

## PENINGKATAN PENGETAHUAN PERTOLONGAN PERTAMA PADA KECELAKAAN MENGGUNAKAN METODE ROLE PLAY DI SMA KOTA TEGAL

Muhamad Ibnu Hasan<sup>1</sup>, Nanda Bachtiar<sup>2</sup>, Ardhi Henda Karmandika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Politeknik Harapan Bersama, Indonesia

[2ndscienceseekers@gmail.com](mailto:2ndscienceseekers@gmail.com)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Cedera merupakan masalah kesehatan yang harus mendapatkan perhatian dan penanganan khusus, termasuk cedera pada anak yang bertanggung jawab atas 950.000 kematian pada anak-anak dan remaja di setiap tahun. Riset kesehatan dasar yang dilakukan oleh Kemenkes RI (2013) menunjukkan bahwa prevalensi cedera paling banyak terjadi di jalan raya (42,8%) yang diikuti di rumah (36,5%), area pertanian (6,9%) serta di sekolah (5,4%). Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kecelakaan melalui metode role play sehingga mampu tercipta lingkungan sekolah yang memberikan tindakan yang tepat sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki saat terjadi kecelakaan. Mitra kami dalam melakukan penyuluhan adalah 24 siswa kelas XI di SMA Kota Tegal, Jawa Tengah dengan karakteristik sekolah adalah terletak di jalan utama kota Tegal dengan karakteristik bangunan sekolah lantai tiga dengan satu pintu keluar dan masuk yang langsung berbatasan jalan raya. Metode yang digunakan dalam pendidikan kesehatan ini adalah dengan penyuluhan dan bermain peran (Role Play). Tingkat pengetahuan siswa di evaluasi melalui pertanyaan sebelum maupun setelah kegiatan. Hasil pengabdian berupa peningkatan pengetahuan tentang pertolongan pertama pada kecelakaan.

**Kata Kunci:** Pertolongan Pertama Kecelakaan; Role play; SMA.

**Abstract:** Injuries are a health problem that requires special attention and treatment, including injuries to children which are responsible for 950,000 deaths in children and adolescents every year. Basic health research conducted by the Indonesian Ministry of Health (2013) shows that the highest prevalence of injuries occurs on roads (42.8%), followed by at home (36.5%), agricultural areas (6.9%) and at school (5.4%). The main aim of this activity is to increase students' knowledge about first aid in accidents through the role play method so that a school environment can be created that provides appropriate action according to the knowledge they have when an accident occurs. Our partners in providing counseling are 24 class XI students at Kota High School Tegal, Central Java, the characteristic of the school is that it is located on the main road of the city of Tegal with the characteristics of a three-story school building with one exit and entrance that directly borders the main road. The method used in health education is counseling and role playing. Students' knowledge level is evaluated through questions before and after the activity. The results of the service are in the form of increased knowledge about first aid in accidents.

**Keywords:** First Aid; Role Play; Senior High School.



#### Article History:

Received: 27-05-2024

Revised : 06-09-2024

Accepted: 07-09-2024

Online : 31-12-2024



This is an open access article under the  
CC-BY-SA license

## A. LATAR BELAKANG

Cedera pada anak merupakan masalah kesehatan yang harus mendapatkan perhatian dan penanganan khusus, termasuk cedera pada anak (Peden M & McGee K, 2002). Cedera pada anak-anak adalah cedera tidak disengaja yang terjadi pada anak yang berusia < 18 tahun yang menjadi masalah kesehatan masyarakat yang utama dan bertanggung jawab atas 950.000 kematian pada anak-anak dan remaja di setiap tahun. (Chakravarthy et al., 2012). Selain kematian, puluhan juta anak-anak juga memerlukan perawatan rumah sakit serta konsekuensi kecacatan seumur hidup akibat cedera non-fatal.

Riset kesehatan dasar yang dilakukan oleh Kemenkes RI (2013) menunjukkan bahwa prevalensi cedera paling banyak terjadi di jalan raya (42,8%) yang diikuti di rumah (36,5%), area pertanian (6,9%) serta di sekolah (5,4%) (Kemenkes RI, 2013). Cedera yang sifatnya non fatal juga berdampak pada puluhan juta anak memerlukan perawatan di rumah sakit serta konsekuensi terjadinya kecacatan seumur hidup (WHO, 2023).

Cedera pada dasarnya dapat dicegah atau dikendalikan, sebab berbagai penyebab serta faktor resiko telah diidentifikasi memiliki kaitan yang erat. Pencegahan primer terhadap cedera bertujuan mencegah munculnya cedera baru, pencegahan sekunder bertujuan mengurangi keparahan cedera dan pencegahan tersier bertujuan mengurangi keparahan kecacatan. Upaya pencegahan cedera anak di sekolah dilakukan dengan memberikan pengetahuan tentang pertolongan pertama pada saat cedera, cara perawatan cedera serta rujukan ke fasilitas kesehatan lanjut sesuai dengan standar operasional prosedur (Peden M et al., 2008)(Lubis & Hasanah, 2015).

Hasil studi pendahuluan di salah satu SMA di kota Tegal didapatkan data bahwa sekolah tersebut terletak di jalan utama kota dengan karakteristik bangunan tingkat lantai tiga dengan satu pintu keluar dan masuk yang langsung berbatasan jalan raya. Kejadian cedera di sekolah pada siswa yang paling umum terjadi terjatuh dari ketinggian, terkilir hingga kecelakaan lalu lintas, baik di sekitar lingkungan sekolah maupun di luar lingkungan sekolah.

Berdasarkan masalah potensi dan dampak cedera anak di sekolah, beberapa upaya penanggulangan dilakukan melalui berbagai cara, diantaranya dengan melakukan kerjasama dengan instansi kesehatan maupun pendidikan salah satunya adalah Politeknik Harapan Bersama. Institusi pendidikan dapat ikut berpartisipasi dalam menyelesaikan potensi kejadian cedera anak di sekolah melalui pelaksanaan salah satu dari tiga dharma perguruan tinggi, yaitu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa pemberian pendidikan kesehatan atau penyuluhan kepada siswa di salah satu SMA Kota Tegal kelas XI. Tujuan pemberian pendidikan kesehatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kecelakaan melalui metode *role play* sehingga mampu tercipta lingkungan sekolah yang memiliki

pengetahuan yang cukup tentang kegawatdaruratan sehingga saat terjadi suatu cedera, siswa mampu memutuskan tindakan yang tepat sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki agar dampak yang muncul akibat cedera tidak bertambah parah.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Mitra pelaksanaan kegiatan ini adalah siswa kelas XI sejumlah 24 orang yang bersekolah di SMA Kota Tegal. Sejumlah 24 orang siswa mitra kami menempati salah satu ruang kelas di lantai 2 dengan kapasitas ruangan 30 siswa dan merupakan ruangan paling ujung. Mitra kami terjadwal kegiatan pembelajaran dari hari Senin hingga Jumat pukul 07.00 hingga pukul 16.00 WIB dengan disertai periode istirahat jam 11.00 dan 15.30 WIB.

Penyuluhan pada siswa kelas XI SMA Kota Tegal dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan awal dilakukan dengan penyusunan proposal kegiatan pengabdian masyarakat yang berisi rencana kegiatan, daftar tim yang terlibat serta scenario dan plotting peran dalam *role play*. Tim yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen pengampu mata kuliah komunikasi serta mahasiswa keperawatan yang telah melalui proses pembelajaran komunikasi dengan menerapkan model pembelajaran *role play* serta telah lulus uji *role play* pemberian komunikasi terapeutik. Tim kemudian melakukan latihan *role play* sebanyak tiga kali disertai pembuatan luka dan trauma sebagai properti pada pemeran klien. Tahapan berikutnya adalah tahap pelaksanaan yang terdiri dari pembukaan, kegiatan inti serta evaluasi. Pada tahap awal pelaksanaan, siswa mendapatkan pengarahan dari dosen selaku koordinator kegiatan dengan perkenalan, penjelasan kegiatan serta pembagian pertanyaan sebelum kegiatan. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan menampilkan *role play* lengkap dengan properti klien yang menggambarkan kondisi kegawatan saat terjadi kecelakaan di depan kelas. Kegiatan berikutnya adalah evaluasi yang dimulai dengan evaluasi respon mitra. Siswa diberikan kesempatan memberikan feed back atas apa yang ditampilkan. Evaluasi berikutnya dilakukan dengan memberikan *scene* kegawatdaruratan dengan salah satu pemeran klien dalam *role play* masuk ke ruang kelas dengan kondisi tangan tertancap pisau. Siswa diberikan arahan dan kesempatan untuk mempraktekan apa yang baru saja mereka lihat dalam *role play*. Evaluasi terakhir, dilakukan dengan memberikan pertanyaan setelah kegiatan.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Tahapan Awal Kegiatan**

Pada tahapan ini dosen selaku ketua tim penyuluhan melakukan persiapan menampilkan *role play* dengan memilih anggota tim, menuliskan scenario serta plotting peran pada masing-masing mahasiswa. Skenario pada penyuluhan ini adalah *role play* penanganan siswa jatuh dari kursi, luka

perdarahan di tangan, luka dengan patah tulang terbuka serta luka tembus akibat benda tajam. Pada tahapan ini, dosen berperan penting untuk memastikan mahasiswa agar memiliki persepsi yang sama terhadap latar dan situasi yang akan dibangun saat pementasan *role play*. Dosen juga memastikan bahwa masing-masing pemeran yang terlibat dapat scenario itu bisa memahami dan menjiwai peran masing-masing. Selain itu, untuk menciptakan kondisi kegawatdaruratan dan cedera yang sebenarnya, dosen bertugas juga untuk mengarahkan mahasiswa membuat luka buatan di salah satu mahasiswa yang bertugas sebagai klien dengan menggunakan properti make up dan *cost play* yang tersedia. Setelah semua tim memahami serta latar dan setting sudah sesuai yang diinginkan, selanjutnya tim melakukan latihan rutin sebanyak 3 kali, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Perengkapan dan luka buatan yang terdiri dari luka patah tulang terbuka, luka tusuk dan luka perdarahan.

## 2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilakukan pada tanggal 28 Juli 2023 sekitar pukul 13.30 dengan beberapa tahapan, yang dimulai dengan tahap persiapan sebelum penyuluhan dengan melakukan pembuatan luka pemeran *role play* sesuai topik (perdarahan, patah tulang terbuka, luka tusuk serta jatuh dari ketinggian). Kegiatan berikutnya adalah pendidikan kesehatan yang dimulai dengan tahap perkenalan tim pengabdian serta pemberian pertanyaan pretest. Kegiatan berikutnya adalah pembacaan narasi yang digunakan pembuka *role play* serta menjelaskan situasi dalam kegiatan *role play* yang dilakukan. Kegiatan inti *role play* pun dilaksanakan dan siswa tampak antusias menyaksikan *role play* yang ditampilkan, seperti terlihat pada Gambar 2.

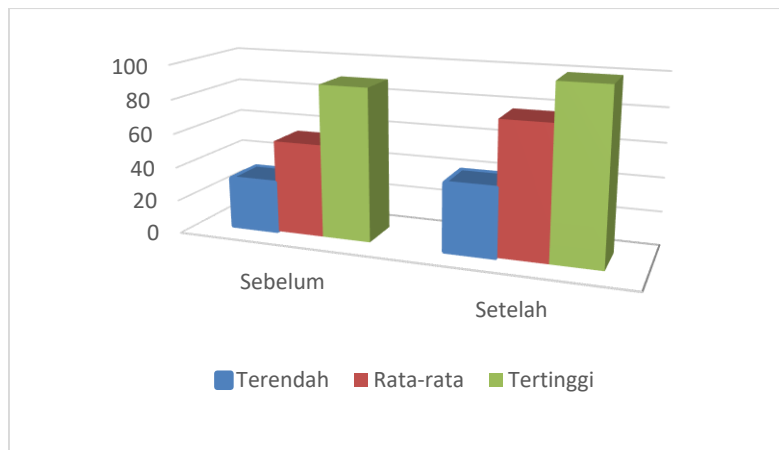


**Gambar 2.** Tahapan Pelaksanaan: (a) Perkenalan (b) *Role play*

### 3. Tahapan Evaluasi

Evaluasi tahap pertama dilakukan dengan memberikan kesempatan siswa menyampaikan perasaan yang dialami. Setelah siswa menyaksikan pemeranan *role play*, siswa diminta untuk menyampaikan pendapatnya. Dua siswa menjelaskan bahwa awalnya merasa ngeri dan kasihan melihat korban, namun setelah ada Tindakan yang diberikan menjadi antusias. Evaluasi berikutnya dilakukan dengan membuat setting kegawatdaruratan dengan meminta pemeran klien tertusuk benda tajam masuk dalam kelas dan meminta tolong. Hasilnya pada mulanya siswa ragu memberikan bantuan, namun setelah dimotivasi dan diarahkan oleh dosen, terdapat 2 siswa yang maju untuk berusaha memberikan pertolongan.

Evaluasi terakhir dilakukan dengan memberikan kembali pertanyaan posttest kepada seluruh siswa. Selama berlangsungnya kegiatan, semua siswa mampu mengikuti kegiatan sampai akhir. Lembar pertanyaan sebelum dan setelah kegiatan berisi 10 pertanyaan yang terdiri atas 4 pertanyaan tentang pentingnya pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah (nomor 1 hingga 4), 2 pertanyaan tentang konsep dan prinsip pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah (nomor 5 hingga 6) dan 4 pertanyaan tentang tindakan pertolongan pertama pada kondisi perdarahan, luka tusuk, patah tulang serta jatuh dari ketinggian (nomor 7 hingga 10). Hasil kegiatan menunjukkan perubahan pengetahuan siswa sebelum dan setelah penyuluhan tentang pertolongan pertama pada kecelakaan yang ditandai dengan skor rata-rata pre test sebesar 55 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 30 menjadi 78 dengan skor terendah 40 dan skor tertinggi mencapai 100, seperti terlihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Grafik Peningkatan keterampilan hasil pelatihan

*Role play* merupakan teknik interaksi antara dua siswa atau lebih tentang topik atau situasi, di mana siswa melakukan peran masing-masing sesuai dengan tokoh yang diperankan dan siswa berinteraksi dengan sesamanya melalui peran terbuka yang bermanfaat untuk melatih dan menanamkan pengertian kepada siswa dengan disertai peningkatan rasa percaya diri dan partisipasi yang kuat dalam mengambil suatu keputusan dan tindakan. (Eva et al., 2021) Pelaksanaan kegiatan penyuluhan melalui metode *role play* menyebabkan siswa akan mendapatkan informasi secara audio dan visual serta merasa terlibat secara langsung terhadap situasi yang sedang diperankan sehingga kondisi penyuluhan akan berlangsung lebih menarik. Kondisi tersebut dibuktikan dengan beberapa siswa yang secara spontan ikut beraksi saat *role play* sedang diperankan. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian Raja et al. 2023 yang menjelaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *role play* mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Peningkatan minat siswa terhadap proses pembelajaran secara umum termasuk diantaranya proses pemberian informasi penyuluhan akan sangat menentukan keberhasilan pelaksanaan kegiatan tersebut. Siswa yang antusias kepada proses penyuluhan dengan menggunakan metode *role play* akan memiliki semangat dan keinginan untuk terus memperhatikan dan mengikuti segala aktivitas yang terjadi selama pembelajaran. Hal tersebut terbukti dengan tidak adanya siswa yang keluar dan mampu mengikuti tahapan proses penyuluhan dari awal sampai dengan akhir. Hasil ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Setiawan, Nugroho, and Widyaningtyas 2022 yang menjelaskan bahwa terdapat korelasi yang sangat mempengaruhi antara minat belajar siswa dengan hasil belajar yang dicapai.

Integrasi metode *role play* menjadi sebuah metode penyuluhan telah dilakukan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Penelitian Farid & Setyo (2019); Eva et al. (2021) menyimpulkan bahwa pendidikan kesehatan menggunakan metode *role play* terbukti mampu meningkatkan pengetahuan serta kemampuan teknis siswa peserta pelatihan. Pada kegiatan penyuluhan terhadap siswa SMA di kota Tegal ini hanya berfokus pada peningkatan

pengetahuan, sebab kegiatan tersebut hanya dilakukan satu kali sehingga interaksi secara langsung yang diharapkan dengan adanya metode *role play* yang akan mempengaruhi perubahan kemampuan teknis siswa belum dapat tercapai. Namun, dalam pelaksanaan terdapat data yang menunjukkan bahwa siswa selain meningkat dalam pengetahuan terhadap tata laksana pertolongan pertama pada kecelakaan, terdapat pula siswa yang memiliki sikap dan intensi untuk melakukan pertolongan saat diberikan sebuah situasi kondisi kegawatan meskipun masih perlu dorongan dan arahan dari fasilitator. Data tersebut juga didukung dengan hasil analisis jawaban per item pertanyaan yang dikerjakan oleh siswa, yang mana sebelum dilakukan tes, dari 10 soal yang diberikan rata-rata siswa menjawab soal salah pada pertanyaan nomor 7 hingga 10 yang merupakan soal tentang tindakan praktek pertolongan pertama saat terjadi kecelakaan. Sedangkan hasil post test menunjukkan peningkatan jumlah jawaban benar untuk pertanyaan nomor 7 hingga 10. Penelitian Hasan & Bachtiar (2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran *role play* yang dilakukan secara berurutan akan berpengaruh terhadap kemampuan dan perilaku komunikasi terapeutik pada mahasiswa keperawatan sedangkan pelaksanaan *role play* yang hanya dilakukan dalam waktu yang singkat belum mampu untuk meningkatkan keyakinan dan kepercayaan diri mahasiswa dalam bersikap dan menunjukkan ketrampilan menghadapi kondisi yang sebenarnya. Perubahan perilaku merupakan suatu proses yang lama dan memerlukan waktu setidaknya 3 sampai 6 bulan sebelum perubahan tersebut dapat diterima (Guyton, 2006). Bahkan *role play* juga tidak akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan pendidikan kesehatan jika diikuti siswa yang kurang kreatif dan partisipasif serta guru atau fasilitator tidak memiliki daya kreasi yang tinggi (Djamarah & Zain, 2010).

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa penyuluhan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun dan tidak menemukan kendala yang menyulitkan. Setelah mengikuti kegiatan pengabdian, pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah mengalami peningkatan (17,3%) dengan disertai tanda awal peningkatan ketrampilan beberapa siswa dalam melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan di sekolah.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Politeknik Harapan Bersama Kota Tegal yang sudah memberikan bantuan pendanaan dalam bentuk hibah institusi terhadap pengabdian yang telah kami lakukan sehingga dapat

terlaksana dengan baik. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah menerima kami dalam pelaksanaan kegiatan ini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Chakravarthy, B., Anderson, C. L., Ludlow, J., Lotfipour, S., & Vaca, F. E. (2012). A Geographic Analysis of Collisions Involving Child Pedestrians in A Large Southern California County. *Traffic Injury Prevention, 13*(2), 193–198.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Eva, O., Susmini, & Feri, J. (2021). Pendidikan Kesehatan Pada Anak Sekolah Dengan Metode Role Play Untuk Meminimalkan Distres Hospitalisasi. *Jurnal Abdikemas, 3*(1), 32–39.
- Farid, Setyo, N. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Metode Role Play Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Siswa Kelas X. *Jurnal Kesehatan, 12*(1), 46–55.
- Guyton, A. (2006). Text Book of Medical Physiology. In *Library of Congress Cataloging* (8th ed.). Elsevier Inc.
- Hasan, M. I., & Bachtiar, N. (2023). Implementasi Metode Role Play Dalam Pembelajaran Komunikasi Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan IMELDA, 9*(2), 166–172. <https://doi.org/10.52943/jikeperawatan.v9i2.1255>
- Kemkes.RI. (2013). *Riset Kesehatan Dasar 2013*. Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.
- Padrizal Lubis, Oswati Hasanah, A. P. D. (2015). Gambaran Tingkat Resiko Cedera Pada Anak Usia Sekolah. *JOM, 2*(2), 1335–1344.
- Peden M, McGee K, S. G. (2002). An Overview of The Global Burden of Injury. In *The Injury Chart Book : A Graphical Overview of The Global Burden of Injuries* (p. 6). World Health Organization.
- Peden M, Oyegbite K, Ozanne-Smith J, Hyder AA, Branche C, Rahman AKMF, Rivara F, Bartolomeos K, E. (2008). World Report on Child Injury Prevention. In *World Health Organization* (Vol. 14, Issue 1). <https://doi.org/10.1136/ip.2007.018143>
- Raja, A., Guk, G., Napitupulu, T., & Taruli, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Pak Siswa Di Kelas VIII SMP Negeri 2 Siborongborong Tahun Pembelajaran 2022/2023 Latar belakang Masalah perbuatan guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk siswa . 5 Dengan itu , model pembelajaran Role Playing dapat digunakan sebagai salah satu. *1*(6), 24–34.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar, 2*(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- WHO. (2023). *Injuries and Violence : The Facts*.