

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Remaja

WHO pada tahun 2014 mendefinisikan remaja adalah sekelompok penduduk dengan rentang usia antara 10 sampai dengan 19 tahun. Peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk yang memiliki rentang usia antara 10-18 tahun. Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN), menyatakan bahwa remaja adalah sekelompok orang yang memiliki usia 10-24 tahun.

Remaja (*Adolescence*) adalah masa transisi atau bisa disebut dengan masa perubahan dari anak-anak menuju dewasa. Pada proses ini terjadi berbagai macam perubahan, baik itu perubahan hormonal, fisik, psikologi, maupun social dan spiritualnya. Pada umumnya perubahan ini tidak begitu dirasakan oleh para remaja karena berlalu dengan cepat. Perubahan fisik pada remaja yang meliputi perkembangan tanda-tanda perkembangan seks sekunder (Batubara, 2010).

2. Kecelakaan

Kecelakaan merupakan kejadian yang terjadi di jalan raya yang melibatkan kendaraan dengan kendaraan lainnya maupun kendaraan dengan manusia lainnya yang mengakibatkan korban

manusia dan menyebabkan kerugian secara financial maupun fisik (Riandini, Susanti, & Yanis, 2012).

Kecelakaan terjadi karena banyaknya program pembangunan pada akhir-akhir ini. Hal ini juga dipengaruhi oleh jumlah penambahan penduduk yang semakin meningkat dan terjadinya pembangunan dimana-mana, sehingga menyebabkan aktifitas penduduk yang tinggi yang meningkatkan resiko kecelakaan lalu lintas (Singh, Nasution, & Hayati, 2015). Kecelakaan lalu lintas merupakan kejadian yang tidak terduga, tidak direncanakan dan tidak diharapkan terjadi di jalan raya ataupun sebagai akibat dari lalainya atau kesalahan dari manusia di jalan raya yang menyebabkan luka, sakit, kerugian baik dari manusia, maupun lingkungan. Penyebab kecelakaan sendiri dibagi menjadi tiga faktor yaitu, faktor manusia, faktor kendaraan, dan juga faktor jalan. Beberapa faktor lain yang dapat mempengaruhi tiga faktor utama tadi yaitu faktor cuaca dan faktor lingkungan yang secara tidak langsung berkontribusi terhadap kejadian kecelakaan. Korban kecelakaan bisa didefinisikan sebagai manusia yang menjadi korban akibat kecelakaan lalu lintas, yang selanjutnya dibagi menjadi tiga menurut tingkat keparahannya, yaitu korban meninggal dunia (*Fatally killed*), korban luka berat (*serious injury*), korban luka ringan (*slight injury*) (Putri, 2014).

3. Penanganan pre-*hospital*

Umumnya yang menemukan kejadian kecelakaan di jalan adalah masyarakat biasa atau disebut dengan orang awam. Orang awam ditinjau dari segi peran dibagi menjadi dua golongan yaitu orang awam biasa dan orang awam khusus. Golongan orang awam biasa antara lain guru, pelajar, mahasiswa, ibu rumah tangga, dan lain-lain. Golongan awam khusus antara lain anggota polisi, pemadam kebakaran, satpam, anggota *Search And Rescue* (SAR) dan lain-lain. Pelatihan terkait penanganan korban gawat darurat akan bermanfaat bagi masyarakat. Kemampuan penanggulangan penderita gawat darurat *Basic Life Support* yang harus dimiliki oleh orang awam seperti, cara meminta pertolongan, resusitasi *cardiopulmoner* (Jantung Paru) sederhana, cara menghentikan perdarahan, cara memasang balut atau bidai, dan cara transportasi penderita gawat darurat (evakuasi) (AHA, 2015).

Upaya pelayanan transportasi penderita gawat darurat adalah memindahkan korban dengan aman tanpa menambah cedera pada korban menuju pelayanan kesehatan terdekat. Kondisi yang harus diperhatikan sebelum memindahkan korban menuju pelayanan kesehatan adalah apabila terjadi perdarahan, maka perdarahan harus dihentikan terlebih dahulu. Apabila terjadi patah tulang (*fracture*), maka harus dibidai terlebih dahulu. Selama perjalanan kondisi korban

juga harus selalu di perhatikan, mulai dari tingkat kesadaran, pernapasan, denyut nadi dan keadaan lukanya (AGD118, 2012).

4. *Basic Life Support (BLS)*

BLS atau yang bisa disebut dengan BHD merupakan sebuah landasan utama yang dilakukan untuk memberikan pertolongan kepada seseorang yang mengalami henti jantung yang bisa disebabkan karena:

a. Henti napas

Henti napa bisa terjadi apabila seseorang mengalami kejadian seperti tenggelam, sumbatan jalan nafas oleh benda, menghirup asap, keracunan, tersengat listrik, dan lain-lain.

b. Penyakit

Henti jantung bisa disebabkan apabila seseorang mempunyai riwayat penyakit jantung. Keadaan ini menyebabkan terhentinya aliran darah yang menuju ke otak. Resusitasi Jantung Paru (RJP) merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan guna menangani atau membantu korban yang menderita henti jantung secara tiba-tiba. Keberhasilan RJP dapat dipengaruhi oleh beberapa hal yakni, waktu dan kualitas dari RJP . RJP dapat dilakukan oleh penolong terlatih (petugas kesehatan, masyarakat yang sudah mendapatkan pelatihan) ataupun penolong tidak terlatih (masyarakat awam) (AHA, 2015).

BHD memiliki tahapan yang harus dilakukan oleh penolong, hal ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan

penolong maupun korban yang akan ditolong. Berikut langkah-langkah dalam memberikan Bantuan Hidup Dasar (BHD) yaitu dengan urutan C-A-B sesuai dengan *Guideline American Health Assosiation (AHA)* tahun 2015. Langkah pertama adalah Aman penolong, penolong harus memastikan keamanan diri sendiri sebelum memberikan pertolongan pertama. Keamanan terhadap penyakit yang dapat ditularkan oleh korban maupun keamanan atas tindakan yang akan dilakukan.

Langkah ke-dua adalah aman korban. Setiap penolong wajib memperhatikan keamanan korban yang akan di tolong, seperti lingkungan disekitar sudah aman. Langkah yang ke-tiga adalah memeriksa kesadaran korban. Memeriksa segera kesadaran korban dengan cara menepuk pundak korban dan memanggil korban dengan suara yang keras.

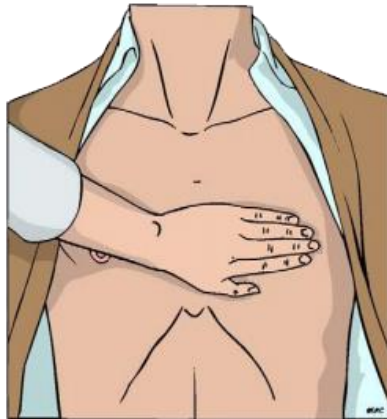
Langkah ke-empat adalah memanggil bantuan. Apabila penolong menemukan korban di jalan, mall, atau diluar rumah sakit, penolong harus segera mengaktifkan sistem panggilan darurat dengan menghubungi Rumah Sakit terdekat dan memberitahukan kepada petugas bahwa telah menemukan korban dengan henti jantung. (Gambar 1.)



Gambar 1 memanggil bantuan (Fathoni, 2014)

Langkah ke-lima adalah memposisikan korban. Hal yang perlu diperhatikan adalah posisi ketika akan melakukan pertolongan. Usahakan agar korban berada posisi terlentang. Sebelum memposisikan korban, penolong harus memeriksa apakah ada cedera leher ataupun tulang belakang. Langkah ke-enam adalah memeriksa nadi. Untuk mengetahui ada dan tidaknya nadi pada korban bisa dilakukan pemeriksaan dengan cara meraba nadi pada arteri *carotis* atau nadi yang terdapat di leher. Tindakan ini maksimal dilakukan selama 10 detik. Apabila dalam 10 nadi tidak teraba, maka harus segera dilakukan kompresi dada atau pijat jantung.

Langkah ke-tujuh adalah kompresi dada. Melakukan kompresi dada harus dengan teknik yang tepat dan benar. Sebelum melakukan kompresi atau pemijatan jantung hal yang paling utama adalah menentukan titik kompresi. Titik kompresi terdapat diantara *papilla mammae* atau dua jari diatas *os xifoideus*. (Gambar 2.)



Gambar 2 menentukan titik kompresi (Fathoni, 2014)

Langkah ke-delapan adalah meletakkan tangan yang dominan di titik kompresi, sedangkan tangan yang lainnya berada diatas tangan dominan untuk mengunci agar tidak terjadi pergeseran tempat. (Gambar 3.)



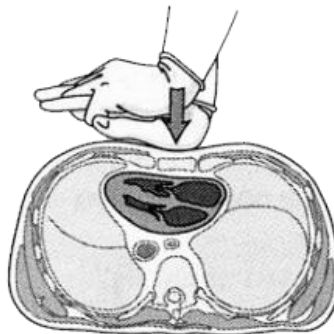
Gambar 3 posisi tangan ketika kompresi (Fathoni, 2014)

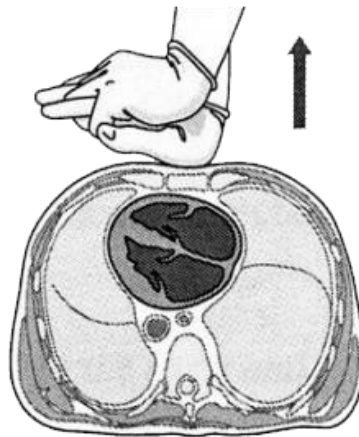
Posisi penolong harus tegak lurus dengan badan korban. (Gambar 4.)



Gambar 4 posisi badan ketika kompresi (Fathoni, 2014)

Untuk memberikan kompresi yang baik dan efektif harus dilakukan dengan cepat dan tepat. Kecepatan kompresi yang baik adalah 100 atau 120 kompresi permenit dengan kedalaman minimal 5cm dan maksimal 6cm atau 1,2 sampai 2 inchi. (Gambar 5.)





Gambar 5 kedalaman kompresi (Erawati, 2015)

Langkah ke-sembilan adalah kontrol jalan napas. Pada korban yang tidak sadar perlu membuka jalan napasnya. Melihat pergerakan pipi tidak menjamin bahwa korban benar-benar bernapas, tetapi secara sederhana korban sedang berusaha untuk bernapas. Pengkajian napas ini harus melihat apakah terdapat sumbatan pada jalan napasnya baik benda asing maupun cairan. Jika terdapat sumbatan jalan napas maka harus segera dibebaskan dengan menggunakan jari, atau biasa disebut dengan teknik *finger swab* (Fathoni, 2014).

Apabila penolong memiliki kesulitan dalam memberikan bantuan napas, penolong tidak terlatih atau belum terampil, tidak tersedianya alat untuk melindungi tubuh atau kondisi korban yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya napas buatan, maka cukup diberikan kompresi saja (Erawati, 2015).

5. Metode Pembelajaran

Metode merupakan cara ataupun perbuatan yang memiliki fungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal mengajarkan ilmu kepada siswa, semakin baik metode yang digunakan, semakin banyak pula tingkat keefektifan proses belajar mengajar. Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menerapkan rencana yang sudah disusun atau direncanakan ke dalam bentuk kegiatan yang nyata atau sesungguhnya guna mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana penerapan strategi pembelajaran meliputi ceramah, demonstrasi, diskusi, simulasi, debat, symposium, dan lain-lain (Anitah, 2014).

Model pembelajaran *Role Play* merupakan kegiatan memainkan peran sesuai dengan keadaan sebenarnya, berbeda dengan permainan lain yang sejenis. Sesuai dengan istilah yang digunakan, permainan ini merupakan sebuah simulasi peran, para pemain diajak untuk memerankan tokoh atau karakter dalam setiap tema permainannya. Karakter dalam bermain peran *role play* merupakan sebuah konsep yang merujuk pada cerita, karakter dianggap hidup, maka proses penciptaan dan pembentukannya tidak terbatas pada kekuatan visual, ada pembentuk lain yang penting untuk dikonstruksi, meliputi identitas, eksistensi, dan realitas. Peran guru akan menjadi fasilitator dan sumber kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Penggunaan metode tersebut juga

diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dapat bertindak menyelesaikan permasalahan yang tersaji dan memainkan peran, dengan demikian siswa dapat meningkatkan penguasaan materi dengan tingkat pemahaman yang optimal, dan dapat meningkatkan hasil belajar (Utami & Kusumantoro, 2014).

Metode bermain peran dapat memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Siswa akan ikut terlibat atau lebih aktif dan dapat membangun kerja sama antar teman (Schunk, 2012). Melihat dari keunggulan dari metode bermain peran (*roleplay*), bahwa metode ini mampu merangsang siswa untuk memahami dan mengingat apa yang sedang dilakukan atau sedang dipraktikkan dan meningkatkan kreatifitas dan siswa dituntut untuk bisa berinisiatif. Metode bermain peran ini juga melatih siswanya untuk meningkatkan kerjasama, menerima dan memberi tanggung jawab serta melatih siswa untuk menggunakan bahasa yang lebih baik agar mudahh untuk dipahami (Pranowo, 2013).

Metode bermain peran memberikan dampak positif terhadap siswa dan kegiatan pembelajaran. Metode bermain peran digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan bercerita. Selain itu, keterampilan bercerita dapat untuk mengetahui tingkat manajemen diri siswa yang dilihat dari

kepekaan emosi diri maupun terhadap orang lain di sekitarnya (Ekasari, Andayani, & Slamet, 2016).

6. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2011). Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Ditinjau dari filosofinya, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan, informasi sehingga dapat merangsang pikiranm perasaan dan minat serta perhatian dari para peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, pengembangan materi atau bahan ajar dapat melalui

berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan media *audio visual* dan *Roleplay* yang diyakini dapat lebih menarik dan menggairahkan serta menarik minat dari peserta didik (Haryoko, 2009).

Media *audio visual* merupakan salah satu sarana alternatif dalam proses kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi terbaru. Media *audio visual* dinilai juga lebih efisien dalam penggunaannya sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal karena dengan menggunakan media *audio visual* memiliki beberapa keuntungan, antara lain media *audio visual* mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik dalam proses pembelajaran, dapat di edit (diperbaiki) setiap saat. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan agar pembelajaran dapat lebih menarik dan optimal ketika dilaksanakan (Haryoko, 2009).

Media *audio visual* merupakan media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Daya serap dan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses penerimaan informasi akan lebih baik apabila melalui indera pendengaran dan penglihatan (Daryanto, 2010).

Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah fungsi psikologis, yakni fungsi yang berkaitan dengan aspek psikologis yang mencakup: fungsi atensi (menarik perhatian), fungsi afektif

(menggugah perasaan atau emosi), fungsi kognitif (mengembangkan kemampuan daya pikir), fungsi imajinatif dan fungsi motivasi (mendorong siswa membangkitkan minat belajar) (Asyhar, 2012).

Keunggulan dari media *audio visual* yang berupa video adalah dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik. Media *audio visual* juga sangat baik dalam menjelaskan suatu proses dan keterampilan, mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa (Munadi, 2008).

7. Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari pengindraan manusia terhadap suatu objek tertentu. Proses penginderaan terjadi melalui panca indra manusia, yaitu indra pengelihatn, pendengaran, penciuman, rasa dan melalui kulit. Pengetahuan merupakan hal yang penting dalam terbentuknya pribadi seseorang (Notoadmojo, 2010).

Tingkat pengetahuan yang dimiliki seseorang yang diperoleh dari berbagai sumber dapat diklasifikasikan menjadi 6 tingkatan yaitu :

a. Tahu (*Know*)

Tahu bisa didefinisikan sebagai keadaan dimana manusia dapat mengingat apa yang telah di apatkan sebelumnya, dalam tingkat ini bisa disebut juga *Recal* atau mengingat kermali terhadap sesuatu yang spesifik dari seluruh ingatan atau bahan yang telah dipelajari yang telah diterima sebelumnya. Oleh karena itu, tahu merupakan tingkatan pengalaman yang dapat dikatakan paling rendah.

b. Memahami (*Comprehension*)

kemampuan untuk menjelaskan suatu situasi atau suatu tindakan. Dari definisi tersebut terdapat tiga aspek pemahaman, yaitu: kemampuan mengenal, kemampuan menjelaskan, dan kemampuan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, kemampuan mengenal diartikan sebagai kemampuan dalam memahami maksud dari permasalahan yang ada pada soal. Kemampuan menjelaskan diartikan sebagai kemampuan memberi alasan (*argument*) dalam setiap langkah penyelesaian masalah. Sedangkan kemampuan menarik kesimpulan diartikan sebagai kemampuan dalam mengambil keputusan langkah apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, serta menentukan hasil akhir.

c. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi bisa disebut sebagai penerapan dari materi yang telah disampaikan atau dipelajari kedalam keadaan yang sebenarnya.

d. Analisis (*Analyse*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan materi dalam komponen-komponen pembelajaran dan memasukkan pada kondisi yang nyata atau sebenarnya.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Adalah kemampuan dalam meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan penilaian terhadap suatu materi atau objek yang ada di sekitar mereka.

Pengetahuan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. (Erfandi & Makhfudi, 2009) membaginya menjadi 6, yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan dalam pengembangan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup atau selamanya. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi

tingkat pendidikan seseorang semakin mudah orang tersebut dapat menerima informasi baru. Pengetahuan memiliki kaitan yang erat dengan pendidikan dimana apabila seseorang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pengetahuannya. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak hanya melalui pendidikan formal, namun bisa didapat pada pendidikan non formal juga.

b. Media masa / informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga dapat menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Sebagai sarana komunikasi, ada berbagai macam bentuk media masa misalnya surat kabar, majalah, dan lain-lain yang mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan seseorang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas utamanya, media juga membawa pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang.

c. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan turun-temurun merupakan hal yang memiliki kekuatan tinggi dimana tidak adanya pembaharuan ilmu dari masa ke masa. Dengan demikian pengetahuan mereka tetap bertambah tanpa

melakukan sesuatu, hanya dari ucapan leluhur mereka. Dalam hal ini status ekonomi juga memiliki peranan yang penting dalam tersedianya fasilitas untuk melakukan kegiatan tertentu, misalnya bersekolah. Oleh karena itu status ekonomi akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan merupakan semua yang ada di sekitar individu, baik itu lingkungan fisik, biologi, maupun social. Lingkungan memiliki andil yang cukup besar terhadap pengetahuan seseorang, hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik ataupun tidak, yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan merupakan cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan yang didapat dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecakan masalah yang dihadapi pada masa lalu. Pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan memberikan pengetahuan dan ketrampilan profesional serta pengalaman belajar selama bekerja yang dikembangkan dari kemampuan mengambil keputusan yang merupakan manifestasi dari keterpaduan menalar secara ilmiah dan etik yang bertolak dari masalah nyata dalam bidang kerjanya.

f. Usia

Usia sangat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, hal ini berkaitan dengan daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambahnya usia akan semakin berkembang juga daya tangkap dan pola pikirnya dalam menerima informasi.

Notoadmojo (2010) menjelaskan bahwa dalam kehidupan ada lima cara yang digunakan manusia untuk memperoleh pengetahuan yaitu cara coba salah (*trial and error*), cara kekuasaan atau otoritas, berdasarkan pengalaman pribadi, melalui jalan pikiran, cara modern dalam memperoleh informasi. Cara yang pertama adalah cara coba salah (*trial and error*). Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi, apabila kemungkinan tersebut tidak berhasil maka dicoba kemungkinan yang lain. Apabila kemungkinan kedua ini gagal maka dicoba dengan kemungkinan ketiga, begitu seterusnya sampai masalah tersebut dapat terselesaikan.

Cara yang ke-dua adalah cara kekuasaan atau otoritas. Dalam kehidupan manusia sehari-hari tidak lepas dari kebiasaan dan tradisi yang dilakukan oleh masyarakat. Tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan itu baik atau benar. Kebiasaan biasanya diwariskan turun menurun oleh nenek moyang, Dengan

kata lain pengetahuan tersebut didapatkan berdasarkan pada otoritas atau kekuasaan, baik tradisi, otoritas pemerintah, otoritas pemimpin agama, maupun ahli-ahli ilmu pengetahuan. Dalam hal ini bisa diartikan orang lain menerima pendapat yang dikemukakan oleh orang yang mempunyai otoritas, tanpa terlebih dahulu menguji apakah benar atau tidaknya, baik berdasarkan fakta empiris ataupun berdasarkan penalaran sendiri. Ini terjadi karena orang yang menerima pendapat tersebut menganggap bahwa yang dikemukakan adalah benar adanya.

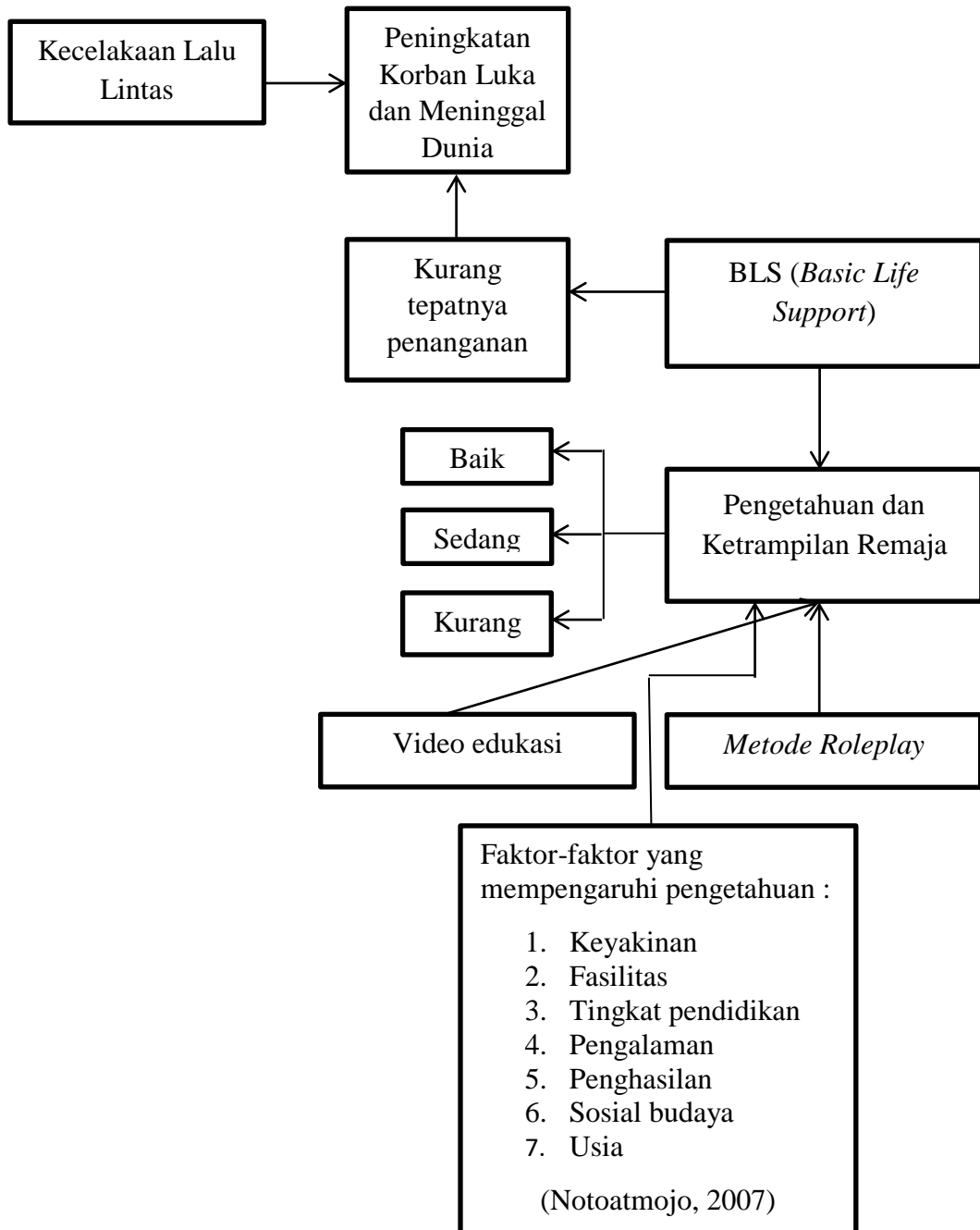
Cara yang ke-tiga adalah berdasarkan pengalaman pribadi. Pengalaman merupakan guru yang baik, demikian bunyi pepatah, pepatah ini memiliki arti bahwasanya pengalaman merupakan sumber pengetahuan atau pengalaman merupakan salah satu cara untuk memperoleh pengetahuan. Cara yang ke-empat adalah melalui jalan pikiran. Seiring dengan perkembangan umat manusia, cara berpikir manusiapun ikut berkembang seiring berjalannya dengan waktu. Dalam hal ini manusia sudah mampu menggunakan penalarannya dalam memperoleh pengetahuan. Dengan kata lain, dalam memperoleh kebenaran pengetahuan, manusia telah menggunakan jalan pikirannya, baik melalui induksi maupun deduksi.

Cara yang ke-lima adalah cara modern dalam memperoleh pengetahuan. Cara baru dalam memperoleh

pengetahuan pada dewasa ini lebih sistematis, logis, dan ilmiah. Cara ini disebut dengan “metode penelitian ilmiah”, atau lebih populer disebut dengan metodologi penelitian (*research methodology*).

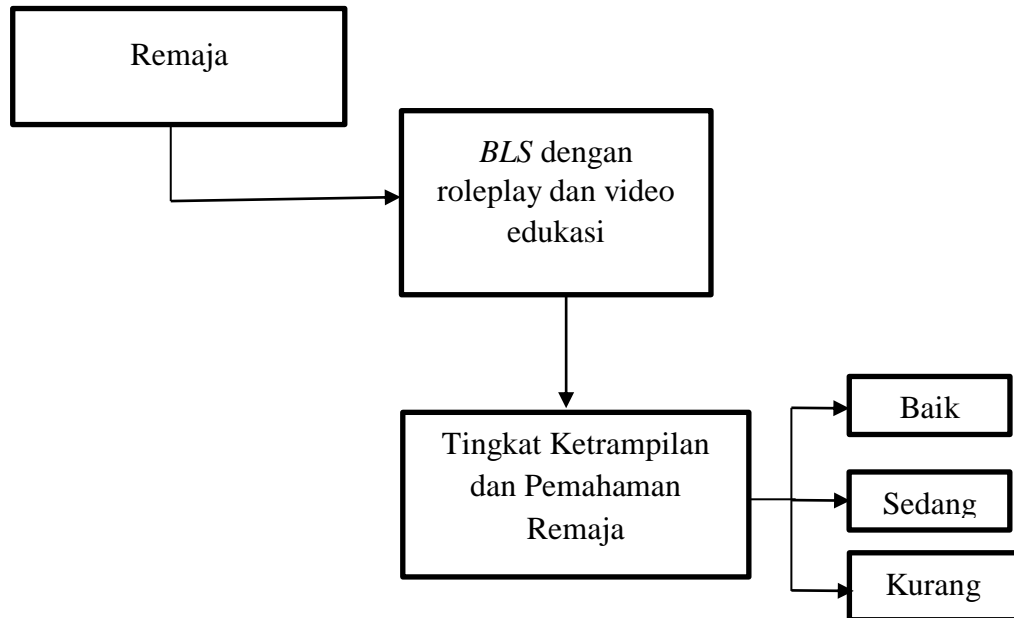
Arikunto (1998) menyatakan bahwa untuk mengetahui kualitas tingkat pengetahuan seseorang, dapat dibagi menjadi 4 tingkatan, yaitu : tingkat pengetahuan dikatakan baik apabila skor yang didapat 76-100%, tingkat pengetahuan dikatakan cukup apabila mendapatkan skor 56-75%, dan tingkat pengetahuan dikatakan kurang apabila mendapatkan skor lebih kecil dari 40% (Notoadmojo, 2010).

B. Kerangka Teori



Gambar 6 kerangka teori

C. Kerangka Konsep



Gambar 7 kerangka konsep

D. Hipotesis

H1: Media pembelajaran melalui metode *Roleplay* memiliki pengaruh yang lebih besar dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan tentang *Basic Life Support (BLS)* dibanding menggunakan media video.