

Metode Role Playing Tentang Lifting And Moving Pada Kegawatdaruratan Terhadap Kemampuan Lifting And Moving Pada Masyarakat

Widyasih Sunaringtyas¹, Linda Ishariani², Cindy Damayanti³

¹Prodi D3 Keperawatan STIKES Karya Husada Kediri, sihwidya123@gmail.com, 081252902726

^{2,3}Program Studi S1 Keperawatan STIKES Karya Husada Kediri, isharianilinda@gmail.com, 085852272742

Abstrak

Tindakan yang dilakukan pertama kali pada korban kecelakaan adalah suatu hal yang sangat penting dalam upaya penyelamatan hidup. Suatu bentuk pertolongan yang paling sering dilakukan oleh masyarakat adalah dengan cara memindahkan dan mengangkat korban yang mana tindakan ini sangat beresiko jika terjadi kesalahan dalam penanganan. Metode *role playing* merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kemampuan *lifting and moving*. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh metode *role playing* tentang *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat. Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design* dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu serupa dengan *pretest-posttest Group Design*. Populasi 45 responden dengan menggunakan *purposive sampling* didapatkan besar sampel 44 responden dengan 2 kelompok yaitu 22 responden kelompok intervensi dan 22 responden kelompok kontrol. Teknik tersebut dilakukan selama 45 menit dan dua kali pemberian menggunakan lembar observasi. Analisis dengan Uji *Paired T Test* dan *Independent T-Test*. Hasil analisis data menggunakan Uji *Paired T-Test* pada kelompok perlakuan $P \text{ value } 0,000 < 0,05$ artinya ada pengaruh metode *role playing* tentang *lifting and moving* terhadap kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat, sedangkan kelompok kontrol $P \text{ value } 0,162 > 0,05$ artinya tanpa adanya intervensi tidak efektif. Hasil Uji *Independent T-Test*, *posttest* kelompok perlakuan dan kelompok kontrol $P \text{ value } 0,000 < 0,05$, artinya ada perbedaan hasil *posttest* kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Metode *role playing* memberikan informasi yang menarik dan mudah diingat masyarakat sehingga dapat meningkatkan ketrampilan seseorang. Setelah menerima informasi yang di dapat, masyarakat diharapkan dapat menerapkan pertolongan pertama kecelakaan dengan benar.

Kata kunci: Metode *role playing*, *lifting and moving*, kegawatdaruratan

Abstract

The first act on an accident victim is of vital importance in a life-saving effort. A form of help most often performed by society is by moving and lifting victims in which this action is particularly risky if mishandled. Role playing is one of the efforts to promote the lifting and moving capability. The purpose of research is to identify the effects of role playing regarding lifting and moving. The research used experimental design design for the nonfunctional control group design similar to the precursor posttest group design. Population 45 respondents using impressive. sampling was obtained large sample of 44 respondents with 2 groups of 22 intervention group and 22 control group respondents. The technique takes 45 minutes and twice the gift with observation. Analysis with *Paired T-Test* and *Independent T-Test*. Data analysis using *Paired T-Test* on value $0,000 < 0.05$ treatment groups affected role playing on lifting and moving towards the lifting and moving capability of society, while the $p \text{ value group } 0.079 > 0.05$ means that without intervention is ineffective. *Independent T-Test*, the *posttest* group treatment and control group $p \text{ value } 0,000 < 0.05$, means there's a difference between the *posttest* group treatment and control group. The role playing method provides information that is both interesting and easy to remember and thus enables people to improve their skills. After receiving the information, it is expected that people can properly apply accident first aid.

Keywords: Role playing method, emergency, lifting and moving

PENDAHULUAN

Pertolongan pertama kegawatdaruratan merupakan sebuah perlakuan pada korban kecelakaan sebelum di tangani oleh petugas medis dengan tujuan menghindarkan korban dari cedera

yang lebih parah [1]. Kejadian gawatdarurat biasanya berlangsung cepat dan tiba-tiba sehingga sulit memprediksi kapan terjadinya. Langkah terbaik untuk situasi ini adalah waspada dan melakukan upaya kongkrit untuk mengantisipasinya. Harus

Alamat Korespondensi Penulis: Jl. MT Haryono RT 2 RW 3
Sidorejo- Pare- Kediri

Widyasih Sunaringtyas

Email : sihwidya123@gmail.com

Alamat: Jl. Soekarno Hatta No 7 Pare- Kediri (64225)

dipikirkan satu bentuk mekanisme bantuan kepada korban dari awal tempat kejadian dan selama perjalanan menuju sarana kesehatan. Tercapainya kualitas hidup penderita pada akhir bantuan harus tetap menjadi tujuan dari seluruh rangkaian pertolongan yang diberikan [2].

Tindakan yang dilakukan pertama kali pada korban kecelakaan adalah suatu hal yang sangat penting dalam upaya penyelamatan hidup serta pencegahan kecacatan. Suatu bentuk pertolongan yang paling sering dilakukan oleh masyarakat adalah dengan cara memindah dan mengangkat korban yang mana tindakan ini sangat beresiko jika terjadi kesalahan dalam penanganan terutama pada korban yang mengalami cedera tulang belakang karena di tulang belakang banyak terdapat saraf-saraf yang mengatur pada organ system, yaitu saraf otonom, motorik, dan sensorik sehingga ketika ditemukan adanya cedera pada tulang belakang sangat beresiko mengalami kematian [3]. Masyarakat awam merupakan masyarakat pertama yang mengetahui kejadian kecelakaan sebelum ditangani pihak rumah sakit [2]. Tetapi ketika ada insiden kecelakaan lalu lintas, banyak masyarakat yang justru meminta bantuan orang lain untuk pemberian pengangkutan pemindahan korban karena tidak tahu bagaimana cara memindahkan korban kecelakaan. Pengetahuan yang tepat tentang cara memberikan pertolongan pada korban kecelakaan penting dimiliki karena niat baik untuk memberikan pertolongan justru mengakibatkan korban mendapat cedera lebih parah dari sebelum mendapat pertolongan. Oleh karena itu pada waktu memberikan pertolongan, perlu diketahui apa yang harus dilakukan ketika terdapat kecelakaan. Masyarakat awam diharapkan dapat melakukan pengangkatan pemindahan korban dengan benar dalam kondisi kegawatdaruratan agar tidak mengakibatkan cedera semakin parah [4].

World Health Organization (WHO) menyebutkan bahwa 36% dari angka kematian akibat kecelakaan lalu lintas adalah pengemudi dan penumpang kendaraan roda dua. [5]. Menurut Markas Besar Kepolisian Republik Indonesia Korp Lalu Lintas (2013) tercatat pada tahun 2013 terjadi 95.906 kejadian kecelakaan lalu lintas di Indonesia dengan korban meninggal 28.897 jiwa. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2014, jumlah kecelakaan lalu lintas pada tahun 2013 sebanyak 100.106 kejadian dengan korban meninggal 26.416, luka berat 28.438 dan luka ringan 110.448 korban. Data dari Dinas Perhubungan dan LLAJ (Lalu Lintas dan Angkutan Jalan) Provinsi Jawa Timur menunjukkan bahwa, jumlah kecelakaan lalu lintas dari bulan Januari hingga Oktober pada tahun 2016 di Jawa Timur mencapai 19.354 kecelakaan dengan korban meninggal dunia sebanyak 4.826, korban luka berat 1.422 dan korban luka ringan 24.657. Dari data kecelakaan Polda Jawa Timur wilayah polrestabes Nganjuk dari bulan Januari hingga Oktober tahun 2013, jumlah kecelakaan di Nganjuk sebanyak 828 dengan korban meninggal dunia 143, korban luka berat 15 dan luka ringan 1.243 jiwa. (BPS Provinsi Jawa Timur, 2013). Prevalensi cedera serius akibat kesalahan penanganan pertolongan pertama 9,5% [6].

Kemampuan *Lifting and Moving* adalah menggunakan seluruh kemampuan tubuh penolong sebagai alat untuk mengangkat dan memindahkan, serta mencegah cedera. Memahami mekanik tubuh dalam melakukan pengangkatan beban/penderita sangat penting di kuasai agar penolong tidak cedera. Maka perlunya dilakukan edukasi tentang *Lifting and Moving* dengan menggunakan Metode *Role Playing*. *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dengan memerankannya

sebagai tokoh. Metode *Role Playing* bisa meningkatkan kemampuan Masyarakat dengan mendapatkan informasi dan memberikan pengalaman baru dalam melakukan pertolongan *Lifting and Moving*.

Mengingat tingginya angka kematian akibat kecelakaan dan kurangnya penanganan awal yang tepat dari masyarakat, tujuan penelitian ini untuk menganalisis tentang pengaruh Metode *Role Playing* tentang *Lifting and Moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *Lifting and Moving* pada masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan Di Dusun Karangtengah Desa Sidoharjo, Tanjunganom, Nganjuk. Penelitian ini menggunakan desain peneliti *Quasi Eksperimental Design*. Berdasarkan tujuan penelitian, peneliti menggunakan rancangan *Nonequivalent Control Group Design* yaitu serupa dengan *Pretest-Posttest Group Design*, hanya saja *sample* tidak dipilih secara random. Intervensi dilakukan selama 45 menit dan dua kali pemberian menggunakan lembar observasi Variabel independen penelitian metode *role playing* tentang *lifting and moving*, untuk variabel dependen kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat. Populasi penelitian ini adalah anggota karangtaruna masyarakat di Dusun Karangtengah Desa Sidoharjo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk sebanyak 45 orang. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dengan besar sampel sebanyak 44 orang. Data di kumpulkan dengan cara observasi menggunakan ceklist. Kemudian data di analisis menggunakan uji *Paired T Test* dan *Independent T-Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Kemampuan *lifting and moving* pada

kegawatdaruratan pada kelompok kontrol				
Kemampuan <i>lifting and moving</i>	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Baik	-	-	-	-
Cukup	-	-	-	-
Kurang	22	100,0	22	100
Total	22	100,0	22	100
Uji Paired t test: P value 0,162 > 0,05				

Pada tabel 1. menunjukkan bahwa hasil Uji *Statistic paired t tes* didapatkan bahwa *P value* 0,162 > 0,05 yang artinya tidak ada perubahan pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah tanpa diberikan metode *role playing* tentang *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat di Dusun Karangtengah, Desa Sidoharjo, Kecamatan Tanjunganom, Kabupaten Nganjuk.

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok kontrol *pretest* seluruhnya sebesar (100,0%) mendapatkan skor nilai (<50%) dengan kriteria kemampuan kurang. Sedangkan kemampuan *lifting and moving* pada kelompok kontrol *post test* seluruhnya sebesar (100,0%) mendapatkan skor nilai (<50%) dengan kriteria kurang. Nilai rata-rata kemampuan *lifting and moving pretest* (4,72) dan *posttest* (4,81). Kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan hakekatnya tersusun dari dua faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik [7]. Sudjana (2011) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah mendapatkan pengalaman belajar. Kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor seseorang memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu dari faktor internal dan eksternal. Pada faktor internal

meliputi kesadaran, keinginan, minat, perasaan, pengertian [8]. Faktor eksternal meliputi pengalaman pribadi, pendidikan, pelatihan, informasi yang di dapat [8]. Kemampuan spesifik *lifting and moving* terdapat 3 indikator yaitu : 1.) bertemu korban 2.) pemindahan darurat 3.) pengangkatan non darurat. Berdasarkan hasil penelitian melalui lembar observasi sebelum diberikan intervensi pada indikator dengan parameter 2.) pemindahan darurat didapatkan sebagian kecil (30%) mampu memindahkan korban dari tempat berbahaya ke tempat yang aman secara hati-hati, setelah tanpa diberikan intervensi turun menjadi (27%). Menurut buku panduan pelatihan penanggulangan penderita gawatdarurat masyarakat awam (2012) pemindahan adalah menggunakan seluruh tubuh sebagai alat untuk memindahkan, serta memindahkan penderita ketika dalam keadaan yang membahayakan baik dari lingkungan maupun penderita itu sendiri [9]. Menurut peneliti pemindahan darurat sangatlah penting untuk kemampuan responden agar disaat ada kejadian gawatdarurat responden langsung tanggap.

Berdasarkan hasil penelitian melalui lembar observasi sebelum diberikan intervensi pengangkatan non darurat didapatkan sebagian kecil (15%) mampu mengangkat korban dengan teknik yang benar, setelah tanpa diberikan intervensi tetap menjadi (15%). Sebagian kecil (6%) mampu memastikan bagian yang terluka tidak bergeser pada saat pengangkatan, setelah tanpa diberikan intervensi turun menjadi (4%). Sebagian kecil (7%) mampu memastikan rute yang dilalui tidak membahayakan, setelah tanpa diberikan intervensi turun menjadi (6%). Menurut buku panduan pelatihan penanggulangan penderita gawatdarurat masyarakat awam (2012)

pengangkatan non darurat adalah menggunakan seluruh tubuh sebagai alat untuk memindahkan, serta mencegah terjadinya cedera [9]. Menurut peneliti pengangkatan non darurat juga sangat penting untuk kemampuan responden pada saat terjadi kecelakaan, responden bisa membantu tim kesehatan untuk memindahkan korban atau pada saat tim kesehatan belum datang responden bisa memindahkan sesuai kemampuan dan pengetahuan tentang pemindahan korban kecelakaan.

Berdasarkan pemaparan ketiga parameter diatas didapatkan bahwa nilai rata-rata tertinggi adalah adalah tidak panik. Panik adalah perasaan ketakutan, kepanikan akan membuat otak sulit berpikir jernih. Sehingga tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika dalam keadaan genting saat ada kecelakaan [10].

Kurangnya kemampuan responden dalam kemampuan *lifting and moving* dipengaruhi faktor tidak pernah mengikuti pelatihan. Menurut Mulyani (2017) pelatihan adalah bagian dari pendidikan yang menyangkut proses belajar untuk memperoleh dan meningkatkan ketrampilan diluar sistem pendidikan yang lebih mengutamakan pada praktik [11]. Menurut peneliti sebagian besar ada pengaruh terhadap responden yang belum pernah mengikuti pelatihan *lifting and moving*. Responden cenderung tidak pernah memiliki kemampuan dan pemahaman tentang *lifting and moving* dapat mengakibatkan kemampuan *lifting and moving* menjadi kurang. Tabel 2. Kemampuan *lifting and moving* pada kegawatdaruratan pada kelompok intervensi

Kemampuan <i>lifting and moving</i>	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Baik	-	-	8	36,4

Cukup	-	-	14	63,6
Kurang	22	100	-	-
Total	22	100	22	100
Uji <i>paired t test</i> : <i>P value</i> 0,000 < 0,05				

Tabel 2 Menunjukkan bahwa hasil analisa data menggunakan Uji *Statistic paired t test* didapatkan bahwa *P value* 0,000 < 0,05 yang artinya ada pengaruh metode *role playing* tentang *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving*.

Hasil penelitian sebelum dilakukan intervensi metode *role playing* seluruhnya sebesar (100,0%), responden mendapatkan skor nilai (<50%) dengan kriteria kurang. Setelah diberikan intervensi tingkat kemampuan *lifting and moving* sebagian besar (63,6%), mendapatkan skor nilai 50% – 75% dengan kriteria cukup, dan sebagian kecil (36,4%) mendapatkan skor nilai 75%-100% kriteria baik. Nilai rata-rata kemampuan *lifting and moving pretest* (3,59) dan *posttest* (14,45). Menurut Santoso (2011) metode *role playing* adalah bermain peran yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan seseorang [12]. Metode *role playing* sangat cocok untuk penelitian ini karena masyarakat akan lebih aktif bertanya dan lebih fokus karena masyarakat bisa langsung mempraktikkan satu persatu.

Berdasarkan hasil penelitian melalui lembar observasi sebelum diberikan intervensi pada indikator dengan parameter 1.) bertemu korban didapatkan sebagian besar responden (48%) tidak panik saat ada kecelakaan, setelah diberikan intervensi naik menjadi (78,7%). Sebagian kecil responden (21%) mampu memastikan 3A (aman

penolong, aman korban, aman lingkungan), setelah diberikan intervensi naik menjadi (60%). Sebagian kecil responden (25%) mampu memastikan pasien sadar, setelah diberikan intervensi naik menjadi (65%). Kecemasan atau panik adalah perasaan tidak nyaman atau ketakutan, perasaan cemas tersebut timbul akibat dari antisipasi terhadap bahaya [10]. Kepanikan akan membuat otak sulit berpikir jernih. Sehingga tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika dalam keadaan genting saat ada kecelakaan. Menurut peneliti perasaan tidak panik harus diterapkan agar responden tidak panik saat melihat ada korban kecelakaan sehingga responden bisa berpikir harus dilakukan tindakan apa untuk korban kecelakaan.

Berdasarkan hasil penelitian melalui lembar observasi sebelum diberikan intervensi pada indikator dengan parameter 2.) pemindahan darurat didapatkan sebagian kecil (13%) mampu memindahkan korban dari tempat berbahaya ke tempat yang aman secara hati-hati, setelah diberikan intervensi naik menjadi (72%). Menurut buku panduan pelatihan penanggulangan penderita gawatdarurat masyarakat awam (2012) pemindahan adalah menggunakan seluruh tubuh sebagai alat untuk memindahkan, serta memindahkan penderita ketika dalam keadaan yang membahayakan baik dari lingkungan maupun penderita itu sendiri [9]. Menurut peneliti pemindahan darurat sangatlah penting untuk

kemampuan responden agar disaat ada kejadian gawatdarurat responden langsung tanggap.

Berdasarkan hasil penelitian melalui lembar observasi sebelum diberikan intervensi pada indikator dengan parameter ke-3 (pengangkatan non darurat) didapatkan sebagian kecil (6%) mampu mengangkat korban dengan teknik yang benar, setelah diberikan intervensi naik menjadi (59%). Hampir seluruh (0%) tidak mampu memastikan bagian yang terluka tidak bergeser pada saat pengangkatan, setelah diberikan intervensi naik menjadi (68%). Sebagian kecil (4%) mampu memastikan rute yang dilalui tidak membahayakan, setelah diberikan intervensi naik menjadi (77%). Menurut buku panduan pelatihan penanggulangan penderita gawatdarurat masyarakat awam pada tahun 2012 pengangkatan non darurat adalah menggunakan seluruh tubuh sebagai alat untuk memindahkan, serta mencegah terjadinya cedera [9]. Menurut peneliti pengangkatan non darurat juga sangat penting untuk kemampuan responden pada saat terjadi kecelakaan, responden bisa membantu tim kesehatan untuk memindahkan korban atau pada saat tim kesehatan belum datang responden bisa memindahkan sesuai kemampuan dan pengetahuan tentang pemindahan korban kecelakaan.

Berdasarkan pemaparan ketiga parameter diatas didapatkan bahwa nilai rata-rata tertinggi adalah tidak panik. Panik adalah perasaan ketakutan, kepanikan akan membuat otak sulit berpikir jernih [10]. Sehingga tidak tahu apa yang harus dilakukan ketika dalam keadaan genting saat ada kecelakaan. Maka dari itu tidak panik saat ada kecelakaan harus diterapkan, apabila responden menerapkan akan menjadi dasar keberhasilan dan ketepatan dalam melakukan suatu prosedur pemindahan dan pengangkatan

korban kecelakaan

Tabel 3. Analisis pengaruh metode *role playing* tentang kemampuan *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving*

Kemampuan <i>lifting and moving</i>	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Baik	0	0	8	36.4
Cukup	0	0	14	63.5
Kurang	22	100	0	0
Total	22	100	22	100
Uji <i>independent t test</i> <i>P value</i> 0,000 < 0,05				

Berdasarkan tabel 3. maka dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan data hasil Uji *independent t test* pada kelompok intervensi *posttest* dan kelompok kontrol *posttest* diperoleh data *P value* 0,000 < 0,005 menunjukkan bahwa H1 diterima, dengan demikian ada perbedaan pengaruh metode *role playing* tentang *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat

Setelah diberikan perlakuan berupa metode *role playing* selama 2 kali didapatkan perubahan tingkat kemampuan pada kelompok intervensi. Perubahan responden dibuktikan dengan hasil skor lembar observasi, dimana hasil yang didapatkan sudah diberikan intervensi metode *role playing* menunjukkan sebagian kecil (36,4%) dengan nilai skor (75%-100%) berada dalam kategori baik, sedangkan sebagian besar (63,5%) dengan nilai skor (50%-75%) dalam kategori cukup. Sedangkan pada kelompok kontrol sesudah tanpa diberikan intervensi menunjukkan (100%) dalam kategori kurang. Perbedaan karakteristik responden juga mempengaruhi tingkat kemampuan *lifting and moving*, pada responden kelompok intervensi nomor 8 terjadi peningkatan skor sebanyak 71 angka, pada responden nomor 19 hanya

mengalami peningkatan skor sebanyak 38 angka. Pada kelompok kontrol nomor 22 terjadi peningkatan skor sebanyak 5 angka. Responden nomor 8 dan 22 lebih bisa mengekspresikan peran dan lebih menjiwai peran yang dibawakannya, sedangkan responden nomor 19 bisa mengekspresikan peran tetapi masih ada sedikit yang perlu dibimbing saat memperagakan *lifting and moving*. Menurut peneliti Ferianto & Hidayati pada tahun 2019 perubahan perilaku dapat dipengaruhi oleh penyesuaian yaitu menerima sikap baru yang selaras dan memiliki nilai-nilai yang sama dengan sebelumnya, bahwa perubahan perilaku itu terjadi apabila kita melakukan pekerjaan terus menerus dalam 21 hari [13]. Adanya kenaikan kemampuan pada responden membuat responden menjadi tahu dan lebih siap menghadapi kegawatdaruratan, hal ini sesuai dengan pendapat Wulan Susilo (2018) bahwa motivasi pada dasarnya memberi kondisi mental yang mendorong dilakukannya suatu tindakan dan memberikan kekuatan yang mengarah kepada pencapaian kebutuhan, memberi kepuasan ataupun mengurangi ketidakseimbangan. Motivasi diri merupakan faktor yang paling efektif untuk mendorong kemauan individu dalam mengumpulkan informasi terkait *lifting and moving*. Berdasarkan hasil analisa data menggunakan Uji *Independent T-test* pada kelompok kontrol *posttest* dan kelompok intervensi *posttest* diperoleh data *P value* $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa H_1 diterima, dengan demikian ada perbedaan pengaruh metode *role playing* tentang *lifting and moving* pada kegawatdaruratan terhadap kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat di Dusun Karangtengah Desa Sidoharjo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Sesuai dengan teori konsekuensi fungsional oleh Miller (2012) bahwa konsekuensi fungsional positif atau negatif

merupakan efek tindakan, faktor resiko dan perubahan [14]. Pada penelitian ini pemberian intervensi berupa metode *role playing* dapat merubah konsekuensi fungsional positif yaitu tingkat kemampuan *lifting and moving*.

Metode *role playing* memiliki kelebihan dalam penerapannya yaitu dapat dijadikan sebagai media belajar kerjasama antar individu, Menjadi sarana terbaik untuk belajar bahasa yang baik dan benar, Menghadirkan pengalaman baru, mampu meningkatkan kemampuan dan ketrampilan. *Role playing* merupakan salah satu proses yang tergolong dalam metode simulasi sehingga individu yang mengikuti kegiatan akan lebih siap menghadapi kegawatdaruratan [15]. Pendidikan kesehatan akan berhasil bila pesan atau informasi yang akan disampaikan kepada komunikan disusun dengan terencana, efektif, efisien dengan metode yang tepat. Selain itu manfaat dari media pendidikan kesehatan yaitu dapat membantu dalam mengatasi banyak hambatan dalam pemahaman, mempermudah penyampaian dan penerimaan informasi kesehatan, mendorong keinginan untuk mengetahui, kemudian lebih mendalami dan akhirnya mendapatkan pengertian yang diperoleh di dalam menerima sesuatu yang baru [16].

Kemampuan seseorang bisa meningkat jika didukung oleh berbagai faktor, salah satunya adalah tersediaan alat atau fasilitas yang cukup seperti informasi yang dibutuhkan dengan masalah responden yang belum diketahui. Pemilihan metode *role playing* akan berpengaruh terhadap keberhasilan penelitian. Peneliti berpendapat bahwa adanya perbedaan kategori kemampuan masyarakat pada *lifting and moving* dalam kegawatdaruratan pada hasil *posttest* kelompok perlakuan diberikan intervensi dengan *role playing* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan

intervensi. Responden yang mendapatkan intervensi memiliki kemampuan lebih baik daripada responden yang tidak mendapatkan intervensi. Mekanisme pengaruh metode *role playing* pada masyarakat yaitu proses pemberian informasi agar masyarakat mampu melakukan *lifting and moving* pada kegawatdaruratan. Masyarakat akan memperoleh informasi baru melalui *role playing* yang diberikan. Dengan harapan masyarakat yang mendapatkan informasi baru tersebut mampu mengaplikasikan dengan benar. Pemberian metode *role playing* ini bertujuan agar informasi yang disampaikan akan mudah diingat dan difahami dengan baik. Metode *role playing* akan lebih menarik dan membuat waktu pemberian informasi lebih efisien. Setelah masyarakat memahami dengan baik tentang informasi yang telah didapatkan maka masyarakat dapat mengaplikasikan ketika menemui korban kegawatdaruratan dan memberikan bantuan berupa pemindahan dan pengangkutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Metode *role playing* berpengaruh terhadap tingkat kemampuan *lifting and moving* pada masyarakat di Dusun Karangtengah Desa Sidoharjo Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Disarankan masyarakat memberikan pertolongan *lifting and moving* pada masyarakat yang mengalami keadaan darurat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Khoirul, A. Hubungan Pemahaman Penolong dengan Tindakan Pertolongan Pertama pada Korban Kecelakaan Lalu Lintas di IGD RSUD Ungaran dan IGD RSUD Ambarawa. Jurnal Keperawatan. Universitas Ngudi Waluyo. 2013. Vol 8. No. 1
- [2] Anwar, K. Kampanye Pentingnya Mengetahui Pengetahuan Dasar Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Lalu lintas. Jurnal keperawatan. Institut Pertanian Bogor. 2014. Vol.8. No. 1
- [3] Pearce, Evelyn Clare. *Anatomi dan fisiologi untuk paramedis*. PT Gramedia Pustaka Utama, 2016.
- [4] Sartono. *Basic Trauma Cardiac LifeSupport*. Jakarta: CV Sagung. 2011
- [5] Choirun, N., &Setya, H., Analisis Kesiapsiagaan Kasus Kecelakaan Lalu Lintas di Sekolah, Puskesmas, dan Kepolisian Kota Surabaya. Media Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. Vol. 30 No 4, Desember 2020, 349-360
- [6] Depkes RI. *Riset Kesehatan Dasar*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan Kementerian Kesehatan RI. 2013
- [7] Robbins, Stephen P & Judge, Timothy A.. *Organizational Behavior Edition 15*. New Jersey: Pearson Education. 2013
- [8] Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya. 2011
- [9] Disaster Medical Team. *Buku panduan pelatihan penanggulangan penderita gawat darurat masyarakat awam dan khusus*. 2012
- [10] NANDA. *NANDA-I Diagnosis Keperawatan : Definisi dan Klasifikasi 2018-2020*. (T. H. Herdman & S. Kamitsuru, Eds.) (11th ed.). Jakarta: EGC 2018
- [11] Mulyani, A. S.. *Pengaruh Tim Building Terhadap Kerja Sama Peserta Pelatihan Nusantara Sehat Batch VIII: Studi Deskriptif di Balai Besar Pelatihan Kesehatan Ciloto*. Universitas Pendidikan Indonesia. 2017
- [12] Santoso, J. T. T. B. Model Role Playing Dalam Pembelajaran Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Dinamika Pendidikan*, 2011. 6(1), 78-83.
- [13] Ferianto K dan Hidayati U., Efektifitas Pelatihan Penanggulangan Bencana Dengan Metode

Simulasi Terhadap Perilaku Kesiapsiagaan
Bencana Banjir Pada Siswa SMAN 2 Tuban.
Jurnal Kesehatan Mesencephalon 2019 5(2)

- [14] Miller, Coral A. Nursing For Wellnes in Older
Adult Sixth Edition, The Point, Ohio.2012
- [15] Mulyanti Wida. Penggunaan Metode Role Play
dalam Mengembangkan Ketrampilan Berbicara.
Jurnal Forum Didaktik, 2019. 1(2). 83
- [16] Notoatmodjo S. Promosi Kesehatan dan Perilaku
Kesehatan, Jakart. PT.Rineka Cipta. 2012