

BAB 7 PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengetahuan *Cardiopulmonary Resuscitation* pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol diperoleh data sebagai berikut :

- a. Tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* pada kelompok intervensi menggunakan metode bermain *puzzle* didapatkan nilai signifikasi $p \text{ value } 0.000 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* sebelum dan sesudah penyuluhan dengan menggunakan metode bermain *puzzle*.
- b. Tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* pada kelompok kontrol menggunakan metode seminar didapatkan nilai signifikasi $p \text{ value } 0.000 < 0.05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* sebelum dan sesudah penyuluhan dengan menggunakan metode seminar.
- c. Perbedaan tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* saat *pretest* menggunakan metode bermain *puzzle* dibandingkan dengan metode seminar didapatkan nilai signifikasi $p \text{ value } > 0.05$ yaitu $0.359 > 0.05$. Sedangkan perbandingan tingkat pengetahuan siswa mengenai *Cardiopulmonary resuscitation* saat *posttest* menggunakan metode seminar dan menggunakan metode bermain *puzzle* didapatkan nilai signifikasi $p \text{ value } > 0.05$ yaitu $0.351 > 0.05$. Maka

dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat pengetahuan *Cardiopulmonary resuscitation* antara menggunakan metode bermain *puzzle* dan metode seminar.

Berdasarkan hasil data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* baik menggunakan metode bermain *puzzle* dan metode seminar tetapi tidak ada perbedaan tingkat pengetahuan yang signifikan antara kedua metode.

7.2 Saran

7.2.1 Saran untuk Akademik

1. Mengembangkan edukasi CPR pada siswa SD sebagai pertolongan pertama henti jantung agar orang awam termasuk usia anak-anak untuk menjadi bystander-CPR yang dapat mencegah peningkatan prevalensi henti jantung.
2. Metode edukasi CPR pada siswa SD harus menyesuaikan dengan usia agar siswa tertarik untuk mempelajari pertolongan pada korban henti jantung dengan cara yang menyenangkan dan kemampuan minimal siswa diharapkan bisa memanggil bantuan sekitar.
3. Mengadakan pelatihan bantuan hidup dasar pada pasien henti jantung agar siswa dapat mendemonstrasikan langsung *High-quality CPR* dan belajar lebih aware jika terjadi kejadian henti jantung disekitar.

7.2.2 Saran untuk Praktis

1. Media *puzzle* terkadang memiliki kelemahan sebab siswa akan semakin bersemangat dan aktif selama proses pembelajaran

sehingga dapat mengakibatkan kondisi kelas menjadi tidak terkendali.

Saran untuk penelitian berikutnya yaitu dengan mengendalikan faktor perancu yaitu dengan pengawasan kelas oleh guru kelas.

2. Metode bermain puzzle mampu meningkatkan pengetahuan siswa SD dalam memahami CPR dengan upaya minimal mampu memanggil bantuan sekitar, telepon atau meminta seseorang untuk telepon darurat jika ada orang yang mengalami henti jantung mengingat anak SD masih kurang efektif dalam melakukan kompresi dada. Inovasi penelitian yang dapat dilakukan adalah mengungkap bagaimana daya ingat siswa terhadap materi CPR dengan metode puzzle dibandingkan dengan lainnya.
3. Membuat inovasi untuk penelitian selanjutnya agar dapat menciptakan supayakan sebuah alat simulator supaya anak dapat mencoba melakukan *High-quality* CPR dengan alat simulator berupa pantom yang dapat mendeteksi kedalaman kompresi dada yang benar. Sehingga anak dapat mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari mengenai CPR.