

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA SURAKARTA
2021**

**PENGARUH PEMBERIAN VIDEO ANIMASI DAN SIMULASI
TERHADAP PRAKTIK PENANGANAN TERSEDAK PADA BALITA DI
POSYANDU DUSUN PANDEYAN**

Rica Ratna Sari¹⁾ Martina Ekacahyaningtyas²⁾ Ririn Afrian Sulistyani³⁾

¹⁾Universitas Kusuma Husada Surakarta

^{2,3)}Universitas Kusuma Husada Surakarta

rikaratnasari125@gmail.com

ABSTRAK

Tersedak merupakan kondisi tersumbatnya jalan napas karena masuknya benda asing ke dalam saluran pernapasan, sehingga dapat menyebabkan korban kesulitan bernapas hingga mengakibatkan kematian. Pertolongan pertama yang cepat dan tepat pada kasus tersedak akan meningkatkan keberhasilan penanganan dan tingkat kelangsungan hidup. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan ibu dalam penanganan tersedak adalah penyuluhan. Penyuluhan dapat dilakukan dengan berbagai macam media, diantaranya dengan menggunakan video animasi dan simulasi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemberian video animasi dan simulasi terhadap praktik penanganan tersedak pada balita. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre eksperimental without control* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengambilan sampel dengan *Total Sampling* dengan jumlah sampel 40 responden. Uji analisa data menggunakan Uji *Wilcoxon*. Hasil Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *p value* = 0,000 ($p < 0,05$), berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pemberian video animasi dan simulasi terhadap praktik penanganan tersedak pada balita. Kata Kunci : *Penyuluhan, Tersedak, Video Animasi, Simulasi, Praktik*

ABSTRACT

Choking is a condition of blocked airway due to the entry of foreign objects into the respiratory tract that leads to shortness of breath and even death. Rapid and appropriate first aid in choking cases will improve treatment success and survival rates. An effort to improve the mother's ability to deal with choking is counseling. Counseling could be performed by a variety of media like animated videos and simulations. The study aimed to determine the effect of providing animated videos and simulations on the practice of handling choking in toddlers. This study adopted a pre-experimental without control research design with One Group Pretest and Posttest. Total sampling was used to determines 40 respondents. Its data were analyzed by using the Wilcoxon test. The Wilcoxon test results obtained p-value = 0.000 ($p < 0.05$). Based on the value, it inferred that there was an effect of providing animated videos and simulations on the choking management practice in toddlers.

Keywords: *Counseling, Choking, Toddler, Animated Video, Simulation, Practice*

PENDAHULUAN

Tersedak merupakan kondisi tersumbatnya jalan napas karena masuknya benda asing ke dalam saluran pernapasan, sehingga dapat menyebabkan korban kesulitan bernapas hingga mengakibatkan kematian (Pandegirot, Jimmy & Gresty, 2019). Tersedak (*choking*) merupakan kejadian yang sering dijumpai di masyarakat. Sebagian besar masyarakat tidak terlalu menghiraukan kejadian tersedak. Tersedak terjadi akibat adanya penyumbatan pada saluran pernapasan yang diakibatkan oleh makanan, mainan atau hal yang lain (Nurhayati, Listyaningsih & Umarianti, 2017). Penyebab tersedak pada balita diakibatkan oleh benda asing di sekitar balita yang tanpa sengaja dimasukkan ke dalam mulut. Penyumbatan jalan napas disebabkan oleh aspirasi cairan dan benda-benda kecil yang berserakan di lantai seperti mainan, makanan, dan permen. Penyebab tersedak pada balita adalah makanan tidak dikunyah secara sempurna dan makanan terlalu banyak pada satu waktu (HIPGABI BALI, 2018).

Kematian anak usia <5 tahun 90% disebabkan oleh sumbatan benda asing pada saluran jalan napas (Yayasan Ambulan Gawat Darurat 118, 2015). Kasus tersedak pada balita dipengaruhi beberapa faktor, seperti belum muncul atau tumbuhnya gigi geraham, mekanisme menelan yang belum sempurna, jalan napas yang sempit, kebiasaan meletakkan benda asing ke dalam mulut dan aktivitas fisik balita yang aktif. Pengawasan yang kurang dari orang tua juga dapat meningkatkan risiko tersedak (Sugandha, 2018).

Menurut *World Health Organization* (WHO) sekitar 17.537 anak-anak berusia kurang dari 3 tahun rentan mengalami tersedak, sebanyak 59,5% disebabkan makanan, 31,4% disebabkan benda asing dan 9,1% dengan

penyebab yang tidak diketahui. Prevalensi tersedak benda asing dilaporkan terjadi pada anak di seluruh dunia sebanyak 80% pada usia 3 tahun, dengan angka kejadian mencapai 0,6 kasus per 100.000 (Sugandha, 2018). Menurut *Departement of Health* (2017), setidaknya satu anak meninggal karena tersedak makanan setiap lima hari di Amerika Serikat dan lebih dari 12.000 anak dibawa ke IGD setiap tahun karena tersedak makanan.

Angka kematian bayi di Indonesia 34 per 1.000 kelahiran hidup atau dapat disimpulkan 157.000 bayi meninggal pertahun atau 430 bayi meninggal perharinya, penyebab kematian bayi 10% disebabkan karena pemberian ASI yang tidak tepat sehingga menyebabkan terjadinya tersedak (Depkes RI, 2009). Di Indonesia fenomena kejadian tersedak pada Maret 2015 di Bali, 2 bayi dilaporkan tersedak ketika minum susu dan salah satunya meninggal dunia (Hartono, 2016). Pada tahun 2016 seorang anak di Gerokgak, Buleleng juga diberitakan meninggal karena tersedak lontong sayur (Prima, 2017). Periode 2016 – April 2018 di Grobogan Jawa tengah data dari RSUD Soedjati Soemardiardjo Purwodadi ada jumlah kasus sebanyak 4 kasus balita yang mengalami *choking* (tersedak) yang di rawat (Rahmawati & Suryani, 2018).

Terdapat 3 teknik pertolongan pertama yang dapat dilakukan pada anak tersedak yaitu *back blow*, *chest thrust* dan *heimlich manuver* (Saubers, 2011). Teknik *back blow* bisa diberikan pada anak dengan usia kurang dari 1 tahun, penggunaan teknik ini bisa menghindari kerusakan pada organ dalam pada anak kurang dari 1 tahun (Mardalena, 2017). Tindakan *back blow* dilakukan pada punggung bayi dengan menggunakan satu tangan. Bagi seorang ibu memberikan pertolongan pertama pada anaknya adalah hal yang patut diketahui dan harus dilakukan, akan tetapi tidak

semua ibu atau orang tua mampu dan memiliki keterampilan dalam melakukan pertolongan pertama kejadian tersedak pada anak. Pengetahuan dan keterampilan orangtua dalam penanganan kedaruratan tersedak pada anak sangatlah penting (Oktaviani, 2019).

Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan praktik adalah dengan memberikan informasi melalui penyuluhan kesehatan (Oktaviani, 2019). Menurut penelitian Nugroho (2019), perkembangan jaman dalam media dapat digunakan untuk menciptakan promosi kesehatan yang menarik dan tidak membosankan. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara yang sesuai (Wiaro, 2016). Hasil penelitian Julianto & Miftachul (2018), menyatakan bahwa ada peningkatan pengetahuan dari sosialisasi dengan menggunakan media video. Untuk memaksimalkan penerimaan informasi maka bisa perlu dilakukan metode lain untuk meningkatkan minat belajar, seperti simulasi. Simulasi dipadukan dengan media audio visual telah banyak digunakan oleh peneliti dan terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dalam pendidikan kebencanaan (Suciana, 2019). Hasil penelitian Sari (2018) menyatakan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode simulasi terhadap kemampuan praktik. Hal ini juga didukung hasil penelitian Khairunnisa & Nurul (2020) yang menyatakan bahwa ada peningkatan kemampuan praktik setelah dilakukan simulasi.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pemberian video animasi dan simulasi terhadap praktik penanganan tersedak pada balita di Posyandu Dusun Pandeyan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre eksperimental without control* dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*. Desain penelitian *Pre eksperimental* melakukan penelitian awal mengenai keterampilan sampel kemudian akan dilakukan penilaian kembali setelah dilakukan penelitian. Penilaian awal tersebut dilakukan untuk menjadi dasar dalam mengukur perubahan yang terjadi setelah diberikan perlakuan (Notoatmodjo, 2012). Penelitian ini dilaksanakan di Posyandu Dusun Pandeyan pada Juni-Juli 2021, populasi dalam penelitian ini 40 ibu balita yang menjadi anggota Posyandu. Peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *total sampling*, teknik tersebut merupakan teknik pengambilan sampel dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tentang pengaruh pemberian video animasi dan simulasi terhadap praktik penanganan tersedak pada balita di posyandu dusun pandeyan pada bulan Juni-Juli 2021 dengan 40 responden sebagai berikut :

Analisa Univariat

Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia (n=40)

Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
17-25 (remaja akhir)	20	50%
26-35 (dewasa awal)	16	40%
36-45 (dewasa akhir)	4	10%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden berusia 17-25 tahun yaitu berjumlah 20 orang (50%), responden yang berusia 26-35 tahun berjumlah 16 orang (40%), dan

responden yang berusia 36-45 tahun berjumlah 4 orang (10%).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa sebanyak 39 dari total 40 responden mengalami peningkatan nilai praktik pada *post test*, hal ini sejalan dengan penelitian Tarigan (2019), bahwa usia seseorang akan mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang terhadap informasi yang diberikan. Semakin dewasa seseorang, maka daya tangkap dan pola pikir seseorang semakin meningkat dan berkembang, karena pada usia dewasa merupakan usia yang produktif dan mudah dalam memahami informasi baru.

Menurut Dharmawati & Wirata (2016) menyatakan bahwa semakin cukup usia, maka kemampuan berpikir dan bekerja akan lebih matang. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suwaryo & Podo (2017) yang menyatakan bahwa usia dapat mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang, pada usia 20-35 individu akan cenderung menggunakan waktu untuk mencari informasi, sehingga kemampuan intelektual dan daya tangkap baik dan tidak mengalami penurunan.

Berdasarkan asumsi peneliti, semakin matang usia seseorang maka daya tangkap dan pola pikir juga semakin berkembang. Sehingga informasi yang diterima akan lebih mudah dimengerti.

Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan (n=40)

Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
SD	5	12,5%
SMP	6	15%
SMA/SMK	28	70%
Sarjana	1	2,5%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas sebagian besar responden memiliki pendidikan SMA/SMK yaitu berjumlah 28 orang (70%), responden yang memiliki pendidikan SMP sebanyak 6 orang (15%), sedangkan responden yang

memiliki pendidikan SD sebanyak 5 orang (12,5%), dan responden yang memiliki pendidikan DIII/Sarjana berjumlah 1 orang (2,5%).

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi pendidikan, maka kemampuan penerimaan informasi baru juga baik, dibuktikan dengan hasil *post test* yang masuk dalam kategori baik didominasi oleh responden dengan pendidikan yang lebih tinggi, hal ini sejalan dengan hasil penelitian Tarigan (2019), bahwa seseorang dengan pendidikan yang lebih tinggi akan lebih mudah dalam menerima informasi dan hal-hal baru, sedangkan orang dengan pendidikan rendah cenderung pasif dalam mencari informasi hal ini bisa disebabkan karena kemampuannya yang terbatas dalam memahami informasi atau karena kesadaran pentingnya informasi yang masih rendah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dharmawati & Wirata (2016) yang menyatakan bahwa tingkat pendidikan seseorang akan berpengaruh pada proses penerimaan informasi, semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin mudah dalam proses penerimaan informasi, sebaliknya semakin rendah tingkat pendidikan maka akan menghambat dalam proses penerimaan informasi.

Berdasarkan asumsi peneliti, bahwa semakin tinggi pendidikan seseorang maka akan semakin mudah dalam penerimaan informasi, sehingga makin banyak pula pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan (n=40)

Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
Tidak Bekerja	25	62,5%
Bekerja	15	37,5%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas sebanyak 25 responden (62,5%) tidak bekerja dan sebanyak 15 responden (37,5%) bekerja.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pekerjaan seseorang tidak mempengaruhi kemampuan penerimaan informasi baru, hal ini tidak sejalan dengan hasil penelitian dari Tarigan (2019), bahwa lingkungan pekerjaan dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga seseorang akan terbiasa dan lebih mudah dalam menerima informasi baru.

Berdasarkan asumsi peneliti, lingkungan pekerjaan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kognitif seseorang, karena kognitif dapat berkembang dengan baik apabila terus diasah.

Tabel 4.4 Praktik Penanganan Tersedak pada Balita Sebelum Pemberian Intervensi (n=40)

Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
Baik	0	0%
Sedang	0	0%
Kurang	40	100%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas didapatkan hasil bahwa seluruh responden dalam penelitian ini yaitu berjumlah 40 orang (100%) memiliki nilai praktik yang kurang terhadap penanganan tersedak pada balita.

Sari *et.al* (2018), yang menunjukkan bahwa sebelum dilakukan intervensi dengan metode demonstrasi terhadap praktik pertolongan pertama luka bakar didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden berada dalam kategori kurang memadai.

Menurut Tarigan (2019), rendahnya tingkat keterampilan responden dipengaruhi oleh kurangnya pengalaman, sehingga responden tidak mempunyai gambaran yang nyata untuk menangani suatu kejadian. Menurut asumsi peneliti hal ini bisa terjadi karena keterbatasan

informasi, baik itu berupa kejadian tersedak atau cara penanganan yang tepat pada tersedak. Keterampilan atau praktik merupakan salah satu aplikasi dari pengetahuan. Sedangkan pengetahuan bisa diperoleh salah satunya dari penyuluhan kesehatan, akan tetapi responden dalam penelitian ini belum pernah mendapatkan penyuluhan kesehatan tentang penanganan tersedak pada balita yang tepat, sehingga berpengaruh pada kurangnya nilai praktik dalam penanganan tersedak pada balita.

Tabel 4.5 Praktik Penanganan Tersedak pada Balita Setelah Pemberian Intervensi (n=40)

Klasifikasi	Frekuensi	Presentase
Baik	18	45%
Sedang	21	52,5%
Kurang	1	2,5%
Total	40	100%

Sumber : Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan intervensi didapatkan hasil bahwa sebanyak 18 orang (45%) memiliki nilai praktik baik, 21 orang (52,5%) memiliki nilai praktik sedang, dan 1 orang (2,5%) memiliki nilai praktik kurang.

Menurut Daryanto (2012) kelebihan pembelajaran dengan menggunakan video adalah dapat menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran agar tidak monoton dan video juga dapat menampilkan suatu fenomena, sehingga inti pembelajaran dapat dengan mudah untuk dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian Khomariyah (2018), bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran sangat efektif, video animasi akan mempermudah dalam memahami dan memvisualisasi materi yang diberikan, selain itu karena video animasi termasuk metode pembelajaran yang interaktif dikarenakan penggunaan teks, audio dan animasi bergerak, sehingga memungkinkan responden untuk

berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Selain dengan pemberian video animasi dalam penelitian ini juga dilakukan simulasi. Simulasi ini bertujuan untuk lebih memperjelas materi yang sudah tertera dalam video animasi, sehingga responden dapat melihat secara langsung cara yang tepat dalam penanganan tersedak pada balita. Penelitian Suliha (2017), menyatakan bahwa metode simulasi dapat meminimalkan hingga menghindari verbalisasi karena peserta dirangsang untuk mengamati, sehingga membuat proses penerimaan informasi menjadi lebih jelas, lebih mudah dipahami, lebih menarik, menyesuaikan teori dengan kenyataan dan dapat dilakukan sendiri atau redemonstrasi.

Menurut peneliti, responden cenderung tertarik dengan materi yang diberikan karena peneliti menggunakan video animasi dengan isi yang menarik, selain itu responden lebih aktif bertanya ketika peneliti melakukan simulasi penanganan tersedak yang tepat pada balita.

Analisis Bivariat

Tabel 4.6 Pengaruh Pemberian Video Animasi dan Simulasi terhadap Praktik Penanganan Tersedak pada Balita

	<i>Pre Test dan Post Test</i>
Z	-5,617 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Hasil analisis menggunakan Uji Wilcoxon diperoleh *p value* 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, karena *p value* <0,05. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Pemberian Video Animasi dan Simulasi terhadap Praktik Penanganan Tersedak pada Balita. Penelitian yang dilakukan oleh Mulyani (2020), bahwa terdapat pengaruh edukasi dengan menggunakan audio visual terhadap

tingkat pengetahuan. Hal ini sejalan dengan penelitian Vita (2019), yang menyatakan bahwa video animasi terbukti efektif dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari perbandingan antara rata-rata nilai *post* dan *pretest*.

Penelitian lain oleh Bardah & Hanny (2020), menyatakan bahwa penggunaan metode simulasi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam pendidikan keperawatan. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Rianti (2017), bahwa metode simulasi efektif dalam peningkatan keterampilan, karena metode ini digunakan dengan cara tiruan, sehingga konsep atau inti pembelajaran dapat dengan mudah dipahami.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan *pretest* terhadap praktik yang telah dilakukan didapatkan hasil bahwa sebanyak 40 responden (100%) masuk dalam kategori kurang. Hal ini dikarenakan keterbatasan informasi, baik itu berupa kejadian tersedak atau cara penanganan yang tepat pada tersedak. Responden dalam penelitian ini belum pernah menerima penyuluhan kesehatan tentang penanganan tersedak pada balita dari puskesmas terdekat atau instansi terkait.
2. Berdasarkan hasil penelitian responden yang berusia 17-25 tahun berjumlah 20 orang (50%), 26-35 tahun berjumlah 16 orang (40%), dan 36-45 tahun berjumlah 4 orang (10%). Responden dengan pendidikan SMA/SMK berjumlah 28 orang (70%), SMP sebanyak 6 orang (15%), SD sebanyak 5 orang (12,5%), dan DIII/Sarjana berjumlah 1 orang (2,5%). Selanjutnya sebanyak 25 responden

- (62,5%) tidak bekerja dan sebanyak 15 responden (37,5%) bekerja.
3. Berdasarkan *posttest* terhadap praktik yang telah dilakukan didapatkan hasil sebanyak 18 responden (45%) masuk dalam kategori baik, 21 responden (52,5%) kategori sedang, dan 1 responden (2,5%) kategori kurang.
 4. Terdapat pengaruh pemberian video animasi dan simulasi terhadap praktik penanganan tersedak pada balita di Posyandu Dusun Pandeyan, hal ini dibuktikan dari hasil Uji *Wilcoxon* yang menunjukkan p value 0,000 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

SARAN

1. Bagi Responden
Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan praktik ibu dalam penanganan tersedak pada balita dan diharapkan ibu dapat

DAFTAR PUSTAKA

- Bardah, D., & Hanny, H. (2020). Efektifitas Penggunaan Virtual Simulasi dalam Pendidikan Keperawatan, vol. 2, no. 2, diakses 26 Juli 2021, <<https://jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/download/139/202>>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Departement of Health. (2017). Choking Prevention for Children, diakses 11 November 2020, <https://www.health.ny.gov/prevention/injury_prevention/choking_prevention_for_children.htm#:~:text=The%20most%20common%20cause%20of,year%20for%20food%2Dchoking%20injuries>
- Depkes RI. (2009). Sistem Kesehatan Nasional, diakses 5 April 2021, <<http://www.depkes.go.id>>
- Dharmawati, I. G. A. A., & Wirata, I. N. (2016). Hubungan Tingkat Pendidikan, Umur, dan Masa Kerja dengan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut pada Guru Penjaskes SD Di Kecamatan Tampak Siring Gianyar, diakses 26 Juli 2021, <<https://ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JKG/article/view/500>>
- Hartono. (2016). Manfaat ASI Eksklusif Untuk Buah Hati Anda. Yogyakarta : Pustaka Baru
- HIPGABI BALI. (2018). *Bantuan Hidup Dasar*. Denpasar : HIPGABI DPW Bali
- Julianto & Miftachul Jannah. (2018). Pengembangan Video Animasi *Digestive System* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar menerapkan apabila menjumpai kasus tersedak pada balita.
2. Bagi Keperawatan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah intervensi dan menjadi acuan dalam pemberian pendidikan kesehatan.
 3. Bagi Tempat Penelitian
Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi program baru posyandu yaitu pendidikan kesehatan baik pada balita atau masyarakat mengenai penanganan tersedak.
 4. Bagi Institusi Pendidikan
Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi mahasiswa untuk metode penyuluhan kesehatan tentang penanganan tersedak pada balita.
 5. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan untuk dilakukan penelitian selanjutnya tentang penyuluhan kesehatan penanganan tersedak pada balita.

- Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V, diakses 24 Desember 2021, <<https://www.neliti.com/id/publications/254798/pengembangan-media-video-animasi-digestive-system-untuk-meningkatkan-hasil-belaj>>
- Khairunnisa. I., Nurul. F. F. (2020). Pengaruh Penkes dan Simulasi P3K Terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Menangani Cedera Ankle Strain Pada Anggota Taekwondo. *Jurnal Keperawatan*, diakses 05 Desember 2020, <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/5221>>
- Khomariyah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Video Animasi terhadap Efektifitas Pembelajaran Materi Product Life Cycle. *Jurnal Pendidikan*, diakses 26 Juli 2021, <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/24824>>
- Mardalena, Ida. (2017). *Asuhan Keperawatan Gawat Darurat*. Yogyakarta : PT.Pustaka Buku
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Nugroho, W. K. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Pasien Tuberkolosis Paru Di Puskesmas Depok III Sleman, diakses 05 Desember 2020, <<http://elibrary.almaata.ac.id>>
- Nurhayati, Y., Listyaningsih, K. D., & Umarianti, T. (2017). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Tentang Penanganan Tersedak Benda Asing pada Balita terhadap Self Efficacy Ibu di Posyandu Desa Pelem Karangrejo Magetan. *Jurnal Ilmiah Maternal*, diakses 05 Desember 2020, <https://ejournal.stikesmhk.ac.id/index.php/jurnal_ilmiah_maternal/article/view/621>
- Oktaviani, A. S. (2019). Efektifitas Pemberian Penyuluhan Kesehatan dengan Metode Demonstrasi terhadap Keterampilan Ibu dalam Penanganan Tersedak pada Anak Usia 2-5 tahun di TK Negeri Pembina Ngawi, diakses 03 November 2020, <<http://repository.stikes-bhm.ac.id/id/eprint/639>>
- Pandegirot, J. S., Jimmy, P., & Gresty, N. M. M. (2019). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Tentang Penanganan Tersedak Terhadap Pengetahuan Ibu Menyusui. *Jurnal Keperawatan*, 7(2), diakses 22 Januari 2021, <<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/view/27473>>
- Prima, D. (2017). Kisah Pilu Kematian Karena Tersedak Makanan. *Tribunnews*, diakses 05 Desember 2020, <<https://bali.tribunnews.com/amp/2017/03/10/kisah-pilu-kematian-karena-tersedak-makanan-sebelumnya-di-denpasar-bayi-tewas-tersedak-susu?page=4>>
- Rahmawati dan Suryani. (2018). Studi Kasus Pengetahuan Orangtua Tentang Pertolongan Pertama Choking pada Balita di Desa Geyer Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan. 4(1), diakses 05 Desember 2020, <<http://ejournal.annurpurwodadi.ac.id/index.php/TSCS1Kep/article/view/141/158>>
- Rianti, R. (2017). Efektifitas Metode Simulasi terhadap Keterampilan Menyimak Cerita dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V MI Jamiatul Khaerat Malengkeri Kota Makassar,

- diakses 26 Juli 2021, <<http://repository.uin-alauddin.ac.id/14345/>>
- Sari, *et al.* (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan dengan Metode Demontrasi terhadap Praktik Pertolongan Pertama Luka Bakar pada Ibu Rumah Tangga Di Garen RT.01/RW.04 Pandean Ngemplak Boyolali. *Jurnal Kesehatan*, vol. 9, no. 1, diakses 26 Juli 2021, <<http://jurnal.ukh.ac.id/index.php/JK/article/view/266>>
- Sari, I. S. (2018). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Praktik Pertolongan Pertama Luka Bakar Pada Ibu Rumah Tangga Di Garen Rt.01/Rw.04 Pandean Ngemplak Boyolali. *Jurnal KesMaDaSka*, vol. 9, no. 1, diakses 21 Januari 2021, <<https://doi.org/10.34035/jk.v9i1.266>>
- Saubers, N. (2011). *Semua yang Harus Anda Ketahui tentang P3K*. Yogyakarta : Palmall
- Suciana. F., & Sari. D. P. (2019). Pengaruh Edukasi Audio Visual dan Role Play Terhadap Perilaku Siaga Bencana Pada Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Holistic Nursing Science*, vol. 6, pp. 44-51, diakses 4 Desember 2020, <<http://journal.umngl.ac.id/index.php/nursing/article/view/2543>>
- Sugandha, P. U. (2018). Aspirasi Benda Asing pada Anak. 45(2), 103-110, diakses 06 Desember 2020, <<http://www.cdkjournal.com/index.php/CDK/article/view/170/111>>
- Suliha, Uha. (2017). *Pendidikan Kesehatan dalam Keperawatan*. Jakarta : EGC
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung : Alfabeta
- Suwaryo, P. A. W., & Podo, Y. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Masyarakat dalam Mitigasi Bencana Alam Tanah Longsor, diakses 26 Juli 2021, <<https://journal.unimma.ac.id/index.php/urecol/article/view/1549>>
- Tarigan, A. B. (2019). Gambaran Pengetahuan Ibu Terhadap Pertolongan Pertama Pada Batita Tersedak Di Desa Tuntungan II Tahun 2019, diakses 03 November 2020, <<https://repository.stikeselisabethmedan.ac.id/wp-content/uploads/2019/08/ASTRIANNA-BELLA-BR-TARIGAN-012016002.pdf>>
- Vita, N. (2019). Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Ssitem Kopling dan Sistem Transmisi Mobil, diakses 26 Juli 2021, <<http://lib.unnes.ac.id/33342/>>
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksita
- Yayasan Ambulan Gawat Darurat 118. (2015). *Basic Trauma Life Support and Basic Cardiac Life Support*. Jakarta: Ambulans Gawat Darurat 118

