

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

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh
GHULAM NAJIH NAADIR
20130320073

PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2017

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

Disusun Oleh:

Ghulam Najih Naadir

20130320073

Telah disetujui dan diseminarkan pada tanggal 14 Agustus 2017:

Dosen pembimbing,

Dr. Titih Huriah, Ns., M. Kep., Sp. Kom

NIK : 19770416200104173045

(.....)

Dosen Penguji,

Erna Rochmawati, S.Kp., MNSc., M.Med.Ed., PhD

NIK : 19791025200204173055

(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Dan Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Sri Sumaryani, S.Kep., Ns., M.Kep., Sp. Mat., HNC

NIK: 19770313200104173046

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

Ghulam Najiih Naadir¹, Titih Huriah²

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan FKIK UMY

²Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan FKIK UMY

E-mail: ghulamnn@gmail.com

ABSTRAK

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. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media edukasi video dan metode edukasi roleplay dapat meningkatkan pemahaman dan ketrampilan siswa SMA dalam memberikan *BLS* pada korban yang mengalami henti jantung. 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. Peneliti menggunakan uji *Wilcoxon*, dan menggunakan uji *mann whitney*. Hasil Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai $p = 0.001$ yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan ketrampilan pada kelompok kontrol maupun intervensi. 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. Saran bagi peneliti selanjutnya adalah peneliti dapat membandingkan antara kelompok yang diberikan edukasi melalui metode *roleplay* dan media edukasi video dengan kelompok yang hanya diberikan edukasi melalui metode edukasi *roleplay* atau kelompok yang hanya diberikan edukasi melalui media edukasi video.

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

ABSTRACT

Backgrounds: 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. This study aims to find out whether the video education media and roleplay education methods can affect the level of understanding and skills of high school students in providing BLS to victims who have cardiac arrest. This research uses quasi experiment 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. The researchers used the Wilcoxon test, and used the mann whitney test. Wilcoxon test results showed p value = 0.001 indicating an increase in knowledge and skills in both control and intervention groups. Mann Whitney test results show indigo p = 0.010 on the level of knowledge that shows the influence between roleplay education methods with video education media in increasing the knowledge of respondents. 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. Suggestion for the next researcher is the researcher can compare between group which given by roleplay method and video education media with group which only given education through educational method of roleplay or group which only given education through video education media.

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

Pendahuluan

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.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasy experiment pre post test with control group design*. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Bantul. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* untuk menentukan jumlah sampel yang akan diuji.

Instrument yang digunakan adalah lembar kuesioner yang berisi tentang pengetahuan *Basic Life Support (BLS)* yang diadopsi dari penelitian Carlita Lestari (2010), dan lembar *Checklist* yang digunakan untuk mengukur tingkat ketrampilan responden untuk melakukan *Basic Life Support (BLS)* yang diadopsi dari *guideline American Heart Association (AHA)* tahun 2015.

Peneliti memberikan intervensi berupa metode edukasi *roleplay* dan media edukasi video untuk melihat apakah ada perbedaan dan pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan responden.

Hasil Penelitian

Tabel 1 Distribusi frekuensi pengetahuan responden tentang *Basic Life Support (BLS)* di SMA Negeri 1 Bantul (N=26)

Pengetahuan	Kelompok Intervensi				Kelompok Kontrol			
	Pre		Post		Pre		Post	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik			10	76.9			5	38.5
Cukup			3	23.1			8	61.5
Kurang	13	100			13	100		

Berdasarkan data yang didapatkan dalam penelitian, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan baik dari kelompok control maupun kelompok intervensi saat dilakukan *pre-post test*.

Tabel 2 Distribusi frekuensi ketrampilan responden responden tentang *Basic Life Support (BLS)* di SMA Negeri 1 Bantul (N=26)

Ketrampilan	Kelompok Intervensi				Kelompok Kontrol			
	Pre		Post		Pre		Post	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Baik			7	53.8			4	30.8
Cukup			6	46.2			9	69.2
Kurang	13	100			13	100		

Berdasar dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui pada kelompok control maupun kelompok intervensi mengalami peningkatan ketika dilakukan *pre-post test*.

Tabel 3 perbandingan (delta) nilai pengetahuan dan ketrampilan setelah diberikan intervensi tentang *Basic Life Support (BLS)* di SMA Negeri 1 Bantul (N=26)

Variabel	Mean ± SD	Min - Max	<i>p value</i>
Pengetahuan	6.23 ± 1.925	2 - 10	0.010
Ketrampilan	6.92 ± 0.977	5 - 9	0.137

Berdasarkan data penelitian didapatkan bahwa metode edukasi *roleplay* memiliki pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang *Basic Life Support (BLS)*.

Data dari penelitian menunjukkan bahwa metode edukasi *roleplay* dan media edukasi video tidak memberikan pengaruh dalam meningkatkan ketrampilan siswa dalam memberikan *Basic Life Support (BLS)*.

Pembahasan

1. Tingkat pengetahuan dan Ketrampilan tentang *Basic Life Support (BLS)*
Hasil penelitian menunjukkan pengetahuan dan ketrampilan responden sebelum diberikan ketrampilan terkait *Basic Life Support (BLS)* dikategorikan kurang, hal ini dikarenakan para responden belum pernah mendapatkan

informasi maupun pelatihan tentang Basic Life Support (BLS). Basic Life Support (BLS) sangat bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat baik tua maupun muda, karena dapat mengurangi kecacatan atau kematian akibat henti jantung. Masyarakat diharapkan dapat menjadi penolong pertama ketika terjadi kejadian henti jantung karena masyarakatlah yang selalu berada di lingkungan sosial diluar rumah sakit. Penanganan yang cepat dapat mengurangi kejadian kematian akibat henti jantung.

Penelitian yang dilakukan peneliti sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Enny Jurisa pada tahun 2014 dengan judul “Efektifitas Program Pendidikan Terhadap Pengetahuan Basic Life Support Pada Remaja”. Penelitian ini menggunakan desain penelitian One-Group Pre test-post test. Design yang mengungkapkan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subyek. Kelompok subyek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi. Pengujian sebab akibat dengan cara membandingkan hasil pra-test dengan post test. (Nursalam, 2013). Nilai p valuenya adalah 0.001. dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang berarti dalam edukasi mengenai BLS.

2. Metode Edukasi

a. Roleplay

Hasil penelitian menunjukkan setelah diberikan intervensi roleplay pada responden terdapat peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan pada responden, hal ini dapat dipengaruhi karena responden sudah mendapatkan informasi dan juga pelatihan diikuti dengan praktek terkait Basic Life Support (BLS). Edukasi dengan menggunakan metode roleplay dinilai lebih efektif dibandingkan dengan metode lain.

Tipa dan bobimac (2010) menyebutkan bahwa cara efektif untuk mensosialisasikan dan mengajarkan tentang BLS kepada

seseorang adalah dengan menggunakan metode roleplay atau demonstrasi. Mereka menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan dengan ceramah atau diskusi tidak dapat diserap secara maksimal. Berbeda dengan metode roleplay, seseorang akan mudah menyerap dan menerima informasi atau pengetahuan apabila mereka melakukannya secara langsung.

b. Media Edukasi Video

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi menggunakan media video terjadi peningkatan pengetahuan maupun ketrampilan responden untuk memberikan Basic Life Support (BLS). Menurut Maulana (2009), pancaindera yang banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih 75% sampai 87%), sedangkan 13% sampai 25%, pengetahuan manusia diperoleh dan disalurkan melalui pancaindera yang lain. Pemilihan audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan dapat diterima dengan baik oleh responden. Media ini menawarkan penyuluhan yang lebih menarik dan tidak monoton.

Penelitian yang dilakukan peneliti sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Rinik Eko Kapti, Yeni Rustiana, dan Widyatuti pada tahun 2010 dengan judul “Efektifitas audiovisual sebagai media penyuluhan kesehatan terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap ibu dalam tatalaksana balita dengan diare di dua Rumah Sakit Kota Malang “ yang dilakukan dengan memberikan intervensi berupa media edukasi melalui video. Media yang digunakan dibuat berdasarkan tinjauan teoritis. Media ini berisi tentang penatalaksanaan diare di rumah yang meliputi: mencegah terjadinya dehidrasi dengan memberikan cairan yang dianjurkan yaitu oralit, larutan gula garam, dan cairan rumah tangga yang dianjurkan. Menjaga keadekuatan masukan makanan, larangan

menggunakan obat-obatan anti diare, perawatan kulit selama diare, mencegah penyebaran infeksi dan mencuci tangan, waktu yang tepat anak dibawa ke layanan kesehatan.

3. Perbandingan metode edukasi roleplay dengan media edukasi video

Data penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi berupa metode roleplay dan media edukasi berupa video, terlihat bahwa metode roleplay dan media edukasi video memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan responden. Berbeda dengan ketrampilan responden, data penelitian tidak menunjukkan adanya pengaruh peningkatan ketrampilan pada kelompok intervensi maupun kelompok kontrol.

Menurut Notoadmojo (2010) keberhasilan seseorang dalam menerima pelajaran atau informasi yang baru dipengaruhi oleh cara mereka mendapatkan informasi tersebut. Pengalaman merupakan suatu cara atau proses untuk memperoleh pengetahuan dan kebenaran. Pengetahuan diperoleh dengan cara mengulang kembali pengalaman yang pernah dialami untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Pengetahuan yang diperoleh dari pengalaman senantiasa melekat dalam pikiran seseorang. Seseorang yang memperoleh informasi dengan cara membaca hanya memiliki 10% keberhasilan dalam menyerap informasi tersebut, 20% dengan cara melihat atau mendengar (audio), 20% dengan cara melihat dan mendengar, 70% dengan cara mengucapkan kembali atau menghafalkan, dan 90% dengan cara mengucapkan serta memperagakan informasi yang didapat (Ningsing, 2011).

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Cahya Wibawa pada tahun 2012 dengan judul “ Perbedaan efektifitas metode demonstrasi dengan pemutaran

video tentang pemberantasan DBD terhadap peningkatan pengetahuan dan sikap anak sd di Kecamatan Wedarijaksa Kabupaten Pati “. Analisa terhadap perbedaan rerata pre-test dan post-test antara kelompok demonstrasi dengan pemutaran video menunjukkan perbedaan yang bermakna, dimana kenaikan kelompok demonstrasi lebih tinggi dibandingkan dengan persentase kenaikan 58,97% dengan kelompok dengan pemutaran video yang hanya 24,19%, sehingga dapat dikatakan metode demonstrasi lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden tentang penyakit DBD. Hasil tersebut dapat dipahami karena dibandingkan dengan kelompok pemutaran video dalam proses perlakuan, kelompok demonstrasi mendapat pengalaman langsung atau pengalaman konkret dan menuju pada pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga daripada bila siswa belajar tanpa bantu dengan alat peraga.

Peningkatan pengetahuan yang lebih terlihat daripada peningkatan ketrampilan, menurut analisa peneliti hal ini dapat dipengaruhi dari fasilitator dalam menyampaikan materi, tingkat konsentrasi dari responden, keaktifan responden dalam menerima materi, dan suasana ketika pemberian materi. Menurut peneliti mengapa pengetahuan lebih menunjukkan adanya perubahan ketika dilakukan pretest dan posttest adalah dikarenakan ketika responden melakukan praktek, banyak responden yang kurang maksimal dalam melakukan pertolongan pertama pada pasien henti jantung, hal ini dapat dipengaruhi karena ini merupakan pengalaman pertama para responden dalam memberikan tindakan pertolongan.

Kesimpulan

Penelitian yang sudah dilakukan pada siswa SMA Negeri 1 Bantul tentang pengaruh pendidikan kesehatan *Basic Life Support (BLS)* melalui media edukasi video dan *roleplay* terhadap peningkatan pemahaman dan ketrampilan, dapat didapatkan kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan dan ketrampilan siswa SMA Negeri 1 Bantul tentang *Basic Life Support (BLS)* masih kurang.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya bisa meneliti tentang perbandingan antara kelompok yang diberikan edukasi melalui metode *roleplay* dan media video dengan kelompok yang hanya diberikan edukasi melalui metode *roleplay* atau kelompok yang hanya diberikan edukasi melalui media video.

Referensi

- AGD118. (2012). *Basic Trauma and Cardiac Life Support (BTCLS)*.
- AHA. (2015). *Guideline CPR & ECC*. Dallas, Texas: www.heart.org. Diakses pada 8 Mei 2017
- BPSDI.Yogyakarta. (2015). *Daerah Istimewa Yogyakarta Dalam Angka*. Yogyakarta: Badan Pusat Statistik Provinsi D.I. Yogyakarta.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal edukasi@elektro*.
- Jurisa, E. (2014). Efektifitas Program Pendidikan Terhadap Pengetahuan Basic Life Support Pada Remaja. *Jurnal Ilmu Keperawatan*.
- Lestari, C. (2014). *Pengaruh Pelatihan Bantuan Hidup Dasar (BHD) Terhadap Tingkat Pengetahuan Menolong Korban Henti Jantung*. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Maulana. (2009). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Ningsing, V. S. (2011). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja Putri tentang SADARI di SMK Negeri 1 Godean.
- Notoadmojo, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2013). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.
- Prasticia, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Compact Disc (Vcd) Terhadap Hasil Elajar Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VII C dan VII B SMPN 1 Jambon, Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 03 Nomor 1 Tahun 2015*.
- Putri, C. E. (2014). Analisa Karakteristik Kecelakaan dan Faktor Penyebab Kecelakaan Pada Lokasi Blackspot di Kota Kayu Agung. *Jurnal Teknik Sipil dan Lingkungan Volume 2 Nomor 1*.
- Rinik Eko Kapti, Y. R. (2010). Efektifitas Audiovisual Sebagai Media Penyuluhan Kesehatan Terhadap Peningkatan Pengetahuan Dan Sikap Ibu Dalam Tatalaksana Balita Dengan Diare Di Dua Rumah Sakit Kota Malang. *Jurnal Ilmu Keperawatan volume 1*.
- Singh, S. K., Nasution, I. S., Hayati, L. (2015). Angka Kejadian Korban Kecelakaan Lalu Lintas Berdasarkan Hasil Pemeriksaan Luar Visum Et Repertum di RSUP Dr. Mohammad Hoesin Palembang Tahun 2011-2013. *MKS, Th, No. 2, April 2015*.

