

Kombinasi Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas

by Didit Damayanti

Submission date: 25-Jul-2024 08:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 2422030753

File name: JUSIKA_VOL_8_NO_1_JUNI_2024_HAL.26-41.pdf (1.26M)

Word count: 5479

Character count: 35189



Kombinasi Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas

Didit Damayanti¹, Dhina Widayati², Baghase Prasetyo³

¹⁻³ STIKES Karya Husada Kediri, Indonesia

Email : rafi.akmalwidiputra@gmail.com

Alamat: Jl. Soekarno Hatta No.7 Pare, Kediri

Korespondensi penulis: rafi.akmalwidiputra@gmail.com

Abstract. The high number of traffic accidents in Indonesia is caused by heavy traffic, non-compliance with regulations, and inadequate infrastructure. Quick and appropriate first aid in traffic accidents is essential to increase the victim's chances of safety and survival. However, many lay people do not have the knowledge or skills to provide first aid. The aim of this research is to determine the effect of a combination of educational games and splint bandage demonstrations on the first aid abilities of traffic accident victims (Study at SMA N 1 Gurah, Kediri Regency). The research design used was a pre-experimental design with a one group pretest-posttest design. The sampling technique used proportionate random sampling to obtain 35 respondents. The research instrument used an observation sheet, data analysis using the Wilcoxon test. The results of the study showed that the majority (60%) before being given the edugame method and splint dressing demonstration had first aid abilities for accident victims in the poor category, while almost all (94.3%) after being given the edugame method and splint dressing demonstration had first aid abilities for accident victims in the good category. The Wilcoxon test result was 0.001, indicating that there was an influence of the combination of edugames and splint dressing demonstrations on the ability to provide first aid to traffic accident victims ($p\text{ value} = 0.001 < \alpha = 0.05$). Providing edugames can create fun learning and increase interest in learning and understanding that is easy to understand. Apart from that, the demonstration method also influences changes in the ability category because you can see directly and practice first aid how to apply splints. It is hoped that edugame and demonstration learning methods can be used as useful learning methods in modern education, increasing student involvement and making learning objectives easier for teenagers to understand.

Keywords: Splint Bandage, Accident First Aid, Demonstration, Edugame

Abstrak. Kecelakaan lalu lintas yang tinggi di Indonesia disebabkan oleh lalu lintas yang padat, ketidakpatuhan aturan, dan infrastruktur yang kurang. Pertolongan pertama yang cepat dan tepat dalam kecelakaan lalu lintas sangat penting untuk meningkatkan peluang keselamatan dan kelangsungan hidup korban. Namun, banyak orang awam tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan untuk memberikan pertolongan pertama. Tujuan penelitian ini mengetahui Pengaruh Kombinasi Edugame dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri). Desain penelitian yang digunakan adalah pre-experimental design dengan rancangan one group pretest-posttest design. Teknik sampling menggunakan proportionate random sampling didapatkan 35 responden. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, analisa data dengan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (60%) sebelum diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan dalam kategori kurang, sedangkan hampir seluruhnya (94,3%) sesudah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan dalam kategori baik. Hasil uji Wilcoxon 0,001, menunjukkan ada pengaruh kombinasi edugame dan demonstrasi balut bidai terhadap kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas ($p\text{ value} = 0,001 < \alpha = 0,05$). Pemberian edugame dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menambah minat belajar serta pemahaman yang mudah di pahami. Selain itu metode demonstrasi juga mempengaruhi perubahan pada kategori kemampuan karena dapat melihat secara langsung dan mempraktekkan langsung bagaimana pertolongan pertama balut bidai. Diharapkan metode pembelajaran edugame dan demonstrasi dapat dijadikan metode pembelajaran yang berguna dalam pendidikan modern, meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah tujuan pembelajaran yang mudah dipahami oleh remaja.

Kata kunci: Balut Bidai, Pertolongan Pertama, Edugame, Demonstrasi,

Received: Juni 12, 2024; Revised: Juni 18, 2024; Accepted: Juli 22, 2024; Online Available: Juli 24, 2024;

* Didit Damayanti, rafi.akmalwidiputra@gmail.com

1. LATAR BELAKANG

Kondisi pada kondisi tersebut peran serta masyarakat untuk membantu korban sebelum ditangani oleh petugas kesehatan menjadi sangat penting (Sudiharto & Sartono, 2011).

Kecelakaan lalu lintas adalah hal yang umum terjadi di banyak negara, termasuk Indonesia. Kecelakaan ini dapat menyebabkan kematian atau cedera parah kepada korban. Kecelakaan lalu lintas yang tinggi di Indonesia disebabkan oleh lalu lintas yang padat, ketidakpatuhan aturan, dan infrastruktur yang kurang (WHO, 2018). Pertolongan pertama yang cepat dan tepat dalam kecelakaan lalu lintas sangat penting untuk meningkatkan peluang keselamatan dan kelangsungan hidup korban. Namun, banyak orang awam tidak memiliki pengetahuan atau keterampilan yang diperlukan untuk memberikan pertolongan pertama. Sebagian besar orang mungkin tidak tahu apa yang harus mereka lakukan saat terjadi kecelakaan lalu lintas, dan ini dapat menjadi masalah serius. Banyak negara telah memulai program pelatihan pertolongan pertama untuk masyarakat umum karena mereka menyadari pentingnya meningkatkan kemampuan pertolongan pertama. Namun, ada masalah dalam mengajarkan keterampilan pertolongan pertama kepada masyarakat, terutama dalam memastikan pemahaman yang tepat dan latihan yang efektif.

Kecelakaan menjadi salah satu penyebab tingginya angka kematian di dunia (*World Health Organization*, 2023). Menurut data WHO 2018 diperkirakan 70% kecelakaan lalu lintas dialami oleh pelajar. Berdasarkan data dari Asian Development Bank, kecelakaan lalu lintas di Indonesia telah memakan korban sebanyak 37.000 jiwa pada tahun 2005 dan 48.400 pada tahun 2010. Jenis cedera atau luka yang dialami akibat dari kecelakaan lalu lintas yaitu luka benturan atau memar 49%, luka lecet 65,9%, luka terbuka 26,7%, luka bakar 1,9%, terkilir 21%, patah tulang 8,5% dan putusnya anggota gerak 1,0%. Aktivitas fisik juga dapat memicu terjadinya kecelakaan diantaranya adalah cedera saat olahraga yang lebih sering dialami siswa laki-laki. Prevalensi cedera serius akibat kesalahan penanganan pertolongan pertama 9,5% (Depkes RI, 2013). Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa relawan pengatur lalu lintas didapatkan sekitar 70% masih menggunakan pertolongan pertama yang tidak sesuai pedoman terstandar ketika ada kejadian kecelakaan (Herlianita, et al., 2021). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bayu (2018) diketahui meningkatnya prevalensi cedera serius karena kurangnya peralatan yang tersedia untuk menolong korban kecelakaan saat kejadian. Selain itu kemampuan dalam menolong korban yang dimiliki kurang maksimal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang di lakukan di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri, Pemahaman dan keterampilan siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada korban

kecelakaan lalu lintas masih terbilang rendah, karena hasil dari studi pendahuluan kepada 10 siswa, menunjukkan 7 (75%) siswa mengetahui tentang pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan dan 2 (25%) tidak mengetahui cara memberikan pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan. Namun, meski terdapat beberapa hal yang telah diketahui, masih banyak remaja yang memiliki pengetahuan yang kurang ditunjukkan dengan kurangnya memperhatikan teknik balut bidai yang tepat untuk menghindari cedera yang lebih parah pada korban. Kurangnya edukasi dan keterampilan remaja dalam memberikan pertolongan pertama, terutama dalam balut bidai pada korban, dapat menjadi penyebab rendahnya kemampuan mereka dalam memberikan bantuan yang optimal kepada korban.

Hasil yang dialami korban kecelakaan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk intensitas cedera, waktu antara kejadian dan pelayanan pertolongan pertama kecelakaan, sarana atau fasilitas pertolongan pertama kecelakaan, keterampilan, dan jarak ke rumah sakit. Apabila komponen ini berfungsi dan tersedia dengan baik, dampak cedera dapat dikurangi dan kerugian yang lebih besar dapat dihindari. Kemudian, manusia, kendaraan, lingkungan, dan jalan adalah komponen yang bertanggung jawab atas kecelakaan. Jika siswa tidak memberikan perawatan yang tepat kepada korban kecelakaan, ketidakmampuan untuk memberikan pertolongan pertama, terutama dalam balut bidai, dapat mengakibatkan cedera yang lebih parah dan kematian.

Penggunaan edugame (edukasi game) dan demonstrasi balut bidai adalah dua pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pertolongan pertama. Dalam dunia pendidikan, edukasi game adalah alat yang kuat yang dapat menggabungkan elemen permainan yang menarik dengan tujuan pembelajaran yang penting. Edukasi game, atau sering disebut "edugame," adalah metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam konteks pendidikan. Edugame menggabungkan aspek-aspek permainan, seperti tantangan, kompetisi, dan narasi, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Konsep ini telah berkembang pesat dan menjadi alternatif yang menarik untuk metode pembelajaran konvensional. Di dalam edugame, informasi dan konsep-konsep pembelajaran disampaikan melalui interaksi yang menyenangkan, yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Salah satu aspek penting dalam pertolongan pertama adalah kemampuan untuk memberikan balut bidai atau perban pada korban yang mengalami luka. Demonstrasi balut bidai adalah proses memperagakan cara yang benar untuk melaksanakan tindakan ini. Demonstrasi ini dapat dilakukan oleh instruktur atau melalui media seperti video atau animasi. Edukasi game dapat membantu siswa memahami dan menguasai pelajaran dengan cara yang interaktif, mendalam, dan memotivasi saat

dirancang dengan baik. Namun, perlu diperhatikan bahwa desain game edukasi yang berhasil memerlukan waktu, penelitian, dan kolaborasi antara guru dan pengembang game. Sementara demonstrasi balut bidai memberikan kesempatan untuk melatih keterampilan praktis. Kombinasi dari kedua pendekatan ini dapat menjadi metode pembelajaran yang menarik dan efektif, terutama untuk meningkatkan keterampilan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan balut bidai pada pertolongan pertama kecelakaan

2. KAJIAN TEORITIS

2.1 Konsep Edukasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edukasi adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Depkes RI, 2012 dalam keperawatan kesehatan komunitas, edukasi adalah suatu proses usaha memberdayakan perorangan, kelompok dan masyarakat sesuai dengan faktor budaya setempat. Menurut Notoadmojo (2012), edukasi kesehatan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan cara memberikan informasi kesehatan yang ditunjukkan kepada individu atau kelompok dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran dengan tujuan untuk merubah perilaku sesuai dengan pendidikan kesehatan yang diberikan, melakukan perilaku yang mampu meningkatkan dan memelihara kesehatan yang kondusif dengan memperhatikan beberapa unsur diantaranya input seperti sasaran dan pendidik dari pendidikan kesehatan, proses atau upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain dan output atau luaran seperti dapat melakukan apa yang diharapkan. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sudah semestinya usaha dalam menumbuh kembangkan pendidikan dapat dicapai secara optimal. Pentingnya edukasi atau pendidikan dalam penelitian ini dalam merencanakan, memantau, mengaplikasikan metode, mendeskripsikan dan mengevaluasi hasil terhadap pengetahuan akan teknik dan metode apa saja yang diketahui oleh para responden penelitian. Pendidikan kesehatan dapat diartikan sebagai pemberian informasi, instruksi atau pemahaman terkait kesehatan.

2.2 Konsep Kemampuan

Secara umum pengertian kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu kesanggupan, kecakapan seseorang dalam melakukan sesuatu, seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau mampu apabila dia bisa dan sanggup melakukan sesuatu

yang memang harus dilakukannya. Kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan serta kekuatan seseorang individu dalam melakukan pekerjaan dimana dalam pekerjaan itu membutuhkan mental berfikir guna dapat memecahkan masalah (Lendi, 2016). Berdasarkan beberapa pendapat dari ahli, maka bisa disimpulkan bahwa kemampuan adalah kecakapan atau perubahan energy seseorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan beragam tugas didalam suatu pekerjaan. Menurut mereka bahwa kemampuan keseluruhan seseorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, antara lain :

- a. Kemampuan intelektual dan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan untuk memecahkan masalah).
- b. Kemampuan fisik atau kemampuan untuk melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

2.3 Konsep Demonsntrasi

Demonstrasi adalah cara penyajian pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik sebenarnya maupun tiruan yang disertai dengan penjelasan lisan (Nahdi et all, 2018). Dengan metode demonstrasi proses penerimaan terhadap suatu materi akan berkesan secara mendalam. Sehingga penerima materi dapat mengamati dan memperhatikan pada apa yang disampaikan.

Penggunaan metode demonstrasi sangat menunjang proses interaksi antara pemberi materi dan penerima materi sehingga penerima materi dapat berpartisipasi aktif dan memperoleh pengalaman langsung serta dapat mengembangkan kecakapannya. Dalam metode demonstrasi hal-hal yang didemonstrasikan dapat dilihat dengan mudah oleh penerima materi melalui prosedur yang benar, meskipun perlu mendapatkan waktu yang cukup lama untuk memperhatikan sesuatu yang didemonstrasikan (Gafur, 2018).

Tujuan penerapan metode demonstrasi adalah untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses membuat sesuatu, proses bekerjanya sesuatu, proses menggunakan dan komponen-komponen yang membentuk sesuatu, membandingkan suatu cara dengan cara lain untuk mengetahui atau melihat kebenaran sesuatu (Netriza, 2019).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas demonstrasi adalah penyampaian suatu materi dengan peragaan agar penyampaian materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh penerima materi, meskipun penyampaian materi dengan demonstrasi memerlukan waktu yang cukup lama namun materi dapat lebih cepat diterima oleh penerima materi.

2.4 Konsep Balut Bidai

Balut bidai merupakan tindakan memfiksasi atau mengimobilisasi bagian tubuh yang mengalami cedera yang menggunakan benda yang bersifat kaku maupun fleksibel sebagai fiksator/imobilisasi. Balut bidai adalah perawatan umum trauma ekstremitas atau imobilisasi dari lokasi trauma seperti belat untuk mempertahankan posisi bagian tulang yang patah agar tidak bergerak dan mencegah terjadinya kontaminasi dan komplikasi. Pertolongan balut bidai dapat dilakukan oleh semua orang awam yang terlatih (Listiana & Oktarina, 2019).

Balut bidai merupakan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan yang mengalami cedera pada sistem musculoskeletal. Kecelakaan pada sistem musculoskeletal harus ditangani dengan tindakan yang cepat dan tepat. Jika tidak maka akan menimbulkan cidera yang semakin parah dan dapat memicu terjadinya suatu perdarahan. Pelatihan balut bidai bertujuan untuk meminimalkan dampak yang dapat terjadi agar setiap orang awam dapat melakukan pertolongan pertama dan menolong jika menemukan korban yang sedang mengalami kecelakaan (Sari, 2011).

2.5 Konsep Pertolongan Pertama

Pertolongan pertama atau biasa disingkat (PP) adalah tindakan perawatan yang diberikan segera pada orang yang mengalami cedera atau sakit mendadak. Pertolongan pertama memberikan bantuan sementara sampai mendapat perawatan medis yang komponen. Pertolongan pertama dapat diartikan sebagai pertolongan yang dilakukan segera atau cepat kepada korban (sakit,cedera, luka dan kecelakaan) yang membutuhkan pertolongan dasar medis. Pelaku pertolongan pertama harus memiliki keterampilan dan dasar-dasar pengetahuan dalam penanganan medis dasar. Pertolongan medis dasar sifatnya hanya memberikan pertolongan darurat pada korban selanjutnya akan ditangani oleh tenaga medis profesional (Swasanti, Niluh dan Winkanda Satria Putra, 2014).

Menurut Abu al Fatih (2014), pertolongan pertama merupakan suatu upaya pertolongan dan perawatan sementara terhadap korban kecelakaan atau sakit mendadak sebelum mendapatkan pertolongan yang lebih sempurna. Berarti pertolongan pertama atau first aid ini bukan sebagai pengobatan sementara yang dilakukan petugas atau orang yang sudah mendapatkan ilmu dasar sebagai penolong pertama. Pemberian petolongan harus secara cepat dan tepat menggunakan sarana dan prasarana yang ada di lokasi kejadian, jika tindakan pertolongan pertama ini di lakukan secara baik dan benar maka akan mengurangi cacat atau penderitaan bagi korban atau bahkan dapat menyelamatkan korban dari kematian, tapi jika ada

tindakan pertolongan pertama ini tidak berjalan baik maka memungkinkan bisa memperburuk keadaan atau bahkan menyebabkan kecacatan atau kematian.

Menurut Swasanti, Niluh dan Wikanda Satria Putra (2014) tujuannya dari tindakan pertolongan pertama pada korban yaitu menyelamatkan nyawa atau mencegah kematian (tujuan paling utama dari sebuah tindakan pertolongan), mencegah cacat yang lebih berat (mencegah kondisi memburuk), memberikan rasa nyaman kepada korban dari kepanikan hingga mental korban dan menunjang penyembuhan dengan mengurangi rasa sakit, takut dan mencegah infeksi sebelum sampai di fasilitas medis, korban berhak mendapatkan tindakan pertolongan yang menunjang kesembuhan cedera.

Hipotesis pada penelitian ini adalah: “Ada faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan balut bidai pada kecelakaan lalu lintas di SMAN 1 Gurah”.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *pra experimental* dengan rancangan / pendekatan *one group pretest-posttest design* akan. Responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 11 IPA di SMAN 1 Gurah yang berjumlah 175 siswa. Dengan teknik *proportionate random sampling* di dapatkan jumlah sampel sejumlah 35 responden. Variabel Independent dalam penelitian ini Edugame dan Demonstrasi Balut Bidai dan variabel dependent dalam penelitian ini adalah Kemampuan Pertolongan Pertama Kecelakaan. Data dianalisis dengan uji *Wilcoxon* dengan kesimpulan $P\text{ value} \leq 0,05$ H1 diterima.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang hasil penelitian mengenai pengaruh pendidikan kesehatan tentang Pengaruh Kombinasi Edugame dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri). Hasil Penelitian

4.1 Data Umum

Penyajian data umum ini meliputi jenis kelamin, usia, pernah mengalami kecelakaan lalu lintas, pernah mempunyai pengalaman menolong kecelekaan lalu lintas, pernah mengikuti/tergabung anggota PMR, pernah mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama tentang balut bidai.

Tabel Distribusi Frekuensi jenis kelamin, usia, pernah mengalami kecelakaan lalu lintas, pernah mempunyai pengalaman menolong kecelakaan lalu lintas, pernah mengikuti/tergabung anggota PMR, pernah mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama tentang balut bidai.

No.	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1.	Jenis Kelamin		
	Laki-Laki	11	31,4
	Perempuan	24	68,6
	Total	35	100
2.	Usia		
	16-17 Tahun	13	37,1
	18-19 Tahun	22	62,9
	Total	35	100
3.	Pernah Mengalami Kecelakaan Lalu Lintas		
	Tidak Pernah	27	77,1
	Pernah	8	22,9
	Total	35	100
4.	Pernah Mempunyai Pengalaman Menolong Kecelakaan Lalu Lintas		
	Tidak Pernah	35	100
	Pernah	0	0
	Total	35	100
5.	Pernah Mengikuti/Tergabung Anggota PMR		
	Tidak Pernah	34	97,1
	Pernah	1	2,9
	Total	35	100
6.	Pernah Mendapatkan Informasi Tentang Pertolongan Pertama Tentang Balut Bidai		
	Tidak Pernah	34	97,1
	Pernah	1	2,9
	Total	35	100

Berdasarkan tabel 5.1 Hasil penelitian menunjukkan data sebagian besar (68,6%) berjenis kelamin perempuan, sebagian besar (62,9%) berusia 17-18 tahun, hampir seluruhnya (77,1%) tidak pernah mengalami kecelakaan lalu lintas, keseluruhan (100%) tidak pernah mempunyai pengalaman menolong korban kecelakaan lalu lintas, hampir seluruhnya (97,1%) tidak pernah mengikuti/tergabung anggota PMR, hampir seluruhnya (97%) tidak pernah mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama tentang balut bidai.

4.2 Data Khusus

4.2.1 Identifikasi kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas sebelum di berikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai

Tabel Kategori kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas sebelum diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai Tahun 2024

Kemampuan	Frekuensi	Presentase %
Baik	0	0
Cukup	14	40
Kurang	21	60
Total	35	100
Mean	15,14	

Berdasarkan tabel 5.2 hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (60%) sebelum diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori kurang.

4.2.2 Identifikasi kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas sesudah di berikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai

Tabel Kategori kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas sesudah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai Tahun 2024

Kemampuan	Frekuensi	Presentase %
Baik	33	94,3
Cukup	2	5,7
Kurang	0	0
Total	35	100
Mean	23,43	

Berdasarkan tabel 5.3 hasil penelitian menunjukkan hampir seluruhnya (94,3%) sesudah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori baik.

4.2.3 Menganalisis Pengaruh Edugame dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri)

Tabel Analisis Pengaruh Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri) Tahun 2024.

Kemampuan	Pre test		Post test	
	<i>F</i>	%	<i>F</i>	%
Baik	0	0	33	94,3
Cukup	14	40	2	5,7

Kurang	21	60	0	0
Jumlah	35	100	35	100
Mean	15,14		23,43	
Uji Wilcoxon signed rank test P value $0,001 < \alpha = 0,05$				

Berdasarkan tabel 5.4 hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (60%) sebelum diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori kurang, sedangkan hampir seluruhnya (94,3%) sesudah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori baik. Hasil *pretest* didapati hasil mean yaitu 15,14 dengan kategori kemampuan pertolongan pertama balut bidai nilai <16 dalam kategori kurang, sedangkan hasil *posttest* didapati mean 23,43 dengan kategori kemampuan pertolongan pertama balut bidai nilai 21-28 dalam kategori baik, sehingga mengalami peningkatan 8,29. Berdasarkan uji *Wilcoxon signed rank test* P value $0,001 < \alpha = 0,05$ artinya ada pengaruh edugame dan demonstrasi balut bidai terhadap kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas (studi di sma n 1 gurah kabupaten kediri) tahun 2024.

4.3 Pembahasan

4.3.1 Mengidentifikasi Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas Sebelum Di Berikan Metode Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (60%) sebelum intervensi edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori kurang dengan mean 15,14.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan adalah pengalaman. Pada penelitian ini, siswa setelah *pretest* sebelum intervensi menunjukkan bahwa sebagian besar (60%) sebelum metode edugame dan demonstrasi balut bidai mampu memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori kurang dengan hasil mean 15,14. Hasilnya menunjukkan bahwa hampir seluruhnya (97,1%) tidak mengikuti atau bergabung dengan anggota PMR dan hampir seluruhnya (97,1%) belum pernah mendapatkan informasi tentang pertolongan pertama balut bidai. Menurut teori penelitian Sudjana (2011), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami pengalaman belajar. Hasil belajar terkait dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berfokus pada keterampilan berpikir dan belajar, sedangkan ranah afektif mencakup watak perilaku. Ranah psikomotorik berkaitan

dengan serangkaian gerak gerik jasmani atau keterampilan praktik. Pelatihan adalah bagian dari simulasi dalam pemberian pengalaman yang sangat berpengaruh dalam keterampilan dan kemampuan seseorang. Sehingga menurut peneliti perlunya pendidikan kesehatan terkait pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan lalu lintas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua orang (77,1%) tidak pernah mengalami kecelakaan lalu lintas dan sebagian besar (100%) tidak pernah membantu korban kecelakaan lalu lintas. Pengalaman sebelumnya juga termasuk dalam komponen kemampuan, menurut teori Goldstein dan Gressner (2010). karena siswa tidak dapat membantu ketika terjadi kecelakaan lalu lintas. Tidak adanya pengalaman untuk memberikan pertolongan pertama balut bidai saat terjadi kecelakaan lalu lintas, menurut peneliti, dapat mempengaruhi kemampuan psikomotor responden..

4.3.2 Mengidentifikasi Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas Setelah Di Berikan Metode Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian menunjukkan hampir seluruhnya (94,3%) sejumlah 33 responden setelah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori baik dan mean dari skor *post test* adalah 23,43 yang berarti ada pengaruh atau ada kenaikan kemampuan dari sebelum hingga setelah diberikan intervensi edugame dan demonstrasi balut bidai pada siswa SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri.

Pendidikan kesehatan dapat diberikan melalui permainan edukasi dan demonstrasi untuk memberikan pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan lalu lintas. Konsep "edugame" mengacu pada kombinasi game dan pembelajaran. Menurut Hidayat et al. (2014), tujuan dari permainan pendidikan adalah untuk mengajak pemain. Selain itu, permainan tersebut dapat membantu pemain belajar lebih banyak dan memperoleh pengetahuan tanpa disadari. Demonstrasi adalah cara penyajian pembelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik secara nyata maupun secara tiruan, disertai dengan penjelasan lisan. Metode yang menunjukkan proses penerimaan materi akan sangat berkesan. untuk memungkinkan penerima materi untuk melihat dan memahami apa yang disampaikan. Menurut peneliti, intervensi yang menggunakan permainan edukasi untuk menarik perhatian responden dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Siswa lebih mudah menerima media ini karena mereka bisa belajar sambil bermain. Metode demonstrasi dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan karena mempraktikkan langkah-langkah pertolongan pertama balut bidai secara langsung.

Ini dapat terjadi karena setiap responden memiliki kapasitas yang berbeda-beda, dan ada juga variabel yang mempengaruhi. Usia, pengalaman sebelumnya dengan kecelakaan, dan pernah membantu korban kecelakaan adalah beberapa faktor yang dapat mempengaruhi.

Hasil menunjukkan bahwa sebagian besar (62,9%) berusia 18 hingga 19 tahun. Menurut Helmina (2019), risiko mengalami kemunduran seperti regenerasi jaringan ke jaringan parut, penurunan cairan, dan kerusakan jaringan yang menyebabkan gejala meningkat seiring bertambahnya usia seseorang. Ada beberapa faktor yang membuat anak lebih rentan terhadap cedera seiring bertambahnya usia. Usia dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan karena semakin cukup usia seseorang, tingkat kematangan dan keterstrukturannya dalam berpikir menjadi lebih matang (Ulfa, 2016). Oleh karena itu, menurut peneliti, semakin cukup usia seseorang, tingkat kematangan dan kekuatan dalam berpikir akan meningkat.

4.3.3 Menganalisis Pengaruh Edugame dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas (Studi Di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri)

Berdasarkan tabel diatas hasil penelitian menunjukkan sebagian besar (60%) sebelum diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori kurang, sedangkan hampir seluruhnya (94,3%) sesudah diberikan metode edugame dan demonstrasi balut bidai memiliki kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas dalam kategori baik. Hasil *pretest* didapati hasil mean yaitu 15,14 dengan kategori kemampuan pertolongan pertama balut bidai nilai <16 dalam kategori kurang, sedangkan hasil *posttest* didapati mean 23,43 dengan kategori kemampuan pertolongan pertama balut bidai nilai 21-28 dalam kategori baik, sehingga mengalami peningkatan 8,29. Berdasarkan uji *Wilcoxon signed rank test* $P\text{ value } 0,001 < \alpha = 0,05$ artinya ada pengaruh edugame dan demonstrasi balut bidai terhadap kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas (studi di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri) tahun 2024.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Akshatha Nayak et al. (2017) di India, yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan adalah metode penyuluhan kesehatan yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), edukasi kesehatan bertujuan untuk mengubah perilaku seseorang atau masyarakat dalam bidang kesehatan (Effendy dalam Widodo, 2014). Ini ditunjukkan oleh lembar observasi peneliti yang menunjukkan bahwa intervensi edukasi dan demonstrasi dapat meningkatkan nilai rata-rata kemampuan psikomotorik responden. Ini terbukti dengan

peningkatan skor responden sebelum intervensi hanya sebatas tahu dan setelah intervensi mereka menjadi lebih baik (Effendy dalam Widodo, 2014). Menurut peneliti, pemberian edugame dan demonstrasi balut bidai sangat efektif diberikan kepada para siswa untuk meningkatkan kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas.

Edugame dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan minat mereka untuk belajar serta membuat materi lebih mudah diingat bagi pendidik. Selain itu, metode demonstrasi juga dapat berdampak pada kategori kemampuan responden karena responden dapat melihat secara langsung bagaimana memberikan pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan. Berbagai faktor dapat mendukung peningkatan kemampuan seseorang; salah satunya adalah ketersediaan alat atau fasilitas yang cukup, seperti informasi yang dibutuhkan untuk masalah responden yang belum diketahui. Presentase keberhasilan meliputi sepuluh persen dari apa yang kita baca, dua puluh persen dari apa yang kita dengar, tiga puluh persen dari apa yang kita lihat, dan lima puluh persen dari apa yang kita lihat dan dengar (Irianti, 2015). Menurut peneliti, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena edugame memasukkan elemen kesenangan dan tantangan. Siswa lebih termotivasi untuk mencapai tujuan akademik mereka ketika ada tingkat, poin, dan hadiah. Metode demonstrasi memberikan gambaran yang jelas dan rinci tentang apa yang diberikan oleh peneliti. Faktor-faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan, seperti usia dan pengalaman, mendukung hal ini.

Selain itu, setiap responden menyatakan bahwa mereka senang mengikuti kegiatan karena mereka mendapatkan pengetahuan dan pengetahuan baru. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanto (2019), yang menemukan bahwa responden tidak hanya merasa senang karena mengikuti kegiatan, tetapi mereka juga menyukai metode yang mereka gunakan untuk melakukannya. Menurut Hardiyanto (2019), orang yang tidak menyukai kegiatan tidak akan berjalan dan tidak akan mendapatkan pengalaman baru. Sebaliknya, orang yang senang berpartisipasi dalam kegiatan akan memperoleh pengetahuan dan ilmu.

Usia adalah salah satu komponen yang mempengaruhi penelitian ini. Sebagian besar responden (62,9%) berusia 18 hingga 19 tahun. Sangat mudah untuk menyerap pengetahuan yang disampaikan karena usia yang paling produktif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Simatupang (2016) dalam Hardiyanto dan Novita Nirmalasari (2020) yang menemukan bahwa pola pikir seseorang lebih berkembang seiring bertambahnya usia. Sehingga menurut peneliti, daya tangkap terhadap pengetahuan dan kemampuan psikomotorik akan meningkat, menurut peneliti.

Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar (77,1%) tidak pernah mengalami kecelakaan lalu lintas. Pengalaman sebelumnya juga termasuk dalam komponen kemampuan, menurut

teori Goldstein dan Gressner (2010). Jadi, menurut peneliti, riwayat mengalami kecelakaan lalu lintas juga merupakan pengalaman yang akan membuat seseorang lebih baik dalam melakukan tugas atau keterampilan tertentu. karena pengalaman ini dapat membantu responden melakukan tindakan selanjutnya dengan lebih baik karena mereka telah mengalaminya sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat kemampuan pertolongan pertama balut bidai pada saat *pretest* sebesar (60%) dalam kategori kurang dengan skor (<56%) dengan menggunakan lembar observasi, sedangkan tingkat kemampuan pertolongan pertama balut bidai pada saat *posttest* hampir seluruhnya (94,3%) dalam kategori baik dengan nilai skor (75-100%). Mean penelitian sebelum diberikan intervensi sebesar (15,14) dalam kategori kurang (nilai <16), sedangkan sesudah diberikan intervensi sebesar (23,43) dalam kategori baik (nilai 21-28). Dari rata-rata tersebut dapat disimpulkan dengan adanya intervensi metode edugame dan demonstrasi balut bidai berpengaruh terhadap tingkat kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas pada siswa SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri. Menurut peneliti metode edugame dan demonstrasi balut bidai dapat dijadikan bahan referensi untuk meningkatkan kemampuan dan wawasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

- Kemampuan responden sebelum diberikan intervensi tentang pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan lalu lintas menunjukkan hasil seluruh responden berada dalari kategori kurang.
- Kemampuan responden setelah diberikan intervensi tentang pertolongan pertama balut bidai pada korban kecelakaan lalu lintas menunjukkan hasil sebagian besar berada dalam kategori baik.
- Intervensi kombinasi edugame dan demonstrasi balut bidai berpengaruh terhadap kemampuan pertolongan pertama korban kecelakaan lalu lintas studi di SMA N 1 Gurah Kabupaten Kediri.

Saran

Disarankan untuk peneliti selanjutnya untuk pemilihan responden bisa menggunakan kriteria inklusi agar pengambilan sampel bisa lebih spesifik.

DAFTAR REFERENSI

- American Red Cross. (2016). *First Aid/CPR/AED Participant's Manual*. American Red Cross.
- Annisa Yuniarti Utami. Pengaruh Pelatihan Balut Bidai Terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa di SMA Negeri 2 Sleman, Yogyakarta. <http://digilib.unisayogya.ac.id/58/1/DWI%20PEMTIYATI-NASKAH%20PUBLIKASI-PERAWAT-2015.pdf>. 2011;1–11
- Brown, R. W. (2017). The Effect of Demonstrations in First Aid Training. *Emergency Medicine Journal*, 25(2), 112-127
- Djaja S, Widyastuti R, Tobing K, Lasut D, Irianto J. Situasi Kecelakaan Lalu Lintas Di Indonesia, Tahun 2010-2014. *Jurnal Ekologi Kesehatan*. 2016;15(1):30–42.
- Gainau, M. B. (2015). *Perkembangan remaja dan problematikanya*. PT Kanisius.
- Hardian R. Pengembangan Mobile Edugame Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Aritmatika Dasar Siswa Sd Kelas 4 Dan 5. *J Bhs Rupa*. 2019;2(2):98–108.
- Hasan, M. *et al.* (2021) *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*.
- Hasnidar, H., & Tasnim, T. (2020). *Ilmu Kesehatan Masyarakat*.
- Hidayat, I. K., Sunarto, P., & Guntur, T. 2014. Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame. *Journal of Visual Art and Design*, 6(1), 58-68.
- Hidayat, Ridho, Andreas Andreas, and Elfi Ilham. *Pengaruh pengalaman kerja, etika, integritas, dan motivasi terhadap kualitas audit (Studi empiris pada auditor BPKP Provinsi Riau)*. Diss. Riau University, 2014.
- Kemenkes RI (2018) 'Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018', *Kementrian Kesehatan RI*, 53(9), pp. 1689–1699.
- Listiana, Devi, and Yulita Elvira Silviani. "Pengaruh Pelatihan Balut Bidai Terhadap Pengetahuan Pada Mahasiswa/I Keperawatan Stikes Tri Mandiri Sakti Bengkulu." *Jurnal Kesehatan Masyarakat* 4.2 (2020): 112-120.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Mahardika YF. Hubungan Tingkat Pengetahuan Pertolongan Pertama dengan Teknik Balut Bidai: Literatur Review. *Propos Penelit Progr Stud Ilmu Keperawatan Fak Ilmu Kesehat dan Farm Univ Muhammdiyah Kalimantan timur*. 2020;21(1):1–9.
- National Highway Traffic Safety Administration. (2017). *First Responder: National Standard Curriculum*. U.S. Department of Transportation.
- Rosenkranz, R. R., Rodicheva, N., Updike, N., Rosenkranz, S. K., & Dzewaltowski, D. A. (2017). Behaviorally oriented nutrition education at a Russian summer camp improves children's dietary choices: a quasi-experimental study. *Nutrire*, 42(1), 1–

8.

Saputra, W. (2019). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Metode Role Play Terhadap Pengetahuan Dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Daerah Rawan Bencana* (Doctoral Dissertation, Universitas Airlangga).

Smith, J. (2019). The Impact of Educational Games on Learning Outcomes: A Review of the Literature. *Journal of Educational Technology*, 42(3), 321-335.

Sudjana, N, *Pengertian Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta, 2011, p. 22.

Triana H. Fraktur Dengan Metode Audio Visual Terhadap Tingkat Pengetahuan Mahasiswa/I Tingkat III Ners. *J Keperawatan Flora*. 2022;15(1):99–103..

Widiyaningsih, Dwi, and Dwi Suharyanta. *Promosi dan Advokasi Kesehatan*. Deepublish, 2020.

World Health Organization. (2009). *Prehospital Trauma Care Systems*. World Health Organization.

Kombinasi Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas

ORIGINALITY REPORT

20%
SIMILARITY INDEX

17%
INTERNET SOURCES

11%
PUBLICATIONS

5%
STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%
★ journal.polbangtanyoma.ac.id
Internet Source

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches Off

Kombinasi Edugame Dan Demonstrasi Balut Bidai Terhadap Kemampuan Pertolongan Pertama Korban Kecelakaan Lalu Lintas

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16