



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

IMPROVING HIGH SCHOOL STUDENTS' ABILITIES TO PROVIDE FIRST AID FOR ACCIDENTS THROUGH SIMULATION AND ROLE PLAY METHODS

Sartika¹, Suwandi²

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pelita Bangsa

Email : tika12049@gmail.com¹, suwandi@pelitabangsa.ac.id²

Article Info

Article history :

Received : 11-07-2025

Revised : 13-07-2025

Accepted: 15-07-2025

Published : 17-07-2025

Abstract

Cerme District is one of the districts in Gresik Regency with a relatively high accident rate compared to other areas. These accidents require treatment and first aid that can be provided by the general public, including high school students, to reduce disability and death rates. Muhammadiyah 8 High School and Muhammadiyah 3 Vocational High School are located on a highway where traffic accidents are common. The goal of this community outreach initiative is to improve the knowledge, skills, and performance of high school students in Gresik province in providing basic needs.

Keywords: *basic life support, role play, simulation*

Abstrak

Kecamatan Cerme merupakan salah satu kecamatan di Kabupaten Gresik dengan tingkat kecelakaan yang relatif tinggi dibandingkan daerah lain. Kecelakaan ini membutuhkan perawatan dan pertolongan pertama yang dapat diberikan oleh masyarakat umum, termasuk siswa SMA, untuk mengurangi angka kecacatan dan kematian. SMA Muhammadiyah 8 dan SMK Muhammadiyah 3 terletak di jalan raya yang sering terjadi kecelakaan lalu lintas. Tujuan dari inisiatif penjangkauan masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kinerja siswa SMA di Provinsi Gresik dalam memenuhi kebutuhan dasar.

Kata kunci: *Bantuan hidup dasar, bermain peran, simulasi*

PENDAHULUAN

Kecelakaan lalu lintas masih menjadi penyebab utama kematian. Pada kuartal pertama tahun 2019, Kabupaten Gresik melaporkan 306 kecelakaan lalu lintas yang mengakibatkan 74 kematian (Setiono, 2019). Dokumentasi kepolisian menunjukkan bahwa sebagian besar korban berada pada usia produktif (Setiono, 2019), yaitu sekitar 70 persen (Ridwan & Hermawan, 2018). Di Indonesia, kecelakaan merupakan penyebab kematian tertinggi, dengan sekitar dua orang meninggal dunia setiap jamnya (Ridwan & Hermawan, 2018). Bahaya meningkat secara signifikan jika korban kecelakaan tidak mendapatkan pertolongan pertama yang tepat dan tepat waktu.

Beberapa sekolah menengah atas (SMU) di Kabupaten Gresik berada di sepanjang jalan utama, di mana kecelakaan lalu lintas dan situasi darurat sering terjadi. Hal ini membutuhkan bantuan pertolongan pertama, yang dapat diberikan oleh siswa atau guru SMU, karena mereka adalah warga yang paling dekat dengan lokasi kecelakaan. Menurut Pasal 232 Undang-Undang



Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas, siapa pun yang mendengar, melihat, atau mengetahui adanya kecelakaan lalu lintas wajib memberikan bantuan kepada korban. Hal yang sama juga dijelaskan dalam Pasal 531 KUHP, yang menyatakan bahwa siapa pun yang melihat kecelakaan wajib memberikan bantuan secara tepat, selama bantuan tersebut tidak membahayakan pemberi bantuan atau korban. Jika seseorang tidak memberikan bantuan dengan tepat, hal ini dapat menimbulkan masalah hukum, seperti yang diatur dalam Pasal 45, 165, 187, 304s, 478, 526, dan 566 KUHP.

Wawancara dengan dua kepala sekolah di Gresik menunjukkan bahwa hingga saat ini, sekolah belum mampu memberikan bantuan yang signifikan, karena adanya persepsi kurangnya kompetensi dan ketakutan membuat kesalahan. Banyak pihak memilih untuk tetap menjadi penonton. Selain itu, memberikan bantuan yang tidak tepat dapat menyebabkan kelainan fungsi atau bahkan kematian. Tidak ada pelatihan atau edukasi dari pusat kesehatan masyarakat atau tenaga kesehatan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan pertolongan pertama. Keterbatasan keterampilan dalam memberikan pertolongan pertama dan bantuan dasar ini tidak hanya merugikan siswa, tetapi juga dapat berdampak pada kelainan fungsi atau kematian korban. Oleh karena itu, sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan pertolongan pertama dan bantuan dasar.

METODE

Layanan komunitas disajikan dalam bentuk pelatihan pertolongan pertama untuk kecelakaan, yang mencakup cara membawa korban ke tempat aman, memberi perban, serta dasar pemberian bantuan hidup, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, serta memperbaiki sikap siswa terhadap pertolongan pertama bagi korban kecelakaan. Target kegiatan ini adalah siswa kelas kesembilan tingkat menengah atas, terdiri dari 177 siswa dari dua sekolah di wilayah Kabupaten Gresik. Siswa-siswa ini dipilih karena diharapkan mereka dapat menyampaikan ilmu yang mereka pelajari kepada teman-teman di bawahnya di masa depan. Metode yang digunakan dalam kegiatan layanan komunitas ini adalah memberikan informasi dan keterampilan melalui ceramah, simulasi, serta permainan peran kepada siswa SMA. Metode simulasi adalah metode pembelajaran yang menciptakan situasi yang meniru kejadian nyata, dalam hal ini siswa diundang untuk memberikan bantuan hidup dasar menggunakan situasi yang disimulasikan. Metode permainan peran adalah metode di mana siswa belajar memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan. Kejadian-kejadian yang digunakan menyerupai situasi nyata. Dua metode ini dipilih karena memiliki berbagai keuntungan, seperti memberikan gambaran situasi nyata, membangun kreativitas, melatih keberanian, memperkaya pengetahuan, serta sikap dan tindakan dalam menghadapi situasi nyata, dan meningkatkan semangat belajar siswa. Sebelum dan setelah kegiatan, siswa diminta untuk menyelesaikan tes pra dan tes pasca. Hasil pengukuran pengetahuan dibagi menjadi 3 kategori yaitu baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang ($\leq 55\%$) (Arikunto, 2013). Media yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan layanan masyarakat ini meliputi brosur, modul, presentasi PowerPoint, manekin, peralatan laboratorium sekali pakai dan tidak sekali pakai, serta simulasi pasien (orang yang dibuat menyerupai korban yang membutuhkan bantuan).



HASIL DAN PEMBAHASAN

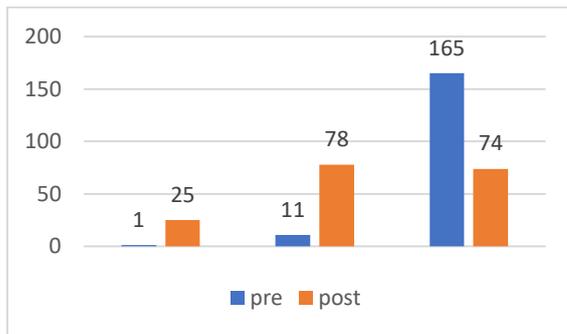
Hasil

Kegiatan pelayanan masyarakat ini dilaksanakan di dua sekolah menengah atas di Kabupaten Gresik. Kedua sekolah tersebut berada di jalan raya yang lebar dan sibuk, yang dilewati ratusan kendaraan baik kecil maupun besar, terutama truk. Semua peserta kegiatan merupakan siswa kelas sepuluh atau kelas satu sekolah menengah atas. Mayoritas peserta kegiatan adalah laki-laki dibandingkan perempuan dengan rasio 65%:35%. Mayoritas siswa berusia 15 tahun, sedangkan sebagian kecil berusia 16 atau 17 tahun, sehingga rata-rata usia peserta kegiatan pelayanan masyarakat adalah 15,04 tahun. Karakteristik umum responden siswa dirangkum dalam Tabel 1. Kegiatan pelayanan masyarakat yang dilakukan berhasil meningkatkan kemampuan siswa sekolah menengah atas dalam memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan.

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	

Dapat dilihat dari pengawasan terhadap evaluasi lisan, evaluasi tertulis, serta keterampilan. Siswa dapat menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator terkait materi yang diberikan dan dapat menjelaskan secara jelas serta lengkap mengenai manajemen pertolongan pertama dalam kecelakaan. Beberapa siswa juga dapat menunjukkan pertolongan pertama dalam kecelakaan secara jelas dan benar, menunjukkan dasar pertolongan kehidupan, melakukan perban dan pemasangan bidai, serta mengangkut korban secara aman. Hasil pre-test dan post-test dapat dilihat pada Gambar 1. Dapat dilihat dalam gambar tersebut bahwa sebelum dilaksanakannya kegiatan kerja bakti, pengetahuan siswa dengan jumlah terbanyak berada dalam kategori cukup buruk ($\leq 55\%$) sebanyak 165 siswa (93,2%) dan hanya 1 orang (0,6%) dalam kategori pengetahuan baik (76-100%). Di sisi lain, setelah diberikan pengetahuan dan keterampilan melalui metode simulasi dan peran bermain, jumlah siswa yang memiliki pengetahuan baik dalam memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan berada dalam kategori baik (25 orang = 14,1%) dan cukup (78 orang = 44,1%).



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

Tabel 2. Menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan pada siswa dalam memberikan

Pertolongan pertama kepada korban kecelakaan setelah menjalani kegiatan pelayanan masyarakat menggunakan metode simulasi dan peran bermain. Tabel 2 menunjukkan bahwa proporsi peningkatan pengetahuan yang terbesar adalah pada rentang 10 sampai 20 (peningkatan sedikit) yaitu sebesar 46,33%, sedangkan proporsi terkecil adalah pada rentang 70 sampai 80 (peningkatan pengetahuan yang sangat besar) yang hanya terdapat satu siswa (0,56%). Tabel 2 juga menunjukkan bahwa masih ada 14 orang (7,91% dari siswa) yang tidak mengalami peningkatan pengetahuan sama sekali (perbedaan antara pretest dan posttest adalah 0).

Pembahasan

Upaya peningkatan keterampilan siswa SMA di Kabupaten Gresik telah mencapai target yang direncanakan. Tingkat kemampuan siswa dalam memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan, termasuk memberikan bantuan dasar kehidupan, mengobati luka dengan perban, dan menstabilkan tulang patah, meningkat. Hal ini terbukti dari peningkatan skor ujian pasca tes dibandingkan ujian pra tes, serta kemampuan mereka dalam melakukan demonstrasi, simulasi, dan pemanggaan peran. Ini menunjukkan bahwa kegiatan kerja sosial dapat mencapai tujuannya.

Memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada remaja dan dewasa muda melalui metode simulasi dan pemanggaan peran terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan. Metode pemanggaan peran dipilih berdasarkan beberapa penelitian yang membuktikan bahwa. Metode peran bermain telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan melakukan wawancara (Kaul, Dnp, & Hanson, 2017; Mounsey, Bovbjerg, White, & Gazewood, 2010), keterampilan praktis (Doddema, 2019), komunikasi pada mahasiswa kesehatan (Paramasivan & Khoo, 2019), penulisan



(Farley, 2019), komunikasi pada mahasiswa kesehatan menggunakan teknik SBAR (Situation, Background, Assessment, Recommendation) (Yu, 2017), serta triase (Vizeshfar, Zare, & Keshtkaran, 2019). Metode peran bermain juga telah terbukti membantu dalam mempelajari peran, keterampilan, dan sikap yang mendekati situasi nyata (Cansever, Avsar, & Tastan, 2015; Gregory & Masters, 2012). Selain itu, metode peran bermain juga memiliki keuntungan dalam meningkatkan minat belajar (Kartini, 2007) dan motivasi (Zorn, Dillenseger, Bauer, Moerschel, & Bachmann, 2019).

Selain peran berperan, pelayanan komunitas juga menggunakan metode simulasi yang memiliki beberapa keuntungan, antara lain: membantu mengajarkan siswa kesehatan dalam memprioritaskan tindakan (Harder, Stevenson, & Turner, 2019), mengajarkan cara penyebaran infeksi (Khanh, Nguyen, Megiddo, & Howick, 2019), meningkatkan keterlibatan siswa (Caldas, Matulewicz, Koenig, Hindle, & Donohoe, 2019), serta melatih keterampilan menurunkan demam setelah serangan jantung pada siswa kesehatan (Starodub et al. , 2019). Keuntungan-keuntungan tersebut saling memperkuat saat digabungkan.

Metode simulasi dipilih karena simulasi memiliki tiga ciri utama yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar, yaitu: 1) Simulasi adalah bentuk teknik pengajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas, baik guru maupun siswa mengambil peran dalam proses ini (Caldas et al. , 2019); 2) Simulasi melatih siswa dalam keterampilan pemecahan masalah melalui pendekatan antidisiplin dalam pembelajaran (Bryant, Aebersold, Jeffries, & Kardong-edgren, 2019). Selain itu, simulasi juga dapat melatih keterampilan sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat; 3) simulasi merupakan model pembelajaran dinamis karena sangat cocok untuk menghadapi situasi yang berubah-ubah, yang membutuhkan fleksibilitas dalam berpikir dan memberikan jawaban terhadap situasi yang berubah dengan cepat (Ikhwan, 2017).

Dengan memperhatikan manfaat positif dari kegiatan pelayanan komunitas ini, kegiatan tersebut perlu dilaksanakan secara terarah kepada para guru, dengan harapan para guru tersebut kemudian dapat menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswanya; sehingga ketahanan atau keberlanjutan kegiatan dapat lebih terjamin.

KESIMPULAN

Kegiatan pelayanan masyarakat "Meningkatkan Kemampuan Memberikan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan bagi Siswa SMA di Wilayah Desa Morowudi, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik, Jawa Timur Melalui Metode Simulasi dan Role Play" telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan. Hal ini terlihat dari evaluasi yang dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, yang menunjukkan peningkatan pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa dalam melakukan BHD, pemasangan balutan, dan transportasi korban. Kegiatan pelayanan masyarakat terkait pertolongan pertama pada kecelakaan dapat terus dilakukan dengan melibatkan guru agar dapat memastikan kelanjutan program tersebut di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Bryant, K., Aebersold, M. L., Jeffries, P. R., & Kardongedgren, 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). Tıp fakültesi üçüncü 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 NonManikin 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.jpag.2017.11.003>
- Khanh, L., Nguyen, N., Megidlo, I., & Howick, S. (2019). Simulation models for transmission of health care – associated infection: A systematic review, 000. <https://doi.org/10.1016/j.ajic.2019.11.005>
- Mounsey, A. L., Bovbjerg, V., White, L., & Gazewood, J. (2010). interviewing skills interviewing skills through role-play with standardised 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/hukumkriminal/usia-produktif-masih-dominasi-lakalantas-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>