

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sinkop merupakan salah satu kejadian masalah klinis yang sering terjadi di masyarakat. Banyak penyebab terjadinya sinkop dan beberapa dapat disebabkan karena sebuah tanda penyakit serius. Sesuai dengan pendapat Shim et al (2014), bahwa seseorang dapat mengalami pingsan karena lingkungan yang panas atau terpapar sinar matahari langsung, kelelahan, dan berdiri terlalu lama. Kejadian sinkop salah satu yang sering terjadi di lingkungan sekolah seperti saat kegiatan rutin upacara bendera ataupun kegiatan olahraga yang rutin dilaksanakan di sekolah, terlebih di beberapa sekolah ada yang mengharuskan siswa mengikuti beberapa kegiatan tetapi siswa tidak memperhatikan kondisi kesehatan yang akhirnya jatuh pingsan.

Rad et al (2014) berpendapat bahwa 50 % dari populasi orang di bumi pernah mengalami pingsan dalam hidup mereka, baik itu pingsan yang diketahui penyebabnya maupun pingsan yang tidak diketahui penyebabnya. Guse et al (2014) mengemukakan bahwa sebanyak 35% anak pernah mengalami kejadian pingsan dalam hidupnya. Pada penelitian Saedi et al (2013) di Tehran, Iran menemukan prevalensi angka kejadian pingsan sebanyak 9%. Angka kejadian pingsan pada anak berumur 5-14 tahun sebanyak 4,14%, kejadian pingsan pada umur 15-44 tahun sebanyak 44,8%, usia 45-64 tahun sebanyak 31%, dan usia 65 tahun keatas dengan prevalensi 20%. Keadaan pingsan sebanyak 28% kadang-

kadang dapat menyebabkan cedera fisik pada orang yang mengalaminya, pingsan dalam keadaan berdiri menyebabkan cedera fisik sebesar 76,6 %, pingsan dalam keadaan duduk menyebabkan cedera fisik sebesar 14,9% dan pingsan dalam keadaan supinasi atau terlentang menyebabkan cedera fisik sebesar 8,5% pada pasien(Rad, et al.,2014). Posisi seseorang mempengaruhi terjadinya pingsan, pada posisi berdiri, pingsan disebabkan oleh nyeri sebanyak 12,77%, bau sebanyak 10,64%, ketakutan sebanyak 8,51%, dan melihat 3 darah sebanyak 4,26%. Pada posisi duduk dan terlentang pingsan dapat disebabkan karena bau sebanyak 50% dan nyeri sebanyak 16,67% (Khadilkar, 2013).

Sesuai dengan kejadian diatas, pengetahuan sangatlah penting khususnya untuk bekal siswa di waktu mendatang sehingga siap untuk bertindak ketika menghadapi suatu keadaan yang membutuhkannya serta dibutuhkan untuk meningkatkan tingkat pendidikan siswa khususnya dalam hal ini adalah tentang penanganan sinkop sehingga dengan tingkat pengetahuan yang akan memperlancar jalannya sebuah tindakan yang akan diberikan. Sebuah metode pembelajaran dan media pembelajaran juga berperan dalam menunjang tingkat pengetahuan siswa sehingga metode dan media yang menarik dapat meningkatkan kemauan siswa untuk menerima atau mempermudah menerima pembelajaran yang akan mempengaruhi pengetahuan mereka. Menurut Gunasar (2008) penguasaan saat melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya adalah pengetahuan, sehingga pembelajaran psikomotorik dengan kognitif akan saling melengkapi dalam diri siswa. Khususnya ketika mereka berada di lingkungan sekolah, karena suatu dalam keadaan atau kejadian tertentu

pengetahuan akan sangat berguna untuk menunjang tindakan yang akan diberikan sehingga angka keberhasilan sangat besar dan mengurangi resiko yang tidak diinginkan.

Hasil penelitian Panji Nugroho, Cornelia D.Y. Nekada, Tia Amestiasih (2016) tentang “hubungan tingkat pengetahuan terhadap penanganan pertama siswa syncope di SMAN 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta” mendapatkan hasil bahwa penanganan pertama siswa syncope dengan kategori baik sebanyak 59,4 %, sedangkan kategori penanganan kurang sebanyak 40,6 %. Sedangkan dalam hal pemilihan metode simulasi yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dibuktikan oleh hasil penelitian yang dibuat Wisnu Wijiyanto Saputro (2017) dengan berjudul “pengaruh pendidikan kesehatan dengan metode simulasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang pertolongan pertama pada kecelakaan di SMK Negeri 1 Mojosongo Boyolali”, dalam penelitian tersebut dihasilkan bahwa terdapat pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan metode simulasi terhadap pengetahuan dan sikap tentang pertolongan pertama pada kecelakaan dimana pendidikan kesehatan menggunakan metode simulasi efektif meningkatkan terhadap pengetahuan dan sikap tentang pertolongan pertama pada kecelakaan pada siswa di SMK Negeri 1 Mojosongo Boyolali.

Hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 12 November 2018 di SMAN 1 Kutorejo mendapatkan data melalui wawancara kepada 15 siswa, dari hasil wawancara tersebut didapat 9 siswa sudah mengetahui prosedur penanganan sinkop tetapi ada beberapa prosedur yang dilupakan seperti melonggarkan pakaian atau sesuatu yang dianggap mengganggu pernafasan dan

sirkulasi korban, yang biasa dilakukan yaitu dengan menaikkan kaki korban lebih tinggi dari posisi kepala korban. Siswa tersebut juga mengatakan sudah pernah mendapatkan pembelajaran penanganan sinkop melalui demonstrasi. Sedangkan untuk 6 siswa lainnya belum mengetahui prosedur penanganan pingsan, memberikan bau-bauan minyak kayu putih yang biasa mereka lakukan kepada korban. Menurut wawancara ke beberapa siswa juga mengatakan ketika upacara bendera hari Senin ada 5 sampai 7 siswa yang pingsan dan langsung dibawa ke ruang UKS, memberikan bau-bauan minyak kayu putih dan menaikkan kaki lebih tinggi dari posisi kepala itu biasa yang dilakukan siswa.

Dari data angka kejadian sinkop di SMAN 1 Kutorejo pada bulan Juli sampai dengan bulan September 2018 angka kejadian sinkop setiap bulannya mengalami kenaikan. Bulan Juli 2018 kejadian sinkop siswa kelas X sejumlah 1 siswa, kelas XI sejumlah 3 siswa, dan kelas XII sejumlah 4 siswa. Bulan Agustus 2018 siswa kelas X sejumlah 1 siswa, kelas XI sejumlah 3 siswa, dan kelas XII sejumlah 4 siswa dan pada bulan September 2018 siswa kelas X sejumlah 3 siswa, kelas XI sejumlah 6 siswa dan kelas XII sejumlah 4 siswa. Berdasarkan wawancara kepada pembina UKS SMAN 1 Kutorejo kebanyakan kejadian sinkop dialami kelas X salah satu penyebabnya yaitu tidak sarapan, terpapar sinar matahari terlalu lama, dan sedih.

Pengetahuan siswa dalam penanganan pertolongan pertama penderita sinkop sangat penting karena dengan sebuah pengetahuan akan menunjang tindakan yang akan dilakukan sehingga kepercayaan diri dalam penanganan atau keberhasilan akan didapatkan. Sebuah pengetahuan tersebut diharapkan

akan membantu siswa dalam penanganan sehingga guru ataupun penderita akan mempercayai siswa tersebut dalam melakukan tindakan karena sudah adanya sebuah pengetahuan yang menunjang. Jika pengetahuan tersebut kurang, ditakutkan dalam tindakan penanganan akan kurang tepat atau pun akan muncul keraguan dalam diri siswa sehingga angka keberhasilan akan kecil dan resiko muncul bertambah buruknya kondisi korban. Untuk menunjang angka pengetahuan tersebut sangat dibutuhkan sebuah metode pembelajaran yang menarik atau yang mampu memberi kemudahan siswa dalam pemahaman materi. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengambil judul “pengaruh metode simulasi tentang pengetahuan siswa pada sinkop”.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh edukasi dengan metode simulasi terhadap pengetahuan siswa tentang sinkop di SMAN 1 Kutorejo?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Membuktikan pengaruh edukasi dengan metode simulasi terhadap pengetahuan siswa tentang sinkop

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa tentang sinkop sebelum diberikan edukasi dengan metode simulasi
2. Mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa tentang sinkop sesudah diberikan edukasi dengan metode simulasi

3. Menganalisa pengaruh edukasi dengan metode simulasi terhadap pengetahuan siswa tentang sinkop

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Responden

Sebagai bekal ilmu dalam menangani siswa sinkop dilingkungannya agar menambah kepercayaan diri akan pengetahuan yang dimiliki.

1.4.2 Bagi Tempat Peneliti

Sebagai salah satu referensi metode dalam pengajaran di sekolah serta mengetahui tingkat pengetahuan siswa yang dimiliki tentang sinkop.

1.4.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam pemberian sebuah pendidikan kesehatan serta dapat mengetahui pengaruh edukasi dengan metode simulasi terhadap pengetahuan siswa tentang sinkop.