

Meningkatkan Keterampilan Merawat Luka Ringan Melalui Metode Simulasi Berbantuan Media Realia bagi Siswa Hambatan Intelektual Kelas VIII di SLBN 11 Jakarta

Aulia Meisya Putri,^{1✉} Indra Jaya², Indina Tarjiah³, Kholifatul Novita Ningsih⁴

¹Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

²Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

³Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

⁴Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia.

✉ Corresponding Author. E-mail: meisyaaulia553@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan merawat luka ringan melalui penerapan metode simulasi berbantuan media realia pada siswa hambatan intelektual kelas VIII di SLBN 11 Jakarta. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri atas empat siswa hambatan intelektual. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes perbuatan, sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan merawat luka ringan secara bertahap dari kondisi awal hingga siklus II. Penerapan metode simulasi memungkinkan siswa terlibat aktif dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata, sementara penggunaan media realia membantu siswa memahami dan mempraktikkan tahapan perawatan luka secara lebih konkret dan runtut. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa metode simulasi berbantuan media realia efektif dalam meningkatkan keterampilan bina diri serta mendukung pengembangan kemandirian fungsional siswa hambatan intelektual. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran bina diri di sekolah luar biasa.

Kata Kunci: luka ringan, media realia, keterampilan merawat luka ringan, siswa hambatan intelektual

Abstract

This study aims to improve the ability of treating minor wounds using the simulation method assisted by realia media-based learning for students with intellectual disabilities of grade VIII at SLB Negeri 11 Jakarta. This research uses the Classroom Action Research method of the Kemmis and MC Taggart models with 4 research subjects. The data collection techniques used are through observation and tests. The data analysis used is qualitative descriptive and quantitative descriptive. The results of this study indicate that students experience an improvement in the abilities of caring for minor wounds. The

average result of students' ability before being given an action was 43.75% with a "Less" grade category, after being given action in the cycle I, the average students' ability increased to 73.82% with the "good" grade category. In the cycle II, the average result of students' ability also increased to 94.14% with the "Excellent" grade category. The comparison of the value of students' minor wound care abilities from before the action and after giving the action in cycle I and cycle II increased by 50.39%. Based on the results of the study, concluded that the simulation method assisted by realia media can improve the abilities of treating minor wounds for grade VIII students with intellectual disabilities at SLB Negeri 11 Jakarta.

Keywords: minor injuries, real media, minor wound care skills, students with intellectual disabilities

PENDAHULUAN

Pembelajaran bina diri merupakan suatu usaha untuk membangun diri baik sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Pembelajaran bina diri bagi anak hambatan intelektual diarahkan untuk mengembangkan kemampuan anak hambatan intelektual dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan kehidupan dirinya sendiri agar tidak membebani orang di sekitarnya (Aziz, 2018). Pembelajaran bina diri terutama pada aspek menolong diri perlu diajarkan pada siswa hambatan intelektual dengan tujuan siswa hambatan intelektual dapat mengenal konsep bahaya, mengetahui cara menghindari diri dari bahaya dan dapat mengatasi kondisi atau situasi yang dapat membahayakan keselamatan mereka seperti mengalami sebuah luka.

Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat mengalami luka akibat dari kecerobohnya ataupun tindakan yang kurang hati-hati. Anak hambatan intelektual memiliki keterbatasan pada fungsi adaptif yang berkaitan dengan beberapa hal seperti permasalahan pada kemampuan bahasa dan pemahaman anak terhadap uang, waktu, angka dan *self direction* (Damastuti, 2020). Kemampuan adaptif yang rendah menyebabkan anak hambatan intelektual kurang hati-hati dan sulitnya berkonsentrasi dapat mengakibatkan terjadinya kecelakaan kecil maupun kecelakaan yang cukup parah. Adanya kecelakaan tersebut dapat mengakibatkan seseorang mengalami luka di tubuh mereka. Luka yang hanya dibiarkan saja tanpa adanya penanganan yang tepat akan menyebabkan luka semakin parah dan menjadi jalan masuknya kuman ataupun menyebabkan kuman menjadi berkembangbiak sehingga berakibat infeksi.

Luka ringan merupakan salah satu jenis luka yang tidak menimbulkan penyakit atau komplikasi lain dalam melakukan aktivitas dan dapat terjadi dimana saja dan menyerang siapa saja (Kelwulan et al., 2020). Di Indonesia, kasus luka tertinggi, yaitu luka lecet atau memar sebanyak 70,9%, luka jatuh 40,9% dan 6,3% kejadian luka di sekolah (Permatasari et al., 2024). Penanganan luka ringan dapat dilakukan secara sendiri dengan cara sederhana tanpa memerlukan intervensi medis yang serius.

Peneliti menemukan kasus di lapangan berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di SLBN 11 Jakarta, terdapat siswa yang mengalami luka akibat tertusuk jarum jahit pada saat vokasional menjahit, selain itu terdapat siswa yang mengalami luka akibat kecelakaan kecil pada saat bermain. Akan tetapi, para siswa tidak dapat menangani hal tersebut. Siswa sudah memahami konsep bahaya akibat benda tajam yang memicu terjadinya luka, namun siswa masih belum mampu melakukan tata cara merawat luka ringan. Perawatan luka, menurut Asa (2023) merupakan proses merawat luka yang bertujuan untuk mempercepat proses penyembuhan, mengurangi resiko adanya infeksi, dan meminimalkan bekas luka.

Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran mengenai keterampilan merawat luka ringan seperti tercantum pada capaian pembelajaran fase D tentang melakukan

simulasi cara mengatasi kondisi tertentu yang membahayakan kesehatan dan keselamatan diri dengan bimbingan. Pembelajaran tersebut tentunya harus dilaksanakan dengan metode serta media pembelajaran yang tepat dikarenakan sejauh ini pembelajaran hanya sebatas teori dan menggunakan media berbentuk gambar. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Anggraeni Subagio dan Edy Rianto terkait kecakapan pertolongan pertama pada kedaruratan (P3K) bagi siswa hambatan intelektual yaitu melalui metode simulasi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode simulasi memiliki pengaruh terhadap kecakapan P3K siswa hambatan intelektual (Subagio & Rianto, 2015).

Oktaviani (2020) mengemukakan bahwa simulasi merupakan metode pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses nyata, dengan melibatkan siswa secara aktif terlibat berinteraksi dengan situasi yang ada di lingkungannya. Pendapat lain mengatakan bahwa simulasi merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan tindakan pura-pura atau proses meniru tingkah laku, memainkan suatu peran tentang suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam situasi nyata yang bertujuan untuk menjelaskan suatu topik pelajaran (Purwono & Hidayat, 2021).

Selain dari penggunaan metode simulasi, penggunaan media dalam pembelajaran sangat mempermudah siswa ketika memahami materi yang akan dipelajari (Radina, 2020). Media pembelajaran menurut (M. Hasan et al., 2021) merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa. Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, sehingga dapat merangsang minat dan motivasi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media realia.

Riyanti (2020) mengemukakan bahwa media realia merupakan semua media nyata yang ada di lingkungan alam dan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mempermudah proses pembelajaran. Media nyata dalam hal ini berupa benda hidup seperti manusia, binatang, tumbuhan dan benda tidak hidup seperti meja, kursi, batu, makanan, dan koran. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Masnunah (2018) memperjelas bahwa media realia memiliki beberapa karakteristik, yaitu benda asli, benda dalam keadaan utuh, benda dalam ukuran yang sebenarnya, dapat dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan merawat luka ringan bagi siswa hambatan intelektual melalui penggunaan metode simulasi berbantuan media realia di mana siswa akan berperan secara langsung sebagai media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam setiap siklus (Purba et al., 2021). PTK dipilih karena memungkinkan guru dan peneliti melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung dan berkelanjutan berdasarkan kondisi nyata di kelas. Subjek penelitian terdiri atas empat peserta didik kelas VIII dengan hambatan intelektual di SLBN 11 Jakarta. Subjek dipilih berdasarkan karakteristik kemampuan akademik dan adaptif yang relatif homogen, serta kebutuhan pembelajaran bina diri yang serupa. Penelitian dilaksanakan selama dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari lima pertemuan

termasuk evaluasi akhir siklus. Setiap pertemuan berlangsung selama satu jam pelajaran (40 menit). Tindakan yang diberikan berupa pembelajaran keterampilan merawat luka ringan menggunakan metode simulasi berbantuan media realia. Media realia yang digunakan meliputi alat-alat perawatan luka ringan seperti kasa steril, antiseptik, kapas, plester, dan perlengkapan pendukung lainnya. Pembelajaran dirancang agar peserta didik dapat mengamati, meniru, dan mempraktikkan langsung setiap tahapan perawatan luka ringan.

Instrumen pengumpulan data meliputi:

1. Lembar observasi, digunakan untuk mencatat keterlibatan, respon, fokus perhatian, dan kemandirian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Tes perbuatan, digunakan untuk menilai keterampilan peserta didik dalam melakukan tahapan merawat luka ringan secara runtut dan benar sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Indikator keterampilan merawat luka ringan mencakup: (1) persiapan alat, (2) kebersihan tangan, (3) pembersihan luka, (4) penggunaan antiseptik, dan (5) penutupan luka. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan apabila peserta didik mencapai nilai minimal 70% dari keseluruhan indikator keterampilan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan persentase keterampilan peserta didik pada setiap siklus, serta deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan perilaku belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Satu siklus dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan termasuk evaluasi akhir siklus. Setiap pertemuan dilakukan selama satu jam pelajaran dengan alokasi waktu 40 menit. Sebelum dilakukan siklus I, peneliti bersama kolaborator terlebih dahulu melaksanakan kegiatan pra siklus, dimana siswa akan diberikan tes untuk mengukur sejauh mana keterampilan siswa dalam melakukan tahapan merawat luka ringan. Dalam kegiatan pra siklus ini, peneliti menemukan bahwa keterampilan siswa dalam melakukan tahapan merawat luka ringan masih cukup rendah dengan persentase rata-rata sebesar 43,75%.

Berdasarkan hasil refleksi dari kegiatan pra siklus, kemudian peneliti bersama kolaborator menyusun rancangan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus I. Pelaksanaan dilakukan dengan langkah-langkah pembelajaran yang dibuat berdasarkan sintaks simulasi yang dijelaskan oleh Rahayu (2024) yaitu dimulai dari persiapan simulasi, implementasi/pelaksanaan simulasi, dan penutup simulasi. Media pembelajaran yang digunakan adalah media realia dengan melibatkan objek asli.

Pada pelaksanaannya, guru akan memberikan arahan dan contoh langsung tata cara merawat luka ringan, siswa diminta untuk memperhatikan dan mengikuti setiap arahan. Pada tahap akhir pelaksanaan pembelajaran, siswa akan diminta untuk memberikan tanggapan mengenai kegiatan yang telah disimulasikan. Setiap pelaksanaan, peneliti bersama kolaborator akan melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran. Selanjutnya, evaluasi akhir siklus I dilakukan pada pertemuan ke-5 untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa setelah diberi tindakan dan untuk melihat apakah terjadi peningkatan setelah diberi tindakan.

Berdasarkan hasil evaluasi akhir pada siklus I diperoleh data yaitu adanya peningkatan nilai masing-masing siswa. Sebagian besar siswa sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 70%. Persentase rata-rata siswa setelah pemberian tindakan pada siklus I mencapai 73,82%. Namun, masih terdapat satu siswa yang memperoleh nilai di

bawah 70%. Pada evaluasi siklus I ini masih terdapat beberapa indikator yang belum tuntas. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelaksanaan siklus I, siswa masih beradaptasi dengan materi yang diajarkan. Siswa juga kurang fokus selama pembelajaran. Maka, peneliti dan kolaborator sepakat untuk melanjutkan penelitian pada siklus II dengan melakukan perencanaan ulang berdasarkan hasil refleksi dari siklus I. Berikut tabel peningkatan keterampilan merawat luka ringan pada siklus I.

Tabel 3. 1 Data peningkatan nilai keterampilan merawat luka ringan pada siklus I

Inisial	Persentase Sebelum Diberi Tindakan	Persentase Yang Diharapkan	Persentase Siklus I
AA	40,62 %	70%	64,06%
AP	43,75 %	70%	78,12%
IS	42,18 %	70%	71,87%
JF	48,43 %	70%	81,25%
Rata-rata	43,75 %	70%	73,82%

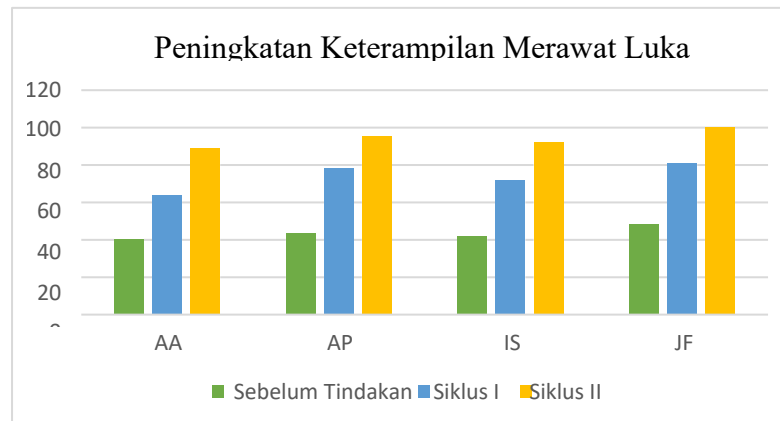
Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan termasuk evaluasi akhir. Pada siklus II akan mengulang indikator-indikator yang belum tuntas pada siklus sebelumnya. Selanjutnya, evaluasi akan dilakukan pada pertemuan ke-5. Berdasarkan evaluasi akhir siklus II diperoleh adanya peningkatan nilai pada seluruh siswa. Keempat siswa tersebut memperoleh nilai melampaui target yang ditentukan yaitu >70%. Rata-rata hasil keterampilan siswa mencapai 94,14%. Dengan demikian pemberian tindakan dihentikan. Berikut tabel peningkatan nilai keterampilan siswa dari sebelum diberi tindakan, siklus I dan siklus II.

Tabel 3. 2 Data peningkatan nilai keterampilan merawat luka ringan pada siklus II

Inisial	Persentase Sebelum Diberi Tindakan	Persentase Yang Diharapkan	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
AA	40,62 %	70%	64,06 %	89,06 %
AP	43,75 %	70%	78,12 %	95,31 %
IS	42,18 %	70%	71,87 %	92,18 %
JF	48,43 %	70%	81,25 %	100 %
Rata-rata	43,75 %	70%	73,82 %	94,14 %

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap data keterampilan sebelum diberi tindakan, siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil tes keterampilan siswa dalam melakukan tata cara merawat luka ringan melalui metode simulasi berbantuan media realia. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang meningkat pada setiap siklus. Persentase rata-rata nilai keterampilan siswa sebelum diberi tindakan adalah 43,75%. Setelah diberi tindakan pada siklus I terjadi peningkatan pada rata-rata

nilai siswa menjadi 73,82%. Pada evaluasi siklus II, rata-rata nilai siswa juga mengalami peningkatan menjadi 94,14%. Berikut grafik persentase pemerolehan nilai tes keterampilan siswa sebelum diberi tindakan, siklus I dan siklus II.



Gambar 3. 1 Grafik nilai keterampilan sebelum diberi tindakan, siklus I dan siklus II

Penggunaan metode simulasi dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan situasi yang diciptakan dalam kegiatan simulasi merupakan tiruan dari situasi yang nyata atau keadaan yang sebenarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktaviani et al. (2019) yang mengatakan bahwa metode simulasi merupakan metode pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses nyata, dengan melibatkan siswa secara aktif terlibat berinteraksi dengan situasi yang ada di lingkungannya. Melalui keterlibatan siswa secara langsung, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman secara kontekstual saja, tetapi siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis dalam konteks yang telah disimulasikan. Hal ini juga sejalan dengan salah satu kelebihan dari penerapan metode simulasi berdasarkan pendapat (Susanto, 2014) yang mengatakan bahwa simulasi dapat dijadikan sebagai bekal siswa apabila menghadapi hal-hal yang dihadapi pada situasi yang nyata. Dalam penelitian ini, siswa dapat menerapkan langkah- langkah merawat luka ringan yang telah disimulasikan apabila siswa mengalami luka yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode simulasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan merawat luka ringan dikarenakan metode simulasi dapat memberikan gambaran situasi seolah-olah siswa mengalami sebuah luka dan sedang melakukan penanganan yang tepat. Lebih lanjut, dalam penelitian yang dilakukan oleh Subagio & Rianto (2015) dengan judul "Penerapan Metode Simulasi Terhadap Kecakapan Pertolongan Pertama Pada Kedaruratan (P3K) Pada Siswa Tunagrahita di SLB/C Taman Pendidikan Dan Asuhan Jember". Hasil penelitiannya menunjukkan adanya pengaruh pengaruh pada penggunaan metode simulasi terhadap kecakapan pertolongan pertama kedaruratan (P3K) pada siswa tunagrahita di SLB/C Taman Pendidikan dan Asuhan Jember. Dalam penelitian itu dikatakan bahwa penerapan metode simulasi dalam proses pembelajaran dapat menyajikan situasi tiruan yang mempermudah siswa hambatan intelektual dalam memproses materi pembelajaran.

Selain itu, dengan menjadikan objek nyata sebagai media pembelajaran dalam proses simulasi dinilai dapat mempermudah siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan bersamaan dengan simulasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaimatun (2019) yang mengatakan

bahwa media realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas dan dapat dimanfaatkan secara langsung oleh guru sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan fokus siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang semakin meningkat. Lebih lanjut dalam penelitian yang dilakukan oleh Y. Hasan et al. (2018) menyatakan bahwa dengan mengaplikasikan media realia berupa benda-benda nyata dalam kegiatan belajar mengajar bagi siswa hambatan intelektual dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diperoleh bahwa penggunaan metode simulasi berbantuan media realia terbukti dapat meningkatkan keterampilan merawat luka ringan bagi siswa hambatan intelektual kelas VIII. Seperti yang dikatakan oleh Apriyanto (2017) mengenai karakteristik anak hambatan intelektual, yaitu memiliki keterbatasan dalam belajar terutama dalam berpikir secara abstrak. Maka, diperlukan metode serta media pembelajaran yang dapat membantu siswa hambatan intelektual dalam proses berpikir.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas VIII hambatan intelektual sehingga proses pembelajaran serta hasil belajar mungkin tidak sama dengan penelitian yang dilakukan pada jenjang yang berbeda dan kebutuhan khusus yang berbeda. Sehingga, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menindak lanjuti penelitian ini dan menjadi salah satu bahan acuan dalam melakukan penelitian di tempat lain dengan subjek yang berbeda, agar memperoleh hasil yang lebih baik lagi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat terlihat adanya perubahan hasil keterampilan merawat luka ringan melalui penerapan metode simulasi berbantuan media realia bagi siswa hambatan intelektual kelas VIII di SLB Negeri 11 Jakarta. Selama pemberian tindakan siklus I, secara keseluruhan siswa sudah mulai mampu melakukan tahapan secara mandiri, hanya pada beberapa indikator yang memerlukan bantuan. Hasil evaluasi akhir siklus I memperoleh persentase rata-rata kelas mencapai 73,82%. Hasil tersebut sudah memenuhi target ketuntasan yang telah ditentukan. Namun, jika dilihat berdasarkan persentase nilai secara individu, masih terdapat satu siswa yang memperoleh nilai di bawah target yang telah ditentukan, yakni 64,06%. Maka, peneliti bersama kolaborator sepakat untuk melanjutkan ke siklus II untuk mencapai target ketuntasan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil evaluasi akhir siklus II, diperoleh persentase rata-rata kelas mencapai 94,14%. Satu dari keempat siswa memperoleh nilai sempurna dengan persentase mencapai 100%. Peningkatan hasil keterampilan merawat luka ringan yang didapatkan dari sebelum diberi tindakan yaitu 43,75%, pada tindakan siklus I diperoleh persentase 73,82%, sedangkan hasil yang didapatkan pada tindakan siklus II yaitu 94,14%. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi berbantuan media realia dalam pembelajaran bina diri merawat luka ringan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan secara faktual diperoleh data hasil belajar siswa telah mencapai skor minimum yang ditargetkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak SLB Negeri 11 Jakarta atas kesempatan dan kerjasamanya selama penelitian ini berlangsung. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. (2018). Pengaruh Video Animasi Terhadap Kemampuan Bina Diri Anak Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Bina Diri Di SLB Tunas Kasih Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 3-4.
- Apriyanto, N. (2017). *Seluk-Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Javalitera. Asa, F. (2023). *Keterampilan Dasar Perawatan Luka*. Elementa Media.
- Damastuti, E. (2020). *PENDIDIKAN ANAK DENGAN HAMBATAN INTELEKTUAL* A. P. A.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasan, Y., Muspita, R., & Efrina, E. (2018). Pemanfaatan Media Realia dengan Program Pembelajaran Individual dalam Mengenal Konsep Bilangan Bagi Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 2(2), 7-8.
- Kelwulan, J. E., Siwu, J. F., & Mallo, J. F. (2020). Penentuan Derajat Luka pada Kekerasan Mekanik di RSUD Prof. Dr. R. D. Kandou Manado Periode Januari-Juli 2019. *E-CliniC*, 8(1), 172-176. <https://doi.org/10.35790/ecl.8.1.2020.28604>
- Masnunah. (2018). Media Realia dan Media Maya dalam Pembelajaran Agama Islam di SD. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(2).
- Oktaviani, D. J., Widiyastuti, S., Maharani, D. A., Amalia, A. N., Ishak, A. M., & Zuhrotun, A. (2019). Review: Bahan Alami Penyembuh Luka. *Farmasetika.Com (Online)*, 4(3), 44. <https://doi.org/10.24198/farmasetika.v4i3.22939>
- Permatasari, L. F., Utami, R. D. P., & Murharyati, A. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Kombinasi Media Short Eeducation Movie (SEM) Dan Simulasi Terhadap Keterampilan Pertolongan Pertama Luka Ringan Pada Tunagrahita Di SLB C Putra Harapan Gondang. *Jurnal Kesehatan Tambusai*, 5(3), 8162.
- Purba, P. B., Mawati, A. T., & Kuswandi, J. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yayasan Kita Menulis.
- Purwono, A., & Hidayat, T. (2021). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK TEMA 9 SUBTEMA KEKAYAAN SUMBER ENERGI DI INDONESIA SISWA KELAS IV MI ADDINIYAH JIYU. In *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI (Vol. 8, Issue 2)*.
- Radina, R. (2020). Pengaruh Toilet training Media Balloon dengan Tehnik Modelling Terhadap Bina Diri (BAB & BAK) Anak Down Syndrome. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 4(2), 53.
- Rahayu, S. (2024). *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*. Umsu Press.
- Riyanti, F. (2020). Pentingnya Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *SHEs: Conference Series*, 3(4), 1024-1029.
- Subagio, R. A., & Rianto, E. (2015). Penerapan Metode Simulasi Terhadap Kecakapan Pertolongan Pertama Pada Kedaruratan (P3K) Pada Siswa Tunagrahita di SLB/C Taman Pendidikan Dan Asuhan Jember. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 7(2).
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Widodo, Ed. Prodi PLB FKIP ULM.
- Zaimatun. (2019). *Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Pustaka Media Guru