



## THE EFFORT TO INCREASE AWARENESS SAFETY AND HEALTH AT SCHOOL FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENT USING ROLE PLAY METHOD

### UPAYA MENINGKATKAN AWARENESS KESELAMATAN DAN KESEHATAN DI SEKOLAH BAGI SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN METODE ROLE PLAY DENGAN METODE ROLE PLAY

Scope:  
Health

Neffrety Nilamsari<sup>1\*</sup>, Fadilatus Sukma Ika Noviarni<sup>1</sup>, Ratih Damayanti<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Department of Health, Faculty of Vocational Studies, Universitas Airlangga, Surabaya-Indonesia

#### ABSTRACT

**Background:** Application of Occupational Safety and Health (K3) is not only the scope of the company but also be started from the household and school environment. There are many potential hazards for students at school and can cause an accident or illness for students if not controlled well. Primary school is a form of formal education for children aged 6 to 12 years. Child is curious about a concept. During this period, children have begun to be able to distinguish between good and bad based on their own reasoning. **Purpose:** The right method was needed to motivated children aged 6-12 years to play safe at the school environment and home. **Method:** The role play method was used as a tool to stimulate students aged 6-12 years to be able to increase awareness of the importance of applying OSH in the school and home environment especially when playing futsal and bicycles. **Result:** The understanding scores of playing material was safe during the pre-test with a very good rating of 66.67%, and those who lack understanding 12.90%. An increase in scores after the role play of the criteria was very good up to 69.15% while the lack of understanding criteria can be reduced until 4.25%. **Conclusion:** The material thas has been given has a positive impact on students awareness. These activities can be improved through children habituation to live safety consciously.

#### ABSTRAK

**Latar belakang:** Penerapan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) tidak hanya dalam ruang lingkup perusahaan saja melainkan juga dapat dimulai dari lingkungan rumah tangga dan sekolah. Banyak potensi bahaya bagi siswa di sekolah dan apabila tidak dikendalikan dapat berakibat terjadinya kecelakaan maupun penyakit bagi siswa. Sekolah dasar merupakan bentuk institusi pendidikan formal untuk anak usia 6 sampai 12 tahun. Anak usia tersebut merupakan pribadi yang penuh rasa ingin tahu terhadap suatu konsep. Pada periode ini, anak sudah mulai bisa membedakan mana yang baik dan buruk berdasarkan nalarnya sendiri. **Tujuan:** Diperlukan metode yang tepat untuk memotivasi anak-anak usia 6-12 tahun agar mau melakukan aktifitas bermain yang aman di lingkungan sekolah dan di rumah. **Metode:** Metode *role play* digunakan sebagai alat menstimulus siswa usia 6-12 tahun agar dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya penerapan K3 di lingkungan sekolah dan rumah khususnya saat bermain futsal dan sepeda. **Hasil:** Nilai pemahaman materi bermain aman saat pre-test dengan peringkat sangat baik 66,67%, dan yang kurang memahami 12,90%. Terjadi peningkatan skor sesudah dilakukan role play dengan kriteria sangat baik meningkat menjadi 69,15 %, sedangkan kriteria kurang memahami dapat diturunkan menjadi 4,25 %. **Kesimpulan:** Materi yang diberikan membawa dampak positif terhadap kesadaran para siswa. Kegiatan tersebut dapat ditingkatkan melalui pembiasaan pada anak untuk hidup sadar akan keselamatan.

#### ARTICLE INFO

Recieved 7 April 2019  
Accepted 24 May 2019  
Online 28 June 2019

\*Correspondence (Korespondensi):  
Neffrety Nilamsari  
E-mail:  
neffrty.nilamsari@gmail.com

#### Keywords:

Occupational Safety and Health;  
Elementary student; Cycling  
safety; Futsal

#### Kata kunci:

K3, Siswa SD, Keselamatan  
bersepeda, Futsal

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan dapat diperoleh melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah pertama, pendidikan menengah atas dan perguruan tinggi. Pendidikan non formal yaitu jenis pendidikan tidak terikat oleh jenjang dan terstruktur seperti sekolah. Pendidikan non formal seperti pendidikan keterampilan, pelatihan, pendidikan kesetaraan yang terdiri dari paket A, B dan C yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan, keterampilan, serta minat dan bakat peserta didik. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pengabdian ini antara lain: Siswa-siswi dapat mengetahui bahaya dan risiko yang mengancam mereka jika tidak berhati-hati dalam bermain olahraga futsal dan bersepeda di sekolah, siswa-siswi dapat memahami tentang cara bermain olahraga futsal dan bersepeda yang aman dan sehat untuk diterapkan di kehidupan sehari-hari dan mengurangi angka risiko kejadian kecelakaan atau cedera yang dialami siswa-siswi di sekolah.

### Karakteristik Anak usia 6 sampai 12 tahun

Menurut Piaget, dalam Sarwono (2010) anak usia 6-12 tahun berada dalam tahap Operasional Konkret. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Pada tahap ini, ditandai dengan tiga kemampuan baru yang akan dikuasai anak, yaitu kemampuan mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, dan mengasosiasikan (menghubungkan/ menghitung) angka atau bilangan. Kemampuan yang berkaitan dengan angka, seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Di samping itu, pada masa ini anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Kemampuan kognitif pada masa ini merupakan dasar diberikannya ilmu seperti membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*). Untuk mengembangkan daya nalarnya, anak di latih untuk bisa mengungkapkan pendapatnya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa lain yang terjadi di sekitar (El-Hana, 2017). Pada periode ini anak bisa memiliki keterampilan mengolah informasi yang di terima, serta berpikir

dan menyatakan gagasannya.

## METODE

Santoso (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran mendayagunakan pengaruh kinestetik atau gerakan, sebab subyek diminta untuk melakukan suatu peranan tertentu. Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal atau kemampuan individu untuk melakukan interaksi dengan orang lain. Fatmawati (2015) menyatakan *role playing* atau bermain peran merupakan suatu model pembelajaran yang meminta siswa untuk melaksanakan suatu peran sesuai dengan skenario yang telah disusun. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Wicaksono (2016) menyatakan bahwa metode *role playing* memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Dalam kegiatan ini terdapat pemain-pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola-pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma – norma sosial yang hidup di masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesehatan dan keselamatan kerja merupakan suatu bidang yang terkait dengan kesehatan, keselamatan, dan kesejahteraan manusia yang bekerja di sebuah institusi maupun lokasi proyek yang bertujuan untuk memelihara kesehatan dan keselamatan pada lingkungan kerja. Pada masa kini, kesehatan dan keselamatan tidak hanya dalam ruang lingkup pekerja melainkan ada berbagai aspek yang seharusnya juga menerapkan kesehatan dan keselamatan salah satunya yaitu di sekolah. Sangat banyak kasus kecelakaan lalu lintas maupun kecelakaan yang terjadi di lingkungan sekolah yang disebabkan kelalaian atau minimnya pengetahuan dari individu masing-masing. Jadi perlu adanya pengenalan pada siswa-siswi mengenai pentingnya keselamatan dimanapun tempatnya.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “Berangkat Aman, Sekolah Aman, Pulang Aman” ini memiliki tujuan untuk mengenalkan pentingnya keselamatan diri pada siswa-siswi sekolah dasar dalam bentuk sosialisasi dan *role play*. Pada kegiatan pengabdian ini, siswa-siswi akan mendapat wawasan bahwa kegiatan sehari-hari juga memiliki risiko bahaya yang tidak disadari dan siswa-siswi akan mendapatkan

wawasan tentang bagaimana cara pencegahannya.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama yaitu sosialisasi tentang pentingnya penerapan keselamatan dan kesehatan kerja di sekolah telah dilaksanakan pada tanggal 28 Pebruari 2019 dan tahap kedua *role play* tentang bermain futsal dan bersepeda yang aman telah dilaksanakan pada tanggal 2 Maret 2019 bertempat di SDN Tambak Wedi No. 508 Surabaya. Hasil kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 yang berisi nilai *pre-test* dan *post-test* peserta. *Pre-test* dan *post-test* diikuti oleh 94 peserta dengan rincian jumlah peserta laki-laki 36 orang dan jumlah peserta perempuan sebanyak 58 orang.

**Tabel 1.** Distribusi Hasil Pre test dan Post test Siswa-Siswi Kelas IV SDN Tambak Wedi No. 508 Tahun 2019 tentang Pemahaman Materi Setelah Sosialisasi dan *role play* Bermain dan Bersepeda dengan Aman.

No	Uraian	Pre-test		Post-test	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%
1	Kurang	-	-	-	-
2	Cukup	12	12,90	4	4,25
3	Baik	19	20,43	25	26,60
4	Sangat baik	63	66,67	65	69,15
Jumlah		94	100	94	100

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa setelah sosialisasi, siswa-siswi kelas IV SDN Tambak Wedi No. 508 mengalami peningkatan pemahaman mengenai bermain futsal dan bersepeda yang aman. Walaupun sebelum dilakukan sosialisasi banyak di antara para siswa yang sudah memiliki pemahaman sehingga diperoleh peringkat sangat baik dengan persentase 66,67%. Akan tetapi, adanya persentase kriteria siswa yang kurang memahami sebanyak 12,90 % menyebabkan hal tersebut tidak dapat diabaikan. Sosialisasi ini diberikan dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan siswa khususnya di kelas 4 SDN Tambak Wedi No.508. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menurunkan angka kriteria kurang memahami dari siswa, mengingat pentingnya pengetahuan tentang keselamatan dalam bersepeda dan bermain ini.

Setelah diadakan sosialisasi, data kuesioner *post-test* menyatakan bahwa siswa-siswi kelas 4 SDN Tambak Wedi No.508 mengalami peningkatan pengetahuan. Kriteria sangat baik dalam memahami materi meningkat menjadi 69,15 %. Sedangkan untuk kriteria siswa kurang memahami, dapat diturunkan menjadi 4,25 %. Dengan hasil ini, materi yang diberikan dapat dikatakan membawa dampak positif terhadap para siswa. Hasil tersebut dapat terus ditingkatkan melalui pembiasaan pada anak untuk hidup sadar akan keselamatan.

Metode *role play* sangat tepat di terapkan pada

pengabdian masyarakat karena merupakan salah satu metode yang efektif dan mudah diterapkan untuk merubah perilaku seseorang atau kelompok. Pada ilmu psikologi, metode tersebut sering digunakan. Pengertian psikologi secara luas adalah sebuah cabang ilmu yang mempelajari tentang perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah. Sementara itu, pemahaman tentang anak dapat ditemukan dalam *Convention on The Right Of the Child* tahun 1989 yang menyebutkan bahwa anak adalah siapapun yang berusia di bawah 18 tahun. Pemerintah Indonesia telah meratifikasi pernyataan ini melalui Keppres Nomor 39 Tahun 1990.

Seperti pada semua bidang penelitian ilmiah lainnya, psikologi anak juga memiliki berbagai sudut pandang yang didukung oleh perspektif dan teori masing-masing. Teori dan perspektif ini membentuk pemahaman dan pengertian kita terhadap tumbuh kembang yang berubah seiring dengan perubahan waktu. Beberapa teori menyebutkan bahwa tumbuh kembang terjadi terutama melalui faktor-faktor internal anak yang terjadi secara biologis. Sementara itu, teori-teori lainnya menganggap bahwa lingkungan anak merupakan faktor stimulus yang lebih penting dalam mendorong tumbuh kembang anak.

Pengertian psikologi pada anak menurut Jean Piaget (1896-1980) dalam El-Hana (2017) adalah tumbuh kembang anak dan psikologisnya merupakan faktor internal dari anak tersebut, dan menurut Bowlby (1969) kedekatan anak dengan orang-orang yang mengasuhnya baik itu orang tua, pengasuh atau siapapun yang bersama-sama dengan anak akan sangat berpengaruh terhadap hubungan sosialnya selanjutnya.

Psikologi pada anak dapat diterapkan dimana saja melalui orang-orang dewasa yang berada disekitarnya, beberapa tempat penerapan psikologi anak yaitu:

a. Penerapan di rumah

Penerapan psikologi anak di rumah sangat erat hubungannya dengan psikologi sosial. Dimana anak akan belajar membangun interaksi dengan orang-orang terdekat. Membentuk perilaku berdasarkan apa yang diamati dan ditiru dari lingkungan terdekatnya. Selain itu, anak juga akan membentuk kepribadian berdasarkan apa yang diajarkan oleh orang terdekat dan lingkungannya.

b. Penerapan di Sekolah

Penerapan psikologi anak di sekolah sangat berkaitan dengan psikologi pendidikan. Seorang anak akan dididik berdasarkan keinginan, bakat dan minat. Pengukuran hasil pencapaian proses belajar dan juga perilaku.

Cara atau metode untuk dapat merubah perilaku siswa agar mau dan mampu berkendara sepeda dan bermain futsal dengan aman bertujuan



meningkatkan status kesehatan siswa di sekolah. Berkendara dengan selamat merupakan upaya yang dilakukan untuk mengurangi angka kecelakaan lalu lintas dan dampak akibat kecelakaan lalu lintas. Kecelakaan lalu lintas merupakan masalah global seiring dengan terjadinya pergeseran pola penyakit dari penyakit menular ke penyakit tidak menular. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki tingkat kecelakaan lalu lintas yang cukup tinggi (Muryatma, 2017).

Manurung (2010) menyebutkan dalam penelitiannya, faktor manusia menjadi faktor tertinggi sebagai penyebab kecelakaan lalu lintas. Dalam penelitian tersebut, faktor manusia yang menjadi penyebab kecelakaan diantaranya lengah, tidak tertib, tidak terampil, dan berkendara dalam kecepatan tinggi. Pada penelitian tersebut juga disebutkan bahwa kecelakaan paling banyak terjadi pada anak muda usia 18 - 23 tahun yaitu sebanyak 259 dari 851 kecelakaan di sepanjang tahun 2008 - 2010. Hal ini dapat disebabkan pada rentang umur 18-23 tahun merupakan kelompok umur yang memiliki mobilitas tinggi dengan berbagai aktifitas dan cenderung masih labil dalam berkendara karena usia yang muda.

Kami menyadari bahwa pentingnya penerapan sejak dini tentang cara-cara berkendara dan bermain dengan aman merupakan bekal yang baik untuk meningkatkan *awareness* siswa dikemudian hari. Oleh karena itu, kami mengadakan sosialisasi tentang berkendara dengan aman pada siswa-siswi sekolah dasar agar saat siswa berusia 18 - 23 tahun lebih memiliki kepedulian terhadap keselamatan dan kesehatan saat berkendara dan bermain futsal.

Perkembangan psikologi dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi lebih dewasa merupakan pola identifikasi yang akan membantu seseorang untuk lebih siap dan matang saat mengatasi permasalahan secara cepat. Di kemudian hari, hal tersebut dapat membantu mengatasi permasalahan saat berkendara dan bermain futsal sehingga menjadi lebih bijak dalam berkendara di jalan raya dan saat bermain futsal. Status sosial ekonomi pada seseorang akan membantu dalam mengatasi ketergantungan dan juga mempersiapkan individu untuk lepas dari ketergantungan dan menjadi lebih mandiri (Sarwono, 2010).

Futsal merupakan olahraga sepakbola yang menggunakan lapangan kecil dan biasa dimainkan dalam ruangan. Awalnya futsal berkembang di Amerika Latin dan sekarang sudah mulai menyebar ke seluruh penjuru dunia, salah satunya ke Indonesia.

Futsal menjadi salah satu olahraga yang menguras tenaga namun menyenangkan yang digemari mulai dari anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Pemainnya juga tidak terbatas hanya pria saja, tapi juga wanita (Riadi, 2018).

### Cara aman saat bermain Futsal

1. Lakukan Pemanasan  
Pemanasan sangat penting karena tanpa pemanasan anda akan merasa kaku dan cepat lelah saat bermain, dikarenakan otot-otot anda seperti dikagetkan dari dalam tidurnya. Lakukanlah pemanasan tetapi jangan terlalu berlebihan, cukup dilakukan selama 5-7 menit. Apabila dilakukan secara berlebihan akan menyebabkan terlalu lelah saat bermain. Selain itu diperlukan banyak latihan olahraga yang mendukung permainan futsal. Pemanasan seperti dalam latihan badminton juga akan menambah kecepatan kaki.
2. Jangan Minum Terlalu Banyak  
Tips ini bertujuan agar tidak merasa kembung. Walaupun merasa sangat haus, minum secukupnya dan jangan mengikuti hasrat. Sebaiknya minum air yang tidak dingin dan tidak panas. Kekembungan akan mempengaruhi cara bermain kita.
3. Bermain Cepat dan Berputar  
Dalam futsal, permainan lebih baik dilakukan dengan cepat dan tidak berlama-lama membawa bola, dan disarankan agar setelah mengoper bola secepatnya mencari posisi yang baik untuk kembali dioper. Posisi *stand by* tidak dianjurkan dalam bermain futsal, karena tidak cocok dengan lapangan yang kecil.
4. Menendang Dengan Ujung Kaki  
Dengan beratnya bola futsal, anda dianjurkan untuk menendang bola dengan ujung kaki atau jari-jari kaki sehingga tendangan anda akan sangat keras. Tendangan menyebar tidak terlalu dianjurkan karena masalah lapangan yang kecil lagi. Tendangan futsal tentunya berbeda dengan tendangan beladiri seperti taekwondo, atau silat.
5. Menghindari Kontak Badan  
Peraturan futsal sama ketatnya dengan basket. Kontak badan akan diberi pelanggaran, dan juga tidak diperbolehkan menyapu kaki lawan, tidak seperti bermain bola lapangan besar. Setelah bermain futsal, usahakan kaki jangan di tekuk karena dapat menyebabkan varises.
6. Memantulkan bola dengan tepat.  
Di permainan sepakbola lapangan standar, bola yang digunakan berukuran 5 sedangkan dalam futsal menggunakan bola yang berukuran lebih kecil yaitu nomor 4. Bola ini memiliki ukuran keliling 62-64 cm dan mempunyai berat 390-430 gram. Namun dibandingkan bola berukuran sama yang digunakan untuk bermain sepakbola lapangan standar, bola futsal dikurangi daya pantulnya. Toleransi daya pantul bola futsal adalah 55-65 cm pada pantulan pertama. Adanya perubahan atau perbedaan rerata

hasil *pre-test* dengan *post-test* setelah dilakukan penyuluhan K3 melalui metode *role play* menunjukkan bahwa stimulasi kognitif yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Prodi D-3 K3 Fakultas Vokasi UNAIR berhasil dengan baik. Hal ini sejalan dengan teori tentang metode pembelajaran dengan teknik *Role Play*. Tujuan dari metode pembelajaran dengan teknik *role play* sama halnya dengan metode-metode pembelajaran dengan teknik bantuan alat peraga lainnya. Tujuan dari metode ini adalah mengajarkan tentang empati pada siswa (Rachmawati, 2016). Siswa diajak untuk mengalami suatu peristiwa dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain di situasi tertentu, memahami perasaan dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa.

Pada anak usia 6 sampai 12 tahun, perkembangan kognitifnya sangat berkaitan dengan kemampuan akademis yang dipelajari di sekolah. Akan tetapi kemampuan kognitif bisa menjadi lebih optimal apabila otak kanan anak mendapat stimulasi. Anak yang memiliki fungsi otak seimbang akan lebih responsif, kreatif dan fleksibel. (El-Hana, 2017). Pada pengabdian masyarakat ini, kegiatan *role play* diharapkan mampu menstimulus siswa untuk lebih sadar akan keselamatan dan kesehatan diri sendiri.

Melalui kegiatan *role play*, siswa berperan sebagai tim Keselamatan dan Kesehatan Sekolah menilai teman nya dengan permainan ketangkasan mencocokkan Alat Pelindung Diri dengan potensi bahaya yang akan terjadi. Tujuan peran ini agar siswa-siswi SDN Tambak Wedi No. 508 Surabaya menjadi lebih mudah melakukan pengenalan identifikasi potensi bahaya beserta upaya pencegahannya. Tujuan akhir permainan ketangkasan ini adalah menjadikan siswa-siswi lebih tanggap dan meningkat kesadarannya dalam upaya pencegahan kecelakaan kerja pada saat bermain futsal dan bersepeda (Gambar 1 dan Gambar 2). Metode *role play* terbukti dapat meningkatkan skor pengetahuan Keselamatan dan Kesehatan dan meningkatkan skor perilaku berupa peningkatan kesadaran pencegahan kecelakaan akibat bermain futsal dan bersepeda.



Gambar 1. Role play APD bermain futsal.



Gambar 2. Role play APD bermain sepeda.

Metode *role play* merupakan salah satu cara efektif untuk merubah perilaku seseorang atau kelompok ke arah yang positif. *Role play* dapat meningkatkan awareness seseorang untuk mau merubah diri ke perilaku yang lebih baik karena dalam metode ini seseorang diajak berperan sebagai orang atau tokoh baru yang harus mengambil keputusan yang berdampak pada kebaikan bagi banyak orang. Metode ini akan dapat merubah pola pikir seseorang karena dia merupakan tokoh sentral dalam peran dan berfungsi sebagai *role model* atau panutan bagi orang lain, sehingga keputusan yang diambil akan berdampak bagi banyak orang dan diharapkan keputusan yang diambil mengarahkan kelompoknya atau individu lain dan dirinya sendiri ke arah yang lebih baik atau positif (Nilamsari dan Tofan, 2017).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Ada peningkatan rerata tingkat awareness Keselamatan dan Kesehatan di Sekolah bagi siswa sekolah dasar dengan metode *role play*. Metode *role play* terbukti dapat meningkatkan skor pengetahuan Keselamatan dan Kesehatan dan meningkatkan skor perilaku berupa peningkatan kesadaran pencegahan kecelakaan akibat bermain futsal dan bersepeda.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat dukungan dari banyak pihak, sehingga dapat berjalan lancar dan berhasil. oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala sekolah dan staf guru di SDN Tambak Wedi No. 508 Surabaya yang telah memberikan ijin lokasi dan berperan serta aktif selama kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung.
2. Koordinator Program Studi Keselamatan dan Kesehatan Kerja Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Erwin Dyah Nawawinetu, dr., M.Kes.
3. Ketua Departemen Kesehatan Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Eny Inayati, drg., M.Kes.
4. Seluruh tim Pengabdian Kepada Masyarakat dan LPPM Universitas Airlangga.

**DAFTAR PUSTAKA**

- El-Hana, 2017. Perkembangan Anak: Usia 6-12 Tahun. August 17th, 2017. [http:// elhanalearningkit.com](http://elhanalearningkit.com).
- International Labour Organization, 2019. Keselamatan dan Kesehatan Kerja di Lingkungan Rumah Tangga. Jakarta Indonesia.
- Manurung, J.R.H. 2010. Hubungan Faktor-faktor Penyebab dan Akibat Kecelakaan Lalu Lintas Pada Pengendara Sepeda Motor di Kota Medan. Skripsi.
- Muryatma, N. 2017. Hubungan antara Faktor Keselamatan Berkendara dengan Perilaku Keselamatan Berkendara. Jurnal Promkes Vol 5 (2): 155-166.
- Nilamsari, N., Tofan A.E.P. 2017. Hubungan Faktor-faktor Penyebab dan Akibat Kecelakaan Lalu Lintas Pada Pengendara Sepeda Motor di Kota Medan. Gresik: CV. Lanara.
- Rachmawati, I. 2016. *Metode Role Playing: Pengertian hingga Tujuan*. 12 Juni 2016. Dapat diakses di [https:// portal-ilmu.com/metode-role-playing/](https://portal-ilmu.com/metode-role-playing/). Diakses 25 Pebruari 2019.
- Riadi, M. 2018. Lapangan, Peraturan dan Teknik Bermain Futsal. Available from: <https://www.kajianpustaka.com/2018/06/lapangan-peraturan-dan-teknik-bermain-futsal.html>. Diakses: 12 Pebruari 2019.
- Santoso, B. 2010. Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia.
- Sarwono, S.W. 2010. Psikologi Remaja. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Wicaksono, A., Roza, S.A. 2016. Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat. Edisi Revisi. Yogyakarta: Garudhawaca.