

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja adalah tahap perkembangan transisi yang membawa individu dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa, hal ini ditandai dengan terjadinya perubahan fisik yang cepat pada tiap individu yang disebabkan karena masa pubertas serta perubahan kognitif maupun sosial. Keadaan ini biasanya dialami oleh remaja ketika menginjak usia 12 tahun sampai menuju tahap akhir pertumbuhan pada usia 20 tahun (WHO, 2014).

Tingkat populasi remaja di Indonesia yang berusia 12-20 menurut sensus penduduk tahun 2010 sebanyak 43,5 juta atau sekitar 18% dari jumlah penduduk (Depkes RI, 2016). Jumlah remaja di Yogyakarta mencapai 537.376 jiwa dari total penduduk sebanyak 3.666.533 jiwa (BPS DI.Yogyakarta, 2015). Banyaknya jumlah penduduk yang berada di Yogyakarta menyebabkan peningkatan jumlah pengendara kendaraan bermotor, baik roda dua maupun roda empat (Riandini, Susanti, & Yanis, 2012).

Peningkatan kendaraan bermotor menyebabkan resiko kecelakaan juga meningkat, ditambah lagi dengan banyaknya pengendara terutama kendaraan roda 2 yang sering tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas. Angka kecelakaan di Yogyakarta tercatat sebanyak 3472 kejadian dengan korban meninggal 315 orang, korban luka berat sebanyak 62 orang, dan korban luka ringan sebanyak 5033 orang, tingkat kecelakaan yang terjadi terbanyak di

DI. Yogyakarta terdapat di Daerah Bantul, tercatat jumlah kecelakaan menjapai 1.333 kejadian dengan korban meninggal sebanyak 147, korban luka berat 1, korban luka ringan 1.750 (BPS DI.Yogyakarta, 2015).

WHO menyatakan bahwa kecelakaan merupakan pembunuh no. 3 setelah penyakit jantung coroner dan *Tuberculosis* (TBC). *Global Status Report on Road Safety 2013* menyatakan bahwa Negara Indonesia memiliki angka kecelakaan lalu lintas tertinggi kelima di Dunia (Singh, Nasution, & Hayati, 2015). Penyebab kecelakaan ada berbagai macam, mulai dari kesalahan teknis pada motor sampai kelalaian pengendara dalam menggunakan kendaraan bermotor. Hal ini diperparah dengan semakin banyaknya pengguna kendaraan bermotor, tercatat pengguna kendaraan bermotor meningkat tajam untuk setiap tahunnya, pada tahun 2014 tercatat sebanyak 2.096.005 unit (naik 9.05% dari tahun 2013 (BPS DI.Yogyakarta, 2015).

Keadaan gawat darurat yang sering terjadi di masyarakat antara lain keadaan seseorang yang mengalami henti napas, henti jantung, tidak sadarkan diri, kecelakaan, cedera, misalnya patah tulang, kasus stroke, kejang, keracunan, dan korban bencana. Unsur penyebab kejadian gawat darurat antara lain karena terjadinya kecelakaan lalu lintas, penyakit, kebakaran maupun bencana alam. Kasus gawat darurat karena kecelakaan lalu lintas merupakan penyebab kematian utama di daerah perkotaan (Putri, 2014).

Pengetahuan terkait penanganan pertolongan pertama sangat penting bagi masyarakat awam yang sering menemui kejadian kecelakaan di jalan, terutama bagi para remaja yang dimana mereka masih aktif dalam melakukan kegiatan diluar rumah (Jurisa, 2014). Pertolongan pertama yang dapat dilakukan ketika menemukan korban adalah dengan memeriksa keadaan umum korban seperti kesadaran, adanya perdarahan pada tubuh korban, adanya patah tulang atau fraktur pada korban. Penolong dapat menghentikan perdarahan korban dengan cara menekan luka korban dengan kain atau kasa yang bersih. Pembalutan dan pembidaian perlu dilakukan apabila korban mengalami patah tulang atau *fraktur* (AGD118, 2012).

Basic Life Support (BLS) atau biasa disebut Bantuan Hidup Dasar (BHD) merupakan tindakan gawat yang dilakukan untuk memberikan pertolongan kepada seseorang. Tujuan *BLS* adalah untuk membebaskan jalan napas atau membantu pernapasan dan mempertahankan sirkulasi darah ke seluruh tubuh tanpa menggunakan alat medis atau alat yg terdapat di Rumah Sakit (Jurisa, 2014). Manfaat *BLS* adalah untuk mencegah kesalahan dalam memberikan tindakan pertolongan pertama pada korban dan juga memberikan kesegeraan pertolongan kepada korban kecelakaan yang nantinya apabila korban tidak segera mendapatkan pertolongan dan mendapatkan kesalahan dalam pertolongan pertama, dapat menimbulkan keadaan yang tidak diinginkan, seperti cacat, bahkan meninggal dunia (Jurisa, 2014). Pemberian edukasi pada remaja tentang *BLS* yang baik dan benar sangatlah diperlukan.

Edukasi dapat dilakukan dengan berbagai macam metode dengan menggunakan berbagai macam alat, diantaranya adalah dengan menggunakan media video dan metode *roleplay*. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan semua alat indera sangat dibutuhkan dalam proses transfer ilmu, agar proses transfer ilmu bekerja dengan baik (Prasticia, 2016). Penggunaan media video dinilai efektif dalam meningkatkan tingkat pemahaman para peserta, karena media video lebih interaktif, menggunakan audio dan visual (Rinik Eko Kapti, 2010).

Penggunaan system *roleplay* juga dinilai efisien dalam meningkatkan pemahaman para peserta karena menggunakan audio visual. Sistem ini juga menuntut para peserta untuk menggunakan seluruh panca inderanya dengan mencoba apa yang sudah dilihatnya, sehingga para peserta dapat lebih memahami materi yang sudah didapatkannya (Prasticia, 2016). Penelitian yang dilakukan oleh (Haryoko, 2009) menjelaskan bahwa pemanfaatan media video dan *roleplay* terbukti mampu meningkatkan tingkat pemahaman para peserta edukasinya. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan lebih banyak indera pada tubuh akan meningkatkan tingkat pemahaman materi yang disampaikan oleh instruktur.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh pendidikan kesehatan *Basic Life Support (BLS)* melalui media video dan *roleplay* terhadap tingkat pemahaman siswa SMA di SMA Negeri 1 Bantul.

B. Rumusan Masalah

“ Bagaimana pengaruh pendidikan kesehatan BLS melalui media edukasi video dan *roleplay* terhadap peningkatan pemahaman dan ketrampilan siswa SMA Negeri 1 Bantul ? “.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Meningkatkan pemahaman dan ketrampilan para siswa terhadap penanganan kecelakaan, terutama memberikan *Basic Life Support (BLS)*.

2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui pengaruh video edukasi *Basic Life Support (BLS)* terhadap peningkatan pemahaman dan ketrampilan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol sebelum dilakukan intervensi.
- b. Mengetahui pengaruh video edukasi *Basic Life Support (BLS)* terhadap peningkatan pemahaman dan ketrampilan kelompok eksperimental dan kelompok kontrol setelah diberikan intervensi.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat bagi remaja

Remaja bisa lebih memahami tentang pendidikan kesehatan terkait *BLS* dan mampu melakukan *BLS* yang diberikan oleh petugas.

2. Manfaat bagi keilmuan

Manfaat dari penelitian ini dapat membantu dalam pemilihan metode pengajaran yang tepat untuk remaja.

3. Sekolah

Manfaat dari penelitian ini dapat membantu sekolah-sekolah dalam meningkatkan kesadaran siswanya untuk membantu orang lain dengan cara yang baik dan benar ketika terjadi kecelakaan.

E. Penelitian Terkait

1. Cahya Wibawa, Puskesmas Widarijaksa Pati, (2007) dengan judul Perbedaan Efektifitas Metode Demonstrasi dengan pemutaran video tentang pemberantasan DBD terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak SD di kecamatan Wedirajaksa kabupaten Pati. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan tingkat efektifitas metode demonstrasi dengan pemutaran video tentang pemberantasan DBD terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak SD di Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten pati. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) dengan desain kelompok kontrol non setara. Objek penelitian ini berjumlah 60 siswa. Dengan teknik sample adalah *Simple allocation assignment random*. Dengan menggunakan 30 siswa sebagai sample metode demonstrasi yang merupakan siswa dari SD Negeri Pagerharjo, dan menggunakan 30 siswa sebagai sample metode video yang merupakan siswa dari SD Negeri Tluwuk. Penelitian ini menggunakan analisa data *two paired test*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2007. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan antara penggunaan metode demonstrasi dengan metode video.

Dalam penelitian ini menyebutkan metode demonstrasi lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan para siswa SD dalam pemberantasan DBD daripada dengan menggunakan metode video.

Perbedaan yang akan diteliti adalah metode penyampaiannya, dengan menggunakan video dan *roleplay*.

2. Dwi Pawit Anggi Yatma, Ruhyana, Widaryati (2015) dengan judul efektivitas metode penyuluhan audiovisual dan praktik terhadap tingkat pengetahuan bantuan hidup dasar pada nelayan di Pantai Depok Yogyakarta. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas metode penyuluhan audiovisual dan praktik terhadap tingkat pengetahuan bantuan hidup dasar (BHD) pada nelayan di Pantai Depok. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*Quasi experiment*). Sampel dari penelitian ini sebanyak 30 nelayan, diambil secara accidental. Pengumpulan data menggunakan kuisioner. Teknik analisa data menggunakan analisa *Wilcoxon Match Paired Test* dan *Mann-Whitney*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penyuluhan dengan metode audiovisual lebih efektif dibandingkan dengan metode praktik.

Perbedaan dari penelitian ini adalah dari sampel yang akan diambil dan tempat penelitiannya.

3. Serpil Yaylaci, Mustafa Serinken, Cenker Eken, Ozgur Karcioğlu, Atakan Yilmaz, Hayri Elicabuk dan Onur Dal (2014) dengan judul *are youtube videos accurate and reliable on basic life support and cardiopulmonary*

resuscitation ? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki keandalan dan keakuratan informasi di video youtube yang berkaitan dengan CPR atau BLS yang sesuai dengan pedoman CPR 2010. Penelitian ini menggunakan studi literature dengan cara penggunaan *search engine* di youtube, dengan menggunakan empat istilah pencarian yaitu “CPR” , “resuscitation cardiopulmonary”, “BLS”, dan “Basic Life Support” antara tahun 2011 dan 2013, Sumber yang mengupload video, catatan waktu, jumlah penonton di periode penelitian, penyertaan manusia atau manikin yang sudah tercatat/terdata. video dinilai jika mereka menampilkan urutan yang benar dari upaya resusitasi sesuai dengan pedoman CPR 2010 atau tidak. Hasil dari penelitian ini adalah sebanyak 209 video yang memenuhi kriteria inklusi setelah pencarian di youtube dengan empat istilah pencarian (CPR, cardiopulmonary resuscitation, BLS, Basic life support) terdiri dari sampel penelitian yang dianalisis. Skor median dari video tersebut adalah 5 (IQR: 3.5-6). Hanya 11.5% (n= 24) video yang ditemukan sesuai dengan pedoman CPR 2010 berkaitan dengan urutan intervensi. Video yang diunggah oleh lembaga panduan memiliki download yang signifikan lebih tinggi jika dibandingkan dengan video yang diunggah oleh sumber-sumber lain. Sumber video dan tanggal upload (tahun) tidak terbukti memiliki pengaruh yang signifikan pada nilai yang didapat. Jumlah video download tidak berbeda menurut video yang sesuai dengan pedoman. Video diunduh lebih dari 10.000 kali memiliki

skor yang lebih tinggi dari yang lain. Perbedaan dengan penelitian ini adalah jenis video dan tempat dilakukannya peneliti

