

KARYA TULIS ILMIAH

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN
BASIC LIFE SUPORT (BLS)
MELALUI MEDIA VIDEO DAN *ROLEPLAY* TERHADAP TINGKAT
PEMAHAMAN SISWA SMA

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Derajat Sarjana Keperawatan pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh :
Ghulam Najjih Naadir
20130320073

PRORAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2017

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ghulam Najjih Naadir

NIM : 20130320073

Program Studi : Ilmu Keperawatan

Fakultas : Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka dibagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 20 Agustus 2017

Yang membuat pernyataan,

Tanda tangan

Ghulam Najjih Naadir

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah sujud dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas kemudahan dan jalan yang Engkau berikan kepada hamba-Mu ini, sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini yang InsyaAllah tepat waktu.

Saya persembahkan karya tulis ini kepada kedua orang tua yang sangat saya cintai "abi" M. Barnawi dan "umi" Siti Choiriyah. Terimakasih atas do'a, semangat, motivasi yang kiranya tiada henti diberikan kepada saya. Semoga kelak saya bisa membahagiakan abi, umi beserta seluruh keluarga. Tak lupa saya ucapkan terimakasih kepada kakak saya Yanuar Primanda dan Yunisa Prarnitha Primanda atas segala bentuk dukungan yang diberikan kepada saya, dan kepada adik-adik saya Ghulam Naufal Rafi'uttaqi dan Ghulam Rafif Firdaus semoga kalian bisa mencapai cita-cita kalian secepatnya dan menjadi orang sukses.

Teman teman seperjuangan PSJK 2013 yang sangat banyak terlibat dalam perjalanan menempuh S1 Keperawatan ini. Saya bangga bisa satu kursi dengan kalian kawan-kawanku semua. Semoga di waktu yang akan datang kita bisa berjumpa dan sukses bersama

Terima kasih kepada kawan-kawan HJMKR, NCC Emergency atas ilmunya baik dibidang pembelajaran dan keorganisasian. Tanpa kalian saya bukan apa-apa

Te,man-teman seperjuangan KTI Liya, Mitha, Bowo. Terimakasih atas dorongan, ajakan, tekanan yang selama ini kita rasakan bersama, semoga kita bisa selalu berjuang tanpa mengenal kata menyerah. Saya berdoa semoga kita semua bisa meraih masa depan yang baik di dunia dan di akhirat kelak.

Sahabat - sahabatku yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas segala yang telah kalian berikan kepada saya. Semoga ALLAH SWT membalas dengan balasan yang lebih baik. Saya berdoa semoga kita selalu diberi kesehatan, kesuksesan dan keselamatan di dunia maupun di akhirat.

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya kamu berharap (QS. Al-Insyirah: 5-8)

"Belajar dan teruslah belajar. Jangan pernah bosan untuk menuntut ilmu dan tak lupa pula untuk selalu mengamalkannya"

"Hanya orang – orang putus asa yang mengatakan bahwa kesabaran itu ada batasnya"

KATA PENGANTAR

Assalamu'aikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat serta karunia yang tak ternilai harganya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Karya tulis ini berjudul ” **Pengaruh Pendidikan Kesehatan *Basic Life Support (BLS)* Melalui Media Video dan Roleplay Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa SMA**. Karya tulis ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan studi di Program S-1 Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa selama proses penyusunan dan penelitian karya tulis ini banyak terdapat kekurangan.

Dalam proses penyelesaian penelitian ini penulis banyak mendapatkan pengarahan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan yang mulia ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Abi dan Umi yang selalu memberikan semangat dan do'anya.
2. Keluarga yang selalu memberikan motivasi.
3. Ibu pembimbing tercinta ibu Dr. Titih Huriah, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Kom yang senantiasa membimbing dengan sabar.
4. Ibu Erna Rochmawati, S.Kp., MNSc., M.Med.Ed., Ph. D selaku dosen penguji dan pembimbing yang mengarahkan agar karya tulis ilmiah ini menjadi lebih baik.

5. Ibu Dr. dr. Wiwik Kusumawati, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun karya tulis ilmiah.
6. Ibu Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp.Mat., HNC. selaku kepala Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun karya tulis ilmiah.
7. SMA Negeri 1 Bantul yang telah membantu jalannya penelitian ini.
8. Keluarga besar pengurus HIMIKA PSIK FKIK UMY.
9. Keluarga besar NCC Emergency PSIK FKIK UMY.
10. Teman-teman PSIK FKIK UMY angkatan 2013.
11. Adik-adik semua.
12. Kepada semua teman-teman, kawan-kawan, om dan tante yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN KTI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat penelitian	5
E. Penelitian Terkait.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Tinjauan Pustaka	10
B. Kerangka Teori.....	31
C. Kerangka Konsep	32
D. Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	35
E. Instrumen Penelitian	38

F. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	39
G. Alur Penelitian.....	41
H. Pengumpulan data	42
I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	43
J. Etika Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian.....	47
1. Deskripsi Wilayah Penelitian.....	47
2. Analisa Univariat	48
3. Analisa Bivariat	51
B. Pembahasan	53
1. Tingkat pengetahuan dan Keterampilan tentang <i>Basic Life Support (BLS)</i>	53
2. Metode Edukasi	54
3. Perbandingan metode edukasi <i>roleplay</i> dengan media edukasi video	57
4. Kekuatan dan Kelemahan Penelitian	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	65
1. Lembar permohonan menjadi responden	65
2. Lembar persetujuan menjadi responden	66
3. Lembar kuesioner	67
4. Lembar checklist	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	35
Tabel 2.....	38
Tabel 3.....	39
Tabel 4.....	48
Tabel 5.....	49
Tabel 1.....	63
Tabel 7.....	64
Tabel 8.....	65
Tabel 9.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	15
Gambar 2.	16
Gambar 3.....	16
Gambar 4.....	17
Gambar 5.	18
Gambar 6.....	31
Gambar 7.....	32

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.*