

Upaya Peningkatan Pengetahuan dan Sikap Siswa dalam Pencegahan Cedera pada Anak melalui Permainan Interaktif “Kotak Misteri Bahaya”

Rufaida Nur Fitriana*, Erlina Windyastuti, Hanugrah Ardy Crisdian Saraswati
Universitas Kusuma Husada Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Corresponding Author: rufaida.nurf@ukh.ac.id

Dikirim: 15-07-2026; Direvisi: 19-08-2026; Diterima: 20-08-2026

Abstrak: Cedera yang tidak disengaja masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan yang sering dialami anak usia sekolah dan berpotensi menimbulkan dampak fisik maupun psikososial. Peningkatan pengetahuan serta pembentukan sikap mengenai keselamatan perlu dilakukan melalui metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengevaluasi efektivitas media edukatif Kotak Misteri Bahaya dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar mengenai pencegahan cedera. Program dilaksanakan pada 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Wonorejo menggunakan pendekatan edukasi partisipatif melalui permainan interaktif, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab selama 45 menit. Efektivitas kegiatan dievaluasi menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah intervensi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rerata skor pengetahuan meningkat dari 66,00 menjadi 72,40, sedangkan rerata skor sikap meningkat dari 82,00 menjadi 89,20. Analisis statistik memperlihatkan adanya peningkatan yang bermakna baik pada aspek pengetahuan (paired t-test; $p=0,004$) maupun sikap (Wilcoxon Signed-Rank Test; $p=0,006$). Temuan ini menunjukkan bahwa media Kotak Misteri Bahaya mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif sekaligus memperkuat pemahaman dan sikap positif siswa terhadap upaya pencegahan cedera. Media tersebut berpotensi dikembangkan sebagai salah satu alternatif promosi kesehatan di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: edukasi kesehatan; media interaktif; pencegahan cedera; sekolah dasar; promosi Kesehatan.

Abstract: Unintentional injuries remain a common health concern among school-aged children and may result in physical as well as psychosocial consequences. Strengthening children's knowledge and fostering positive safety attitudes require educational approaches that are engaging and developmentally appropriate. This community service program aimed to evaluate the effectiveness of the Danger Mystery Box as an interactive educational medium for improving elementary school students' knowledge and attitudes toward injury prevention. The program involved 25 fifth-grade students from SD Negeri 1 Wonorejo and was implemented through participatory learning activities consisting of interactive games, small-group discussions, and question-and-answer sessions over 45 minutes. Program outcomes were assessed using pre- and post-intervention questionnaires. The findings demonstrated that the mean knowledge score increased from 66.00 to 72.40, while the mean attitude score improved from 82.00 to 89.20. Statistical analyses revealed significant improvements in both knowledge (paired t-test, $p=0.004$) and attitudes (Wilcoxon Signed-Rank Test, $p=0.006$). These findings indicate that the Danger Mystery Box effectively promotes active learning while enhancing students' understanding and positive attitudes toward injury prevention. Therefore, this educational medium has considerable potential to be integrated into school-based health promotion programs.

Keywords: elementary school; health education; injury prevention; interactive learning; school health promotion.

PENDAHULUAN

Cedera yang tidak disengaja (*unintentional injury*) masih menjadi salah satu permasalahan kesehatan masyarakat yang banyak dialami oleh anak usia sekolah. Berbagai aktivitas sehari-hari, seperti bermain, berolahraga, maupun mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah, menempatkan anak pada risiko mengalami cedera apabila tidak didukung oleh kemampuan mengenali potensi bahaya serta perilaku yang aman. Dampak cedera tidak hanya berupa gangguan fisik, tetapi juga dapat memengaruhi kondisi psikologis, proses belajar, dan kualitas hidup anak. Oleh karena itu, upaya pencegahan cedera perlu diberikan sejak usia sekolah melalui pendidikan kesehatan yang berkesinambungan (Thomas & Johnson, 2024; World Health Organization, 2021)

Lingkungan sekolah merupakan salah satu tempat yang paling strategis untuk mengembangkan perilaku hidup sehat dan budaya keselamatan. Sebagian besar waktu anak dihabiskan di sekolah sehingga institusi pendidikan memiliki kesempatan yang besar untuk membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dalam mengenali kondisi yang berpotensi menimbulkan cedera serta mengambil keputusan yang tepat ketika menghadapi situasi berisiko. Integrasi pendidikan kesehatan ke dalam aktivitas pembelajaran di sekolah menjadi salah satu pendekatan yang direkomendasikan dalam program promosi kesehatan karena mampu menjangkau peserta didik secara luas dan berkelanjutan (Langford R, et.al., 2014; World Health Organization, 2021) Oleh karena itu, pendidikan kesehatan mengenai pencegahan cedera perlu dikembangkan dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah, yaitu aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa.

Meskipun demikian, pelaksanaan edukasi kesehatan di sekolah masih sering mengandalkan metode ceramah yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif. Pendekatan tersebut cenderung kurang mampu membangun pengalaman belajar yang bermakna, terutama pada materi yang membutuhkan kemampuan mengidentifikasi risiko dan menentukan tindakan pencegahan. Anak usia sekolah lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran melibatkan aktivitas yang menarik, interaktif, dan memberikan kesempatan untuk berdiskusi maupun memecahkan masalah secara bersama. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat partisipatif menjadi alternatif yang relevan dalam meningkatkan efektivitas pendidikan kesehatan (Aryfien et al., 2025; Dapari et al., 2025; Rudwan et al., 2025; Varnelis, 2011)

Salah satu media yang dikembangkan dalam kegiatan ini adalah Kotak Misteri Bahaya, yaitu media edukatif berbasis permainan yang memanfaatkan kartu bergambar untuk menggambarkan berbagai situasi berisiko yang sering ditemui anak di lingkungan rumah, sekolah, maupun tempat bermain. Melalui diskusi kelompok, identifikasi masalah, serta penyampaian solusi terhadap setiap situasi yang muncul pada kartu, siswa didorong untuk berpikir kritis sekaligus membangun pemahaman mengenai tindakan pencegahan cedera. Kombinasi permainan edukatif dan pembelajaran kolaboratif diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pesan kesehatan lebih mudah dipahami dan diingat (Adipat et al., 2021; Angga Wijaya & Joko Prayitno, 2026; Maulana et al., 2026)

Hasil identifikasi awal di SD Negeri 1 Wonorejo menunjukkan bahwa sekolah memiliki beberapa kondisi lingkungan yang berpotensi meningkatkan risiko cedera

pada siswa. Lokasi sekolah yang berada di tepi jalan utama Surakarta–Purwodadi menyebabkan tingginya intensitas lalu lintas kendaraan di sekitar area sekolah. Selain itu, hasil wawancara dengan pihak sekolah menunjukkan bahwa belum pernah dilaksanakan kegiatan edukasi pencegahan cedera menggunakan media permainan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap inovasi media promosi kesehatan yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah.

Fenomena tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan edukasi pencegahan cedera dengan metode pembelajaran yang tersedia di sekolah. Edukasi kesehatan bagi anak usia sekolah perlu disampaikan melalui pendekatan yang menarik, konkret, dan melibatkan partisipasi aktif agar siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu mengenali risiko dan menentukan tindakan yang tepat dalam situasi sehari-hari (Fauzi & Hidayat, 2021). Penggunaan permainan edukatif dapat menjadi salah satu alternatif karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman, interaksi, dan diskusi bersama teman sebaya, sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar sesuai teori Piaget tahun 1972. Pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas dan permainan juga didukung oleh berbagai kajian terbaru yang menekankan efektivitas *game-based learning* dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada pendidikan kesehatan di sekolah (Adipat et al., 2021; Maulana et al., 2026). Kondisi inilah yang menjadi dasar pengembangan media Kotak Misteri Bahaya sebagai media pembelajaran interaktif yang kontekstual dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar mengenai pencegahan cedera melalui pemanfaatan media edukatif Kotak Misteri Bahaya. Selain mengevaluasi perubahan pengetahuan dan sikap peserta setelah mengikuti edukasi, kegiatan ini juga diharapkan menghasilkan alternatif media promosi kesehatan yang mudah diterapkan oleh sekolah dalam mendukung pembentukan budaya keselamatan sejak usia dini.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan pendekatan edukasi partisipatif yang bertujuan meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa sekolah dasar mengenai pencegahan cedera melalui pemanfaatan media edukatif Kotak Misteri Bahaya. Program dilaksanakan di SD Negeri 1 Wonorejo, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, dengan melibatkan 25 siswa kelas V sebagai peserta. Seluruh siswa yang mengikuti kegiatan dilibatkan dalam setiap tahapan pelaksanaan tanpa adanya proses seleksi.

Media utama yang digunakan berupa Kotak Misteri Bahaya, yaitu media pembelajaran interaktif yang berisi kartu bergambar mengenai berbagai situasi berisiko yang berpotensi menyebabkan cedera pada anak. Setiap kartu menggambarkan kondisi yang umum dijumpai di lingkungan rumah, sekolah, maupun tempat bermain sehingga peserta dapat mengenali sumber bahaya sekaligus mendiskusikan langkah-langkah pencegahan yang sesuai. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual (Fitriani & Prasetyo, 2025).



Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan edukatif dan partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran (Anggraini et al., 2024; Joshi, 2022; Suprpto & Hakim, 2021). Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan edukasi, dan evaluasi. Pada tahap awal, peserta diminta mengisi kuesioner pretest untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan sikap awal mengenai pencegahan cedera. Selanjutnya, fasilitator memberikan materi singkat mengenai pentingnya perilaku aman dan upaya pencegahan cedera, kemudian dilanjutkan dengan permainan edukatif menggunakan media Kotak Misteri Bahaya. Peserta dibagi ke dalam kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas empat hingga lima siswa. Setiap kelompok secara bergantian mengambil kartu dari dalam kotak, mengidentifikasi potensi bahaya yang terdapat pada ilustrasi, mendiskusikan tindakan pencegahan yang tepat, kemudian mempresentasikan hasil diskusinya kepada seluruh peserta. Fasilitator memberikan klarifikasi dan penguatan materi setelah setiap sesi presentasi berlangsung sehingga seluruh peserta memperoleh pemahaman yang sama.

Setelah seluruh rangkaian edukasi selesai dilaksanakan selama kurang lebih 45 menit, peserta kembali mengisi kuesioner posttest menggunakan instrumen yang sama dengan pretest. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui perubahan pengetahuan dan sikap setelah mengikuti kegiatan edukasi. Data hasil pretest dan posttest dianalisis secara kuantitatif. Perubahan skor pengetahuan dianalisis menggunakan paired t-test, sedangkan perubahan skor sikap dianalisis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test. Selain itu, ukuran efek (effect size) dihitung untuk menggambarkan besarnya pengaruh intervensi terhadap kedua variabel yang diukur. Hasil analisis selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel serta diinterpretasikan secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas media Kotak Misteri Bahaya dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa mengenai pencegahan cedera.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Tahap implementasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan edukasi, dan evaluasi, guna memastikan kegiatan berjalan sesuai dengan kebutuhan mitra dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengabdian kepada masyarakat dimulai dengan kegiatan pertemuan awal dengan tempat pengabdian untuk mengidentifikasi kebutuhan belajar dan sasaran kegiatan. Pertemuan ini bertujuan menyusun rencana pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat bersama pihak sekolah. Diskusi persiapan ini dilakukan dengan bertemu langsung dengan kepala sekolah untuk membahas bersama terkait dengan rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Koordinasi dilakukan pada tanggal 10 April 2026. Kepala sekolah bersama guru kelas berperan dalam menentukan jadwal kegiatan, mengoordinasikan peserta, serta memfasilitasi pelaksanaan edukasi di kelas.

Konsolidasi tim internal dilaksanakan pada 11 April 2026. Rapat ini melibatkan tim pelaksana dan mahasiswa, membahas tentang persiapan program mulai dari materi, pembagian tugas beserta uraian tugas baik sebelum, saat pelaksanaan pendidikan kesehatan maupun setelah pendidikan kesehatan, kuesioner, dan alat edukasi yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Rapat internal bertujuan menyamakan persepsi seluruh tim pelaksana agar pelaksanaan edukasi berlangsung sesuai SOP dan setiap anggota memahami tugas masing-masing.



Proses edukasi sebagai kegiatan utama pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada hari Selasa, 14 April 2026. Kegiatan diikuti oleh 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Wonorejo. Kegiatan berlangsung selama 1 jam mulai dari pretest, edukasi dan posttest. Siswa dibagikan kuesioner pengetahuan dan sikap yang diisi sebelum edukasi untuk memperoleh gambaran awal pengetahuan dan sikap. Edukasi diberikan dalam waktu 45 menit dengan metode permainan interaktif menggunakan media Kotak Misteri Bahaya. Selama kegiatan edukasi, secara mandiri siswa diminta berdiskusi untuk mengidentifikasi risiko bahaya yang dihadapi dan upaya mencegah bahaya.



Gambar 1. Kegiatan Pre-test

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, berisi sekitar 5-6 siswa perkelompok. Setiap kelompok mendapat 1 kartu yang dipilih secara acak dengan mengambil dari Kotak Misteri Bahaya. Setiap kelompok diberikan waktu diskusi 20 menit. Kemudian, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Setelah setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya, fasilitator memberikan tanggapan sekaligus memperkuat konsep-konsep penting yang telah dipaparkan. Setelah seluruh kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, edukator memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah seluruh rangkaian edukasi selesai, peserta kembali mengisi kuesioner posttest untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan dan sikap setelah memperoleh intervensi. Seluruh rangkaian kegiatan berlangsung sesuai dengan rencana dan diikuti secara aktif oleh seluruh peserta. Antusiasme siswa selama permainan dan diskusi menunjukkan bahwa media Kotak Misteri Bahaya dapat diterapkan dengan baik sebagai media edukasi pencegahan cedera di lingkungan sekolah dasar.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat: Diskusi dalam Kelompok

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, peserta kembali mengisi kuesioner posttest menggunakan instrumen yang sama seperti pada tahap awal. Hasil pengukuran menunjukkan adanya peningkatan pada kedua variabel yang dievaluasi. Rata-rata skor pengetahuan meningkat dari $66,00 \pm 15,55$ menjadi $72,40 \pm 12,34$ setelah mengikuti kegiatan. Analisis menggunakan paired t-test menunjukkan bahwa peningkatan tersebut bermakna secara statistik ($p=0,004$) dengan nilai Cohen's d sebesar 0,64, yang termasuk kategori efek sedang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media Kotak Misteri Bahaya cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai upaya pencegahan cedera.

Tabel 1. Analisis Hasil Pengabdian kepada Masyarakat

Variabel	Pretest	Posttest	Uji	p-value	Effect Size	Interpretasi
Pengetahuan	$66,00 \pm 15,55$	$72,40 \pm 12,34$	Paired t-test	0,004	Cohen's d = 0,64	Efek sedang
Sikap	$82,00 \pm 15,28$	$89,20 \pm 9,97$	Wilcoxon	0,006	r = 0,55	Efek besar

Perubahan positif juga terlihat pada aspek sikap. Rata-rata skor sikap meningkat dari $82,00 \pm 15,28$ menjadi $89,20 \pm 9,97$ setelah intervensi diberikan. Hasil analisis menggunakan Wilcoxon Signed-Rank Test menunjukkan bahwa peningkatan tersebut signifikan ($p=0,006$), dengan nilai effect size (r) sebesar 0,55, yang termasuk kategori efek besar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta, tetapi juga berkontribusi terhadap terbentuknya sikap yang lebih positif dalam menerapkan perilaku aman pada berbagai aktivitas sehari-hari.

Peningkatan pengetahuan yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih bermakna. Keterlibatan peserta dalam mengamati ilustrasi, berdiskusi, menganalisis permasalahan, dan menyampaikan hasil pemikirannya memungkinkan terbentuknya proses konstruksi pengetahuan yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi oleh fasilitator. Pengalaman belajar seperti ini membantu peserta menghubungkan konsep pencegahan cedera dengan situasi nyata yang mereka hadapi sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Melalui permainan menggunakan Kotak Misteri Bahaya, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diajak mengamati ilustrasi situasi berbahaya, mengidentifikasi faktor risiko, mendiskusikan alternatif tindakan, serta menyampaikan hasil pemikirannya kepada teman sebaya. Aktivitas tersebut memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna karena siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara langsung. Pembelajaran multimedia yang menggabungkan unsur visual, verbal, dan aktivitas kognitif dapat meningkatkan pemahaman serta retensi informasi dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara verbal (Syafei, 2025; Handoyo et al., 2024).

Selain meningkatkan pengetahuan, media Kotak Misteri Bahaya juga memberikan pengaruh yang lebih kuat terhadap perubahan sikap siswa. Hasil ini tercermin dari ukuran efek yang termasuk kategori besar. Perubahan sikap kemungkinan terjadi karena siswa tidak hanya memperoleh informasi mengenai pencegahan cedera, tetapi juga terlibat dalam proses refleksi terhadap berbagai situasi yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Diskusi kelompok, penyampaian pendapat, dan presentasi hasil diskusi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi perilaku yang selama ini dilakukan sekaligus membangun komitmen



untuk menerapkan perilaku yang lebih aman. Proses pembelajaran aktif seperti ini mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan sosial siswa sehingga lebih efektif dalam membentuk sikap dibandingkan penyampaian informasi secara satu arah (Dahlan et al., 2025; Madjid, 2025)

Hasil pengabdian ini memperkuat bukti dari berbagai penelitian yang melaporkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) dan permainan edukatif mampu meningkatkan hasil belajar serta keterlibatan peserta didik. Sebuah tinjauan sistematis melaporkan bahwa lingkungan belajar interaktif secara konsisten meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan hasil pembelajaran dibandingkan metode pembelajaran tradisional (Aryfien et al., 2025; Kostikova et al., 2023). Demikian pula, kerangka *Health Promoting Schools* yang dikembangkan oleh *World Health Organization* menekankan bahwa pendidikan kesehatan di sekolah akan lebih efektif apabila dilaksanakan melalui metode yang partisipatif, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran (World Health Organization, 2021). Oleh karena itu, penggunaan media Kotak Misteri Bahaya merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran partisipatif yang mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang mempromosikan kesehatan dan keselamatan.

Keberhasilan kegiatan ini juga dipengaruhi oleh karakteristik media yang digunakan. Kotak Misteri Bahaya menyajikan berbagai ilustrasi situasi berisiko yang dekat dengan kehidupan anak, seperti bahaya saat bermain, beraktivitas di sekolah, maupun di lingkungan rumah. Penyajian kasus yang kontekstual memudahkan siswa menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali potensi bahaya dan menentukan tindakan pencegahan yang tepat. Pendekatan berbasis masalah sederhana (*problem-based learning*) seperti ini mendorong kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan sejak usia sekolah dasar, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan perilaku keselamatan.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, kegiatan ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Program hanya melibatkan satu sekolah dengan jumlah peserta yang relatif sedikit sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas. Selain itu, evaluasi hanya dilakukan segera setelah kegiatan selesai sehingga belum mampu menggambarkan keberlanjutan perubahan pengetahuan, sikap, maupun perilaku dalam jangka panjang. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan pada lebih banyak sekolah dengan periode tindak lanjut (*follow-up*) yang lebih panjang agar efektivitas media terhadap perubahan perilaku dapat dievaluasi secara lebih komprehensif.

Berdasarkan hasil evaluasi, penggunaan media edukatif Kotak Misteri Bahaya memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pengetahuan dan pembentukan sikap siswa sekolah dasar dalam upaya pencegahan cedera. Karakteristik media yang interaktif mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, mendorong keterlibatan aktif peserta, serta memfasilitasi diskusi mengenai berbagai situasi berisiko yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Dengan keunggulan tersebut, media ini berpotensi dimanfaatkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran dalam kegiatan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) maupun program promosi kesehatan yang dikembangkan oleh sekolah bersama tenaga kesehatan untuk memperkuat budaya keselamatan pada anak usia sekolah.



KESIMPULAN

Pelaksanaan edukasi pencegahan cedera menggunakan media interaktif Kotak Misteri Bahaya memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan pembentukan sikap siswa sekolah dasar. Pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan permainan edukatif, diskusi kelompok, dan presentasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta selama proses belajar sehingga materi mengenai identifikasi risiko dan upaya pencegahan cedera lebih mudah dipahami.

Media Kotak Misteri Bahaya memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai salah satu inovasi pembelajaran dalam kegiatan Usaha Kesehatan Sekolah (UKS) maupun program promosi kesehatan berbasis sekolah. Agar manfaatnya lebih optimal, implementasi media ini perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan guru, tenaga kesehatan, dan orang tua sebagai mitra dalam membangun budaya keselamatan anak. Pengembangan kegiatan pada sekolah dengan karakteristik yang lebih beragam serta evaluasi jangka panjang terhadap perubahan perilaku juga diperlukan untuk memperkuat bukti efektivitas media ini dalam mendukung pencegahan cedera pada anak usia sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kusuma Husada Surakarta atas dukungan pendanaan melalui skema hibah internal sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 1 Wonorejo, dewan guru, serta seluruh siswa kelas V atas kerja sama dan partisipasi aktif selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada seluruh tim pelaksana dan mahasiswa yang telah berkontribusi pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, implementasi, hingga evaluasi program.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Ausawasowan, A., & Adipat, B. (2021). Engaging Students in the Learning Process with Game-Based Learning: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education*, 4(3), 542–552. <https://doi.org/10.46328/ijte.169>
- Angga Wijaya, B., & Joko Prayitno, H. (2026). Penerapan Pendekatan Joyful Learning untuk Meningkatkan Partisipasi dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 15(1 Februari), 845–856. <https://doi.org/10.58230/27454312.3772>
- Anggraini, D., Murjainah, M., & Heryanto, A. (2024). Analisis Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Diferensiasi Kelas V Sd Negeri 63 Oku. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 29–35. <https://doi.org/10.26740/eds.v8n1.p29-35>
- Aryfien, W. N., Atmojo, I. R. W., & Matsuri, M. (2025). Interactive Learning Media for Better Learning Outcomes in Elementary School: A Systematic Literature Review. *Mimbar Sekolah Dasar*, 12(1), 132–147. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>



- Dahlan, Z., Sulthan, A. R., & Faridah, E. S. (2025). Pembelajaran Aktif Sebagai Pendekatan Pembelajaran Yang Inovatif. *Azkia : Jurnal of Islamic Education in Asia*, 2(1), 15–26.
- Dapari, R., Jumidey, A. Q., Manaf, R. A., Zamzuri, M. ‘Ammar I. A., Hassan, M. R., Dom, N. C., & Rahim, S. S. S. A. (2025). School-based health education effect on knowledge, attitude, and practices of dengue prevention among school children: a systematic review. *Discover Social Science and Health*, 5(1). <https://doi.org/10.1007/s44155-025-00181-w>
- Fauzi, A., & Hidayat, N. (2021). Deep Learning dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 155–170.
- Fitriani, Rika; Prasetyo, K. B. (2025). *CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Retensi Siswa UPT Pendahuluan Pendidikan dasar merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam.* 8, 479–490.
- Joshi, S. (2022). “Participatory” Pedagogical Approach in Teaching and Learning for Sustainable Educational Goals. *Global Journal of HUMAN-SOCIAL SCIENCE: G Linguistics & Education*, 22(4).
- Kostikova, I., Holubnyacha, L., Besarab, T., Moshynska, O., Moroz, T., & Shamaieva, I. (2023). Interactive Mobile Technologies. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 17(15), 135–154.
- Langford R, Bonell CP, Jones HE, Poulidou T, Murphy SM, Waters E, Komro KA, Gibbs LF, Magnus D, C. R. (2014). *Langford R, Bonell CP, Jones HE, Poulidou T, Murphy SM, Waters E, Komro KA, Gibbs LF, Magnus D, Campbell R.* <https://doi.org/10.1002/14651858.CD008958.pub2>.www.cochranelibrary.com
- Madjid, M. (2025). *PEMBEL~I*.
- Maulana, A. A., Muslimin, M. I., Kurniyawan, M. F., Eka, P., & Saputra, C. (2026). Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, c(Penggunaan Game Based Learning untuk Efektifitas Pembelajaran di SD Muhammadiyah Pakel), 1–9. <https://doi.org/10.59818/jpi.v6i1.2661>
- Rudwan, A., Saeed, L., Mahir, L. M., Ibrahim, M., Hasabelgawi, L. H., & Rudwan, H. (2025). Health Education and Its Role in the Prevention and Management of Non-communicable Diseases: A Review. *Cureus*, 17(9). <https://doi.org/10.7759/cureus.92207>
- Suprpto, S., & Hakim, M. V. F. (2021). Approach to Strengthen Community Participation of Teaching-Learning Process in Primary School. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 843–847. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.604>
- Syafei, I. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN - Prof.*
- Teguh Handoyo, I’anatul Ashriyah, & Rahmat Kamal. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 230–250. <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>



- Thomas, K., & Johnson, R. (2024). *State Injury Indicators : Instructions for Preparing 2022 Data*. June.
- Varnelis, K. (2011). Introduction to multimedia. *Journal of the Society of Architectural Historians*, 70(4), 532. <https://doi.org/10.1525/jsah.2011.70.4.532>
- World Health Organization. (2021). Injuries and violence. In *World Health Organization (WHO)*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/injuries-and-violence>

