BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan manusia yang sangat penting. Hal ini terjadi karena kejadian dan pengalaman yang terjadi pada masa anak akan sangat mempengaruhi tahap perkembangan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan yang baik, sesuai dengan tahap dan tugas perkembangan pada masa anak akan membuat perkembangan berikutnya menjadi lebih baik. Namun pada masa anak juga sering terjadi masalah-masalah yang menyebabkan gangguan pada masa pertumbuhan dan perkembangan berikutnya. Salah satu masalah yang sering terjadi adalah kecelakaan atau injuri pada masa anak-anak. Setiap tahun, hampir 1 juta anak meninggal karena kecelakaan dan lebih dari puluhan juta anak-anak lainnya mengalami luka berat. Diantara yang luka berat banyak yang menjadi cacat permanen dan mendapat gangguan fungsi otak (Kementerian Kesehatan RI, 2010).

Menurut penelitian yang dilakukan Mulyanti (2015) terhadap ibu rumah tangga di Surakarta, dari 50 orang responden jenis kecelakaan yang terjadi pada anak-anak antara lain terjatuh sebanyak 70 kasus, luka bakar 23 kasus, tersetrum listrik 23 kasus, tersedak 43 kasus, terkena benda tajam 33 kasus, tenggelam 16 kasus, minum atau makan bahan berbahaya enam kasus, tercekik atau tidak bisa bernapas sembilan kasus. Bahkan tidak sedikit anak-anak yang mengalami cedera lebih dari satu kasus.

Tersedak *(choking)* merupakan suatu kejadian ketika benda asing menyumbat di tenggorokan dan menghalangi aliran udara. Tersedak paling sering disebabkan karena potongan makanan (Mayo & Staff, 2017). *The National Safety Council* (2017) melaporkan bahwa tersedak merupakan penyebab utama ke-4 kematian yang disebabkan karena kecelakaan yang tidak disengaja dengan jumlah kasus sebanyak 5.051 orang yang meninggal karena tersedak pada tahun 2015.

Jumlah kasus tersedak jarang dilaporkan di masyarakat, di Indonesia sendiri belum ada data maupun riset tentang angka kejadian tersedak pada anak, namun kejadian-kejadian tersedak sudah banyak terjadi diantaranya pada 27 Januari 2018 di SDN 1 Pancoran Mas Kota Depok seorang anak berusia 7 tahun meninggal karena tersedak biji rambutan (Malau, 2018). Berita lainnya pada Mei 2012 seorang anak berusia 13 tahun meninggal karena tersedak jajanan bakso di sekolahnya (Parwito, 2012). Pada tahun 2015, seorang anak SD di Jawa Tengah juga dilaporkan meninggal setelah tersedak cilok (Parwito, 2015). Setahun berikutnya, seorang anak di Gerokgak Buleleng juga diberitakan meninggal karena tersedak lontong sayur (Prima, 2017).

Tersedak merupakan keadaan darurat medis yang benar-benar membutuhkan tindakan cepat dan tepat oleh siapapun yang ada karena tim medis darurat mungkin tidak tiba tepat waktu untuk menyelamatkan nyawa seseorang yang tersedak (John P. Cunha et al., 2017). Bila dibiarkan terlalu lama, tubuh orang yang tersedak bisa mengalami kekurangan oksigen (hipoksia) dan dapat menyebabkan kematian. Tersedak adalah penyebab kematian akibat kecelakaan yang tidak biasa tetapi dapat berpotensi untuk

diselamatkan karena sebagian peristiwa tersedak terjadi saat makan sehingga korban umumnya dalam kondisi sadar dan mudah dilakukan pertolongan pertama yang dapat menyelamatkan jiwa (Perkins et al., 2015).

Kecelakaan atau cedera seperti tersedak dapat terjadi dimana saja. Tempat paling sering terjadinya cedera yaitu di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa tempat anak banyak menghabiskan waktunya merupakan tempat paling sering terjadinya cedera. Aktivitas yang sering menyebabkan cedera pada anak adalah bermain, berjalan-jalan, bersepeda, berolahraga, dam aktivitas lainnya (Shi et al., 2014).

Santrock (2013) menjelaskan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada usia tersebut anak dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa yang konkret dan mengklasifikasikan benda-benda ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Santrock (2013) juga mengemukakan beberapa strategi yang dapat dilakukan dalam mengajar anak-anak dengan pemikiran operasional konkret diantaranya adalah mendorong siswa untuk menemukan konsep dan prinsip, melibatkan siswa dalam tugas-tugas operasional, merencanakan aktivitas dimana siswa berlatih konsep mengurutkan hierarki naik atau turun,mencocokkan atau mencari pasangan gambar, mengajak siswa bekerja kelompok dan saling bertukar pikiran, memastikan materi dapat merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan, menggunakan alat bantu *flashcard*.

Alat bantu berupa media *flashcard* dimaksudkan untuk dapat membantu edukasi terutama untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Dalam

memberikan edukasi dengan menggunakan media *flashcard* juga diperlukan suatu metode atau cara penyampaian materi yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan yaitu metode *make a match* . Metode *make a match* merupakan metode belajar mencari pasangan dimana siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Karakteristik anak sekolah dasar antara lain bersifat aktif, senang bergerak, penuh semangat,senang bekerja dalam kelompok dan selalu suka hal-hal baru serta suka bermain, sehingga dengan menyelipkan materi pertolongan pertama tersedak ke dalam permainan *flashcard* merupakan cara yang efektif dalam mengajarkan pengetahuan dan penanganan kasus-kasus kegawatdaruratan (Melissa et al., 2014).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aridah (2016) metode *make a match* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Metode *make a match* dengan media *flashcard* dapat memperbaiki proses pembelajaran IPA yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar IPA siswa kelas III di SDN 06 Sungai Pinang. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Nurfadlilah (2010) menunjukkan bahwa terjadi peningkatkan hasil belajar biologi siswa melalui penggunaan media *flashcard* pada konsep struktur tubuh tumbuhan siswa kelas VIII MTsN. Tinambung Polman.

Pentingnya edukasi dengan media *flashcard* dimaksudkan agar siswa memiliki *self efficacy* yang tinggi dalam melakukan pertolongan pertama tersedak. *Self efficacy* adalah tingkat keyakinan seseorang mengenai peluangnya untuk berhasil mencapai tugas tertentu. Beberapa tanda tersedak seperti sesak nafas, tidak ada suara atau suara serak, mengi, hingga tidak

bernapas, sehingga harus cepat ditangani Edwina (2010). Orang yang memiliki *self efficacy* rendah selalu menganggap dirinya kurang mampu menangani situasi-situasi apapun, sedangkan yang mempunyai *self efficacy* tinggi cenderung menunjukkan usaha yang lebih keras daripada orang dengan *self efficacy* rendah dalam penanganan tersedak benda asing dengan baik. Di samping itu *self efficacy* juga mempengaruhi sejumlah stress dan pengalaman kecemasan individu seperti ketika mereka menyibukkan diri dalam satu aktivitas (Pajares, 2009).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah SD Negeri 1 Celuk Kecamatan Sukawati mengatakan bahwa selama ini siswa di SDN 1 Celuk belum pernah mendapatkan penyuluhan ataupun pelatihan tentang pertolongan pertama tersedak. Kepala sekolah juga menjelaskan lingkungan SDN 1 Celuk yang banyak dikelilingi pedagang jajanan seperti cilok dan sosis bakar ditambah kebiasaan anak-anak yang sering makan jajanan tersebut sambil melakukan aktivitas lain seperti berlari atau sambil berbicara menjadi alasan pentingnya dilakukan pendidikan kesehatan mengenai penanganan bahaya tersedak di SDN 1 Celuk. Hasil wawancara dengan 15 siswa kelas IV dan kelas V, semua siswa mengatakan masih ragu terhadap tindakan pertolongan pertama pada kasus tersedak. Jumlah siswa di SDN 1 Celuk sebanyak 180 siswa dengan jumlah siswa kelas IV dan V sebanyak 59 siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin meneliti tentang Pengaruh Metode *Make A Match* dengan Media *Flashcard*

Terhadap *Self Efficacy* Siswa dalam Pertolongan Pertama Tersedak Di SDN 1 Celuk Tahun 2019 .

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah," Apakah ada pengaruh metode *make a match* dengan media *flashcard* terhadap *self efficacy* siswa dalam pertolongan pertama tersedak di SDN 1 Celuk tahun 2019?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh metode *make a match* dengan media *flashcard* terhadap *self efficacy* siswa dalam pertolongan pertama tersedak di SDN 1 Celuk tahun 2019.

2. Tujuan Khusus

a. Mengidentifikasi *self efficacy* siswa pada pertolongan pertama tersedak sebelum diberikan edukasi menggunakan metode *make a match* dengan media *flashcard* di SDN 1 Celuk

b. Mengidentifikasi *self efficacy* siswa pada pertolongan pertama tersedak setelah diberikan edukasi menggunakan metode *make a match* dengan media *flashcard* di SDN 1 Celuk

c. Menganalisis pengaruh metode *make a match* dengan media *flashcard* terhadap *self efficacy* siswa pada pertolongan pertama tersedak di SDN 1 Celuk

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang nantinya akan diperoleh, peneliti berharap hal tersebut dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua,yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi ilmiah pada bidang keperawatan dalam pengembangan ilmu kegawatdaruratan.
b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pembendaharaan pustaka terutama dalam bidang keperawatan gawat darurat sebagai bahan acuan bagi peneliti berikutnya dalam melakukan penelitian serupa mengenai pengaruh metode *make a match* dengan media *flashcard* terhadap *self efficacy* siswa dalam pertolongan pertama tersedak dengan berlandaskan pada kelemahan dari penelitian ini dapat mengembangkan penelitian dengan media lainnya.

2. Manfaat Praktis

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar penanaman pengetahuan kegawatdaruratan dan *self efficacy* siswa dalam pertolongan pertama pada kasus tersedak
b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman terhadap guru dan pihak institusi terhadap pentingnya memasukkan kurikulum kegawatdaruratan dalam kehidupan sehari-hari
c. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi yang berguna untuk masyarakat mengenai *self efficacy* pada pertolongan pertama kasus tersedak