

PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN PERTOLONGAN PERTAMA CEDERA RINGAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Emerentiana Selpiani, Suhaimi Fauzan, Mita

Program Studi Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Tanjungpura Pontianak

Corresponding author: selpianiemerentiana211@gmail.com

Abstract

Most minor injuries in schools involve bruises, abrasions, lacerations and open wounds, often occurring during sports and recreational activities. Factors such as age, gender and lack of understanding of environmental hazards increase the risk of injury in school-aged children. In addition, lack of knowledge and skills in providing first aid can also exacerbate the severity of the injury. Education through animated videos has been shown to be effective in improving knowledge and positive attitudes towards injuries and first aid. This study aims to determine the effect of animated videos on the knowledge of first aid for minor injuries among elementary school students at SDN 38 Sungai Raya. This study uses quantitative research that uses quasi-experimental methods with One Group planning, pretest and posttest. The sampling method in this study is using the total sampling technique. The research subjects totaled 60 people consisting of 4th and 5th grade students of SDN 38 Sungai Raya. Data were collected by distributing pretest questionnaires, showing animated videos on first aid for minor injuries, and distributing posttest questionnaires. The results of the study obtained an average pretest value of 59.17 and an average posttest value of 80.17. Followed by the wiicoxon test the results of $p\text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ which means that there is an effect of increasing the knowledge score of students who are given animated videos and it is hoped that video animation can increase students' knowledge in preventing minor injuries and applying first aid for minor injuries assisted by the school.

Keywords: *First Aid, Knowledge, Minor Injury, Video animation*

Abstrak

Sebagian besar cedera ringan di sekolah melibatkan memar, lecet, robek dan luka terbuka, sering kali terjadi selama kegiatan olahraga dan rekreasi. Faktor-faktor seperti usia, jenis kelamin, dan kurangnya pemahaman tentang bahaya lingkungan memperbesar risiko cedera pada anak-anak usia sekolah. Selain itu, kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memberikan pertolongan pertama juga dapat memperburuk keparahan cedera. Edukasi melalui video animasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap positif terhadap cedera dan pertolongan pertama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap pengetahuan pertolongan pertama cedera ringan pada siswa sekolah dasar di SDN 38 Sungai Raya. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode quasi eksperimen dengan perencanaan *One Grup, pretest dan posttest*. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik total sampling. Subjek penelitian berjumlah 60 orang terdiri dari siswa/l kelas 4 dan 5 SDN 38 Sungai Raya. Pengambilan data dilakukan dengan pembagian kuesioner pretest, menampilkan video animasi tentang pertolongan pertama cedera ringan, dan pembagian kuesioner posttest. Hasil penelitian didapatkan nilai rata-rata pretest yaitu 59,17 dan nilai rata-rata posttest 80,17. Dilanjutkan dengan uji wiicoxon dengan hasil $p\text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ yang artinya ada pengaruh peningkatan skor pengetahuan siswa yang diberikan video animasi dan diharapkan video animasi bisa meningkatkan pengetahuan siswa dalam mencegah cedera ringan dan menerapkan pertolongan pertama cedera ringan yang dibantu oleh pihak sekolah.

Kata kunci: Cedera Ringan, Pengetahuan, Pertolongan Pertama, Video animasi

PENDAHULUAN

Cedera ringan adalah kondisi ketika penderita tidak mengalami tanda dan gejala yang serius seperti lecet, memar, dan *sprain* ringan. ⁽¹³⁾ Cedera dapat terjadi di mana saja, namun tempat yang paling sering menjadi lokasi kejadian adalah lingkungan sekolah, karena tempat tersebut merupakan lokasi di mana anak-anak menghabiskan banyak waktu. Aktivitas yang sering menyebabkan cedera pada anak antara lain bermain, bersepeda, berolahraga, dan aktivitas fisik lainnya. ⁽¹²⁾

Cedera pada anak merupakan masalah kesehatan masyarakat yang besar karena menyebabkan lebih banyak korban jiwa dibandingkan dengan gabungan penyakit utama lainnya. Cedera yang berhubungan dengan bermain dan olahraga merupakan salah satu penyebab utama cedera pada anak di seluruh dunia, dan sebagian besar terjadi di lingkungan sekolah.

Data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menunjukkan bahwa kasus cedera di Indonesia setiap tahunnya mengalami peningkatan, yaitu pada tahun 2007 sebesar 7,5%, tahun 2013 sebesar 8,2%, dan tahun 2018 sebesar 9,2%, dengan hasil berkisar antara 0,7%–1%. Sementara itu, kasus cedera di Kalimantan Barat juga mengalami peningkatan signifikan dari tahun 2007 (4,6%), 2013 (5%), hingga 2018 (9,0%), dengan hasil berkisar antara 0,4%–4%. Populasi yang paling banyak mengalami cedera di Indonesia adalah anak usia 5–14 tahun dengan persentase 12,1%. Kasus cedera lebih banyak dialami oleh anak laki-laki (11%) dibandingkan anak perempuan (7,4%). Berdasarkan lingkungan, anak-anak yang mengalami cedera paling tinggi berada di lingkungan sekolah dengan prevalensi 13%, dan proporsi bagian tubuh yang paling sering mengalami cedera adalah anggota gerak bawah (67,9%). ⁽⁸⁾

Kecacatan yang dialami oleh korban cedera di lingkungan sekolah dapat

disebabkan oleh kurangnya pengetahuan mengenai pertolongan pertama pada cedera ringan. Keterlambatan dalam memberikan pertolongan pertama dan ketidaktepatan dalam pelaksanaannya sangat dipengaruhi oleh rendahnya pengetahuan dan motivasi penolong. Dalam melakukan pertolongan pertama, terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan oleh penolong, yaitu pengetahuan, keterampilan, dan motivasi saat memberikan pertolongan pertama. ⁽⁶⁾

Fenomena cedera di sekolah tentunya menuntut setiap orang untuk mampu menjadi penolong pertama. Pertolongan pertama ini diberikan untuk mengurangi keparahan cedera yang terjadi. Pertolongan pertama dan pencegahan cedera dapat disampaikan melalui kegiatan promosi kesehatan berupa pendidikan kesehatan. ⁽¹⁰⁾

Edukasi dapat dilakukan melalui berbagai media seperti poster, leaflet, buku saku, dan video audio-visual. Jenis video terdiri dari video cerita, video dokumenter, video berita, video presentasi, dan video pembelajaran. Salah satu jenis video pembelajaran adalah video audio-visual yang dapat dikembangkan menjadi video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan karakter bergerak yang menarik dan bervariasi sesuai rancangan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, video animasi terbukti lebih efektif dibandingkan dengan media leaflet dalam meningkatkan pengetahuan. ⁽¹¹⁾

Hasil penelitian Indah & Junaidi menunjukkan bahwa penggunaan media poster dan video dapat meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa, dan media video lebih efektif dibandingkan poster dalam meningkatkan pengetahuan serta sikap tentang konsumsi sayur dan buah. ⁽⁷⁾

Penelitian Aisah, S., Ismail, S., & Margawati menyimpulkan bahwa dari 11 artikel yang dianalisis, terdiri atas 1 artikel kualitatif dan 10 artikel kuantitatif. Hasil studi tersebut merangkum bahwa video

animasi sangat efektif sebagai media edukasi kesehatan untuk meningkatkan pengetahuan karena bersifat menarik, artistik, mudah dipahami, serta efektif dan informatif. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa media video animasi terbukti signifikan dalam meningkatkan pengetahuan pasien di berbagai kelompok usia dan kondisi kesehatan. Oleh karena itu, tenaga kesehatan perlu memanfaatkan potensi video edukasi sebagai intervensi yang tepat untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang kesehatan pada berbagai kelompok usia. Selain studi literatur, penting juga dilakukan studi pendahuluan di lapangan untuk memperkuat konteks penelitian. ⁽²⁾

Hasil wawancara terhadap 11 siswa dari salah satu sekolah dasar di Kabupaten Kubu Raya dalam tiga bulan terakhir menunjukkan bahwa mereka pernah mengalami cedera berupa luka lecet dan memar pada area lutut, kaki, tangan, dan wajah. Lokasi kejadian berada di area perbatasan antara lapangan sepak bola dan halaman depan sekolah (area semen), lapangan, halaman, dan kelas. Cedera tersebut terjadi akibat aktivitas seperti berkejar-kejaran, bermain di sekitar bangunan sekolah yang masih dalam tahap pembangunan, bercanda berlebihan, tidak melakukan pemanasan sebelum olahraga, serta belum mampu membedakan tindakan yang berbahaya atau tidak. Sebagian siswa menyatakan mereka mengalami luka lecet dan memar di sekolah. Mereka juga mengatakan cara mengobati luka dilakukan dengan menyiram air atau mengompres. Selain itu, masih terdapat siswa yang terluka tetapi tidak melaporkan kepada guru dan membiarkan lukanya sembuh sendiri.

Orang tua maupun guru tidak dapat sepenuhnya mengawasi siswa di sekolah, oleh karena itu siswa perlu belajar menjaga diri sendiri dari kecelakaan ringan seperti cedera melalui berbagai sumber edukasi

dan metode pembelajaran yang baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul: "Pengaruh Video Animasi terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Cedera Ringan pada Siswa Sekolah Dasar."

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *penelitian kuantitatif* dengan metode *quasi experiment*. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu *One Group Pretest–Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V di *SD Negeri 38 Sungai Raya* yang berjumlah 67 orang. Pengambilan sampel menggunakan *total sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi, sehingga diperoleh 60 responden.

Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner yang disusun sendiri oleh peneliti, terdiri dari 10 butir pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice*) yang terstruktur, telah tervalidasi dan reliabel. Bahan penelitian meliputi SAP (Satuan Acara Penyuluhan) dan video animasi sebagai media edukasi tentang *pertolongan pertama pada cedera ringan* pada anak sekolah dasar, yang mencakup pengertian, faktor risiko, jenis cedera ringan, cara pencegahan, dan penanganan.

Video animasi dibuat secara mandiri oleh peneliti menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dengan durasi 4–5 menit. Kuesioner *pre-test* dan *post-test* telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan.

Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis univariat dan analisis bivariat. Analisis bivariat menggunakan uji Wilcoxon karena data berdistribusi tidak normal.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Responden berdasarkan Karakteristik Responden

Variabel	F(f)	%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	27	45
Perempuan	33	55
Kelas		
4	24	40
5	36	60
Sumber Informasi		
Guru	13	21,7
Perawat	7	11,7
Teman	5	8,3
Orang tua	15	25
Sosial Media	7	11,7
Tidak ada	29	48,3
Usia	60	9-13

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah anak laki-laki dan anak perempuan sebagian besar jumlah anak perempuan yaitu 33 orang (55%). Dilihat dari kelas 4 dan 5 jumlah siswa kelas 5 lebih banyak dibandingkan kelas 4 dibuktikan dengan data jumlah siswa kelas 4 yaitu 24 orang (40%) dan kelas 5 berjumlah 36 orang (60%). Dilihat juga dari paparan informasi bahwa kelas 4 dan 5 sebagian besar sudah mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama cedera ringan sebelum diberikan video animasi yang sebagian besar adalah dari orang tua yang berjumlah 15 dan sumber informasi yang paling sedikit dari teman serta karakteristik responden berdasarkan usia kelas 4 dan 5 dengan total subjek penelitian yaitu 60 orang yaitu rata-rata berada di rentang 9-13 tahun.

Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Video Animasi

Tabel 2. Rerata pengetahuan sebelum dan sesudah intervensi

Variabel	Mean	Std.deviasi
Pretest	59,17	15,326
Posttest	80,17	17,897

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa pengaruh video animasi terhadap pengetahuan didapat dengan nilai $p \text{ value} = 0.000 \leq 0.05$ dengan menggunakan tingkat kepercayaan 95%, yang berarti ada pengaruh video animasi terhadap pengetahuan pertolongan pertama cedera ringan pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 38 Sungai Raya.

PEMBAHASAN

Karakteristik responden yang terdiri dari jenis kelamin, kelas, usia, dan sumber informasi menunjukkan bahwa jumlah anak laki-laki dan perempuan relatif seimbang, dengan jumlah anak perempuan lebih banyak yaitu 33 orang (55%). Berdasarkan kelas, siswa kelas V lebih banyak dibandingkan kelas IV, dibuktikan dengan data jumlah siswa kelas IV sebanyak 24 orang (40%) dan kelas V sebanyak 36 orang (60%). Dari paparan informasi juga diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan V telah mendapatkan informasi mengenai pertolongan pertama pada cedera ringan sebelum diberikan video animasi, dan sebagian besar sumber informasi berasal dari orang tua sebanyak 15 orang, sedangkan sumber informasi paling sedikit berasal dari teman. Usia siswa kelas IV dan V dengan total subjek penelitian sebanyak 60 orang berada pada rentang usia 9–13 tahun, dengan rata-rata 10,78 tahun.

Berdasarkan penelitian lain, faktor yang memengaruhi pengetahuan berdasarkan jenis kelamin adalah bahwa perempuan lebih sering menggunakan otak kanannya, yang menjadi alasan mengapa perempuan lebih mampu melihat suatu persoalan dari berbagai sudut pandang dan menarik kesimpulan. Menurut penelitian Ragini Verma, otak perempuan lebih mampu mengasosiasikan ingatan dan situasi sosial, sehingga perempuan lebih sering mengandalkan perasaan. Sementara itu, berdasarkan

studi Terl Aviv, perempuan dapat menyerap informasi lima kali lebih cepat dibandingkan laki-laki. Hal ini menjadi alasan mengapa perempuan lebih cepat dalam menyimpulkan sesuatu dibandingkan laki-laki. ⁽⁴⁾

Peneliti menyimpulkan bahwa siswa perempuan lebih antusias dalam menjawab kuesioner dibandingkan siswa laki-laki, dan siswa perempuan juga lebih baik dalam mencermati video animasi. Hal ini dibuktikan dengan nilai *post-test* siswa perempuan yang lebih tinggi dibandingkan siswa laki-laki. Berdasarkan penelitian Khaulani, pada siswa usia sekolah dasar, kemampuan kognitif telah berkembang sehingga mereka mampu berpikir berbeda dibandingkan anak prasekolah maupun orang dewasa. Cara mereka mengamati lingkungan sekitar dan mengorganisasi dunia pengetahuan yang mereka peroleh juga berbeda dengan anak prasekolah dan orang dewasa. ⁽⁹⁾

Analisis penelitian menunjukkan bahwa siswa berusia 9 tahun memiliki nilai *pre-test* dan *post-test* paling tinggi dan menunjukkan kestabilan nilai di antara keduanya. Hal ini disebabkan oleh cara siswa lain dalam merespons video animasi; beberapa siswa terlihat tidur saat pemutaran video, ada yang sibuk sendiri, berbicara dengan teman sebangku, serta tingkat kedisiplinan yang masih kurang. Siswa berusia 9 tahun dinilai memiliki kemampuan kognitif, psikis, sosial, dan fisik yang lebih baik dibandingkan siswa dengan usia di atas 9 tahun.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Khaulani (2020), siswa yang berada di kelas V memiliki disiplin belajar yang cukup tinggi karena tingkat pendidikan memengaruhi pengetahuan seseorang. Hal ini dapat dilihat dari jenjang pendidikan di sekolah dasar, mulai dari kelas I hingga VI, serta lingkungan yang turut memengaruhi pola pikir siswa tersebut. ⁽⁹⁾ Hal ini ditunjukkan pada responden kelas V yang memiliki pengetahuan tentang

pertolongan pertama pada cedera ringan lebih baik dibandingkan responden kelas IV. Peneliti menyimpulkan bahwa responden kelas V sebagian besar memiliki pengetahuan lebih baik karena jumlahnya lebih banyak dibandingkan siswa kelas IV serta menunjukkan disiplin belajar yang lebih tinggi dan lebih tertib dalam memperhatikan arahan peneliti.

Hasil penelitian dari Herro & Snir (2018) membahas bahwa keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya motivasi yang menjadi penggerak dan pendorong siswa untuk melaksanakan kegiatan belajar. Selain itu, motivasi dari kedua orang tua juga memberikan pengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa. Meskipun motivasi intrinsik tetap menjadi faktor utama, namun motivasi dari luar tetap berperan dalam mendukung aktivitas belajar di sekolah. ⁽⁵⁾

Sumber informasi yang berasal dari orang tua merupakan faktor penting yang berperan sebagai pendidik pertama selain guru dalam meningkatkan pengetahuan anak sehingga terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan seperti penyakit atau kecelakaan. Peran orang tua ini juga memberikan motivasi belajar bagi siswa di sekolah dasar. Peneliti menyimpulkan bahwa peran orang tua telah terlaksana dengan baik, dibuktikan oleh sebagian besar siswa yang memperoleh nilai baik pada *pre-test*, memahami isi video animasi yang diberikan, serta menunjukkan tindakan moral positif terhadap orang lain di sekitar mereka.

Rerata Pengetahuan Pertolongan Pertama Cedera Ringan Pada Siswa Sekolah Dasar

Hasil rerata pada tabel tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan rerata skor pengetahuan anak kelas IV dan V setelah dilakukan intervensi menggunakan media video animasi tentang pertolongan pertama pada cedera

ringen. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Batlajery yang membandingkan media leaflet dan video animasi sebagai media edukasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang edukasi seks untuk pencegahan kekerasan seksual. Terdapat perbedaan skor antara kelompok leaflet dan video animasi pada awal penelitian ($p > 0,001$). Penggunaan media animasi lebih efektif (47,90 mean rank) dibandingkan dengan media poster (33,10) dalam meningkatkan pengetahuan remaja. ⁽³⁾

Dilihat dari hasil secara keseluruhan, terdapat peningkatan, namun ada satu orang siswa dengan kebutuhan khusus yang juga secara bersamaan diberikan video animasi mengalami penurunan pengetahuan dari sebelum dan sesudah diberikan video animasi. Dari analisis penelitian dinyatakan bahwa terdapat faktor penyebab siswa tersebut mengalami penurunan karena siswa tersebut dalam kondisi belum dapat mengendalikan diri secara stabil sehingga hiperaktif. Pada saat pemutaran video, siswa tersebut masih terlihat aktif dan secara langsung mengganggu beberapa siswa lain untuk fokus melihat dan mencerna isi dari video animasi. Secara garis besar, siswa tersebut tidak memengaruhi uji yang dilakukan oleh peneliti karena jumlahnya paling sedikit dibandingkan dengan siswa pada umumnya di sekolah tersebut.

Tingkat Signifikasi Video Animasi Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Cedera Ringan

Pada hasil tabel tersebut diketahui bahwa pengaruh video animasi terhadap pengetahuan didapatkan dengan nilai $p\text{-value} = 0.000 \leq 0.05$ menggunakan tingkat kepercayaan 95%, yang berarti terdapat pengaruh video animasi terhadap pengetahuan pertolongan pertama cedera ringan pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 38 Sungai Raya. Serupa dengan penelitian yang berjudul

Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa, diperoleh bahwa video animasi memiliki rata-rata kelayakan sebesar 89,3% bila digunakan dalam proses pembelajaran IPA karena telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik dari 10 temuan penelitian. ⁽¹⁾⁽¹⁴⁾⁽¹⁵⁾

Hal ini sejalan dengan penelitian Harismanto (2019) dalam penelitian Adiati (2023) yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan tentang edukasi kesehatan menggunakan media video animasi mengenai motivasi dan pencegahan obesitas pada remaja, di mana terdapat pengaruh antara sebelum dan sesudah diberikan edukasi melalui video animasi. ⁽¹⁾

Menurut analisis peneliti, banyak kesalahan pada soal "hal yang tidak boleh dilakukan pada luka lecet" disebabkan oleh tingkat kebosanan atau kejenuhan siswa yang berbeda-beda. Hal tersebut terlihat dari isi video pertolongan pertama cedera ringan pada menit ke-03.37, di mana beberapa siswa tampak tertidur saat pemutaran video animasi, khususnya ketika pembahasan mengenai pertolongan pertama cedera ringan berlangsung. Namun, jumlah siswa yang menjawab salah pada nomor tersebut tergolong kecil dan tidak memengaruhi hasil keseluruhan dari pengaruh video animasi terhadap peningkatan pengetahuan siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat perbedaan rerata pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan video animasi yaitu dari rata-rata 59,17 (pretest) meningkat ke 80,17 (posttest) dan ada pengaruh video animasi terhadap pengetahuan pertolongan pertama cedera ringan pada siswa sekolah dasar kelas 4 dan 5 di SD Negeri 38 Sungai Raya. Diharapkan dapat digunakan sebagai informasi data dasar pembandingan, ketika sasaran edukasi ke sekolah dasar umum untuk memberikan kriteria eksklusi

untuk anak berkebutuhan khusus agar dapat mengembangkan variabel-variabel penelitian disamping variabel-variabel yang sudah ada, dan dalam penentuan waktu penelitian tidak disarankan pada bulan puasa karena tingkat konsentrasi siswa menurun karena puasa.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- (2) Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- (3) Batlajery, J., Masitoh, S., & Raidanti, D. (2023). Perbedaan Edukasi Dengan Media Video Animasi dan Media Leaflet Terhadap Pengetahuan Tentang Edukasi Seks Untuk Pencegahan Kekerasan Seksual. 8(2), 24–31.
- (4) Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- (5) Hero, H., & Sni, M. E. (2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.156>
- (6) Hidayat fahrul, D. (2023). Pengaruh Pemberian Edukasi Kesehatan Berbasis Audio Visual Terhadap Motivasi Siswa Dalam Melakukan First Aid Pada Cedera Di SMP Negeri 1 Kalisat. 31–41.
- (7) Indah, J., & Junaidi, J. (2021). Efektivitas penggunaan poster dan video dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap tentang buah dan sayur pada siswa Dayah Terpadu Inshafuddin. *Jurnal SAGO Gizi Dan Kesehatan*, 2(2), 129. <https://doi.org/10.30867/gikes.v2i2.311>
- (8) Kemenkes RI. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kementrian Kesehatan RI*, 53(9), 1689–1699.
- (9) Khaulani, F., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.51-59>
- (10) Naufal, A., & Mubarak, B. (2023). Gambaran Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Di SDN 03 Pontianak Selatan.
- (11) Prawesthi, E., Valencia, G., & Marpaung, L. (2021). Perbandingan Leaflet Dan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pengetahuan Terhadap Pentingnya Penggunaan Gigi Tiruan Pada Mahasiswa Poltekkes Jakarta li Comparison of Leaflet and Animated Video As Educational Media in Improving Knowledge. *Cakradonya Dental Journal*, 13(2), 144–150. <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/CDJ>
- (12) Putra, A., Hasanah, U., Yulianti, S. R., & Januar, A. (2022). Penggunaan Buku Panduan Pertolongan Pertama Ramah Anak Terhadap Keterampilan Menangani Luka Dalam Rangka Mewujudkan Sekolah Sehat. *JPD : Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 109–122.
- (13) Usman, Almumtahanah, Kawuryan, U., Kartika, W., Halwa, A. S., & Wariani. (2021). Kejadian Cedera Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 12(1), 58–62. <https://ejr.stikesmuhkudus.ac.id/index.php/jikk/article/download/831/579>
- (14) Utami, M. P. S. (2020). Pengenalan Safety Injury Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat (Pamas)*, 4(2), 65–71.

<https://doi.org/10.52643/pamas.v4i2.752>

- (15) Wintoko, R., & Yadika, A. D. N. (2020). Manajemen Terkini Perawatan Luka. *Jurnal Kedokteran Universitas Lampung*, 4, 183–189.