

PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA

by Ninuk Dian Kurniawati

Submission date: 22-Oct-2021 01:45PM (UTC+0800)

Submission ID: 1680822784

File name: PENINGKATAN_KEMAMPUAN_MELAKUKAN_PERTOLONGAN_PERTAMA_2.pdf (248.18K)

Word count: 2651

Character count: 16667

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT DALAM KEPERAWATAN

Vol. 2 No. 1, April 2020

Laman Jurnal: <https://e-journal.unair.ac.id/JPMK>

PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN SISWA SMU MELALUI METODE SIMULASI DAN ROLE PLAY

Ninuk Dian Kurniawati, Makhfudli Makhfudli, Nadia Rohmatul Laili, Tintin Sukartini, Erna Dwi Wahyuni dan Deni Yasmara

Fakultas Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima: 03 Maret 2020
Disetujui: 07 Mei 2020

KONTAK PENULIS

Ninuk Dian Kurniawati
ninuk.dk@fkip.unair.ac.id
Fakultas Keperawatan,
Universitas Airlangga

ABSTRAK

Pendahuluan: Kecamatan Cerme merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Gresik dengan angka kejadian kecelakaan yang cukup tinggi dibandingkan dengan daerah lain. Kecelakaan ini memerlukan bantuan dan penanganan awal yang bisa dilakukan oleh orang awam, termasuk siswa SMU untuk mengurangi angka kecacatan dan kematian. SMU Muhammadiyah 8 dan SMK Muhammadiyah 3 berlokasi di tepi jalan raya dimana kecelakaan lalu lintas tersebut sering terjadi. Tujuan pengabdian masyarakat adalah untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa SMU di Kabupaten Gresik dalam memberikan bantuan hidup dasar.

Metode: Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui pemberian edukasi melalui simulasi dan bermain peran (role play) kepada para siswa. Alasan dari pemilihan metode ini adalah karena siswa SMU pada dasarnya lebih menyukai pembelajaran partisipatif dibandingkan dengan ceramah

Hasil: Pembelajaran simulasi dan role play akan memberi siswa kesempatan untuk belajar secara langsung melalui melihat, mempraktikkan, serta bermain peran cara melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan atau memberikan bantuan hidup dasar. Dengan demikian diharapkan para siswa akan mengalami peningkatan pengetahuan, sikap dan tindakan dalam penanganan kecelakaan.

Kesimpulan: Kegiatan pengabdian masyarakat menghasilkan perubahan yang sesuai dengan target luaran yang telah ditetapkan yaitu meningkatnya pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa tentang pertolongan pertama pada korban kecelakaan, meliputi tindakan bantuan hidup dasar, bebat bidai, dan transportasi khusus untuk orang awam.

Kata Kunci:

bantuan hidup dasar, role play, simulasi, siswa SMU

Kutip sebagai:

Kurniawati, N. D., Makhfudli, M., Laili, N. R., Sukartini, T., Wahyuni, E. D., & Yasmara, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Melakukan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Siswa SMU melalui Metode Simulasi dan Role Play. *J. Pengabdian Masyarakat dalam Kesehatan*, 2(1),1-5

1. PENDAHULUAN

Kecelakaan lalu lintas masih menjadi penyebab kematian yang cukup besar. Terdapat 306 kecelakaan lalu lintas di Wilayah Kabupaten Gresik dengan 74 orang korban meninggal dunia akibat kecelakaan pada trimester pertama tahun 2019 (Setiono, 2019). Korban kecelakaan terbanyak menurut catatan kepolisian adalah usia produktif (Setiono, 2019), yaitu sekitar 70 persen (Ridwan & Hermawan, 2018).

Kecelakaan saat ini masih menjadi penyebab kematian tertinggi di Indonesia, diperkirakan terdapat 2 orang meninggal dunia akibat kecelakaan setiap jamnya (Ridwan & Hermawan, 2018). Kemungkinan ini menjadi lebih besar jika pertolongan pertama yang diberikan kepada korban kecelakaan kurang tepat dan benar.

Beberapa SMU di Kabupaten Gresik terletak di tepi jalan raya dimana kecelakaan lalu lintas serta

kegawatan yang ditimbulkannya sering ditemukan, hal tersebut memerlukan tindakan pertolongan pertama yang bisa dilakukan oleh siswa ataupun guru SMU sebagai warga yang terdekat dengan lokasi kejadian.

Menurut UU Lalu Lintas No 22 Tahun 2009 Pasal 232, setiap orang yang mendengar, melihat, dan/atau mengetahui terjadinya kecelakaan lalu lintas wajib memberikan pertolongan kepada korban. Demikian pula Pasal 531 Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP) menyebutkan bahwa wajib hukumnya bagi orang yang menyaksikan kecelakaan untuk memberikan pertolongan dengan baik, dengan syarat pertolongan tersebut tidak membahayakan bagi penolong maupun korban. Kelalaian dalam memberikan pertolongan justru bisa mengakibatkan seseorang bisa mengalami masalah hukum, hal ini diatur dalam KUHP pasal 45, 165, 187, 304s, 478, 526, serta 566.

Hasil wawancara dengan dua orang kepala sekolah SMU di Gresik mengungkapkan bahwa hingga saat ini, pihak sekolah mengungkapkan tidak bisa banyak memberikan kontribusi dalam memberikan pertolongan yang diberikan, karena merasa kurang mampu dan takut salah dalam memberikan pertolongan, sehingga banyak yang memilih hanya menjadi penonton. Selain itu memberikan bantuan yang tidak tepat juga bisa menyebabkan kecacatan dan bahkan kematian. Belum ada penyuluhan atau pelatihan dari Puskesmas atau tenaga kesehatan yang bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan bantuan hidup dasar ini. Kurangnya ketrampilan dalam memberikan bantuan hidup dasar dan pertolongan pertama pada kecelakaan bukan hanya merugikan siswa, tetapi juga bisa menyebabkan kecacatan dan kematian bagi korban. Dengan demikian sangat dibutuhkan peningkatan kemampuan para siswa dalam memberikan pertolongan pertama atau bantuan hidup dasar.

2. METODE

Pengabdian masyarakat dikemas dalam bentuk pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan yang meliputi ambulasi (memindahkan korban), bebat bidai dan bantuan hidup dasar dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan, sekaligus memperbaiki sikap siswa terhadap pertolongan pertama pada korban kecelakaan. Sasaran dari kegiatan ini yaitu siswa SMU kelas X, terdiri dari 177 siswa SMU dari dua sekolah di Wilayah Kabupaten Gresik. Siswa ini dipilih karena diharapkan dia bisa menjadi menularkan pengetahuannya kepada para adik kelasnya kelak.

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan informasi dan ketrampilan melalui metode ceramah, simulasi, dan bermain peran kepada siswa SMU. Metode simulasi yaitu metode pembelajaran dimana dibuat suatu tiruan terhadap suatu kejadian nyata, dalam hal ini siswa diajak memberikan bantuan hidup dasar dengan menggunakan situasi tiruan. Metode bermain peran yaitu siswa belajar memberikan pertolongan pertama pada korban kecelakaan mirip dengan situasi nyata. Kedua metode ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, antar lain memberikan gambaran situasi nyata, dapat mengembangkan kreatifitas, memupuk keberanian, memperkaya pengetahuan, serta sikap dan tindakan dalam menghadapi situasi nyata, serta meningkatkan antusiasme belajar siswa. Sebelum dan sesudah kegiatan, siswa diminta untuk mengerjakan pre test dan post test. Hasil pengukuran pengetahuan dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu: baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang ($\leq 55\%$) (Arikunto, 2013).

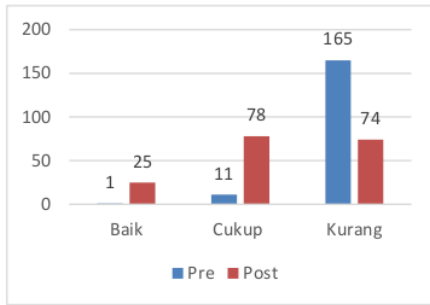
Media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa leaflet, modul, power point presentasi, manekin, peralatan laboratorium habis pakai dan tidak habis pakai, serta pasien simulasi (orang yang dirias menyerupai korban yang membutuhkan pertolongan).

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di dua SMU di wilayah Kabupaten Gresik. Kedua SMU ini terletak di jalan raya besar dan ramai yang dilalui ratusan kendaraan kecil dan besar, terutama truk. Semua siswa yang terlibat adalah siswa kelas sepuluh atau kelas satu SMU. Mayoritas siswa adalah siswa laki-laki dibandingkan siswa perempuan dengan perbandingan 65% : 35%. Proporsi terbesar siswa berusia 15 tahun, dan sedikit diantaranya berusia 16 atau 17 tahun, sehingga rerata usia siswa yang mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat adalah 15,04 tahun. Karakteristik umum siswa yang menjadi responden dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Karakteristik Peserta Pengabdian Masyarakat

Karakteristik	n	f (%)	Rerata (th)
Usia			15,04
Jenis Kelamin			
Laki-laki	115	64,97	
Perempuan	62	35,03	
Kelas			
Kelas X	177	100	
Kelas Lainnya	0	0	



Gambar 1. Perbedaan Pengetahuan Melakukan BHD Sebelum dan Sesudah Pemberian Pengetahuan dan Keterampilan Melalui Metode Simulasi dan *Role play*

Tabel 2. Peningkatan Pengetahuan Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

Peningkatan Pengetahuan	n	f (%)
0	14	7,91
10-20	82	46,33
30-40	62	35,03
50-60	18	10,17
70-80	1	0,56
Total	177	100

Pengabdian masyarakat yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan siswa SMU untuk melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan. Hal ini dapat dilihat dari pemantauan baik evaluasi secara verbal, evaluasi tertulis, dan juga keterampilan. Siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan dari fasilitator terkait dengan materi yang diberikan serta dapat menjelaskan secara runtut dan komprehensif tentang penatalaksanaan pertolongan pertama pada kecelakaan. Beberapa siswa juga dapat mendemonstrasikan pertolongan pertama pada kecelakaan dengan runtut dan benar, mendemonstarikan bantuan hidup dasar, melakukan pembebatan dan pembiadaian, dan juga transportasi korban secara aman.

Hasil pre test dan post test dapat dilihat di Gambar 1. Dapat dilihat pada gambar tersebut bahwa sebelum dilakukan pengabdian masyarakat, pengetahuan siswa dengan proporsi terbanyak siswa berada dalam kategori kurang ($\leq 55\%$) sebanyak 165 siswa (93,2%) dan hanya 1 orang (0,6%) dalam kategori pengetahuan baik (76-100%).

Sebaliknya, sesudah diberikan pengetahuan dan keterampilan dengan metode simulasi dan role play, proporsi terbanyak pengetahuan siswa SMU dalam pemberian BHD terhadap korban kecelakaan berada

dalam kategori baik (25 orang = 14,1%) dan cukup (78 orang = 44,1%).

Tabel 2. Menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan pada siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada korban yang mengalami kecelakaan setelah pengabdian masyarakat dengan metode simulasi dan role play. Dapat dilihat dari Tabel 2 bahwa proporsi terbanyak peningkatan pengetahuan yaitu pada rentang 10 sampai dengan 20 (sedikit peningkatan) yaitu sebesar 46,33%, sedangkan proporsi paling kecil yaitu pada rentang 70-80 (peningkatan pengetahuan yang sangat signifikan) dimana hanya terdapat satu orang siswa (0,56%). Tabel 2. juga memperlihatkan masih terdapat 14 orang (7,91% siswa) yang tidak mengalami peningkatan pengetahuan sama sekali (selisih pretest dan posttest adalah 0).

4. PEMBAHASAN

Upaya peningkatan kemampuan siswa SMU di Kabupaten Gresik telah mencapai target sesuai yang direncanakan. Ditemukan peningkatan kemampuan siswa dalam melakukan pertolongan pertama pada korban kecelakaan, meliputi pemberian bantuan hidup dasar, pembebatan serta pembiadaian. Hal ini ditunjukkan dari hasil peningkatan skor post-test dibandingkan dengan pre-test, serta kemampuan melakukan demonstrasi, simulasi dan role play. Hal ini menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat dapat mencapai target yang ditetapkan.

Pemberian pengetahuan dan keterampilan pada siswa usia remaja dan dewasa awal dengan metode simulasi dan role play terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam melakukan pertolongan pertama pada korban kecelakaan. Metode role play dipilih berdasarkan beberapa riset yang membuktikan efektifitas metode role play, antara lain untuk meningkatkan kemampuan: melakukan wawancara (Kaul, Dnp, & Hanson, 2017; Mounsey, Bovbjerg, White, & Gazewood, 2010), kemampuan praktik (Doddema, 2019), komunikasi pada siswa kesehatan (Paramasivan & Khoo, 2019), menulis (Farley, 2019), komunikasi siswa kesehatan menggunakan teknik SBAR (situation, background, assessment, recommendation) (Yu, 2017), dan melakukan triase (Vizeshfar, Zare, & Keshtkaran, 2019). Metode role play juga terbukti efektif dalam membantu mempelajari peran, keterampilan dan sikap mendekati situasi nyata (Cansever, Avsar, & Tastan, 2015; Gregory & Masters, 2012). Selain itu metode role play juga memiliki keunggulan dapat meningkatkan minat belajar (Kartini, 2007) dan motivasi (Zorn, Dillenseger, Bauer, Moerschel, & Bachmann, 2019).

Selain role play, pengabdian masyarakat juga menggunakan metode simulasi yang memiliki beberapa keunggulan, diantaranya yaitu: membantu mengajarkan membuat prioritas pada siswa kesehatan (Harder, Stevenson, & Turner, 2019), mengajarkan cara penyebaran infeksi (Khanh, Nguyen, Megiddo, & Howick, 2019), meningkatkan keterlibatan siswa (Caldas, Matulewicz, Koenig, Hindle, & Donohoe, 2019) serta ketrampilan menurunkan suhu pasca serangan jantung pada siswa kesehatan (Starodub et al., 2019). Beberapa keunggulan ini saling memperkuat jika digabungkan menjadi satu.

Metode simulasi dipilih karena simulasi memiliki tiga sifat utama yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Simulasi adalah bentuk teknik mengajar yang berorientasi pada keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas, baik guru maupun peserta didik mengambil peran di dalamnya (Caldas et al., 2019); 2) Simulasi melatih siswa ketrampilan pemecahan masalah melalui pendekatan interdisiplin di dalam pembelajaran (Bryant, Aebersold, Jeffries, & Kardong-edgren, 2019). Disamping itu dapat juga mempraktekkan keterampilan-keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat; 3) simulasi adalah model pembelajaran yang bersifat dinamis dalam arti sangat sesuai untuk menghadapi situasi-situasi yang berubah yang membutuhkan keluwesan dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap keadaan yang cepat berubah (Ikhwan, 2017).

Mengingat manfaat positif dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka kegiatan perlu dilakukan dengan sasaran para guru, dengan harapan para guru ini kemudian akan mengajarkan pengetahuan, keterampilan dan sikap terhadap para murid; dengan demikian keberlanjutan kegiatan dapat lebih terjamin.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Peningkatan kemampuan melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan siswa sekolah menengah umum di Wilayah desa Morowudi Kecamatan Cerme Gresik Jawa Timur melalui metode simulasi dan role play" telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan. Hal ini dapat dilihat dari evaluasi yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif yang menunjukkan peningkatan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dalam melakukan BHD, bebat bidai, dan transportasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pertolongan pertama pada

kecelakaan dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan melibatkan guru untuk lebih menjamin keberlanjutan program di masa depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bryant, K., Aebersold, M. L., Jeffries, P. R., & Kardong-edgren, S. (2019). Innovations in Simulation: Nursing Leaders' Exchange of Best Practices. *Clinical Simulation in Nursing*. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.09.002>
- Caldas, L. M., Matulewicz, A. T., Koenig, R. A., Hindle, M., & Donohoe, K. L. (2019). Using immersive simulation to engage student learners in a nonsterile compounding skills laboratory course. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, (xxxx), 0–1. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2019.12.016>
- Cansever, Z., Avsar, Z., & Tastan, K. (2015). Tip fakültesi öğrencü sınıf öğrencilerinin oyunlaştırma yöntemi ile tıbbi Öykü alma deneyimleri. *Eurasian Journal of Medicine*, 47(1), 26–31. <https://doi.org/10.5152/eajm.2014.53>
- Doddema, M. (2019). MethodsX Employing a role playing game and debriefing approach to validate practices and identify variations in response dynamics. *MethodsX*, 6, 143–149. <https://doi.org/10.1016/j.mex.2018.12.008>
- Farley, P. C. (2019). English for Specific Purposes Using role-play to teach novice writers the expectations of journal editors and reviewers. *English for Specific Purposes*, 55, 1–11. <https://doi.org/10.1016/j.esp.2019.03.002>
- Gregory, S., & Masters, Y. (2012). Real thinking with virtual hats: A role-playing activity for pre-service teachers in second Life. *Australasian Journal of Educational Technology*, 28(3), 420–440. <https://doi.org/10.14742/ajet.843>
- Harder, N., Stevenson, M., & Turner, S. (2019). Using Simulation Design Characteristics in a Non-Manikin Learning Activity to Teach Prioritization Skills to Undergraduate Nursing Students. *Clinical Simulation in Nursing*, 36, 18–21. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.07.002>
- Ikhwan, A. (2017). Metode Simulasi Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2).
- Kartini, T. (2007). Penggunaan Metode Role playing untuk Meningkatkan Minat Siswa dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. *Pendidikan Dasar*, (8).
- Kaul, P., Dnp, J. H. F., & Hanson, J. L. (2017). Original Study Medical Students' Acquisition of Adolescent Interview Skills after Coached Role play. *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, 31(2), 102–106. <https://doi.org/10.1016/j.jpjg.2017.11.003>
- Khanh, L., Nguyen, N., Megiddo, L., & Howick, S. (2019). Simulation models for transmission of health care – associated infection : A systematic review, 000.

- <https://doi.org/10.1016/j.jajic.2019.11.005>
- Mounsey, A. L., Bovbjerg V., White, L., & Gazewood, J. (2010). Interviewing skills: Interviewing skills through role-play with standardized patients or with student colleagues?, 775-780. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02533.x>
- Paramasivan, A., & Khoo, D. (2019). Standardized Patients Versus Peer Role Play — Exploring the Experience, Efficacy, and Cost-Effectiveness in Residency Training Module for Breaking Bad News. *Journal of Surgical Education*, 77(2), 479-484. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2019.10.009>
- Ridwan, F. M., & Hermawan, B. (2018, October 21). Kecelakaan Penyebab Kematian Kedua di Indonesia. *Republika.Co.Id*.
- Setiono, D. A. (2019, July 4). Usia Produktif Masih Dominasi Laka Lantas di Gresik. *Beritajatim.Com*. Retrieved from <https://beritajatim.com/hukum-kriminal/usia-produktif-masih-dominasi-laka-lantas-di-gresik/>
- Starodub, R., Abella, B. S., Hoyt-brennan, A. M., Leary, M., Mancini, M. E., Chittams, J., & Riegel, B. (2019). A comparative study of video lecture versus video lecture and high fidelity simulation for training nurses on the delivery of targeted temperature management after cardiac arrest. *International Emergency Nursing*, (January), 100829. <https://doi.org/10.1016/j.ienj.2019.100829>
- Vizeshfar, F., Zare, M., & Keshtkaran, Z. (2019). Nurse Education Today: Role-play versus lecture methods in community health volunteers. *Nurse Education Today*, 79(May), 175-179. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.05.028>
- Yu, M. (2017). Nurse Education Today: Effectiveness of a role-play simulation program involving the SBAR technique: A quasi-experimental study, 53(February), 41-47. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2017.04.002>
- Zorn, C., Dillenseger, J., Bauer, E., Moerschel, E., & Bachmann, B. (2019). Radiography Motivation of Student Radiographers in Learning Situations Based on Role-play Simulation: A Multicentric Approach Involving Trainers and Students. *Radiography*, 25(1), e18-e25. <https://doi.org/10.1016/j.radi.2018.09.002>

PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ Lauren M. Caldas, Abigale T. Matulewicz, Rachel A. Koenig, Michael Hindle, Krista L. Donohoe. "Using immersive simulation to engage student learners in a nonsterile compounding skills laboratory course", *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 2020

Publication

Exclude quotes Off

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On

PENINGKATAN KEMAMPUAN MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/1000

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5
