

METODE *ROLE PLAY BASIC LIFE SUPPORT* TERHADAP PENGETAHUAN DAN KETERAMPILAN RELAWAN MAHASISWA

Annisa Rahmania¹, Renny Triwijayanti²
IKesT Muhammadiyah Palembang^{1,2}
annisa.rahmania14@rocketmail.com¹

ABSTRAK

Penanganan yang dapat dilakukan pada seseorang dengan henti jantung adalah dengan memberikan bantuan hidup dasar (*basic life support*). *Basic Life Support* (BLS) merupakan proses yang berkaitan dengan rantai keberlangsungan hidup (*chain of survival*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *role play basic life support* terhadap pengetahuan dan keterampilan relawan mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang. Metode yang digunakan adalah metode *role play basic life support* terhadap pengetahuan dan keterampilan relawan mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dengan nilai *p value* sebesar 0,001 ($p \text{ value} \leq 0,05$), dan sikap dengan nilai *p value* sebesar 0,001 ($p \text{ value} \leq 0,05$). Simpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh pengetahuan dan keterampilan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play BLS* dengan nilai *p value* $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: Bantuan Hidup Dasar, Relawan Mahasiswa, *Role Play*

ABSTRACT

The treatment that can be done for someone with cardiac arrest is to provide basic life support. Basic Life Support (BLS) is a process related to the chain of survival. This study was to determine the effect of the basic life support role play method on the knowledge and skills of IKesT Muhammadiyah Palembang student volunteers. The method has used was the basic life support role play method on the knowledge and skills of IKesT Muhammadiyah Palembang student volunteers. The result of this study has showed that knowledge had a p value of 0.001 ($p \text{ value} \leq 0.05$), and attitudes had a p value of 0.001 ($p \text{ value} \leq 0.05$). The conclusion of this study is There is an influence on the knowledge and skills of student volunteers before and after being given the BLS Role Play with a p value of $0.001 < 0.05$.

Keywords: *Basic Life Support, Student Volunteers, Role Play*

PENDAHULUAN

Henti jantung merupakan suatu kondisi yang menggambarkan terjadinya kegagalan organ jantung untuk mencapai curah jantung yang adekuat, yang disebabkan oleh terjadinya asistole (tidak adanya detak jantung) maupun disritmia (Park et al, 2022). Henti jantung dapat terjadi pada segala usia, baik dewasa, remaja, maupun anak-anak. Ada lebih dari 7.000 remaja dibawah usia 18 tahun mengalami henti jantung di Amerika Serikat (*Sudden Cardiac Arrest Foundation*, 2018). Henti jantung masih

menjadi krisis kesehatan di masyarakat. Terdapat lebih dari 356.000 kasus henti jantung yang terjadi di luar rumah sakit (OHCA) setiap tahunnya di Amerika Serikat, hampir 90% di antaranya berakibat fatal. (Tsao et al.,2022).

Henti jantung adalah salah satu penyebab kematian yang disebabkan oleh adanya gangguan yang terjadi pada sistem kardiovaskuler (Thomas et al.,2018). Henti jantung adalah salah satu penyebab kematian yang disebabkan oleh adanya gangguan yang terjadi pada sistem kardiovaskuler (Thomas et al., 2018). Penyakit jantung iskemik, menjadi penyebab utama kematian di dunia yang menyebabkan 16% dari total kematian di dunia. Peningkatan kematian terbesar disebabkan oleh penyakit jantung, dan mulai meningkat lebih dari 2 juta menjadi 8,9 juta kematian pada tahun 2019. Stroke dan penyakit paru obstruktif kronik adalah penyebab kematian terbesar ke-2 dan ke-3, yang menyebabkan sekitar 11% dan 6 kematian. % dari total kematian masing-masing (*World Health Organization*, 2020). Data menunjukkan bahwa 70 % kasus OHCA terjadi di rumah dan hampir 90% orang yang mengalami OHCA meninggal dunia. Ketika terdapat korban henti jantung, orang yang berada di dekat korban tersebut memiliki peran yang sangat besar dalam melakukan resusitasi jantung paru secara cepat. Resusitasi jantung paru yang dilakukan khususnya pada beberapa menit pertama terjadinya henti jantung memberikan kontribusi kesempatan bertahan hidup 2 hingga 3 kali lipat (Benjamin et al.,2018).

Penanganan yang dapat dilakukan pada seseorang dengan henti jantung adalah dengan memberikan bantuan hidup dasar (*basic life support*). *Basic Life Support* (BLS) merupakan penanganan pertama kegawat daruratan yang merupakan pelayanan pra rumah sakit dan respons cepat serta tepat untuk menyelamatkan nyawa dan mencegah kecacatan (*time saving is life and limb saving*) (Sukamto & Putri.,2019). Salah satu prosedur dalam *basic life support* yaitu, resusitasi jantung paru. Resusitasi merupakan tindakan memberikan tekanan pada jantung serta napas buatan kepada seseorang yang mengalami henti napas dan henti jantung (*American Heart Association*, 2020).

Resusitasi berkaitan erat dengan rantai keberlangsungan hidup (*Chain of Survival*) yang merupakan model operasional yang digunakan dalam pemberian resusitasi (Metrikayanto at al.,2018). Model ini memiliki pengaruh dalam proses perawatan, sehingga dapat meningkatkan kelangsungan hidup pada beberapa komunitas yang telah diuji coba. Rantai keberlangsungan hidup akan bergantung pada keberhasilan dari resusitasi yang dilakukan Strategi dan intervensi pada rantai *Chain of Survival* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenali adanya henti jantung serta meningkatkan ketepatan waktu dan kualitas pelayanan (Ayu et al.,2022). *Chain of Survival* memiliki tahapan, diantaranya: 1) akses awal atau menghubungi ambulan. Hal ini biasa dilakukan oleh *bystander* atau orang yang ada di sekitar kejadian; 2) pemberian resusitasi jantung paru, 3) tindakan defibrilasi, 4) memberikan tindakan bantuan hidup lanjut yang efektif, dan 5) memberikan perawatan korban pasca henti jantung yang terintegrasi.

Tujuan dari proses pelaksanaan *Chain of Survival*, yaitu untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenali adanya henti jantung, serta meningkatkan ketepatan waktu dan kualitas pelayanan. Terdapat 3 rantai pertama *Chain of Survival* yang bergantung pada peran serta masyarakat yaitu akses awal atau menghubungi ambulan, resusitasi jantung paru, dan tindakan defibrilasi jika tersedia (Ayu et al.,2022). Namun, untuk tindakan defibrilasi masih terbatas pelaksanaannya karena masih belum banyak tersedianya alat defibrilator terutama di area publik, sehingga 2 rantai pertama *chain of survival*, yaitu akses awal dan tindakan resusitasi jantung paru dapat lebih dimaksimalkan untuk meningkatkan keberlangsungan hidup pada kasus henti jantung.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memaksimalkan 2 rantai pertama *chain of Survival* adalah meningkatkan jumlah penolong henti jantung di luar rumah sakit. Upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui edukasi tentang RJP pada masyarakat umum. Apabila prosentase masyarakat yang mendapatkan pelatihan RJP meningkat maka respon komunitas dalam menangani kasus henti jantung di luar rumah sakit pun akan meningkat (Wirasakti et al.,2022). Salah satu komunitas yang harus dioptimalkan pengetahuannya adalah mahasiswa.

Metode simulasi (*role play*) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura (Sukamto & Putri, 2019). Proses pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan. Pengetahuan dapat meningkat ketika seseorang selalu belajar secara formal maupun non formal, salah satunya dengan mengikuti pelatihan yang akan menambah pengetahuan dan keterampilan (Ramadia et al.,2021). Keterampilan dalam tindakan bantuan hidup dasar bertujuan untuk proses oksigenasi darurat mempertahankan fungsi jantung paru melalui ventilasi dan sirkulasi buatan. Setelah itu, nantinya diharapkan ventilasi dan sirkulasi dapat pulih secara spontan sehingga mampu melakukan oksigenasi secara mandiri. Hal ini akan memberikan prognosis yang lebih baik dan dapat meningkatkan kualitas hidup penderitanya (Kistan & Najman, 2022).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah fokus responden. Penelitian sebelumnya dilakukan pada responden mahasiswa umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada mahasiswa relawan yang tergabung dalam organisasi UKM KSR (korps Sukarela) IKesT Muhammadiyah Palembang. Selain itu, perbedaan dapat dilihat dari metode penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian *Quasi experimental* dengan pendekatan *Design Time Series (Repeated Measure)*, sedangkan penelitian ini menggunakan metode *Quasi experimental* dengan pendekatan *pre-test posttest one group design*.

METODE PENULISAN

Penelitian ini dilaksanakan di IKesT Muhammadiyah Palembang, pada tanggal 6-10 Juni 2022. Sampel dalam penelitian ini adalah relawan mahasiswa di IKesT yang berjumlah 38 orang. Rancangan penelitian berdasarkan tujuan penelitiannya adalah Jenis penelitian merupakan jenis penelitian *experiment* dengan menggunakan desain *quasy experiment* dengan pendekatan *pre-test posttest one group design*.

HASIL PENELITIAN

Analisis univariat

Jenis Kelamin Responden

Tabel 1
Jenis kelamin mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang (n=38)

Jenis Kelamin	N	Persentase (%)
Laki-laki	12	31,5
Perempuan	26	68,4
Jumlah	38	100

Berdasarkan tabel 1 di atas didapatkan sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 12 responden (31,5%) dan responden berjenis kelamin perempuan

sebanyak 26 responden (68,4%).

Usia Responden

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan dari 38 responden didapatkan nilai mean 20.38 dengan usia *minimum* 19 tahun dan usia *maksimum* 22 tahun dengan nilai median 20.00 dan *Std.Deviation* 0.721.

Tabel 2.
Usia mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang (n=38)

Variabel	Mean	Median	SD	Min	Max
Usia	20.38	20.00	0.721	19	22

Pengetahuan Relawan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan *Role Play BLS*

Tabel 3.
Rerata pengetahuan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play BLS* (n=38)

Variabel	Mean	Median	SD	Min	Max
Pengetahuan Sebelum	9.05	9.00	1.246	7	12
Pengetahuan Sesudah	11.19	11.00	0.660	10	12

Berdasarkan table 3 diatas nilai pengetahuan relawan mahasiswa sebelum dilakukan *Roleplay* didapatkan nilai mean 9,05 dengan nilai median 9,00 dan nilai *Std. Deviation* 1,246 serta nilai pengetahuan minimum 7 dan maksimum 12, sedangkan nilai pengetahuan relawan mahasiswa sesudah dilakukan *Role Play* didapatkan nilai mean 11,19 dengan nilai median 11,00 dan nilai *Std.Deviation* 0,660 serta nilai pengetahuan minimum 10 dan maksimum 12.

Keterampilan Relawan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Dilakukan *Role Play BLS*

Tabel 4.
Rerata Keterampilan Relawan Mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play BLS* (n=38)

Variabel	Mean	Median	SD	Min	Max	95%CI
Sikap Sebelum	1,58	2,00	0,499	1	2	1,43 – 1,73
Sikap Sesudah	1,24	1,00	0,435	1	2	1,11 – 1,38

Berdasarkan tabel 4 di atas nilai rerata keterampilan relawan mahasiswa sebelum dilakukan *Roleplay* didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 2,00 dan nilai *Std. Deviation* 0,499 dengan tingkat kepercayaan 95% keterampilan sebelum dilakukan *Role Play* berada pada rentang 1,43 – 1,73, sedangkan nilai keterampilan relawan mahasiswa sesudah dilakukan *Role Play* didapatkan nilai *mean* 1,24 dengan nilai median 1,00 dan nilai *Std.Deviation* 0,435 serta nilai pengetahuan minimum 1 dan maksimum 2, dengan tingkat kepercayaan 95% sesudah dilakukan *Role Play* berada pada rentang 1,11 – 1,38.

Analisis Bivariat

Uji Normalitas

Hasil penelitian menunjukkan hasil uji normalitas sebelum dan sesudah diberikan *Role Play BLS*, sebagai berikut:

Tabel 5.
Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah Diberikan *Role Play BLS*

Variabel		P Value
Pengetahuan	Sebelum	0,000
	Sesudah	0,000
Keterampilan	Sebelum	0,000
	Sesudah	0,000

Berdasarkan tabel 5 peneliti menggunakan uji *Shapiro Wilk* dikarenakan subjek penelitian berjumlah kurang dari 50 orang dan didapatkan nilai *Sig Pengetahuan PreTest* 0,000, *Sig Pengetahuan PostTest* 0,000, *Sig Keterampilan Pretest* 0,000, dan *Sig Keterampilan PostTest* 0,000, dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka digunakan *Uji Wilcoxon* untuk menganalisis apakah ada pengaruh Pengetahuan dan Keterampilan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan *Role Play BLS* di IKesT Muhammadiyah Palembang.

Pengaruh Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan *Role Play BLS*

Hasil *Uji Wilcoxon* menunjukkan hasil pengaruh rata – rata pengetahuan sebelum dan sesudah Diberikan *Role Play BLS* relawan mahasiswa IKesT Muhammadiyah Palembang, berikut hasil *Uji Wilcoxon*:

Tabel 6.
Perbedaan Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan *Role Play BLS*

Variabel	Pengukuran	Mean	Median	SD	Min	Max	P Value
Pengetahuan	Sebelum	1,58	1,59	0,499	1	2	0,001
	Sesudah	1,24	1,00	,435	1	2	
	Selisih	0,34	0,59	0,64	0	0	

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui rerata pengetahuan sebelum dan sesudah *Role Play* pada *pretest* pengetahuan didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 1,59 dan pada *posttest* pengetahuan didapatkan nilai mean 1,24 dengan selisih 0,34 dan *Std. Deviation* 0,435. Berdasarkan *Uji Wilcoxon* didapatkan nilai *p value* 0,001 < 0,05 maka kepuasan statistiknya adalah ada pxengaruh pengetahuan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play BLS*.

Pengaruh Rerata Keterampilan Sebelum dan Sesudah Diberikan *Role Play BLS*

Hasil *Uji Wilcoxon* penelitian menunjukkan hasil perbedaan rerata keterampilan sebelum dan sesudah di berikan *Role Play BLS* berikut hasil *Uji Wilcoxon*:

Tabel 7.
Pengaruh Rerata Keterampilan Sebelum dan Sesudah Diberikan *Role Play BLS*

Variabel	Pengukuran	Mean	Median	SD	Min	Max	P Value
Keterampilan	Sebelum	1,58	2,00	0,499	1	2	0,001
	Sesudah	1,24	1,00	0,435	1	2	
	Selisih	0,34	1,00	0,64	0	0	

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diketahui pengaruh rerata keterampilan sebelum dan sesudah *Role Play* pada *pretest* keterampilan didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 2,00 dan pada *posttest* keterampilan diapatkan nilai mean 1,24 dengan selisih 0,32 dan *Std. Deviation* 0,435. Berdasarkan *Uji Wilcoxon* didapatkan nilai *p value* 0,001 < 0,05 maka kepuasan statistiknya adalah ada pengaruh rerata keterampilan

relawan mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan *Role Play BLS*.

PEMBAHASAN

Analisa Univariat

Pengetahuan Pada Relawan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Role Play BLS.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai pengetahuan relawan mahasiswa sebelum dilakukan *Roleplay* didapatkan nilai mean 9,05 dengan nilai median 9,00 dan nilai *Std. Deviation* 1,246 serta nilai pengetahuan minimum 7 dan maksimum 12, sedangkan nilai pengetahuan relawan mahasiswa sesudah dilakukan *Role Play* didapatkan nilai mean 11,19 dengan nilai median 11,00 dan nilai *Std.Deviation* 0,660 serta nilai pengetahuan minimum 10 dan maksimum 12.

Pengetahuan terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek yang ditemuinya. Pengetahuan merupakan dasar seseorang dalam mengambil keputusan dan menentukan tindakan untuk merespon sesuatu hal yang ditemui. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia yakni, indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba, namun sebagian besar diperoleh melalui mata, telinga (Marjes, 2018)

Keberhasilan seseorang dalam menerima informasi yang baru, dipengaruhi oleh beberapa cara, misalnya dengan membaca, tingkat keberhasilan seseorang dalam menyerap informasi sebesar 10%, dengan melihat dan mendengar (audiovisual) memiliki tingkat keberhasilan sebesar 50%, dan dengan cara mengucapkan dan medemonstrasikan memiliki tingkat keberhasilan sebesar 90% (Notoatmodjo, 2014). Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh (Nirmalasari & Winarti, 2020), yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pengetahuan dan keterampilan mahasiswa yang diberi pelatihan BHD.

Keterampilan Relawan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Role Play BLS

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa nilai rerata keterampilan relawan mahasiswa sebelum dilakukan *Roleplay* didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 2,00 dan nilai *Std. Deviation* 0,499 dengan tingkat kepercayaan 95% keterampilan sebelum dilakukan *Role Play* berada pada rentang 1,43 – 1,73, sedangkan nilai keterampilan relawan mahasiswa sesudah dilakukan *Role Play* didapatkan nilai mean 1,24 dengan nilai median 1,00 dan nilai *Std.Deviation* 0,435 serta nilai pengetahuan minimum 1 dan maksimum 2, dengan tingkat kepercayaan 95% sesudah dilakukan *Role Play* berada pada rentang 1,11 – 1,38.

Pengetahuan berbanding lurus dengan kemampuan. Semakin baik pengetahuan yang dimiliki seseorang maka semakin baik pula kemampuannya. Tingkat kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang tidak bisa diketahui karena berasal dari diri sendiri, dalam bekerja diperlukan kemampuan berfikir dan keterampilan yang luas (Raffa *et al*, 2020). Keterampilan seseorang dapat diperoleh melalui pengalaman pribadi, pengaruh kebudayaan, dan media masa. Hal yang dialami oleh seseorang akan membentuk dan mempengaruhi penghayatan mereka terhadap stimulus sosial, pengaruh orang lain yang dianggap penting disekitar kita merupakan salah satu diantara komponen sosial yang ikut mempengaruhi sikap. Hal ini melibatkan peran peneliti dalam memberikan *Role Play* yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan relawan mahasiswa tentang BLS.

Analisa Bivariat

Perbedaan Rerata Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Role Play BLS

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rerata pengetahuan sebelum dan sesudah *Role Play* pada *pretest* pengetahuan didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 1,59 dan pada *posttest* pengetahuan didapatkan nilai mean 1,24 dengan selisih 0,34 dan *Std. Deviation* 0,435. Berdasarkan *Uji Wilcoxon* didapatkan nilai *p value* $0,001 < 0,05$ maka kepuasan statistiknya adalah ada pengaruh pengetahuan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play* BLS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Imran & Harahap, (2023), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh sangat signifikan pada masyarakat sebelum dan setelah diberikan pelatihan tentang penanganan korban tenggelam dengan BHD awam dengan nilai *p – value* 0.000. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nirmalasari & Winarti (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pelatihan BHD dengan pengetahuan ($p=0,000$) dan keterampilan ($p=0,000$) mahasiswa kesehatan masyarakat di UPN “Veteran”.

Berdasarkan hasil penelitian, teori dan jurnal terkait maka peneliti berasumsi bahwa pengetahuan tentang BLS dengan diberikan melalui metode *Role Play* lebih menarik sehingga relawan mahasiswa dapat lebih memahami informasi yang diberikan.

Perbedaan Rerata Keterampilan Sebelum dan Sesudah Diberikan Role Play BLS

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan pengaruh rerata keterampilan sebelum dan sesudah *Role Play* pada *pretest* keterampilan didapatkan nilai mean 1,58 dengan nilai median 2,00 dan pada *posttest* keterampilan didapatkan nilai mean 1,24 dengan selisih 0,32 dan *Std. Deviation* 0,435. Berdasarkan *Uji Wilcoxon* didapatkan nilai *p value* $0,001 < 0,05$ maka kepuasan statistiknya adalah ada pengaruh rerata keterampilan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah dilakukan *Role Play* BLS.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Listiana (2019) tentang “Pengaruh Pelatihan Balut Bidai Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Siswa/I Palang Merah Remaja (PMR) di SMAN 4 Kota Bengkulu” dengan menggunakan *Uji Wilcoxon* dan didapatkan hasil nilai *p value* 0,001 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pelatihan balut bidai terhadap pengetahuan dan keterampilan siswa/i Palang Merah Remaja (PMR) di SMAN 4 Kota Bengkulu.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Prayitno & Arini (2021) mengenai pengaruh pelatihan BHD terhadap tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa dan diketahui bahwa ada pengaruh pemberian pelatihan bantuan hidup dasar terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan pada siswa SMKN 1 Madiun dengan nilai *p-value* $0,000 < 0,05$). Pelatihan bantuan hidup dasar dapat mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, teori dan jurnal terkait maka peneliti berasumsi bahwa keterampilan relawan mahasiswa tentang BLS dengan diberikan *Role Play* lebih baik karena diberikan melalui metode simulasi secara langsung. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa setelah dilakukan *Role Play* BLS.

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh pengetahuan dan keterampilan relawan mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan *Role Play* BLS

SARAN

Saran untuk penelitian selanjutnya, yaitu diharapkan dapat meneliti dengan variabel lainnya, misalnya efikasi diri dan melakukan penelitian terkait BLS dengan membandingkan metode lain untuk mengetahui metode yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- American Heart Association. (2020). *2020 American Heart Association Guidelines for CPR and ECC*. <https://cpr.heart.org/en/resuscitation-science/cpr-and-ecc-guidelines>
- Ayu, S. A., Balqis, U. M., & Hartati, S. (2022). Edukasi Pengetahuan dan Pelatihan Bantuan Hidup Dasar (BHD) pada Siswa Jurusan Asper SMKS Bunga Persada Kabupaten Cianjur Jawa Barat. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 5(9), 2873–2882. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.33024/jkpm.v5i9.6901>
- Benjamin, E. J., Virani, S. S., Callaway, C. W., Chamberlain, A. M., Chang, A. R., Cheng, S., ... & Muntner, P. (2018). Heart Disease and Stroke Statistics—2018 Update: A Report From the American Heart Association.” *Circulation* 137(12), e67–492. doi: <https://doi.org/10.1161/CIR.0000000000000558>
- Imran, S., & Harahap, H. (2023). Pengaruh Pelatihan BHD Awam pada Masyarakat pada Korban Tenggelam. *Midwifery Health Journal*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.52524/midwiferyhealthjournal.v8i1.175>
- Kistan, K., & Najman, N. (2022). Pelatihan Bantuan Hidup Dasar bagi Siswa Pramuka SMAN 13 Bone. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 2(4), 135–43. <https://doi.org/10.55606/kreatif.v2i4.680>
- Listiana, D. (2019). Pengaruh Pelatihan Balut Bidai terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Siswa/i Palang Merah Remaja (PMR) di SMA N. 4 Kota Bengkulu. *CHMK Nursing Scientific Journal* 3(2), 145–56. <http://cyberchmk.net/ojs/index.php/ners/article/view/580>
- Marjes, T. N. (2018). *Promosi Kesehatan*. Indomedia Pustaka.
- 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). *Jurnal Care* 6(1), 79-91. <https://doi.org/10.33366/jc.v6i1.792>
- Nirmalasari, V., & Winarti, W. (2020). Pengaruh Pelatihan (BHD) terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Mahasiswa Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Keperawatan Widya Gantari Indonesia*, 4(2), 115–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.52020/jkwgi.v4i2.1909>
- Notoatmodjo, S. (2014). *Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Park, J. S., In, Y. N., You, Y. H., Min, J. H., Ahn, H. J., Yoo, I. S., . . . Jeong, W. J. (2022). Ultra-Early Neurologic Outcome Prediction of out-of-Hospital Cardiac Arrest Survivors using Combined Diffusion-Weighted Imaging Findings and Quantitative Analysis of Apparent Diffusion Coefficient. *Resuscitation* 148, 39–48. doi: <https://doi.org/10.1016/j.resuscitation.2019.12.021>
- Prayitno, S., & Arini, T. (2021). Efektifitas Pelatihan Bantuan Hidup Dasar terhadap Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan pada Siswa. *Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal* 11(1), 133–42. doi: <https://doi.org/10.32583/pskm.v11i1.1123>
- Raffa, R., Anggreini, Y. D., & Amaliyah, N. (2020). Hubungan Tingkat Pengetahuan Perawat tentang BTCLS (*Basic Trauma Cardiac Life Support*) dengan Penanganan Primary Survey di IGD RSUD X Provinsi Kalimantan Barat. *Khatulistiwa Nursing Journal*, 2(1):43–55. <https://doi.org/10.53399/knj.v2i1.40>
- Ramadia, A., Redho, A., & Nofa, F. S. (2021). Pelatihan Bantuan Hidup Dasar terhadap Pengetahuan dan Keterampilan Anggota PMR. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 5(1), 584–590. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v5i1.2972>
- Sudden Cardiac Arrest Foundation. (2018). *Sudden Cardiac Arrest: A Healthcare*

- Crisis*. <http://http/www.sca-aware.org/>. Pada 1 Oktober 2018
- Sukamto, F. I., & Putri, D. R. (2019). Efektifitas Metode Simulasi: Role Play terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat tentang Basic Life Support (BLS) di Kelurahan Setono Kabupaten Ponorogo. *Dinamika Kesehatan: Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan* 10(2), 646–56. doi: DOI: <https://doi.org/10.33859/dksm.v10i2.500>
- Thomas, H., Diamond, J., Vieco, A., Chaudhuri, S., Shinnar, E., Cromer, S., . . . Johnson, C. O. 2018. Global Atlas of Cardiovascular Disease. *Glob Heart* 13(3), 143–63. doi: DOI: 10.1016/j.gheart.2018.09.511
- Tsao, C. W., Aday, A. W., Almarzooq, Z. I., Alonso, A., Beaton, A. Z., Bittencourt, M. S., ... & American Heart Association Council on Epidemiology and Prevention Statistics Committee and Stroke Statistics Subcommittee. (2022). Heart disease and stroke statistics—2022 update: a report from the American Heart Association. *Circulation*, 145(8), e153–e639. <https://www.ahajournals.org/doi/epub/10.1161/CIR.0000000000001052>
- Wirasakti, G., Wulansari, Y. W., & Ekaprasetia, F. (2022). Game CARRE (Cardiac Arrest) sebagai Upaya Peningkatan Bystander Resusitasi Jantung Paru (RJP): Development and Usability Study. *Nursing Update: Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan*, 13(3), 107-114. <https://stikes-nhm.e-journal.id/NU/article/view/828/805>
- World Health Organization. (2020). *The Top 10 Causes of Death*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/the-top-10-causes-of-death>