

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keadaan darurat yang kerap terjadi di lingkungan sekolah salah satunya adalah pingsan. Secara medis, pingsan dikenal dengan istilah sinkop, yaitu kondisi hilangnya kesadaran secara mendadak dan sementara akibat berkurangnya aliran darah ke otak (Basri & Praditya, 2023). Kondisi ini dapat dialami oleh siapa pun, terutama siswa yang mengalami kelelahan, kekurangan asupan makanan, atau terpapar sinar matahari dalam waktu lama (Adriani *et al.*, 2023). Kejadian sinkop di sekolah perlu mendapatkan perhatian serius karena berpotensi membahayakan keselamatan siswa apabila tidak segera diberikan pertolongan pertama yang tepat (Muchsin *et al.*, 2020).

Secara global, sinkop merupakan salah satu masalah kesehatan yang perlu mendapat perhatian serius. Berdasarkan data (*World Health Organization*) WHO tahun 2020, diperkirakan terdapat sekitar 17,9 juta kasus sinkop setiap tahun di seluruh dunia dikutip dari penelitian (Kholishah *et al.*, 2022). Kondisi ini dapat menjadi indikator adanya gangguan jantung serta berpotensi meningkatkan risiko kematian mendadak (Koene *et al.*, 2020). Hasil penelitian di Amerika Serikat menunjukkan bahwa prevalensi sinkop mencapai 19% pada populasi umum, dengan rincian anak usia 5–14 tahun sebesar 4,14%, usia 15–44 tahun sebesar 44,8%, usia 45–64 tahun sebesar 31%, dan

usia di atas 65 tahun sebesar 20%. Sementara itu, di Jepang dan Eropa angka kejadian sinkop dilaporkan berkisar antara 1–3,5% (Sheldon *et al.*, 2020).

Berdasarkan laporan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2018), sekitar 35% anak-anak pernah mengalami episode sinkop saat mengikuti kegiatan di sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kejadian sinkop cukup sering terjadi di lingkungan pendidikan. Data dari Emergency YES (*Youth Emergency Services*) 118 juga mencatat bahwa di wilayah Yogyakarta, terdapat sekitar 7,58% kasus sinkop setiap tahunnya dikutip dari penelitian (Gaggioli *et al.*, 2020). Adapun puncak kejadian sinkop umumnya terjadi pada remaja berusia sekitar 14 - 15 tahun (Mokoagow *et al.*, 2020). Kondisi ini berkaitan dengan perubahan fisiologis pada sistem saraf otonom yang berperan dalam mengatur tekanan darah dan denyut jantung selama masa pertumbuhan (Tao, 2021). Ketidakseimbangan pada sistem saraf otonom dapat menyebabkan penurunan tekanan darah dan aliran darah ke otak sehingga memicu terjadinya sinkop (Karim *et al.*, 2024). Selain itu, penelitian Ana & Sutarni (2020) mengungkapkan bahwa sekitar 20% individu pernah mengalami sinkop setidaknya satu kali seumur hidup, dan 10% di antaranya mengalami kejadian berulang. Tingginya angka kejadian sinkop menunjukkan terjadinya potensi besar menimbulkan risiko terhadap keselamatan siswa apabila tidak ditangani dengan tepat. Risiko tersebut dapat berupa cedera fisik akibat kehilangan kesadaran secara mendadak. Menurut penelitian (Damayanti, 2020), sebagian besar cedera akibat sinkop terjadi ketika individu berada

dalam posisi berdiri 76,6%, 14,9% terjadi saat posisi duduk, dan 8,5% saat posisi terlentang.

Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sinkop bukan hanya kehilangan kesadaran sementara, tetapi juga dapat menimbulkan risiko cedera yang cukup serius apabila tidak memperoleh penanganan yang cepat dan tepat. Penelitian yang dilakukan oleh Sitorus *et al.* (2020) melaporkan sebuah kasus di SMA Negeri 1 Deli Tua pada tahun 2013, dimana seorang guru mengalami pingsan yang berujung kematian akibat keterlambatan penanganan awal. Peristiwa tersebut mencerminkan bahwa keterlambatan dan ketidaktepatan dalam menangani sinkop umumnya disebabkan oleh rendahnya kemampuan individu, termasuk siswa dalam memberikan pertolongan pertama. Kurangnya kemampuan berkaitan dengan tingkat pengetahuan yang masih rendah mengenai tindakan pertolongan pertama.

Rendahnya pengetahuan siswa mengenai pertolongan pertama sinkop terlihat dari berbagai hasil penelitian. Penelitian oleh Setianingsih *et al.* (2020) menunjukkan bahwa 45% siswa tidak mengetahui cara memberikan pertolongan kepada teman yang mengalami sinkop dan hanya menjadi penonton. Dari penelitian Mokoagow *et al.* (2020) ditemukan hasil yang serupa, di mana dari delapan siswa yang diwawancarai sebagian mengaku pernah menyaksikan temannya pingsan saat upacara bendera, namun tidak mengetahui langkah pertolongan yang seharusnya dilakukan. Selain itu, penelitian Nadini *et al.* (2024) menunjukkan bahwa anggota PMR di sekolah pun belum pernah mendapatkan pelatihan khusus terkait penanganan sinkop.

Tindakan yang biasa dilakukan hanya sebatas mengangkat korban dengan tandu dan membawanya ke ruang unit kesehatan sekolah (UKS) kemudian ditangani oleh guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, peningkatan pengetahuan tentang pertolongan pertama pada sinkop dapat dilakukan melalui pendidikan kesehatan. Penelitian Amila *et al.* (2025) menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa dari 60% menjadi 85% setelah diberikan edukasi menggunakan media leaflet. Selain itu, Penelitian Rahmania (2025) membuktikan peningkatan pengetahuan dari 62% menjadi 86% melalui media Power Point. Meskipun kedua media tersebut terbukti efektif, penggunaan animasi 3D sebagai media edukasi masih jarang diterapkan, padahal media ini bersifat lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki celah dengan penelitian sebelumnya, yaitu belum banyaknya studi yang meneliti pengaruh media animasi 3D terhadap pengetahuan siswa SMP dalam pertolongan pertama sinkop.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, perbedaan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media animasi 3D sebagai sarana pendidikan kesehatan yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa SMP secara lebih optimal. Sejalan dengan penelitian Maemunah *et al.* (2021) yang menunjukkan bahwa edukasi melalui media animasi tentang Tuberkulosis (TB) Paru di SDN Merjosari 02 Kota Malang mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara signifikan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media animasi efektif digunakan dalam proses edukasi kesehatan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 7 Purwodadi, diperoleh informasi dari pembina Palang Merah Remaja (PMR) bahwa kasus pingsan pada siswa sering terjadi, terutama saat upacara bendera hari senin. Hampir setiap pelaksanaan upacara terdapat siswa yang mengalami gejala pra-sinkop, seperti mual, pusing, muntah, dan pucat, dengan rata-rata 4–5 siswa mengalami gejala tersebut setiap minggu dan 2-3 siswa mengalami pingsan setiap bulan. Kejadian ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain paparan sinar matahari langsung di area upacara, kebiasaan tidak sarapan pagi, serta durasi berdiri yang cukup lama. Selain itu, hasil angket awal terhadap 15 siswa menunjukkan bahwa hanya 3 siswa memiliki pengetahuan baik, 4 siswa cukup, dan 8 siswa masih kurang dalam hal pertolongan pertama sinkop. Hingga saat ini, SMP Negeri 7 Purwodadi belum pernah memperoleh pendidikan kesehatan mengenai pertolongan pertama pada sinkop. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan menggunakan media animasi 3D terhadap pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada sinkop.

B. Perumusan Masalah

Dari penjelasan pada latar belakang, maka rumusan masalah yaitu “Apakah ada Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Sinkop Siswa SMP N 7 Purwodadi ? ”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Sinkop.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengidentifikasi pengetahuan sebelum diberikan pendidikan kesehatan tentang pertolongan pertama sinkop media animasi 3D
- b. Mengidentifikasi pengetahuan sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang pertolongan pertama sinkop media animasi 3D
- c. Menganalisa pengaruh pendidikan kesehatan media animasi 3D terhadap pertolongan pertama sinkop

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkuat teori mengenai pengaruh pendidikan kesehatan dengan media animasi 3D terhadap pengetahuan pertolongan pertama sinkop siswa SMP.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu meningkatkan pengetahuan peneliti dalam mengidentifikasi pengetahuan sebelum diberikan intervensi Pendidikan kesehatan, mengidentifikasi pengetahuan setelah diberi intervensi pendidikan kesehatan, juga menganalisa pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan. Serta hasil penelitian ini bisa

menambah pengetahuan terkait Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Sinkop.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi sebagai sumber informasi dan acuan di bidang keperawatan bahwa ada Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Sinkop.

c. Bagi Responden

Untuk memberikan informasi pada responden bahwa pengetahuan sebelum dan setelah dilakukan intervensi ada Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pendidikan Pertolongan Pertama Sinkop.

d. Bagi Institusi Penelitian

Penelitian ini dapat menawarkan program pendidikan yang mampu mengubah pengetahuan responden agar menambah pengetahuan mengenai pertolongan pertama sinkop.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil dari penelitian ini mampu memberikan nilai tambah dalam penyediaan data ilmiah serta sebagai referensi mengenai Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pertolongan Pertama Sinkop. Serta penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap Pertolongan Pertama Sinkop.

E. Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan gambaran umum dari penjabaran sistematika penelitian ini dari BAB I sampai BAB III. Secara umum sistematika penulisan proposal penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Sistematika Penulisan Proposal Penelitian

BAB	Konsep Pengambilan Data
BAB I	Pendahuluan , berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat, sistematika penulisan dan penelitian terkait
BAB II	Tinjauan Pustaka , tentang landasan dan design penelitian, teori yang digunakan dalam penelitian serta menggambarkan dalam kerangka teori penelitian
BAB III	Metodologi Penelitian , berisi tentang konsep metodologi mulai dari jenis, design dan rancangan penelitian, populasi, sampel, Definisi Operasional, Instrumen penelitian, Uji instrumen penelitian dan analisa data serta etika dalam penelitian
BAB IV	Hasil , memuat tentang hasil penelitian termasuk hasil uji statistik
BAB V	Pembahasan , berisi tentang pembahasan hasil penelitian sesuai dengan tujuan dari penelitian serta keterbatasan penelitian
BAB VI	Penutup , berisi tentang simpulan dan saran yang dapat peneliti berikan dari hasil penelitian

F. Penelitian Terkait

Berikut beberapa jenis penelitian yang relevan terkait Pengaruh Pendidikan Kesehatan Media Animasi 3D Terhadap tingkat Pengetahuan Pertolongan Pertama Sinkop :

1. Penelitian (Dessy Suswitha *et al.*, 2023) dengan judul “Penyuluhan Kesehatan First Aid Pada Penderita Sinkop di Madrasah Ibtidaiyah Al-

Amalul Khair Palembang”, Hasil kegiatan menunjukkan bahwa semua guru dan siswa memahami tentang *first aid* pada penderita sinkop. Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan media konvensional seperti leaflet dan poster sementara penelitian ini menggunakan bantuan media digital atau modern seperti animasi 3D.

2. Penelitian (Indah *et al*, 2024) dengan judul “ Pengaruh Pendidikan kesehatan Tentang Pertolongan Pertama Terhadap Perilaku Penanganan Sinkop Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 30”, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pendidikan kesehatan pertolongan pertama terhadap perilaku penanganan sinkop siswa kelas VIII di SMP Negeri 30 Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test*. Perbedaan penelitian yang peneliti teliti pada metode penelitian menggunakan Quasy Eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control Group design*.
3. Penelitian (Pratiwi & Handayani, 2024) dengan judul “Pengaruh Pemberian Edukasi tentang Pertolongan Pertama Syncope dengan Metode Demonstrasi terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta”, hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh pemberian edukasi tentang pertolongan pertama syncope dengan metode demonstrasi terhadap tingkat pengetahuan siswa di SMP Muhammadiyah 1 Yogyakarta didapatkan hasil nilai $p\text{-value } 0,000 < 0,005$. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-*

test and post-test dan menggunakan teknik pengambilan sampel *proportionate stratified random*. Perbedaan penelitian yang peneliti teliti pada metode penelitian menggunakan Quasy Eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control Group design* dan menggunakan teknik *sampling simple random sampling*.

4. Penelitian (Amila *et al.*, 2025) dengan judul “ edukasi pertolongan pertama pada pingsan untuk remaja: upaya pencegahan risiko cedera di lingkungan sekolah” Hasil menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa sebelum 60% dan sesudah 85% diberikan edukasi pertolongan pertama tentang pertolongan pertama pingsan. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test* dan menggunakan media *leaflet*. Perbedaan penelitian yang peneliti teliti pada metode penelitian menggunakan Quasy Eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control Group design* dan menggunakan media animasi 3D.
5. Penelitian (Anggraeni, 2020) dengan judul “The Effect of First Aid Education on the Level of Knowledge Regarding Syncope Management in the KSR PMI Unit of Universitas Muhammadiyah Purwokerto”, Hasil menunjukkan adanya pengaruh pendidikan pertolongan pertama tentang penanganan sinkop terhadap tingkat pengetahuan anggota Unit KSR PMI Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre Eksperimen dengan desain penelitian *one group pre-test and post-test* dan menggunakan teknik *sampling total sampel*.

Perbedaan penelitian yang peneliti teliti pada metode penelitian menggunakan Quasy Eksperimen dengan desain penelitian *pretest-posttest control Group design* dan teknik sampling simple random sampling.