

PENGARUH MEDIA PERMAINAN (UNO) TERHADAP KEMAMPUAN ANAK DALAM MENGENAL RISIKO DAN PENCEGAHAN CEDERA DI SD NEGERI 1 PANDEAN

Defita Purwaningsih¹⁾, Rufaida Nur Fitriana²⁾

¹⁾ Mahasiswa Prodi Keperawatan Program Sarjana Universitas Kusuma Husada Surakarta

devitapurwaningsih@gmail.com

²⁾ Dosen Universitas Kusuma Husada Surakarta

ABSTRAK

Cedera adalah kerusakan fisik yang terjadi secara tiba-tiba dan mengakibatkan mengalami penurunan energi dalam jumlah banyak. Pada anak usia 5-14 tahun mengalami kematian akibat cedera dengan angka kejadian sebanyak 230.000 jiwa. Anak perlu dibekali kemampuan terkait keselamatan dirinya. Strategi risiko dan pencegahan cedera dilakukan dengan menggunakan media permainan uno. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh media permainan uno terhadap kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera di SD Negeri 1 Pandean. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pendekatan yang digunakan pada metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen. Jenis rancangan pada penelitian ini menggunakan *pretest-posttest without control group design* dengan teknik total sampling. Kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera sebelum diberikan intervensi terdapat 11 (34.4%) responden dalam kategori baik, setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan (UNO) meningkat menjadi 32 (100.0%). Dari hasil analisa uji wilcoxon menunjukkan bahwa p-value 0.000 ($p < 0.05$) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan (UNO) terhadap kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera di SD Negeri 1 Pandean. Kesimpulan, media permainan uno dapat meningkatkan minat belajar serta dapat memberikan nilai-nilai pengetahuan yang dapat meningkatkan kemampuan.

Kata Kunci : *Permainan uno, Kemampuan Anak, Risiko, Pencegahan Cedera.*

Daftar Pustaka : 25 (2012-2022)

**THE EFFECT OF GAME MEDIA (UNO)
ON CHILDREN'S ABILITY TO RECOGNIZE RISK AND
INJURY PREVENTION AT SD NEGERI 1 PANDEAN.**

ABSTRACT

Injury is physical damage that occurs suddenly and results in a significant decrease in energy. The frequency of injury-related deaths among children aged 5 to 14 was 230,000. The ability to take care of oneself safely is a skill that children should learn. The UNO, as a media game, was used to implement injury risk and prevention techniques. In order to understand how the UNO game media affects kids' capacity to identify danger and avoid harm, this study looked at how it affects risk perception in kids at SD Negeri 1 Pandean. This research is quantitative research. This research method used a quasi-experimental methodology. Pretest-posttest without a control group was the type of design employed in this study. Total sampling was employed as the data gathering method in this investigation. After receiving an intervention employing game media (UNO), the number of respondents who fell into the "good" category raised to 32 (100%) from the initial 11 (34.4%). The Wilcoxon test analysis results indicate that the p-value is 0.000 ($p < 0.05$). It can be inferred that gaming media (UNO) has an impact on children's capacity to identify risk and prevent injury in SD Negeri 1 Pandean. As a result, the UNO game media can enhance interest in learning, as well as provide knowledge values that will lead to enhanced skills.

*Keywords: UNO's game, Children's Abilities, Risks and Injury Prevention.
Bibliography: 25 (2012-2022)*

PENDAHULUAN

Cedera adalah kerusakan fisik yang terjadi ketika tubuh manusia tiba-tiba mengalami penurunan energi dalam jumlah yang melebihi ambang batas toleransi fisiologis atau akibat dari kurangnya satu atau lebih elemen penting seperti oksigen (Putri, 2017). Menurut *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC), (2021) menyatakan bahwa cedera yang sering dialami pada anak-anak adalah kecelakaan lalu lintas, tenggelam, keracunan, dan luka bakar.

Menurut *World Health Organization* (WHO), (2014) melaporkan bahwa anak usia 5-14 tahun mengalami kematian dengan angka kejadian sekitar 230.000 jiwa akibat cedera. Prevalensi terjadinya cedera di Indonesia mencapai angka 9,2% atau kurang lebih sekitar 1.017.290 orang. Pada provinsi Jawa Tengah mencapai angka prosentase 9,3%, khususnya pada wilayah kota Boyolali tercatat kurang lebih 177 orang yang mengalami cedera pada tahun 2018. Berdasarkan karakteristik usia 5-14 tahun nilai prosentase kejadian cedera yang mengakibatkan kegiatan sehari-hari terganggu mencapai angka 12,1% (Risksdas, 2018). Di dapatkan hasil dari wawancara dengan kepala sekolah di tempat penelitian yaitu SD Negeri 1 Pandean tercatat dalam 5 tahun terakhir angka kejadian sekitar 30 siswa yang mengalami cedera disekolah dengan cedera ringan seperti tersandung, mengalami bekas luka bakar kecil dan lain sebagainya.

Salah satu cara untuk membuat anak-anak selamat dari bahaya adalah dengan meningkatkan pemahamannya akan bahaya dan cara-cara mengatasi bahaya melalui pendidikan keselamatan diri (Widayati, 2018).

Penyebab utama cedera pada usia anak-anak anak yang tidak disengaja yaitu kecelakaan lalu lintas, tenggelam, keracunan, terbakar dan jatuh. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti : usia, jenis kelamin,

lingkungan, dan tingkat sosioekonomi (Lubis et al., 2015).

Menurut Hastuti (2017) pencegahan cedera dapat dilakukan dengan menggambarkan apa yang dapat mengakibatkan cedera, jenis cedera yang dapat terjadi, dan bahaya yang ditimbulkan dari cedera. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan pendidikan kesehatan adalah media permainan. Media permainan merupakan media yang menyenangkan dan dapat memberikan perasaan gembira dalam belajar dan tanpa disadari dapat menstimulasi otak, meningkatkan IQ, dan rasa peraya diri pada anak (Nurwahyu, 2020).

Pada penelitian Winingsih et al., (2019) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Pencegahan Cedera Pada Siswa Kelas V SD Di Kota Bandung” didapatkan hasil bahwa sebagian besar responden berusia 11 tahun sebanyak 37 responden, serta tingkat pengetahuan pada siswa kelas V baik sebanyak 12 responden (16,4%), cukup 31 responden (42,5%), dan kurang 30 responden (41,1%). Dari hasil penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan penelitian tersebut dengan intervensi media permainan uno dalam upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera. Pada penelitian Riziqin (2017) dengan judul “Pengaruh Permainan Uno Stacko Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya Usila Santo Yosef Surabaya” didapatkan hasil bahwa adanya peningkatan kemampuan kognitif (mengingat) pada lansia di Griya Usila Santo Yosef Surabaya setelah dilakukan intervensi selama 2 kali dalam satu minggu dengan satu kali intervensi dilakukan selama 60 menit.

Uno merupakan permainan balok dengan cara menyusun satu persatu balok membentuk seperti menara yang membutuhkan konsentrasi. Terdapat 2 jenis permainan uno yaitu uno kartu dan

juga uno balok. Pada uno balok terdapat angka yang dimulai dari angka 1-4 dan terdapat 4 warna setiap setnya yaitu merah, kuning, hijau, dan biru. Permainan uno balok ini bisa dimainkan 2 hingga 10 orang dengan cara menyusun balok menjadi sebuah menara tanpa merobohkan balok-balok tersebut. Adapun beberapa manfaat permainan uno balok yaitu meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan memecahkan masalah (Trinanda, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SD Negeri 1 Pandean dengan metode wawancara terhadap siswa-siswi kelas V dengan jumlah 16 orang, didapatkan hasil bahwa hampir semua pernah mengalami cedera diantaranya 5 siswa pernah mengalami cedera sedang seperti kesleo atau terkilir, dislokasi tangan akibat kecelakaan dan 10 siswa pernah mengalami cedera ringan seperti luka bakar kecil dan tersengat listrik tegangan kecil dalam kurun waktu 6 bulan terakhir dan 4 siswa mampu memberikan contoh risiko cedera seperti hujan, jalanan licin, dan kolam renang, sedangkan 12 siswa mampu memberikan contoh pencegahan cedera seperti menggunakan helm saat berkendara, dan pemanasan sebelum berolahraga.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh media permainan (UNO) terhadap kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera di SD Negeri 1 Pandean.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan penelitian *quasy experiment* dengan rancangan *pretest-posttest without control group design*. Peneliian ini

dilaksanakan di SD Negeri 1 Pandean pada bulan Mei 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri 1 Pandean yang berjumlah 32 siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* yang mana dalam penelitian ini semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dengan penetapan kriteria inklusi yaitu :

- 1) Siswa SD Negeri 1 Pandean
- 2) Siswa kelas V SD Negeri 1 Pandean
- 3) Siswa yang berkenan menjadi responden

Penetapan kriteria eksklusi dari penelitian ini yaitu :

- 1) Siswa dalam keadaan sakit
- 2) Siswa yang tidak berkenan menjadi responden.

Alat yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah lembar kuesioner dan media permainan uno. Peneliti mengadopsi kuesioner dari penelitian (Utami et al., 2019) yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Model Simbol Andi Terhadap Pengetahuan, Sikap, Dan Keterampilan Anak Usia Sekolah Dengan Risiko Cedera Di Kota Depok”. Pada penelitian tersebut terdapat 31 pertanyaan dan tersedia 2 aspek yang menjadi pertanyaan yaitu keterpaparan dengan agen cedera dengan jawaban ya-tidak, yang kedua pengetahuan siswa mengenai cedera dan keselamatan diri dengan jawaban ya-tidak. Jika responden memilih jawaban ya maka nilainya 1, jika jawaban tidak nilainya 0 (berlaku untuk pernyataan positif, jika pernyataan negatif kebalikannya).

Peneliti membagikan kuesioner sebagai bentuk *pre-test* untuk mengetahui kemampuan responden dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera sebelum dilakukan intervensi menggunakan

media permainan uno. Intervensi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali dalam satu minggu, disetiap pertemuan terdapat 2 paket pertanyaan uno yang membutuhkan waktu 60 menit. Terdapat 2 sesi (pagi dan siang), disetiap sesinya dilakukan dengan 16 responden yang mana responden tersebut akan dibagi menjadi 4 kelompok dipilih secara acak. Dalam satu kelompok akan terdapat 4 responden, 2 paket pertanyaan uno setiap intervensi yang dilakukan dan satu media balok uno. Intervensi pada hari pertama terdapat 2 jenis cedera yang dibahas (kecelakaan lalu lintas dan keracunan) dalam intervensi dihari kedua akan membahas 2 jenis cedera (tenggelam dan luka bakar), jika balok uno runtuh sebelum pertanyaan dan waktu habis balok uno akan disusun kembali. Setelah dilakukan intervensi tersebut, responden akan diberikan kuesioner yang sama sebagai bentuk *post-test*. *Post test* akan dilaksanakan pada hari terakhir dilakukannya intervensi untuk meminimalisir ingatan jangka pendek (Jannah, 2020). Penelitian ini telah lulus uji *ethical clearance* dengan nomor 441/UKH.L.02/EC/III/2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi

Berdasarkan Jenis Kelamin, Usia, Dan Angka Kejadian Cedera Selama 3 Bulan (UNO) (n=32)

| | Frekuensi | % |
|----------------------|-----------|------|
| Jenis kelamin | | |
| Laki-laki | 14 | 43.8 |
| Perempuan | 18 | 56.3 |
| Usia | | |
| 10 | 5 | 15.6 |
| 11 | 20 | 62.5 |
| 12 | 7 | 21.9 |

| Kejadian cedera | | |
|------------------------|----|-------|
| Tidak cedera | 16 | 50.0 |
| Cedera | 16 | 50.0 |
| Total | 32 | 100.0 |

Hasil penelitian diketahui bahwa responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 (43.8%) dan perempuan sebanyak 18 (56.3%). Mayoritas responden pada penelitian ini adalah perempuan, sejalan dengan penelitian Nandariana (2013) diketahui bahwa mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 75 (56%) dan laki-laki 59 (44%). Pada penelitian Lubis et al., (2015) menyatakan bahwa anak laki-laki lebih sering mengalami cedera dibanding dengan anak perempuan karena anak laki-laki cenderung memiliki aktivitas yang berisiko dan dalam segi pengawasan orang tua anak perempuan cenderung lebih diperhatikan daripada anak laki-laki. Pada anak laki-laki memiliki saraf motorik kasar yang lebih kuat dibanding dengan perempuan, hal itu menyebabkan anak laki-laki lebih aktif bergerak serta menyukai aktivitas fisik yang menantang.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa responden berusia 10 tahun sebanyak 5 (15.6%), berusia 11 tahun sebanyak 20 (62.5%) dan 12 tahun sebanyak 7 (21.9%). Penelitian Sandy (2012) menyatakan bahwa anak dengan usia 6-12 tahun rentan akan terjadinya cedera dan rentan akan bahaya keselamatan diri yang mengancam dirinya. Pada anak usia sekolah dasar, perkembangan mototik lebih halus dan sempurna dan terkoordinasi dengan baik, untuk memperhalus kemampuan motorik dengan melakukan berbagai aktivitas fisik seperti bermain yang bersifat informal (Istiqomah dan Suyadi, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa selama 3 bulan terakhir sebanyak 16 (50,0%) responden pernah mengalami cedera. Anak memiliki keinginan untuk bebas melakukan aktivitas bersama teman dan tanpa diawasi oleh orang tua,

sehingga anak masih memiliki risiko tinggi cedera (Winingsih, 2019).

Tabel 2. Kemampuan Anak Sebelum Diberikan Intervensi Menggunakan Media Permainan (UNO) (n=32)

| Pengetahuan | Frekuensi (f) | Presentase % |
|-------------|---------------|--------------|
| Kurang baik | 21 | 65.6 |
| Baik | 11 | 34.4 |
| Total | 32 | 100.0 |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kemampuan anak sebelum diberikan intervensi diketahui terdapat 21 (65.5%) responden dengan kategori kurang baik, dan terdapat 11 (34.4%) responden dengan kategori baik. Hal ini sama dengan penelitian Winingsih et al., (2019) menyatakan bahwa mayoritas responden memiliki pengetahuan pencegahan cedera berpengetahuan baik sebanyak 12 (16.4%), 31 (42.5%) cukup, dan 30 (41.1%) kurang. Menurut Lendi (2016) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, serta kekuatan. Adapun beberapa aspek dari kemampuan yaitu kognitif (materi konsep dasar yang dikuasai dan melibatkan otak serta mental, afektif (sikap yang berorientasi pada penguasaan dan kecakapan suatu proses atau metode dengan ciri perhatian), dan psikomotor (kemampuan dalam sebuah keterampilan) (Hamzah, 2012; Magdalena et al., 2021; Rusdiana, 2021). Anak perlu ditingkatkan pengetahuannya terhadap kemampuan mengenal risiko dan pencegahan cedera untuk mengantisipasi kejadian cedera yang tidak diinginkan yang dapat membahayakan keselamatan dirinya. Salah satu cara meningkatkan pengetahuan melalui pendidikan kesehatan dengan menggunakan media permainan yang menarik minat anak sehingga dapat memberikan pengetahuan yang mudah diingat dalam jangka waktu yang lama. Pengetahuan merupakan dasar dari kemampuan, jika pengetahuan anak meningkat, maka dapat

meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera.

Tabel 3. Kemampuan Anak Sesudah Diberikan Intervensi Menggunakan Media Permainan (UNO) (n=32)

| Pengetahuan | Frekuensi (f) | Presentase (%) |
|-------------|---------------|----------------|
| Kurang baik | 0 | 0 |
| Baik | 32 | 100.0 |
| Total | 32 | 100.0 |

Hasil penelitian ini diketahui bahwa setelah diberikan intervensi menggunakan media permainan (UNO) kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera didapatkan hasil bahwa semua responden 32 (100.0%) berada pada kategori baik. Kemampuan adalah suatu kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan terhadap suatu hal (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Kemampuan dibagi menjadi 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengetahuan merupakan sebuah dasar dari kemampuan (Magdalena et al., 2021). Untuk meningkatkan kemampuan dapat dilakukan dengan cara mengedukasi. Menurut Hastuti (2017) menyatakan bahwa salah satu cara memberikan edukasi adalah melalui pendidikan kesehatan. Dalam memberikan pendidikan kesehatan dibutuhkan media yg menarik seperti media permainan. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah uno yang memiliki manfaat meningkatkan konsentrasi dan dapat meningkatkan kemampuan motorik. Menurut Argentina (2017) menyatakan bahwa uno dapat mengajarkan anak berfikir kritis untuk memecahkan suatu masalah serta dapat meningkatkan konsentrasi sehingga dapat mengasah kemampuan dan meningkatkan kemampuan anak. Pendidikan kesehatan dengan media permainan dapat memberikan kesan, sehingga anak lebih mudah menerima materi yang disampaikan dan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

b. Analisa Bivariat

Tabel 4. Hasil Analisa Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko Dan Pencegahan Cedera Pre-Test Dan Post-Test Dengan Media Permainan (UNO) (n=32)

| Pre-Test Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko dan Pencegahan Cedera (n=32) | Post-Test Kemampuan Anak Dalam Mengenal Risiko dan Pencegahan Cedera (n=32) | | | | | | P-Value |
|--|---|---|------|-------|-------|-------|---------|
| | Kurang Baik | | Baik | | Total | | |
| | F | % | F | % | F | % | |
| Kurang Baik | 0 | 0 | 21 | 65.6 | 21 | 65.6 | 0.000 |
| Baik | 0 | 0 | 11 | 34.4 | 11 | 34.4 | |
| Total | 0 | 0 | 32 | 100.0 | 32 | 100.0 | |

Pada penelitian ini didapatkan hasil dari uji *Wilcoxon* kemampuan sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media permainan (UNO) didapatkan nilai *p-value* 0,000 yang berarti <0,05 yang artinya ada pengaruh media permainan (UNO) terhadap kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera di SD Negeri 1 Pandean.

Sejalan dengan penelitian Roziqin (2017) menyatakan bahwa media permainan uno mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif. Hal tersebut dijelaskan pada penelitin Suciati (2020) yang menyatakan bahwa model instruksional kognitif yang sangat berpengaruh dikenal dengan istilah belajar penemuan yang artinya suatu usaha aktif dan mandiri dalam menemukan pemecahan masalah dan pengetahuan sehingga mendapatkan pengetahuan yang bermakna. Dalam pembelajaran yang dapat memberikan kesan akan lebih mudah diterima dan diingat dalam waktu yang lama karena tertanam dalam memorinya.

Media permainan merupakan media yang menyenangkan dan dapat memberikan perasaan gembira dalam belajar dan tanpa disadari dapat menstimulasi otak, meningkatkan IQ, dan rasa peraya diri pada anak (Nurwahyu, 2020). Media permainan memiliki urgensi kognitif yang membantu mengembangkan kemampuan kognitif melalui objek yang dipelajari

dan cara penyelesaian masalah yang dihadapi. Dalam penelitian Jannah (2020) diketahui bahwa media usmat (UNO Stacko Matematika) dapat memberikan respon yang positif dan siswa lebih efektif belajar memahami materi serta siswa tidak bosan saat pembelajaran berlangsung.

Uno adalah permainan menyusun balok membentuk sebuah menara dengan mengambil satu persatu balok yang diletakan diatasnya tanpa meruntuhkan balok-balok lainnya, kegiatan tersebut melatih konsentrasi dan keseimbangan anak. Menurut Fathani (2015) dan Jannah (2020) adapun beberapa manfaat dari permainan uno yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik, meningkatkan keterampilan sosial, melatih kesabaran, dan dapat meningkatkan konsentrasi. Menurut Li dan Spitzer (2020) menyatakan bahwa bermain merupakan pembelajaran yang dapat meingkatkan kemampuan motorik yang diatur oleh jaringan saraf yang melibatkan korteks, talamus, batang otak, dan otak kecil. Pendekatan bermain dengan segala bentuk, metode, aturan dan aktivitas fisik didalamnya dapat meningkatkan kemampuan karena permainan dapat memberikan nilai-nilai pengetahuan yang mudah diingat (Sofyan et al., 2022). Media permainan uno dapat mengajarkan anak untuk berfikir kritis dalam memecahkan suatu masalah serta dapat mengasah kemampuan anak. Permainan uno juga memiliki manfaat sosial yang

membuat anak satu dengan yang lain berinteraksi dan dapat merangsang kemampuan motorik anak saat memindahkan balok dari bawah ke atas serta dapat meningkatkan konsentrasi saat menyusun balok supaya tidak runtuh. Bermain merupakan pembelajaran yang disukai anak-anak yang dapat meningkatkan kemampuan motorik yang diatur oleh jaringan saraf yang melibatkan korteks. Dengan metode bermain yang dapat memberikan aktivitas fisik pada anak dapat meningkatkan kemampuan anak tanpa disadari, karena permainan dapat memberikan nilai-nilai pengetahuan yang mudah diingat oleh anak.

KESIMPULAN

Hasil dari karakteristik responden mayoritas berusia 11 tahun sebanyak 20 (62,5%), jenis kelamin perempuan sebanyak 18 (56,3%), dan kejadian cedera selama 3 bulan terakhir sebanyak 16 (50,0%). Kemampuan anak sebelum diberikan intervensi menggunakan media permainan (UNO) pada kategori baik sebanyak 11 (34,4%). Kemampuan anak sesudah diberikan intervensi menggunakan media permainan (UNO) terdapat peningkatan pada kategori baik sebanyak 32 (100,0%). Dari hasil uji *Wilcoxon* didapatkan hasil *p-value* $0,000 < 0,05$ yang berarti adanya pengaruh media permainan (UNO) terhadap kemampuan anak dalam mengenal risiko dan pencegahan cedera di SD Negeri 1 Pandean.

SARAN

Penelitian ini dapat memberikan informasi serta edukasi kepada siswa tentang bagaimana mengenal risiko dan pencegahan cedera dan dapat dijadikan bahan kajian untuk meningkatkan mutu dan kualitas terhadap pendidikan keselamatan diri pada anak. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan bahan

acuan untuk melakukan penelitian yang sama dengan metode, responden, dan tempat penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Center for Disease Control and Prevention (CDC), (2022). Injury Prevention and Control. Diakses melalui*
https://www.cdc.gov/injury/index.html&ved=2ahUKEwjQ_ZCtvvP4AhUZHLcAHbe4AZwQFnoECACQAQ&usg=AOvVaw0fqwyo0vf0OO8gKdwzo857 pada tanggal 14 Februari 2022.
- Hamzah, S. H. (2012). Aspek Pengembangan Peserta Didik: Kognitif, Afektif, Psikomotorik. *Dinamika Ilmu*, 12(1), 1–22.
- Hastuti, D. (2017). Hubungan Pengetahuan Tentang Antisipasi Cedera Dengan Praktik Pencegahan Cedera Pada Anak Usia Toddler Di Rw 01 Kelurahan Manggahang Wilayah Puskesmas Jelekong Kabupaten Bandung. *Jurnal Keperawatan Komprehensif (Comprehensive Nursing Journal)*, 3(1), 52–62. <https://doi.org/10.33755/jkk.v3i1.85>
- Istiqomah, H. dan Suyadi. (2019). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus Di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta). *Jurnal PGMI*. Vol. 11 No. 2 Desember 2019. <http://journal.uinmataram.ac.id/index.php/elmidad>
- Jannah, M. (2018). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media USMAT (Uno Stacko Matematika) Pada Siswa Kelas V SD 15 Samata Kecamatan Bantaeng Kabupaten Bantaeng. *Universitas Muhammadiyah Makasar*
- Li, H. Quan, & Spitzer, N. C. (2020). Exercise Enances Motor Skill Learning by Neurotransmitter

- Switching in the Adult Midbrain. *Nature Communications*, 11(1). <https://doi.org/10.1038/s41467-020-16053-7>
- Lubis, P., Hasanah, O., Dewi, A. P., Studi, P., & Keperawatan, I. (2015). GAMBARAN TINGKAT RISIKO CEDERA PADA ANAK USIA SEKOLAH. In *JOM* (Vol. 2, Issue 2).
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciuran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara/article/view/1167>
- Nandariana, (2015). Hubungan Upaya Pencegahan Dengan Terjadinya Secara Pada Anak Usia Sekolah di SD N 20 Banda Aceh
- Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018). Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian RI tahun 2018. http://www.depkes.go.id/resources/download/infoterkini/materi_rakor_pop_2018/Hasil%20Riskesdas%202018.pdf – Diakses Agustus 2018.
- Roziqin, (2017). Pengaruh Permainan *Uno Stacko* Terhadap Peningkatan Fungsi Kognitif Lansia Di Griya Usila Santo Yosef Surabaya. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya
- Rusdiana, R. (2021). Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Tentang Pencegahan Cedera Dengan Kejadian Cedera Pada Anak Toddler 1-3 Tahun Di Wilayah Puskesmas Tambaruntung. *Jurnal Ilmu Kesehatan Insan Sehat*, 9(1), 5–9. <https://doi.org/10.54004/jikis.v9i1.15>
- Sandy, W. (2012). Tingkat Pengetahuan Tentang Keselamatan Pada Siswa Sekolah Dasar. Program Sarjana Keperawatan Universitas Depok
- Sofyan, D., Fauzi, R., Sahudi, U., Rustandi, E., Priyono, A., Indrayogi, I. (2022). Alternatif Meningkatkan Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar : Pendekatan Bermain. *Jurnal Cakrawala Pendas*, DOI : 10.31949/jcp.v8i2.2260
- Suciati, I. (2020). Penggunaan Metode Permainan "Uno Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol. 3, No. 2, November 2020 hal. 15-22
- Trinanda, P.A. (2020). Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Tentang Menyikat Gigi Terhadap Tingkat Pengetahuan Menyikat Gigi Siswa Sekolah Dasar. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/id/eprint/3099>
- Utami, R. A., Setiawan, A., & Fitriyani, P. (2019). Pengaruh Aplikasi Model “Simbol Andi” Terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Anak Usia Sekolah Dengan Risiko Cedera Di Kota Depok. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 22(3), 182–190. <https://doi.org/10.7454/jki.v22i3.592>
- Widayati, T. (2018). *Pendidikan Keselamatan Diri Anak Usia Dini (Studi Kasus di Kelompok Bermain (KB) Gaharu Plus Kutai Kartanegara)* (Vol. 13, Issue 2).
- Winingsih, D., Setiawati, T., Lusiani, E. (2019). Tingkat Pengetahuan Pencegahan Cedera Pada Siswa Kelas V SD Di Kota Bandung. *JAIA* 2019;4(1):41-45.
- World Health Organization (WHO). (2014). *Injuries and violence the facts*. Diperoleh pada tanggal 5 Februari 2015 dari http://who.int/violence_injury_prevention/key_facts/VIP_keyfacts.pdf?ua=

