

ABSTRAK

Rosida, Nikma Alfi. 2016. **Pengaruh Metode Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat *Cardiopulmonary Resuscitation* (CPR) Pada Siswa SD Negeri Dinoyo 3 Malang Usia 10-12 Tahun.** Tugas Akhir, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Brawijaya. Pembimbing : (1) Ns. Ika Setyo Rini, S.Kep. M.Kep. (2) Ns. Bintari Ratih Kusumaningrum, S.Kep. M.Kep.

Jumlah prevalensi penderita henti jantung di Indonesia tiap tahunnya belum didapatkan data yang jelas, namun diperkirakan sekitar 10.000 penderita per tahun. Prevalensi kejadian henti jantung diluar rumah sakit (OHCA) menurut AHA (2015) yaitu sebanyak 326.000 per tahun. Masyarakat sebagai *bystander* CPR berperan untuk melakukan CPR sebagai penanganan dasar pasien OHCA. Pemberian CPR oleh *bystander* dapat meningkatkan kelangsungan hidup 2-3 kali lebih tinggi dibandingkan dengan pasien yang tidak mendapatkan CPR. Edukasi CPR terhadap masyarakat umum termasuk usia sekolah menjadi sangat penting karena insiden OHCA yang tinggi dan angka kelangsungan hidup yang sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap tingkat pengetahuan *cardiopulmonary resuscitation* (CPR). Studi ini menggunakan *true experimental* dengan pendekatan *randomized control group pretest-posttest design*. Sampel dipilih dengan *simple random sampling* yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok intervensi dan kelompok kontrol dengan total 50 responden. Variabel diukur menggunakan kuesioner tingkat pengetahuan tentang CPR. Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS dan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon* dan *Mann-whitney*. Hasil uji *Wilcoxon* yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dimana $p\text{-value}=0,000$ ($\alpha<0.05$) dan hasil uji *mann-whitney* $p\text{-value}$ saat *pretest* yaitu $0.359>0.05$ dan saat *posttest* adalah $0.351>0.05$. Kesimpulan dari hasil penelitian bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* menggunakan metode bermain *puzzle* dan metode seminar tetapi tidak ada perbedaan yang signifikan antara metode bermain *puzzle* dan metode seminar. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar dapat meminimalkan faktor perancu dengan mengkondisikan kelas secara kondusif pada kedua kelompok.

Kata kunci :

Metode *puzzle*, *cardiopulmonary resuscitation* (CPR), henti jantung, tingkat pengetahuan CPR.

ABSTRACT

Rosida, Nikma Alfi. 2016. *Effect of Playing Puzzle Method Toward Increased Knowledge Cardiopulmonary Resuscitation (CPR) in Elementary School Dinoyo 3 Malang Students Aged 10-12 Years*. Final Assignment, Nursing Program, Faculty of Medicine, Brawijaya University. Supervisor: 1) Ns. Ika Setyo Rini, S.Kep. M.Kep. (2) Ns. Bintari Ratih Kusumaningrum, S.Kep. M.Kep.

The prevalence of cardiac arrest each year in Indonesia have not obtained valid data, it was estimated about 10.000 per year. According to AHA (2015), the incidence of *Out-of-Hospital Cardiac Arrest (OHCA)* were 326,000 per year. The general public as bystander-CPR had been doing CPR is basic emergency care that delays brain and cardiac death through reperfusion and resumption of oxygen supply after cardiac arrest. Bystander-CPR improved 2-3 times survival rate that compared the patient didn't get CPR. CPR education to the general include young people becomes very important because the incidence of OHCA was high. The study aimed to determine the effect of playing puzzle toward level of knowledge of *cardiopulmonary resuscitation (CPR)*. The study used a *true experimental approach randomized pretest-posttest control group design*. The sample were 50 respondents and selected by *simple random sampling* and divided into 2 groups: the intervention and the control group. The variables was measured by the level of knowledge of CPR's questionnaires. Data analysis was performed by using SPSS and used Wilcoxon and Mann-whitney test. Wilcoxon test had a significant p-value = 0.000 ($\alpha < 0.05$) and Mann-whitney test when pretest = 0.359 ($\alpha > 0.05$) and posttest = 0.351 ($\alpha > 0.05$). The conclusion were significant differences between *pretest* and *posttest* using either of playing puzzle method and seminar method but no significant difference in the level of knowledge between two methods. It suggested can be minimize the confounding factors by conducive situation to both groups based on the result.

Keywords:

Cardiac arrest, cardiopulmonary resuscitation (CPR), playing puzzle, the level of knowledge of CPR.