bagi peserta terlihat dari hasil observasi tim selama pelaksanaan pengabdian. Peserta dapat menyebutkan berbagai jenis makanan yang digunakan dalam tradisi. Beberapa anak mengkonfirmasi tekstur, warna, dan rasa makanan yang disebutkan. Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan jelas terbukti bahwa permainan merupakan media tepat untuk mengedukasi siswa mengenai hal-hal yang bagi mereka sulit dan tidak terduga. Oleh sebab itu, tahap desain pada pembuatan media edukasi benar-benar perlu ahli untuk memvalidasi, dan sebelum diterapkan pada subjek yang ditargetkan perlu ada uji coba terlebih dahulu (Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, 2019).

4 KESIMPULAN

Permainan edukasi dengan menggunakan *NB-Green Card* telah terbukti dapat meningkatkan pengetahuan ilmiah dan nilai etnokonservasi dalam tradisi *Ngunggahne Beras* pada anak dan remaja di Desa Jugo. Teknik permainan yang sama dapat digunakan untuk tujuan meningkatkan pemahaman di bidang lain pada kategori anak dan remaja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Nusanara PGRI Kediri yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini melalui program Stimulus PKM Pendanaan tahun 2022.

REFERENSI

- Ajilaksana, B., Josi, A., Andrianto, S., Manufaktur Negeri Bangka Belitung, P., & Rekayasa Perangkat Lunak, T. (2023). Implementasi Metode Inkuiri dalam Game Edukasi Penalaran Siswa Kelas SD Berbasis Android. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 1(2), 109–123. <https://doi.org/10.53624/JSITIK.V1I2.165>
- Ayatullah, H. (2015). Ritual, Kepercayaan Lokal dan Identitas Budaya masyarakat Ciomas Banten. *El Harakah*, 17(2), 157–181.
- Baba S, Iso H, F. T. (2016). Area-Level and Individual-Level Factors for Teenage Motherhood: A Multilevel Analysis in Japan. *PLoS ONE*, 11(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0166345>
- Castro M-J, López M, Cao M-J, Fernández-Castro M, García S, F. M. (2019). Impact of educational games on academic outcomes of students in the Degree in Nursing. *PLoS ONE*, 17(7). <https://doi.org/https://doi.org/10.1371/journal.pone.0220388>.
- Hunn, E. (2002). *Traditional Environmental Knowledge: Alienable or Inalienable Intellectual Property*. University of Georgia Press.
- Iskandar, J. (2016). Etnobiologi dan Keragaman Budaya di Indonesia. *Indonesian Journal of Anthropology*, 1(1), 1–16.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). Fase dan tugas perkembangan anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 12(1), 46–57.
- Rahmawati, I., & Sulistiyowati, T. I. (2021). Identifikasi Jenis Tumbuhan dari Famili Asteraceae Di Kawasan Wisata Irenggolo Kediri. *STIGMA: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Unipa*, 14(01), 40–47. <https://doi.org/10.36456/stigma.14.01.3614.40-47>
- Santoso, A. M., Hanggara, G. S., Afandi, Z., Mujiwati, E. S., Budiono, H., Primandiri, P. R., Setyowidodo, I., Nurfahrudianto, A., Irmayanti, E., Aizah, S., Darmawan, E., Ristanto, R. H., Siswati, B. H., Amin, M., Puspitasari, Y., & Julianto, T. (2021). Penerapan Video Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan Ramuan Herbal Selama Pandemi Covid-19 bagi Kelompok Remaja Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan*

Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(2), 126–137.
<https://doi.org/10.53624/KONTRIBUSI.V1I2.34>

- Sulistiyowati, T. I. (2022). Tradisi, Edukasi, dan Konservasi dalam Ritual Ngunggahne Beras Warga Desa Jugo Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran 2022*, 2(1), 8–11.
- Sulistiyowati, T. I., & Rahmawati, I. (2018). Keanekaragaman Dan Kemelimpahan Kupu-Kupu Di Kawasan Wisata Air Terjun Irenggolo Kediri. *STIGMA: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Unipa*, 11(02), 1–8. <https://doi.org/10.36456/stigma.vol11.no02.a1658>
- Sulistiyowati, T. I., & Zunaidah, F. N. (2021). *Identifikasi Kesadaran Siswa SDN 3 Jugo*. 5(1), 38–44.
- Sulistiyowati, T. I., Zunaidah, F. N., & Primandiri, P. R. (2023). Ethnoconservation of Jugo Villagers in Ngunggahne Beras Tradition. *Journal of Tropical Ethnobiology*, 6(1), 79–87.
- Suyono, Capt. R. P. (2009). *Dunia Mistik Orang Jawa. Roh, Ritual, Benda Magis* (3rd ed.). LKiS.
- We, A. Y., & Fauziah, P. Y. (2020). Tradisi kearifan lokal Minangkabau “Manjujai” untuk stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1339–1351.
- Wiguna, T., Manengkei, P. S. K., Pamela, C., Rheza, A. M., & Hapsari, W. A. (2016). Masalah emosi dan perilaku pada anak dan remaja di poliklinik jiwa anak dan remaja RSUPN dr. Ciptomangunkusumo (RSCM), Jakarta. *Sari Pediatri*, 12(4), 270–277.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 7(1), 66–74.