

## INTISARI

**Latar belakang:** Kasus kegawatdaruratan yang dapat mengancam jiwa apabila tidak mendapatkan pertolongan yang baik dan benar adalah henti jantung. Henti jantung merupakan kondisi dimana jantung mengalami kehilangan fungsinya secara mendadak. *Basic Life Support (BLS)* merupakan tindakan yang dilakukan untuk menolong korban yang mengalami henti jantung.

**Tujuan :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media edukasi video dan metode edukasi roleplay dalam meningkatkan pemahaman dan ketrampilan siswa SMA dalam memberikan *BLS* pada korban yang mengalami henti jantung.

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperiment pre-post test with control group design*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 26 orang, yang dibagi menjadi kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

**Hasil:** Hasil uji *mann whitney* menunjukkan nilai  $p = 0.010$  pada tingkat pengetahuan yang menunjukkan adanya pengaruh antara metode edukasi *roleplay* dengan media edukasi video dalam meningkatkan pengetahuan responden. Hasil uji *mann whitney* menunjukkan nilai  $p = 0.137$  pada tingkat ketrampilan yang menunjukkan tidak ada pengaruh antara metode edukasi *roleplay* dengan media edukasi video dalam meningkatkan ketrampilan responden dalam memberikan *Basic Life Support (BLS)* kepada korban yang mengalami henti jantung.

**Kesimpulan:** metode *Roleplay* memiliki pengaruh daripada media video dalam meningkatkan pengetahuan responden terkait *Basic Life Support (BLS)*, namun tidak memiliki pengaruh dalam meningkatkan ketrampilan responden.

**Kata Kunci:** *Basic Life Support (BLS)*, Media Edukasi Video, Metode Edukasi *Roleplay*.

## **ABSTRACT**

**Background:** *Emergency life-threatening cases when not getting good and right help is a cardiac arrest. Cardiac arrest is a condition in which the heart loses its function suddenly. Basic Life Support (BLS) is an action taken to help victims who have cardiac arrest.*

**Purpose:** *This study aims to determine the effect of video education media and roleplay education methods in improving the understanding and skills of high school students in providing BLS to victims who have cardiac arrest.*

**Method:** *This research uses quasi experiment method pre-post test with control group design. The sampling technique used in this research is purposive sampling with 26 respondents, divided into intervention group and control group.*

**Result:** *Mann whitney test result shows indigo  $p = 0.010$  at the level of knowledge which shows the influence of roleplay education method with video education media in increasing the knowledge of respondent. The mann whitney test shows that  $p = 0.137$  on the skill level showed no effect between roleplay education method and the video education media in improving the skill of the respondent in giving Basic Life Support (BLS) to the victim who has cardiac arrest.*

**Conclusion:** *Roleplay method has influence over video media in improving respondent knowledge related to Basic Life Support (BLS), but has no influence in improving the skill of respondent.*

**Keywords:** *Basic Life Support (BLS), Video Editor Media, Roleplay Education Method.*