



PERBANDINGAN EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI DENGAN VIDEO DEMONSTRASI DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN BANTUAN HIDUP DASAR REMAJA

I Made Dyanta Anwar*, I Gusti Ngurah Juniarta, I Made Suindrayasa

Program Studi Sarjana Ilmu Keperawatan dan Profesi Ners, Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana, Jl. P.B. Sudirman, Dangin Puri Klod, Denpasar Barat, Kota Denpasar, Bali 80232, Indonesia

*dyantajr@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan Bantuan Hidup Dasar (BHD) secara mandiri dapat dilakukan menggunakan media video edukasi. Namun, belum ada kepastian apakah video animasi atau video demonstrasi yang lebih efektif untuk meningkatkan pengetahuan seseorang dengan cepat, mengingat semakin meningkatnya kejadian henti jantung di Indonesia. Sasaran penelitian ini adalah remaja di SMP Ngurah Rai Pecatu untuk menciptakan *bystander* muda yang memiliki sikap positif dalam melakukan BHD. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbandingan efektivitas penggunaan video animasi dengan video yang diperagakan oleh manusia dalam meningkatkan pengetahuan tentang BHD. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental designs* dengan rancangan *non equivalent control group pre test dan post test*. Sampel penelitian berjumlah 48 siswa kelas IX SMP Ngurah Rai Pecatu yang masih aktif dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Perbandingan yang dilakukan adalah membandingkan efektivitas video animasi dengan video demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang BHD. Pengumpulan data menggunakan kuesioner secara langsung dan analisis menggunakan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann-Whitney*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan kedua video tersebut efektif dalam meningkatkan pengetahuan responden dengan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$). Hasil uji *Mann-Whitney* menunjukkan tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara video animasi dan video demonstrasi dengan nilai signifikansi 0.816 ($p > 0.05$). Hal ini menunjukkan tidak terdapat perbedaan efektivitas video edukasi animasi dan video demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan BHD siswa SMP Ngurah Rai Pecatu.

Kata kunci: bantuan hidup dasar (BHD); pengetahuan; remaja; video animasi; video demonstrasi

COMPARISON OF THE EFFECTIVENESS OF USING ANIMATION VIDEO WITH DEMONSTRATION VIDEO IN INCREASING ADOLESCENT BASIC KNOWLEDGE OF LIFE SUPPORT

ABSTRACT

Basic Life Support (BLS) training can be done independently using educational video. There is no certainty whether animated videos or human demonstration videos are more effective at increasing knowledge, given the increasing incidence of cardiac arrest in Indonesia. The purpose of this study was to analyze the comparison of the effectiveness of animated videos with human demonstration videos in increasing knowledge about BLS. This type of research is a quasi-experimental design with non-equivalent control group pre-test and post-test. The research sample was 48 students of class IX SMP Ngurah Rai Pecatu were selected using purposive sampling. The comparison is to compare the effectiveness of animated videos with human demonstration videos in increasing knowledge about BLS. Collecting data using a direct questionnaire and analyzed using Wilcoxon and Mann-Whitney test. The results of the Wilcoxon test showed that both videos effective in increasing respondents' knowledge with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). The results of the Mann-Whitney test showed there was no significant difference between animation videos and human demonstration videos with a significance value of 0.816 ($p > 0.05$). This shows there is no difference of animated educational videos and human demonstration videos in increasing BLS knowledge students.

Keywords: adolescents; animated videos; basic life support (BLS); human demonstrations; knowledge

PENDAHULUAN

Pelatihan BHD tanpa seorang pelatih dapat dilakukan dengan menggunakan media video edukasi. AHA (2020) menjelaskan bahwa pelatihan berbasis video sama efektifnya dengan pelatihan yang melibatkan seorang ahli untuk menjadi pelatih. Pelatihan secara mandiri juga dapat mempercepat dan memperbanyak jumlah bystander. AHA juga menjelaskan bahwa anak usia sekolah yang diberikan edukasi mengenai BHD akan mampu menumbuhkan sikap positif dalam melakukan BHD. Penargetan remaja perlu dilakukan untuk membangun kader bystander yang berkualitas di masa depan. Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Atmaja (2019) mendapatkan hasil bahwa metode video edukasi dapat meningkatkan keterampilan BHD. Penelitian serupa dilakukan oleh Wardani (2020) juga menyatakan bahwa Media audio visual efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan responden. Penggunaan media video pada setiap edukasi tersebut membawa sebuah pertanyaan tentang video edukasi seperti apa yang lebih efektif sebagai media edukasi khususnya dalam bidang BHD.

Video yang umum beredar ada dua jenis yaitu video animasi dan video demonstrasi. Video animasi merupakan perekaman dan pemutaran kembali sekumpulan gambar yang dirangkai menjadi satu kemudian diberikan ilusi pergerakan yang dapat berisi audiovisual. Sedangkan video yang diperagakan oleh manusia merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang bersifat dengar pandang, dan berkaitan erat dengan informasi (Tonni & Janner, 2020). Kedua video tersebut memiliki perbedaan dari peraga ilustrasinya, namun masih mengandung isi konten yang sama. Perbedaan itu membuat kedua video tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, sehingga dapat mempengaruhi minat seseorang untuk memperhatikan atau menonton video tersebut.

Setiap individu memiliki perbedaan karakter khususnya dalam melakukan proses pembelajaran. Menurut Dun (dalam Rahmi, dkk., 2020) setiap individu memiliki gaya belajar berbeda yang dipengaruhi oleh lima rangsangan yang bersifat lingkungan, emosional, sosiologis, fisiologis, dan psikologis. Masing-masing stimulus tersebut menyebabkan seseorang memiliki kemampuan menyerap informasi yang berbeda, sehingga hal ini dipengaruhi oleh jenis media yang digunakan. Sejalan dengan hal tersebut Uyun dan Warsah (2021) juga menyatakan bahwa minat seseorang terhadap sesuatu dapat mempengaruhi bagaimana seseorang memahami atau mempelajari hal baru. Perbedaan karakteristik seseorang ini akan menentukan media video seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam mempercepat edukasi tentang BHD.

Sesuai dengan rekomendasi AHA edukasi secara rutin sebaiknya dilakukan sejak dini agar tersedia bystander-bystander muda yang sudah memahami cara melakukan BHD. *American Heart Association* (2020) menjelaskan tidak ada usia minimum untuk mempelajari BHD, bahkan usia 9 tahun sudah dapat melakukan CPR karena CPR berfokus kepada kekuatan daripada usia. *American Heart Association* (2020) juga merekomendasikan untuk melakukan pelatihan kepada anak usia sekolah, salah satunya adalah remaja. *World Health Organization* (2010) menjelaskan bahwa pada usia remaja tengah, manusia mengalami pertumbuhan otak yang mempengaruhi keterampilan dan pemecahan masalah sehingga remaja lebih unggul dalam mengingat informasi. Penelitian yang dilakukan oleh Theresa (dalam Purba 2019) mencatat sebanyak 132 remaja di Jerman mampu melakukan 99% tindakan BHD dengan benar walaupun sudah 4 bulan dari dilakukannya edukasi. Pernyataan di atas sesuai dengan teori Lawrence Green (dalam Martini 2019) yang menyatakan bahwa sebuah tindakan atau perilaku dapat timbul akibat dari pengaruh pengetahuan. Penjelasan-penjelasan tersebut memperkuat bukti bahwa remaja merupakan sasaran yang tepat untuk diberikan edukasi mengenai BHD.

Remaja usia awal dan tengah di Indonesia mayoritas berada di tingkat Sekolah Menengah Pertama, salah satunya di SMP Ngurah Rai Pecatu. SMP Ngurah Rai Pecatu merupakan SMP swasta yang memiliki murid sebanyak 179 orang yang terdiri dari usia 11-16 tahun. Lokasi geografis dari SMP Ngurah Rai Pecatu berada di desa Pecatu yang letaknya paling jauh dari Rumah sakit terdekat di Kuta Selatan dibandingkan dengan desa di Kecamatan Kuta Selatan lainnya. Letak rumah sakit yang jauh tersebut menyebabkan kejadian kegawatdaruratan perlu diberikan tindakan BHD sebaik mungkin agar dapat bertahan ketika menuju rumah sakit atau menunggu ambulans datang. Namun faktanya setelah

dilakukan studi pendahuluan, dari 122 responden hanya sebelas orang yang pernah mengikuti pelatihan mengenai BHD dan hanya 25 orang yang pernah mendengar tentang tindakan BHD. Böttiger (2020) dalam jurnal AHA menjelaskan bahwa kesadaran masyarakat di sosial media tentang serangan jantung meningkat hingga 206 juta orang namun kesadaran tersebut belum sejalan dengan pengetahuan tentang BHD. Kurangnya pengetahuan tentang pentingnya BHD serta meningkatnya kesadaran masyarakat di sosial media menjadi alasan mengapa membandingkan media edukasi yang efektif mengenai BHD perlu dilakukan.

Meningkatnya angka Covid-19 juga menjadi alasan mengapa perlu untuk melakukan perbandingan antara video animasi dengan video demonstrasi agar dapat dilakukan edukasi dengan media yang cepat dan tepat, mengingat Covid-19 menyebabkan kasus henti jantung meningkat secara signifikan. AHA (2021) menjelaskan pada masa pandemi Covid-19 penyakit jantung tetap menjadi penyebab utama kematian. Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Baldi *et al* (2020) pada periode Februari hingga April 2020 di Italia menunjukkan bahwa terjadi peningkatan *Out-of Hospital Cardiac Arrest* (OCHA) pada 2020 sebesar 52% dengan rincian tahun 2019 terjadi 321 kasus sedangkan 2020 terjadi 490 kasus. Baldi juga melanjutkan bahwa selama periode Februari hingga April 2020 terjadi peningkatan kematian akibat henti jantung sebanyak 100 kasus dibandingkan dengan tahun 2019. Penelitian lain yang dilakukan oleh Prezant *et al* (2020) juga menjelaskan bahwa Covid-19 menyebabkan kasus henti jantung menjadi 3x lipat dalam rentang bulan Maret hingga April 2020. Penelitian-penelitian di atas menunjukkan bahwa ketika masa pandemi Covid-19 angka kejadian serangan jantung meningkat secara signifikan, dengan kata lain semakin banyak angka kasus Covid-19 maka semakin banyak pula kasus serangan jantung.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti ingin mengetahui perbedaan efektivitas video edukasi animasi dan video demonstrasi. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perbandingan Efektivitas Video Edukasi Animasi dan Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang Bantuan Hidup Dasar (BHD) di SMP Ngurah Rai Pecatu”.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental designs*) yaitu *Non equivalent control group*. Desain penelitian ini dipilih karena desain ini dimungkinkan untuk membandingkan hasil intervensi antara kelompok serupa namun tidak perlu kelompok yang benar-benar sama dan pencarian sampel tidak dilakukan secara acak (Masturoh & Anggita, 2018). Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang dibagi menjadi kelompok video animasi dan kelompok video demonstrasi. Tujuan penelitian ini adalah membandingkan efektivitas penggunaan video animasi dengan video demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan Bantuan Hidup Dasar (BHD) siswa.

Tempat penelitian dalam penelitian ini adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Ngurah Rai Pecatu. SMP Ngurah Rai Pecatu merupakan SMP yang terletak di Desa Adat Pecatu kecamatan Kuta Selatan. SMP Ngurah Rai Pecatu dipilih sebagai tempat penelitian karena beberapa alasan yaitu: Lokasi SMP Ngurah Rai Pecatu terletak di Desa Adat Pecatu yang memiliki destinasi wisata yang cukup ramai. Menurut beberapa penelitian, pada masa pandemi Covid-19 kejadian henti jantung di luar rumah sakit meningkat sebanyak tiga kali lipat. Meningkatnya kunjungan wisatawan ke Desa Pecatu berisiko menyebabkan kemungkinan terjadinya kejadian henti jantung meningkat seiring terjadinya kasus Covid-19. Desa Pecatu merupakan desa yang memiliki akses terjauh dari rumah sakit dibandingkan dengan desa lainnya di Kuta Selatan sehingga tindakan BHD perlu dilakukan dengan cepat dan benar. SMP Ngurah Rai Pecatu terdiri dari usia remaja tengah (14-17 tahun) yang mayoritas belum pernah mendapatkan edukasi mengenai Bantuan Hidup Dasar. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang melibatkan sebanyak 122 responden, didapatkan sebanyak 97 responden belum pernah mendengar Bantuan Hidup Dasar. Hasil studi pendahuluan mencatat sebanyak 111 dari 122 responden belum pernah mengikuti pelatihan BHD. Proses penelitian dilakukan pada bulan Maret hingga Mei 2022. Pengumpulan data dilakukan pada hari yang sama yaitu 22 April 2022 dengan metode *pre* dan *posttest*.

Video animasi dan video demonstrasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah video animasi yang digambar, dirancang, diperagakan dan dibuat oleh peneliti sesuai panduan dari *American Heart Association* (AHA) yang di uji menggunakan uji pakar. Durasi video adalah 5 menit yang diputar satu kali untuk menghindari kebosanan siswa dalam pelaksanaan edukasi Penayangan video dilakukan secara luring bersama-sama di kelas dengan protokol kesehatan untuk mengontrol perlakuan terhadap responden sehingga dapat meningkatkan keakuratan data.

Pengumpulan data pengetahuan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner yang dibuat oleh peneliti sendiri yang sudah diuji dengan uji pakar. Kuesioner terdiri dari 16 pertanyaan dengan rincian 8 pertanyaan positif dan 8 pertanyaan negatif. Pertanyaan kuesioner berupa konsep dasar, syarat dan langkah-langkah melakukan BHD. Kuesioner pengetahuan menggunakan skala Guttman. Skala Guttman adalah skala yang menyatakan jawaban tegas seperti benar atau salah (Masturoh & Anggita, 2018). Untuk jawaban yang sesuai dengan pernyataan diberikan skor 1 dan yang tidak sesuai diberikan skor 0. Nilai minimal dari kuesioner adalah 0 dan nilai maksimal adalah 100 dengan rumus “jumlah benar \times 100:16= 100”. Pengisian kuesioner akan diberikan waktu 10 menit setiap kuesionernya.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 9 SMP Ngurah Rai Pecatu yang berjumlah 60 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMP Ngurah Rai Pecatu sejumlah 48 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok dengan jumlah 24 siswa setiap kelompoknya. Peneliti memisahkan sampel menjadi dua ruangan, ruangan A adalah kelompok video animasi dan di ruangan C adalah video demonstrasi untuk memastikan setiap kelompok tidak mengetahui isi dari video yang diberikan. Peneliti dibantu oleh empat enumerator yang sudah dijelaskan secara singkat latar belakang, tujuan, manfaat dan apa yang harus dilakukan enumerator untuk mencapai tujuan dari penelitian ini. Pembagian tugas dilakukan yaitu dua enumerator menyiapkan alat, dan dua enumerator membagikan kuesioner.

Penelitian mengenai efektivitas video animasi dilakukan di ruang kelas A terlebih dahulu, dimulai dari peneliti dan enumerator melakukan perkenalan dan menjelaskan secara singkat latar belakang, tujuan, manfaat dan apa yang harus dilakukan responden. Peneliti juga menanyakan kesediaan responden dalam mengikuti kegiatan penelitian ini. Peneliti membagikan kuesioner yang dibantu oleh dua enumerator untuk melakukan pretest. Data yang diperlukan dalam kuesioner berupa: nama inisial, usia, jenis kelamin, dan pengalaman melihat kejadian henti jantung. Pretest dilakukan selama 10 menit dan enumerator membantu menyiapkan alat.

Enumerator lainnya menyiapkan alat berupa laptop, proyektor, layar dan sound sistem. Sebelum menayangkan video, dilakukan percobaan mulai dari gambar hingga ke suara untuk memastikan bahwa seluruh responden dapat menyaksikan dan mendengarkan dengan baik video yang ditayangkan. Melakukan kegiatan inti yaitu menayangkan video edukasi animasi selama 5 menit melalui layar proyektor. Video diputar satu kali untuk menghindari kebosanan siswa dalam menyimak video. Peneliti dan enumerator kemudian melakukan posttest menggunakan kuesioner yang sama dengan kuesioner pretest untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang BHD setelah dilakukan intervensi. Posttest dilakukan selama 10 menit dan enumerator membantu membereskan alat. Penelitian di kelompok video demonstrasi dilakukan di ruangan yang berbeda yaitu ruangan C dengan langkah-langkah yang serupa dengan kelompok A namun menggunakan video yang berbeda yaitu video demonstrasi.

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan data pengetahuan tentang Bantuan Hidup Dasar. Data kategorik seperti jenis kelamin dan agama menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan penyebaran data. Data numerik seperti usia, kelas, nilai *pretest* dan *posttest* disajikan dalam bentuk tendensi sentral berupa *mean*, *median*, *standar deviasi*, *modus*, *minimum* dan *maksimum*. Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui perbedaan efektivitas penggunaan media video edukasi animasi dengan demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan Bantuan Hidup Dasar (BHD) di SMP Ngurah Rai Pecatu. Sebelum melakukan uji statistik perlu dilakukan uji normalitas untuk menentukan uji apa yang dapat digunakan selanjutnya Uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 orang. Data dikatakan berdistribusi normal apabila $p \text{ value} \geq 0,05$ dengan

tingkat kepercayaan 95%. Untuk mengetahui efektivitas intervensi maka dilakukan analisis terhadap nilai *pre* dan *posttest* setiap kelompok. Uji yang digunakan adalah uji *Wilcoxon* karena data tidak berdistribusi normal. Untuk melihat perbedaan efektivitas media edukasi video animasi dengan demonstrasi menggunakan uji *Mann-Whitney* karena data tidak berdistribusi normal. Penelitian ini menggunakan derajat kepercayaan 95% dengan nilai *alpha* 5%, jika *p value* ≤ 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan efektivitas pemberian edukasi melalui video edukasi animasi dan demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan tentang BHD di SMP Ngurah Rai Pecatu.

HASIL

Karakteristik responden dalam penelitian ini diperoleh dari pengisian data diri pada lembar data identitas responden. Hasil gambaran karakteristik responden adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Karakteristik Responden Berdasarkan Usia (n=48)

Variabel	Median	Min - Max	95% CI
Usia Responden	15	14 - 16	14.68±15.02
Umur	Kelompok Video Animasi		Seluruh Responden
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f) / Persentase (%)
14	4	16.7	8 / 33.3
15	18	75	13 / 54.2
16	2	8.3	3 / 12.5
Total	24	100	24 / 100

Tabel 1 didapatkan hasil bawah usia rata-rata responden adalah 14.85 tahun dengan usia termuda adalah 14 tahun dan yang tertua adalah 16 tahun. Kedua kelompok memiliki sebaran usia yang hampir sama, mayoritas siswa berusia 15 tahun yaitu sebanyak 31 orang (64.2%).

Tabel 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (n=48)

Variabel	f	%		
Jenis Kelamin				
Laki-laki	25	52.1		
Perempuan	23	47.9		
Jenis Kelamin	Kelompok Video Animasi		Kelompok Video Demonstrasi	
	f	%	f	%
Laki-laki	13	54.2	12	50
Perempuan	11	45.8	12	50

Tabel 2 didapatkan hasil bawah jenis kelamin responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 25 orang (52.1%).

Tabel 3.
Karakteristik Responden Berdasarkan Pernah atau Tidak Melihat Kejadian Henti Jantung (n=48)

Variabel	f	%
Melihat Kejadian Henti Jantung		
Pernah	17	35.4
Tidak Pernah	31	64.6

Melihat Kejadian Henti Jantung	Kelompok Video Animasi		Kelompok Video Demonstrasi	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Pernah	6	25	11	45.8
Tidak Pernah	18	75	13	54.2

Tabel 3 didapatkan hasil bahwa mayoritas siswa tidak pernah melihat kejadian henti jantung yaitu sebanyak 31 siswa (64.6%).

Tabel 4.
Gambaran Pengetahuan Siswa SMP Ngurah Rai Pecatu Pre Tes dan Post Test diberikan Video Edukasi Bantuan Hidup Dasar (BHD).

Variabel		N	Skor Rata-rata
Pengaruh Video Edukasi Animasi Terhadap Pengetahuan BHD	<i>Pre Test</i>	24	57.29
	<i>Post Test</i>	24	71.88
Pengaruh Video Edukasi Demonstrasi Terhadap Pengetahuan BHD	<i>Pre Test</i>	24	57.92
	<i>Post Test</i>	24	72.75

Tabel 4 didapatkan hasil bahwa skor rata-rata siswa SMP Ngurah Rai Pecatu meningkat setelah diberikan edukasi menggunakan video animasi dari nilai rata-rata 57.29 menjadi 71.88 kemudian nilai rata-rata setelah diberikan edukasi menggunakan video demonstrasi berubah dari 57.92 menjadi 72.75.

Tabel 5.
Analisis Efektivitas Pemberian Edukasi Melalui Video Edukasi Animasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang BHD

Variabel	n		Median (Min-Max)	Asmp. Sig. (2-tailed)
Edukasi BHD Menggunakan Video Edukasi Animasi	24	<i>Pre test</i>	56 (44-81)	0.000
	24	<i>Post test</i>	75 (56-81)	

Karena data tidak berdistribusi normal maka untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *pre test* dan *post test* menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan tabel 5.5 didapatkan hasil uji *Wilcoxon* yaitu $p=0.000$ ($p<0.05$) yang berarti terdapat perbedaan skor pengetahuan yang signifikan *pre test* dan *post test* diberikan edukasi menggunakan video animasi.

Tabel 6.
Analisis Efektivitas Pemberian Edukasi Melalui Video Edukasi Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang BHD Di SMP Ngurah Rai Pecatu .

Variabel	n		Median (Min-Max)	Asmp. Sig. (2-tailed)
Edukasi BHD Menggunakan Video Edukasi Demonstrasi	24	<i>Pre test</i>	56 (38-75)	0.000
	24	<i>Post test</i>	75 (50-94)	

Karena data tidak berdistribusi normal maka untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *pre test* dan *post test* menggunakan uji *Wilcoxon*. Berdasarkan tabel 5.5 didapatkan hasil uji *Wilcoxon* yaitu $p=0.000$ ($p<0.05$) yang berarti terdapat perbedaan skor pengetahuan yang signifikan *pre test* dan *post test* diberikan edukasi menggunakan video demonstrasi.

Tabel 7.
 Analisis Efektivitas Pemberian Edukasi Melalui Video Edukasi Demonstrasi dalam Meningkatkan Pengetahuan Tentang BHD

Uji	n		Median (Min-Max)	95%CI	Asmp. Sig. (2- tailed)
<i>Mann- Withney</i>	24	<i>Post test</i> video animasi	56 (38-75)	0.821;0. 836	0.816
	24	<i>Post test</i> video demonstrasi	75 (50-94)		

Uji yang digunakan untuk menguji perbedaan antara dua variabel menggunakan uji *Mann-Whitney* karena data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 5.10 didapatkan hasil *p value* =0.816 atau *p*>0.005. Hasil tersebut berarti tidak terdapat perbedaan yang bermakna antara kedua kelompok intervensi yang berarti *H0* diterima

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa SMP Ngurah Rai Pecatu yang menjadi sampel penelitian adalah siswa yang berumur antara 14 sampai 16 tahun. Mayoritas siswa berusia 15 tahun sebanyak 31 siswa (64%) dari 48 total responden. Menurut WHO (2010) usia remaja dalam rentang 14-17 tahun adalah remaja usia tengah yang sedang mengalami banyak perkembangan dan pertumbuhan khususnya di dalam otak. Menurut Siddiqui (dalam S. Ali, 2019) salah satu pertumbuhan yang sangat penting adalah pertumbuhan otak bagian *prefrontal cortex* yang mempengaruhi fungsi kognitif seperti memori, fokus, hingga pengambilan keputusan. *American Heart Association* (AHA) (2020) menjelaskan memberikan pendidikan mengenai BHD ke remaja perlu dilakukan karena dinilai dapat meningkatkan kepercayaan diri dan sikap positif dalam memberikan pertolongan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik setelah diberikan edukasi melalui video dengan durasi kurang dari 5 menit. Penelitian ini telah menggunakan responden yang berada dalam rentan usia 14 sampai dengan 16 tahun yang memiliki pola pikir yang abstrak dan berani mencoba hal baru. Hal ini menyebabkan langkah-langkah menolong seseorang yang seharusnya menghubungi rumah sakit terdekat, siswa lebih memilih untuk langsung melakukan penekanan sehingga rata-rata siswa menjawab salah pada poin pertanyaan ini.

Berdasarkan jenis kelamin, penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini tidak berbeda jauh. Responden laki-laki dalam penelitian ini sebanyak 25 (52.1%) orang dan perempuan sebanyak 23 (47.9%) orang. Setiap kelompok intervensi memiliki jumlah laki-laki dan perempuan yang tidak jauh berbeda. Kelompok intervensi video animasi memiliki jumlah laki-laki sebanyak 13 (54.2%) orang dan perempuan 11 (45.8%). Sedangkan kelompok intervensi video demonstrasi memiliki jumlah laki-laki dan perempuan yang sama yaitu 12 (50%) orang. Perbedaan jenis kelamin responden belum dapat dipastikan mempengaruhi bagaimana seseorang dapat memahami sebuah materi. Penelitian yang dilakukan oleh Andromeda dkk (2017) menjelaskan bahwa sulit untuk menjelaskan secara pasti bagaimana gender dapat mempengaruhi kondisi kognitif seseorang karena perbedaan kemampuan setiap gender cenderung tidak pasti, tidak konsisten dan tidak dapat digeneralisasikan. Selain itu Notoatmodjo (dalam Saadah dkk. 2020) menjelaskan pengetahuan dipengaruhi oleh banyak hal lainnya seperti pengalaman, keyakinan hingga fasilitas yang dimiliki seorang individu. Penelitian oleh Perman et al (2019) dalam jurnal *American Heart Association* juga menjelaskan bahwa korban henti jantung wanita jarang ada yang menyelamatkan karena masalah perbedaan gender sehingga perlu dilakukan edukasi yang sama terhadap kedua gender. Penelitian ini berusaha untuk membagi secara rata jumlah jenis kelamin setiap kelompok intervensinya untuk mendapatkan hasil maksimal.

Berdasarkan pengalaman melihat kejadian henti jantung, didapatkan bahwa sebanyak 17 (35.4%) responden pernah melihat kejadian henti jantung dan sebanyak 31 (64.6%) responden tidak pernah. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden belum pernah melihat tanda gejala atau orang yang mengalami henti jantung. Sebanyak 17 responden pernah melihat kejadian henti jantung, hal ini dapat mempengaruhi hasil penilaian pengetahuan. Hasil dari nilai *posttest* siswa yang sudah pernah melihat kejadian henti jantung memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang belum pernah melihat kejadian henti jantung yaitu 75 berbanding 71. Penelitian yang dilakukan oleh Yue et al., (2019) menjelaskan bahwa motivasi dan kesadaran seseorang dalam mempelajari BHD berasal dari rasa ingin melindungi dan tanggung jawab seseorang khususnya dalam ruang lingkup keluarga. Penelitian oleh Böttiger et al., (2020) menunjukkan sebanyak 206 juta orang peduli akan adanya pelatihan RJP di tahun 2019. Pengalaman melihat kejadian secara langsung atau di media sosial dapat meningkatkan rasa kekhawatiran dan kepedulian seseorang tentang henti jantung khususnya dalam melindungi orang yang mereka sayangi.

Hasil penelitian menunjukkan hasil bahwa intervensi yang dilakukan pada setiap kelompok dapat meningkatkan pengetahuan responden. Hasil perhitungan rata-rata nilai di uji menggunakan uji *Wilcoxon* karena data tidak berdistribusi normal dan didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata responden secara signifikan ($p=0.000$). Video edukasi menggunakan animasi menyebabkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata sebanyak 14.59, kemudian video edukasi menggunakan video demonstrasi mengalami kenaikan nilai rata-rata sebanyak 14.83. Data-data tersebut menunjukkan bahwa video animasi dan demonstrasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan khususnya dalam meningkatkan pengetahuan tentang Bantuan Hidup Dasar (BHD). Setelah melakukan uji *Wilcoxon* dilakukan uji beda untuk melihat intervensi yang lebih efektif antara video Animasi dengan video demonstrasi. Sebelum melakukan uji statistik, perlu dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* ($data < 50$) untuk menentukan uji yang digunakan. Setelah dilakukan uji didapatkan hasil bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga untuk melihat perbandingan tidak berpasangan menggunakan uji *Mann-Whitney*. Hasil uji menggunakan uji *Mann-Whitney* didapatkan hasil nilai sebesar 0.816 ($p > 0.05$) yang berarti tidak ada perbedaan yang signifikan atau H_0 diterima. Berdasarkan hasil uji tersebut maka dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan efektivitas penggunaan video animasi dengan video demonstrasi.

Siswa dalam rentan usia remaja tengah dalam penelitian memiliki pengetahuan yang cukup mengenai Bantuan Hidup Dasar yang dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yang dimiliki sebesar 57.29 kelompok video animasi dan 57.92 kelompok video demonstrasi. Menurut Notoatmodjo (dalam Saadah dkk. 2020) pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah pengalaman. Pengalaman seseorang akan menyebabkan seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru yang belum pernah dialami atau pengalaman yang sudah pernah dilalui akan menjadi bagian dari ingatan seseorang sehingga mampu meningkatkan pengetahuan. Salah satu pengetahuan yang mempengaruhi bagaimana siswa menjawab pertanyaan dalam kuesioner adalah pengetahuan mengenai pemeriksaan nadi, pemeriksaan yang seharusnya dilakukan pada bagian leher (nadi karotis). Namun siswa rata-rata mengetahui pemeriksaan dilakukan nadi pada bagian tangan, sehingga pertanyaan mengenai nadi ini tidak dapat dijawab dengan tepat. Setelah dilakukan penayangan video didapatkan hasil bahwa kelompok animasi tetap tidak mengalami perubahan dalam poin pertanyaan mengenai nadi dengan skor 0. Sedangkan kelompok demonstrasi ketika *pretest* menjawab pertanyaan mengenai nadi ini benar sebanyak 0 dan setelah *posttest* berubah menjadi benar 10. Hasil ini menunjukkan bahwa kedua video memiliki perbedaan di dalam menampilkan dan menjelaskan tata cara melakukan tindakan pemeriksaan nadi.

Video animasi dan video demonstrasi dalam penelitian ini memiliki perbedaan dari segi visual namun memiliki isi yang sama. Teori kerucut Edgar Dale (dalam Sari, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tingkatan dalam efektivitas penggunaannya. Teori kerucut ini memaparkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media pemeran atau peraga berada satu tingkat di bawah dari media dengan gambar bergerak. Namun penelitian yang dilakukan oleh Sari (2019) menjelaskan bahwa teori kerucut Edgar Dale tidak memiliki persentase angka yang menunjukkan efektivitas setiap medianya karena setiap media perlu disesuaikan dengan gaya belajar setiap individu. Gaya belajar setiap individu berbeda, salah satu model yang kerap digunakan adalah model VAK (Visual, Audio,

Kinestetik), model ini menjelaskan bahwa pada umumnya setiap individu dapat mempelajari sesuatu melalui ketiga hal tersebut namun mayoritas orang cenderung belajar menggunakan satu diantaranya (Sari, 2019). Penelitian ini menunjukkan bahwa media video efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja khususnya dalam memahami BHD.

Hasil penelitian ini serupa dengan yang dilakukan oleh Nomura, et al., (2021), menyatakan bahwa edukasi melalui video berguna untuk mengajarkan pengetahuan CPR dan mengurangi beban pengajar dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini melibatkan sebanyak 126 responden yang belum pernah menyaksikan video yang digunakan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan video BHD berbentuk animasi yang diunggah di Youtube dan video yang dibuat oleh instruktur dengan langkah yang sama seperti video berbentuk animasi di Youtube. Hasil dari penelitian ini didapatkan rata-rata nilai *pre-posttest* dari kelompok berbentuk animasi di Youtube adalah 6,34 dan 6,64 sedangkan video yang dibuat instruktur adalah 9,06 dan 9,09. Kedua hasil nilai tersebut diuji menggunakan uji perbandingan dan mendapatkan hasil tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan video berbentuk animasi Youtube adalah sebuah hal yang tepat untuk mengedukasi serta dapat mengurangi kerja institusi dalam pembuatan video edukasi.

Penelitian lainnya menjelaskan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja. Media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja karena video animasi memiliki daya tarik khusus bagi remaja yang baru beranjak dari masa anak-anaknya (Sinurat & Wibowo, 2021). Penelitian dari Frisda, B.N.Fatmaningrum, W. & Ningtyas, W.S., (2022) juga menjelaskan bahwa video animasi cocok untuk edukasi kesehatan pada usia remaja karena video edukasi animasi dapat menarik perhatian dan dinilai lebih menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar remaja. Video animasi akrab dengan jenjang remaja karena dalam rentang usia remaja pola pikir yang dimiliki adalah pola pikir abstrak sehingga animasi dapat merepresentasikan kejadian sesungguhnya (WHO, 2010). Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mifathul dkk. (2019) yang menjelaskan video edukasi yang baik adalah video yang memiliki keakraban dengan pemakainya. Video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja karena memiliki visual yang unik dan penuh warna, sehingga menyebabkan video animasi memiliki kesesuaian dengan selera siswa. Hal ini juga dapat mendorong minat siswa terhadap sesuatu sehingga mempengaruhi motivasi dan hasil pembelajaran remaja yang memiliki pola pikir yang abstrak.

Penelitian yang mendukung hasil dari efektivitas video demonstrasi dalam penelitian ini adalah buku panduan dari *American Heart Association* (2020) yang menjelaskan video demonstrasi singkat mengenai BHD khususnya RJP dapat meningkatkan pengetahuan mengenai cara melakukan RJP. *American Heart Association* (2020) juga menjelaskan pelatihan berbasis video sama efektifnya dengan pelatihan yang dilakukan di bawah arahan instruktur. Sejalan dengan AHA, Metrikayanto, Saifurrohman, dan Suharsono, (2018) juga menjelaskan bahwa keefektifan dari video demonstrasi dengan pelatihan simulasi tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Video demonstrasi yang ditampilkan kepada remaja akan lebih mudah diingat oleh remaja, karena remaja memiliki daya imajinasi yang kuat untuk membayangkan suatu demonstrasi walaupun hanya melalui sebuah video (WHO, 2010). Penelitian oleh Syaid (2019) memaparkan video yang dibuat dengan menarik secara visual dan jalan ceritanya, dapat meningkatkan retensi memori mengenai materi yang disampaikan. Video demonstrasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja karena video demonstrasi dapat secara langsung menunjukkan langkah-langkah yang sesuai dengan realita, *real time* dan *real setting* sehingga dapat memperkuat daya ingat remaja jika menemukan kondisi serupa pada kehidupannya. Remaja yang memiliki daya imajinasi kuat akan mampu membayangkan untuk melakukan tindakan dalam video yang mereka saksikan, dengan catatan video yang digunakan harus memiliki visual dan alur cerita yang menarik.

Video animasi dan video demonstrasi yang digunakan harus memiliki beberapa kriteria untuk mencapai standar video edukasi yang efektif khususnya dalam mengedukasi remaja yang memiliki pola berpikir berbeda dari usia lainnya. Penelitian oleh Mifathul dkk. (2019) menjelaskan video edukasi yang baik adalah video yang mampu menyampaikan kejelasan pesan, berdiri sendiri, representasi isi, visualisasi dengan media, menggunakan resolusi yang tinggi, dan dapat diakses kembali secara individu. Durasi

yang sebaiknya digunakan minimal 5 menit dan maksimal 10 menit, karena 5-10 menit merupakan waktu yang ideal untuk otak memproses informasi (Susanti & Halimah, 2018; Wardani et al., 2020). Penyusunan alur langkah-langkah sebuah video edukasi harus disusun berdasarkan panduan yang ada agar tercapai tujuan yang diinginkan dalam sebuah penelitian (Rahagi & Anggrasari, 2021). Video edukasi akan efektif digunakan tidak hanya berdasarkan isinya yang jelas melainkan juga harus melihat durasi dari video tersebut. Remaja yang memiliki pola pikir abstrak akan cepat teralihkannya apabila video yang diberikan terlalu lama dan tidak jelas alurnya.

SIMPULAN

Berdasarkan karakteristik dari 48 responden, mayoritas responden adalah laki-laki, responden berada pada rentang usia 14-16 (usia remaja tengah) dan rata-rata responden belum pernah melihat kejadian henti jantung. Peningkatan nilai rata-rata pengetahuan remaja setelah diberikan edukasi menggunakan video animasi adalah 14.59, kemudian pada kelompok video demonstrasi mengalami kenaikan nilai rata-rata sebanyak 14.83. Nilai *pretest* dan *posttest* setiap kelompok diuji dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dan didapatkan hasil $p=0.000$ yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan. Nilai *posttest* kelompok video animasi dan video demonstrasi dibandingkan menggunakan uji *Mann-Whitney* dan didapatkan hasil $p=0.816$ yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan atau H_0 diterima. Penelitian ini menyimpulkan Tidak terdapat perbedaan efektivitas pemberian edukasi melalui video animasi dengan video demonstrasi dalam meningkatkan pengetahuan bantuan hidup dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. (2019). *Analisis Pengaruh Konten Negatif Internet terhadap Fungsi Prefrontal cortex pada Usia 18-19 Tahun*. Request PDF. https://www.researchgate.net/publication/334008632_Analisis_Pengaruh_Konten_Negatif_Internet_terhadap_Fungsi_Prefrontal_cortex_pada_Usia_18-19_Tahun.
- Andromeda, B., Djudin, T., & Haratua, T. M. S. (2017). Analisis Kemampuan Multirepresentasi Siswa Pada Konsep-Konsep Gaya Di Kelas X Sma Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(10), 1–16. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/21539/17434>
- Böttiger, B. W., Lockey, A., Aickin, R., Carmona, M., Cassan, P., Castrén, M., Chakra Rao, S. S. C., De Caen, A., Escalante, R., Georgiou, M., Hoover, A., Kern, K. B., Khan, A. M. S., Levi, C., Lim, S. H., Nadkarni, V., Nakagawa, N. K., Nation, K., Neumar, R. W., ... Perkins, G. D. (2020). Up to 206 million people reached and over 5.4 million trained in cardiopulmonary resuscitation worldwide: The 2019 international liaison committee on resuscitation world restart a heart initiative. *Journal of the American Heart Association*, 9(15), 10–13. <https://doi.org/10.1161/JAHA.120.017230>
- Frisda, B. N., Fatmaningrum, W., & Ningtyas, W. S. (2022). Pendidikan Gizi Seimbang Dengan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Remaja. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2). <https://jurnal.syntaxliterate.co.id/index.php/syntax-literate/article/view/6181/3383>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Metrikayanto, W. D., Saifurrohman, M., & Suharsono, T. (2018). Perbedaan Metode Simulasi dan Self Directed Video Terhadap Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Resusitasi Jantung Paru (RJP) Menggunakan I-Carrer Cardiac Resuscitation Manekin Pada Siswa SMA Anggota Palang Merah remaja (PMR). *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 6(1), 79. <https://doi.org/10.33366/cr.v6i1.792>
- Perman, S. M., Shelton, S. K., Knoepke, C., Rappaport, K., Matlock, D. D., Adelgais, K., Havranek, E. P., & Daugherty, S. L. (2019). Public Perceptions on Why Women Receive Less Bystander Cardiopulmonary Resuscitation Than Men in Out-of-Hospital Cardiac Arrest. *Circulation*, 139(8), 1060–1068. <https://doi.org/10.1161/CIRCULATIONAHA.118.037692>

- Saadah, N., Suparji, & Sulikah. (2020). *Stimulasi Perkembangan Oleh Ibu Melalui Bermain Dan Rekreasi Pada Anak Usia Dini*. Scopindo Media Pustaka.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap kerucut pengalaman Edgar Dale dan keragaman gaya belajar untuk memilih media yang tepat dalam pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58–78. <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/MPI/article/view/27>
- Sinurat, S. N., & Wibowo, M. (2021). pengaruh Media Video Animasi dan Film Pendek Terhadap Pengetahuan Sikap Siswa Mengenai Covid-19 di SMP Negeri 13 Pematangsiantar Tahun 2021. *Jurnal Cakrawala Promkes*. *Jurnal Cakrawala Promkes*, 4(1), 14–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.12928/promkes.v4i1.5122>
- Syaid, A. (2019). Meningkatkan Retensi Pengetahuan High Quality Cpr Dengan Self Directed Video. *Jurnal Kesehatan Dr. Soebandi*, 7(1).
- Tonni, L., & Janner, S. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Yue, P., Zhu, Z., Wang, Y., Xu, Y., Li, J., Lamb, K. V., Xu, Y., & Wu, Y. (2019). Determining the motivations of family members to undertake cardiopulmonary resuscitation training through grounded theory. *Journal of Advanced Nursing*, 75(4), 834–849. <https://doi.org/10.1111/JAN.13923>

