

PERBEDAAN *PROJECTED MOTION* DAN *PROJECTED STILL MEDIA* TERHADAP KETERAMPILAN MAHASISWA NON-KESEHATAN DALAM MELAKUKAN *CARDIOPULMONARY RESUSCITATION*

Uswatun Hasanah^{*1}, Bagus Rahmat Santoso², Eirene E.M Gaghauna³

^{1,2,3}Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia
Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Indonesia

e-mail: hsnahuswatun@gmail.com

Abstract

Cardiac arrest can lead to brain damage and permanent disability. Many factors can cause cardiac arrest, one of which is due to age. The high mortality rate due to cardiac arrest can be reduced by assisting in the form of Basic Life Support (BLS), namely Cardiopulmonary resuscitation (CPR). People need knowledge in providing CPR. This study aims to determine whether there is a difference between projected motion learning media and projected still media on the skills of non-health students in performing CPR. This study uses a pre-experimental design with a cross-sectional study approach. The population in this study were non-health students of Sari Mulia University, with a sample size of 30 respondents with a quota sampling technique. The instrument in this study used an SOP sheet to perform CPR. Data analysis of this study used a univariate and bivariate analysis, namely the Mann-Whitney test, which showed that the p-value <0.05 (p=0.006), which means there is a difference in the average value of the intervention and control groups. Both groups used the same learning media, which is very suitable to complement the learning experience because it presents realistic learning objects. It was found that projected motion media can increase attention, interaction, and learning motivation to improve students' skills in performing CPR.

Keywords: CPR, Skill, Projected motion media, Projected still media

Abstrak

Henti jantung bisa menyebabkan seseorang mengalami kerusakan otak dan cacat permanen. Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab henti jantung, salah satunya adalah karena faktor usia. Tingginya angka kematian akibat henti jantung dapat berkurang dengan memberikan bantuan berupa *Basic Life Support* (BLS) yaitu *Cardiopulmonary resuscitation* (CPR). Masyarakat membutuhkan pengetahuan dalam memberikan CPR. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara media pembelajaran *projected motion* dan *projected still media* terhadap keterampilan mahasiswa non-kesehatan dalam melakukan CPR. Penelitian ini menggunakan *pre eksperimental design* dengan pendekatan *cross sectional study*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa non-kesehatan Universitas Sari Mulia dengan jumlah sampel sebanyak 30 responden dengan teknik *quota sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar SOP melakukan CPR. Analisis data penelitian ini menggunakan analisa univariate dan bivariat. yaitu Uji *Mann Whitney* menunjukkan bahwa nilai $p < 0,05$ ($p = 0,006$) yang berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata kelompok intervensi dan kontrol. Kedua kelompok menggunakan media pembelajaran yang sama, media yang digunakan sangat cocok untuk melengkapi pengalaman belajar karena menyajikan objek pembelajaran yang realistis. Ditemukan *projected motion media* lebih dapat meningkatkan perhatian, interaksi, dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam melakukan CPR.

Kata Kunci: CPR, Projected Motion Media, Projected Still Media

Latar belakang

Henti jantung (*cardiac arrest*) adalah suatu kondisi di mana jantung tiba-tiba berhenti bekerja (Wirawan, 2018). Berhentinya jantung biasa disebut *cardiac arrest* adalah kondisi dimana fungsi dari kerja jantung yang menghilang secara tiba-tiba, karena sudah mencapai kerusakan pada sistem listrik jantung ketika berdetak, sehingga suplai darah tidak mencapai ke seluruh tubuh termasuk organ penting yaitu otak. Kondisi ini bisa menyebabkan seseorang cacat permanen bahkan kerusakan otak. Kejadian seperti ini sangat sering terjadi di dalam maupun di luar rumah sakit. Prevalensi *cardiac arrest* selalu mengalami kenaikan setiap tahunnya, artinya 9,3% penduduk dunia akan terdiagnosis *cardiac arrest* (*International Diabetes Federation Organization (IDF)*, 2019).

Henti jantung di dalam rumah sakit (In Hospital Cardiac Arrest) terjadi lebih dari 290.000 orang dewasa setiap tahunnya di Amerika Serikat. Henti jantung yang terjadi di luar rumah sakit (Out Of Hospital Cardiac Arrest) berjumlah 360 ribu kasus, dimana OHCA adalah 15% dari salah satu penyebab kematian dan setiap tahun sekitar 310 ribu, kondisi sebelum meninggal ketika di rumah sakit mencapai 95% (American, 2018). Data Ikatan Dokter Spesialis Jantung di Indonesia pada tahun 2016, kejadian henti jantung mendadak berkisar 300.000 hingga 350.000 setiap tahun (IDI, 2016).

Data 27 desember 2012 - 27 Mei 2013, di Kalimantan Selatan tepatnya di Kota Banjarmasin terdapat 71 pasien dengan henti jantung yang datang ke Rumah Sakit Umum Daerah Ulin di kota Banjarmasin (Muthmainnah, 2019).

Melihat banyaknya data kejadian henti jantung di luar Rumah Sakit, bantuan segera yang harus diterapkan terhadap penyakit ini adalah (BLS), termasuk aktivasi sistem tanggap kedaruratan, memberikan tindakan (CPR), yang terdapat pada BLS adalah tindakan yang dirancang untuk membantu mengedarkan darah menuju organ vital guna mencegah peredaran dan penghentian pernapasan yang mampu mengakibatkan kematian. Semakin cepat diberikan bantuan, semakin besar kemungkinan korban dapat bertahan (Nirmalasari & Winarti, 2020).

Pelatihan BLS berguna dan dapat diajarkan kesiapapun, dalam peningkatan keterampilan harus melakukan pemberian bantuan secara tepat. Keterampilan CPR

akan berguna untuk situasi darurat dalam meningkatkan keterampilan pribadi untuk merespons henti jantung dengan cepat dan tanggap. Pelatihan keterampilan ini dapat memberikan pengaruh yang cukup besar dalam peningkatan kesadaran bagi mahasiswa non-kesehatan mengenai CPR. Adanya pelatihan ini menambah *bystander* dilingkungan sekitar tempat tinggal mahasiswa non-kesehatan. (Nirmalasari, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas, kedua media pembelajaran ini sangat cocok untuk melengkapi pengalaman belajar karena menyajikan objek pembelajaran yang realistik. Kedua media bersifat audio-visual berupa gambar gerak berbentuk power point dan media video. Power point menyajikan gambar tanpa suara, power point merupakan salah satu contoh dari *projected still* media yang menyajikan informasi dengan gambar tanpa suara (Rosyid, 2020). Video merupakan salah satu contoh dari *projected motion* yang menggambarkan benda-benda yang bergerak dengan suara yang sesuai (Shafira & Akmal, 2020). Keduanya memiliki daya tarik serta dapat menginspirasi dan memotivasi seseorang dalam hal ini peserta didik mahasiswa non-kesehatan untuk belajar. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nur Khoiri yang mengatakan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, telah banyak diciptakan dan ditemukan berbagai macam dan bentuk media pembelajaran. Melihat alasan ini, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk menganalisa perbedaan *projected motion* dan *projected still* media terhadap keterampilan mahasiswa non-kesehatan tentang CPR di Universitas Sari Mulia.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode *pre ekperimental design* dengan rancangan *intact grup comparasion*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa non-kesehatan Fakultas Humaniora dan Saintek dengan jumlah 251 orang. Penelitian ini juga telah melalui proses *ethical clearance* yang dilakukan di Universitas Sari Mulia dan telah disetujui dengan nomor protokol No.163/KEP-UNISM/IV/2022.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan metode *sampling kuota* dengan jumlah sampel sebanyak 30 orang. Responden dikelompokkan kedalam 2 kategori yaitu 15 orang mendapat metode pembelajaran *projected motion* berupa video dan 15 orang diberikan metode pembelajaran *projected still media* berupa *slide power point*. Instrumen yang digunakan adalah lembar ceklis Standar Operasional Prosedur yang digunakan untuk menilai keterampilan

mahasiswa non-kesehatan dalam melakukan CPR. SOP telah bersifat baku untuk mengetahui perbedaan *projected motion* dan *projected still media* terhadap mahasiswa non-kesehatan dalam melakukan CPR. *Projected motion media* menggunakan video yang mana berisi tentang pengertian, tujuan, indikasi dan intervensi tentang CPR. Video ini memberikan keterampilan secara umum terhadap korban henti jantung. Video yang digunakan dibuat sendiri oleh peneliti yang sesuai dengan teori dengan durasi selama 4

menit. *Projected still media* menggunakan slide power point berisi tentang CPR yang sudah disesuaikan dengan video. *Slide power point* terdiri dari 11 slide ini dibuat oleh peneliti dengan berpatokan pada beberapa sumber-sumber. Analisis data menggunakan Uji Mann Whitney.

Hasil Penelitian

Hasil analisis pada penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang bersedia menjadi responden pada penelitian berusia 20-21 tahun sebanyak 17 (60%) orang. Jenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 24 (80%) orang. Di ikuti dari fakultas Saintek sebanyak 18 (60%) orang. Prodi terbanyak dari S1 Sistem Informasi sebanyak 11 (37%). Semester IV sebanyak 15 (60%). Saat dilakukan penelitian reponden dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 15 responden. Responden tertinggi terdiri dari fakultas saintek berjumlah 18 responden (60%), dengan jenis kelamin yang dominan adalah perempuan 24 responden (80%). Tabel karakteristik responden dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel.1 Karakteristik Responden Penelitian

Data Responden	f	%
Usia		
19-20	13	40%
20-21	17	60%
Jenis Kelamin		
Laki-laki	6	20%
Perempuan	24	80%
Fakultas		
Humaniora	12	40%
Saintek	18	60%
Program Studi		
S1 Manajemen	2	7%
S1 Akutansi	5	17%
S1 Hukum	5	17%
S1 Sistem Informasi	11	37%
S1 Teknik Informatika	7	23%
Semester		
Semester II	5	15%
Semester IV	15	60%
Semester VI	10	25%

Sumber : Data Primer, 2022

Tabel 2. Nilai Penggunaan Media Pembelajaran

Variabel	MEAN±SD	MEDIAN
Projected Still Media	57.33±22.825	50.00
Projected Motion Media	85.33±22.949	100.00

Sumber : Data Primer, 2022

Tabel 3. Perbedaan Projected Motion Media dan Still Media

METODE	N	R	P-Value
Projected Still Media	15	168.00	.007
Projected Motion Media	15	297.00	.006

Sumber : Data Primer, 2022

Hasil penelitian dengan menggunakan uji *mann-whitney* bahwa *projected motion media* N=15, R=297.00, dan *P-value*=.006 yang berarti terdapat perbedaan antara media pembelajaran *projected still media* dan *projected motion media* terhadap mahasiswa non-kesehatan dalam melakukan CPR di Universitas Sari Mulia.

Pembahasan

Keterampilan sesudah diberikan *projected motion media* dan *projected still media*

Hasil dari penelitian sesudah diberikan video dan *slide power point* keterampilan mahasiswa non-kesehatan telah mengalami peningkatan lebih besar. Rata-rata nilai untuk media *projected still media* yaitu 57.33 dengan nilai terendah 20 dan nilai tertinggi 100, sedangkan media *projected motion media* yaitu 85.33 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 100. Terdapat banyak faktor yang dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan secara langsung, dari hasil analisa peneliti dari penelitian ini dapat ditingkatkan dengan dipengaruhi oleh motivasi yang dapat membangkitkan keinginan yang ada didalam diri seseorang dalam melakukan sesuatu, pengalaman dapat menguatkan kemampuan yang dimiliki seorang dengan adanya tindakan, keahlian adalah sebuah bakat dimiliki seseorang yang menjadikan orang tersebut terampil dalam melakukan tindakan tertentu (Widayatun, 2018).

Sejalan dengan teori Notoatmodjo yang menyatakan pengetahuan dan keterampilan dapat dengan mudah

diterima jika seseorang telah melakukan penginderaan terhadap suatu objek (Nurmalia et al., 2018). Penginderaan dapat diterima melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Mayoritas hasil tahu seseorang diperoleh melalui indera penglihatan dan indera pendengaran (Rahmah & Khojir, 2021).

Hasil penelitian menunjukkan data setelah diberikan perlakuan media pembelajaran video dan *power point* pada kedua kelompok mendapatkan nilai yang tinggi daripada sebelum diberikan, walaupun dengan media yang berbeda tetapi dapat tersampaikan dengan baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian dari Rosyid (2019) yang menyatakan meningkatnya pengetahuan didapat dari adanya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami (Nurfadhillah, Ningsih, Ramadhania, & Sifa, 2021).

Media adalah suatu format yang digunakan orang untuk digunakan dalam penyampaian informasi penting kepada orang lain ataupun seluruh khalayak (Batubara, 2011). Media diharapkan menjadi sebuah informasi yang dimanfaatkan oleh komunikator dengan harapan akan membantu meningkatkan pengetahuan dengan memberikan paparan materi

pada indera penerima materi (Hasan et al., 2021). Menurut penelitian dari Pangaribuan (2017), pembelajaran yang menggunakan media video salah satunya media *audio visual* dapat ditangkap oleh indera pendengaran serta indera penglihatan manusia (Purwono, Yutmini, & Anitah, 2014).

Pada pembelajaran media *audio visual* telah memadukan *audio* serta *visual* dalam penyampaian materi. Secara teori, dalam pengaplikasiannya akan pengetahuan guna mendukung peserta didik memahami materi yang diajarkan (Sidabutar & Manihuruk, 2022). *Power point* juga memegang peran penting dalam meningkatkan pengetahuan, penggunaan media ini dapat menyampaikan informasi menjadi lebih variatif dan menarik. Media yang menarik diharapkan akan dapat membujuk serta meyakinkan seseorang mengenai informasi yang disampaikan. Media *power point* termasuk *audio-visual* karena dapat ditangkap oleh indera pendengaran dan penglihatan (Wulandari, 2022).

Perbandingan keterampilan CPR dengan *Projected motion media* dan *projected still media*

Hasil penelitian dengan menggunakan uji *mann whitney* disimpulkan bahwa nilai signifikan (2-tailed) yaitu $.006 < 0.05$. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan secara signifikan antara kedua variasi media, yaitu *projected motion* dan *projected still media*, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antara *projected motion* dan *projected still media* terhadap keterampilan mahasiswa non-kesehatan tentang CPR di Universitas Sari Mulia Banjarmasin.

Beberapa faktor mengapa antar pembelajaran video dan *power point* memiliki perbedaan yang signifikan, dalam beberapa penelitian tentang keterampilan mengenai CPR menyatakan karena *projected motion media* merupakan media *audio-visual* yang memiliki keberhasilan lebih tinggi (Suyanti, 2019). Media pembelajaran video dapat menyampaikan dan menampilkan lebih menarik sehingga dapat membuat seseorang tertarik untuk menonton dan mengikuti. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian Aprilliani, Utomo, Rahmawati, & Malikha (2023) yang menyatakan video dapat membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang disampaikan. Bukan hanya itu saja, informasi yang disampaikan lebih nyata dapat bergerak yang membuat dapat mengkomunikasikan informasi dengan cepat dan pemahaman siswa dalam menyerap pesan lebih komprehensif. Video bersifat audiovisual lebih efisien untuk membuat siswa lebih berkonsentrasi. Video juga memiliki kelebihan dalam memberikan visualisasi yang real membuat siswa yang menyaksikan mudah menyerap pengetahuan (Pratiwi, 2018).

Media visual memiliki fungsi kompensatoris yaitu media yang dapat memberikan sarana agar materi mudah untuk dipahami dalam bentuk teks. Adanya teks pada media *power point* diharapkan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan teks materi atau informasi sehingga dapat mengingat kembali materi yang telah diberikan (Aprilliani et al., 2023).

Melihat hal ini maka *power point* harus disampaikan dengan menarik dengan cara yang jelas agar pesan mampu tersampaikan, misalnya dengan presentasi materi yang dikemas secara visualisasi yang di sajikan dalam bentuk slide, teks gambar, suara, film atau lainnya (Purwono et al., 2014). Penelitian ini masih memiliki keterbatasan atau kekurangan, penelitian ini merupakan penelitian yang hanya berfokus pada keterampilan mahasiswa non-kesehatan dalam melakukan CPR dengan menggunakan dua media pembelajaran, peneliti tidak menilai pengetahuan, dan kesiapan mahasiswa dalam untuk melakukan CPR hanya memberikan cara melakukan CPR.

Kesimpulan

Sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, *projected motion media* memiliki banyak manfaat yaitu penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian, interaksi, dan motivasi belajar sehingga tidak membosankan selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media dapat memperjelas materi dan bahan ajar sehingga informasi yang disampaikan jelas serta mengurangi verbalisme. Objek dapat ditampilkan secara konkret melalui media berupa gambar, video, film, maupun slide. Pembelajaran berbasis media dinilai lebih interaktif dan komunikatif jika dibandingkan dengan pembelajaran yang lainnya. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan *Projected Motion Media* dan *Projected Still Media* yang dibuktikan dengan nilai $p < 0,04$. Perbedaan metode ini dipengaruhi oleh pengetahuan sehingga mudah diterima dan dipahami dengan baik.

Hanya *projected motion media* dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa non-kesehatan Fakultas Humaniora dan Saintek dalam melakukan CPR. Hasil kedua yang didapatkan adalah secara statistik terdapat perbedaan bermakna antara kedua metode belajar ini. Melihat hasil yang ada maka kedua media pembelajaran ini tepat untuk melengkapi pengalaman belajar karena menyajikan objek pembelajaran secara realistis serta dapat diulang-ulang kembali khususnya dalam melakukan CPR.

Acknowledgment

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya Kepada Program Studi Sarjana Keperawatan dan Profesi Ners Universitas Sari Mulia Banjarmasin yang telah memberikan ijin penelitian.

Daftar Pustaka

Jurnal

- Alwi, I. (2017). *Kriteria Empirik Dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir*. 2, 140–148.
- Akmal, N. (2020). *GARNISH: Jurnal Pendidikan Tata Boga Pengaruh Penggunaan Media Projected Motion Terhadap Hasil Belajar Boga Dasar SMK Negeri 10 Medan*. 4(2), 42–47.
- Batubara, A. K. (2011). *Diktat Media Komunikasi*. In *Diktat Media Komunikasi*. Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Cross, T. A. R. (2016). *Lifesaving Blood*. <http://www.redcross.org/what-we-do/blood-donation>.
- Fatmawati, A., Mawaddah, N., & Sari, I. P. (2020). *Peningkatan pengetahuan bantuan hidup dasar pada kondisi henti jantung di luar rumah sakit dan resusitasi jantung paru kepada siswa sma 1,2*. 4(6), 1176–1184.
- Hasan, M. (2021). *Media Pembelajaran (Pertama)*. Tahta Media Group
- Maria, Y., Ca, V. B. A., Tanesib, I., & Mochsen, R. (2021). *Literature Review: Pengalaman Perawat dalam Melakukan Resusitasi Jantung Paru*. 3(1), 17–26.
- Muthmainnah. (2019). *HUBUNGAN TINGKAT PENGETAHUAN AWAM KHUSUS TENTANG BANTUAN HIDUP DASAR BERDASARKAN KARAKTERISTIK USIA DI RSUD X HULU SUNGAI SELATAN*. 2(2), 31–35. Retrieved from 10.35747/hmj.v2i2.235
- Nurmalia, I. (2018). *Promosi Kesehatan (I)*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii*. Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255.
- Suyanti, R. D. (2019). *Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint Dan Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Retensi Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sd*. Jurnal Tematik, 9(1), 19–27.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan*. Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2(2), 127–144.
- Wulandari, E. (2022). *Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning*. JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(2), 26–32.

Buku

- Pomalango, B. Z. (2021). *FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN DANA MANDIRI TAHUN ANGGARAN 2021 BE A LIFE SAVER; PELATIHAN BANTUAN HIDUP DASAR (BHD) UNTUK PETUGAS KEAMANAN*

KAMPUS.

Setyawan, A., Jasmani, P., Banyuwangi, U., Ikan, J., & No, T. (2018). *Perbandingan Pembelajaran Menggunakan Projected Motionmedia Dan*

Pembelajaran Menggunakan Projected Still Media Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bolavoli. 1–6.