

***SIMULATION GAME* UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI
DIRI DALAM MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA
FRAKTUR PADA SISWA DI SMA NEGERI KALISAT**

SKRIPSI



Oleh :

Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2023**

***SIMULATION GAME* UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI
DIRI DALAM MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA
FRAKTUR PADA SISWA DI SMA NEGERI KALISAT**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan



Oleh :

Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
JEMBER
2023**

SKRIPSI

***SIMULATION GAME* UNTUK MENINGKATKAN EFIKASI
DIRI DALAM MELAKUKAN PERTOLONGAN PERTAMA
FRAKTUR PADA SISWA DI SMA NEGERI KALISAT**

Oleh :

Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Feri Ekaprasetia, S.Kep., Ns., M.Kep

Dosen Pembimbing Anggota : Ns. Yunita Wahyu W., S.Kep., M.Kep

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah diperiksa oleh pembimbing dan telah disetujui untuk mengikuti seminar hasil pada Program Studi Ilmu Keperawatan

Universitas dr. Soebandi

Jember, 24 Mei 2023

Pembimbing Utama



Feri Ekaprasetia, S.Kep., Ns., M.Kep

NIDN. 0722019201

Pembimbing Anggota



Ns. Yunita Wahyu W., S.Kep., M.Kep

NIDN.0702068906

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi penelitian ini berjudul “*Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat”. Telah diuji dan disahkan oleh Program Studi Ilmu Keperawatan pada:

Hari : Rabu, 24 Mei 2023

Tanggal : 24 Mei 2023

Tempat : Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi

Tim Penguji

Ketua Penguji



Kustin, S.KM., M.Kes
NIDN. 0710118403

Penguji II,



Feri Ekaprasetia, S.kep., Ns., M.Kep
NIDN. 0722019201

Penguji III,



Ns. Yunita Wahyu W., S.Kep., M.Kep
NIDN. 0702068906

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan

Universitas dr. Soebandi



Apt. Lindawati Setyaningrum, M.Farm
NIDN.0703068903

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mochammad Rizal Efendi

Tempat, tanggal lahir : Jember, 27 Agustus 1998

NIM : 19010093

Menyatakan dengan ssebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan sebagai syarat penelitian di perguruan tinggi manapun, termasuk Universitas dr. Soebandi. Sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dan menjadi acuan dalam penulisan skripsi ini yang disebutkan dalam bagian daftar pustaka. Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila terbukti melakukan pelanggaran akademik, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan lembaga dan atau peraturan perundangan yang berlaku.

Jember, 24 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Allah SWT atas limpahan rahmat dan Ridho-nya yang senantiasa selalu memberikan jalan, kemudahan dan petunjuk sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT pencipta semesta alam yang telah memberiku hidup berkah dan rizkinya.
2. Kepada ibu saya terimakasih banyak selalu mendukung saya, menyayangi saya dan terimakasih telah memberikan segenap kasih sayang, memberikan semangat, memberikan dorongan, motivasi, dan doa-doanya.
3. Terimakasih kepada seluruh dosen Universitas dr. Soebandi Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, dan memberikan banyak motivasi selama perkuliahan.
4. Kepada seluruh keluargaku, dan saudaraku terimakasih atas doa dan dukungannya.

MOTTO

Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia
Akan melihat balasannya

(Q.S Al-Zalzalah)

Pintar Secara Akademis Bukanlah Faktor Utama Bisa Meraih Kesuksesan, Yang
Terpenting Berani Berinovasi, Melakukan Terobosan Serta Menjadi Yang
Terdepan Dan Menjadi Yang Berbeda

(Mochammad Rizal Efendi)

ABSTRAK

Efendi, Rizal M*, Ekaprasetia, Feri, Wulansari, YW***, *Simulation Game***
Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama
Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat. Skripsi. Program Studi Ilmu
Keperawatan Universitas dr. Soebandi.

Untuk dapat melakukan tindakan yang tepat maka diperlukan keyakinan dan kepercayaan diri. Salah satu aspek penting yang berpengaruh pada efikasi diri adalah pengetahuan individu. Efikasi diri merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi diri dan dapat meningkatkan kewaspadaan untuk mencegah kekambuhan penyakit, sehingga dapat menurunkan risiko rawat ulang. Salah satu upaya untuk meningkatkan efikasi diri pada siswa untuk melakukan pertolongan pertama pada fraktur adalah *Simulation Game*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat. Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan *one-group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Kalisat yang berjumlah 632 siswa yang diambil jumlah sampel 86 responden. Teknik pada penelitian adalah *Random Sampling*. Hasil penelitian ini didapatkan efikasi diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar responden rendah, yakni sejumlah 42 responden (48,8%). Efikasi diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar responden tinggi, yakni sejumlah 64 responden (74,4%). Hasil uji wilcoxon didapatkan $0,000 < 0,05$ maka didapatkan adapengaruh *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat. Penggunaan metode *simulation game* seharusnya terus ditingkat karena dapat melatih siswa tanggap untuk memberikan intervensi kepada korban fraktur sehingga dapat meningkatkan kemampuan keyakinan dirinya terhadap pertolongan pertama agar dapat digunakan di lingkup sekolah ataupun masyarakat.

Kata Kunci : Efikasi Diri, Pertolongan Pertama, *Simulation Game*, Fraktur

*peneliti

**pembimbing 1

***pembimbing 2

ABSTRACT

Efendi, Rizal M*, Ekaprasetya, Feri, Wahyu W, Yunita*****, Simulation Game to Increase Self-Efficacy in Performing Fracture First Aid in Students at Kalisat State High School. Thesis. Dr. Soebandi University Nursing Study Program.

To be able to take the right action, confidence and confidence are needed. One important aspect that affects self-efficacy is individual knowledge. Self-efficacy is one of the factors that influence self-motivation and can increase alertness to prevent recurrence of the disease, thereby reducing the risk of rehospitalization. One of the efforts to improve self-efficacy in students to perform first aid in fractures is the Simulation Game. The purpose of the study was to determine the effect of Simulation Game to increase self-efficacy in performing fracture first aid in students at Kalisat State High School. This study used pre-experimental design with one-group pretest-posttest design. The population in this study was students of SMAN 1 Kalisat totaling 632 students who were taken from a sample of 86 respondents. The technique in research is Random Sampling. The results of this study obtained self-efficacy before the Simulation Game in Performing Fracture First Aid in Students, most of the respondents were low, namely 42 respondents (48.8%). Self-efficacy after the Simulation Game in Performing Fracture First Aid in Students was mostly high, namely 64 respondents (74.4%). Wilcoxon test results were obtained $0.000 < 0.05$, so it was found that there was an effect of Simulation Game to increase self-efficacy in performing fracture first aid in students at Kalisat State High School. The use of simulation game methods should continue to be improved because it can train responsive students to provide intervention to fracture victims so that they can increase their confidence in first aid so that it can be used in schools or communities.

Keywords : Self-efficacy, First Aid, Simulation Game, Fracture

**Researchers*

***Supervisor 1*

****Supervisor 2*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga masih diberi kesehatan, kesempatan, kesabaran, terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal penelitian ini yang berjudul “*Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat”.

Peneliti menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan yang terdapat didalamnya. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Andi Eka Pranata S.ST., S.Kep., Ns., M.Kes selaku Rektor Universitas dr. Soebandi Jember yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan serta membantu dengan memberikan fasilitas serta berbagai kemudahan selama menempuh pendidikan.
- 2) Apt. Lindawati Setyaningrum, M.Farm selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi Jember, yang mensupport penyusunan skripsi ini.
- 3) Prestasianita Putri S.Kep., Ns., M.Kep selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi Jember, yang telah memberikan pembinaan dan memotivasi dalam pembuatan skripsi.
- 4) Kustin. S.KM., M.Kes selaku ketua penguji, yang telah bersedia menjadi dosen penguji dan memberi kritik serta saran yang membangun bagi skripsi penulis.

- 5) Feri Ekaprasetya, S.Kep., Ns., M.Kep selaku dosen pembimbing utama, yang telah meluangkan waktu, pikiran, ilmu, motivasi, dan perhatian serta dengan sabar membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
- 6) Ns.Yunita Wahyu W., S.Kep., M.Kep selaku dosen pembimbing anggota, yang telah meluangkan waktu, pikiran, ilmu, motivasi, dan perhatian serta dengan sabar membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
- 7) Bapak dan Ibu Dosen Universitas dr. Soebandi Jember yang telah memberikan segenap ilmu dan pengalamannya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan yang sifatnya membangun semangat peneliti.

Jember, 24 Mei 2023

Mochammad Rizal Efendi
NIM. 19010093

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR KEASLIAN PENELITIAN	v
PERSEMBAHAN	
MOTTO	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.5. Keaslian Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Fraktur	8
2.1.1 Pengertian Fraktur	8
2.1.2 Deskripsi Fraktur	8
2.1.3 Jenis-jenis Fraktur	9
2.1.4 Tanda dan Gejala Fraktur.....	10
2.1.5 Komplikasi Fraktur.....	11
2.1.6 Penatalaksanaan Fraktur	12
2.1.7 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyembuhan Fraktur...	14
2.2. Efikasi Diri	15
2.2.1 Pengertian Efikasi Diri.....	15
2.2.2 Aspek-aspek Efikasi Diri	15
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efikasi Diri.....	17
2.2.4 Fungsi Efikasi Diri.....	18
2.2.5 Klasifikasi Tingkat Efikasi Diri	19
2.3. Metode <i>Simulation Game</i> (Permainan Simulasi).....	20
2.3.1 Pengertian <i>Simulation Game</i>	20
2.3.2 Tujuan <i>Simulation Game</i>	21
BAB III KERANGKA KONSEP	22
3.1. Kerangka Konsep	22
3.2. Hipotesis Penelitian	23
BAB IV METODE PENELITIAN	24
4.1. Desain Penelitian	24

4.2. Populasi dan Sampel	25
4.2.1 Populasi	25
4.2.2 Sampel	25
4.2.3 Sampling	26
4.2.4 Kriteria Sampel.....	27
4.3. Variabel Penelitian	27
4.4. Tempat Penelitian	28
4.5. Waktu Penelitian	28
4.6. Definisi Operasional	28
4.7. Pengumpulan Data	30
4.7.1 Sumber data	30
4.7.2 Teknik Pengumpulan Data	30
4.8. Instrumen Penelitian	32
4.9. Uji Validitas dan Reliabilitas	32
4.9.1 Validitas Instrumen	32
4.9.2 Reliabilitas Instrumen	33
4.10. Pengolahan dan Analisa Data	33
4.10.1 Pengolahan Data	33
4.10.2 Analisis Data	34
4.11. Etika Penelitian	36
BAB V HASIL PENELITIAN.....	42
5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
5.2 Data Umum.....	43
5.3 Data Khusus.....	44
BAB VI PEMBAHASAN.....	47
6.1 Tingkat Efikasi Diri sebelum dilakukannya <i>Simulation Game</i> Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.....	47
6.2 Tingkat Efikasi Diri Sesudah dilakukannya <i>Simulation Game</i> Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.....	50
6.3 <i>Simulation Game</i> Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat ...	53
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN	57
7.1 Kesimpulan	57
7.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 4.1 Desain <i>One group pre-test post-test</i>	24
Tabel 4.2 Teknik Sampling	26
Tabel 4.3 Definisi Operasional	29
Table 5.2.1 Karakteritik Usia Pada Siswa di SMA Kalisat.....	43
Tabel 5.2.2 Karakteritik Jenis Kelamin Pada Siswa di SMA Kalisat.....	43
Tabel 5.2.3 Hasil Uji Wilcoxon.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Konsep	22
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Persetujuan Menjadi Subjek Penelitian.....	43
Lampiran 2: Surat Permohonan Bersedia Menjadi Responden	44
Lampiran 3: Lembar Kuesioner Efikasi Diri.....	45
Lampiran 4: Standar Operasional Prosedur (SOP)	48
Lampiran 5: Surat-Surat Penelitian	50

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fraktur atau patah tulang sering terjadi pada siswa yang sekarang berada di fase remaja yang aktif beraktivitas psikomotorik, seperti berolahraga, bermain sepeda, dan mengendarai motor. Jika tidak diperhatikan secara serius, kecelakaan aktivitas ini dapat menyebabkan patah tulang dan apabila tidak diberikan pertolongan pertama yang benar akan terjadi masalah seperti kecacatan bahkan sampai kematian pada siswa (Sumadi et al., 2020). Upaya dalam memberikan pertolongan pertama pada korban dibutuhkan percaya diri yang tinggi pada siswa tetapi pada umumnya siswa belum percaya diri dalam melakukan pertolongan pertama sehingga siswa tidak mau untuk memberikan pertolongan pertama (Najihah & Ramli, 2019). Percaya diri yang rendah akan berdampak pada keterlambatan dalam pemberian pertolongan pertama pada siswa sehingga berdampak fatal seperti kecacatan, komplikasi bahkan kematian (Anisah & Parmilah, 2020).

Penelitian di Indonesia mengenai keberhasilan pemberian pertolongan pertama dapat dilihat dari seberapa tinggi percaya diri seseorang dalam melakukan pertolongan pertama tersebut. Penelitian yang dilakukan Bani (2019) menyebutkan bahwa efikasi diri pada siswa dapat meningkatkan keberhasilan dalam memberikan pertolongan pertama pada siswa sebesar 11,9% (Mukti & Tentama, 2019). Hasil survey yang telah dilakukan oleh Karmila (2020) mengatakan siswa yang memiliki efikasi diri kategori rendah

sebesar 41,3%, siswa tersebut masih belum mampu bertanggung jawab dan menentukan keputusan dalam bertindak sehingga hal tersebut siswa belum mampu dalam memberikan pertolongan pertama yang optimal (Nita Karmila, 2020). Hasil studi pendahuluan yang dilakukan secara wawancara tidak terstruktur kepada 10 siswa kelas X SMA Negeri Kalisat telah didapatkan hasil 10 siswa mengatakan kurang percaya diri dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur yang bersifat mendadak sebelum ditangani oleh dokter atau anggota medis lainnya, siswa mengatakan hanya mengetahui pertolongan pertama saja namun dengan tata cara yang salah, seperti melakukan kompres hangat pada saat terkilir.

Seseorang yang mengalami kecelakaan seperti fraktur harus sesegera mungkin diberikan penanganan atau pertolongan pertama yang cepat dan tepat yang bertujuan untuk mengurangi angka mortalitas dan kematian. Namun, pada kenyataannya pertolongan pertama yang dilakukan tidak tepat seperti kesalahan dalam memposisikan korban, melakukan penanganan luka dan penanganan patah tulang (Baoqin, 2022). Kesalahan tersebut salah satunya disebabkan rendahnya efikasi diri siswa dalam memberikan pertolongan pertama yang sering kali gugup dan merasa takut salah dalam membantu pemberian pertolongan pertama pada korban. Efikasi diri yang rendah pada siswa akan dapat menghambat dalam melakukan pertolongan pertama pada korban, sedangkan apabila siswa memiliki efikasi diri yang tinggi dapat dengan memudahkan siswa dalam bertanggung jawab

dan menentukan keputusannya dalam memberikan pertolongan pertama (Alfikrie et al., 2019).

Efikasi diri siswa adalah keyakinan yang harus dimiliki siswa terhadap kemampuan yang telah dimiliki dalam menyelesaikan tugas ataupun dalam memberikan pertolongan pertama pada korban kecelakaan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Anggita (2022) rendahnya efikasi diri pada siswa dapat terlihat saat siswa diminta untuk menentukan keputusan dalam bertindak, siswa masih belum mampu dalam mengambil keputusan yang tepat (Venanda, 2022). Penyebab rendahnya efikasi rendah pada siswa adalah rendahnya pengetahuan, kurangnya pengalaman menguasai sesuatu, rendahnya modeling social, persuasi social dan emosional.

Efikasi diri dapat diartikan sebagai keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk menyelesaikan sesuatu, apabila seseorang atau individu tidak memiliki pengetahuan yang cukup dalam memecahkan suatu masalah, dan individu yang tidak memiliki pengetahuan tersebut cenderung menghindari masalah (Hagger et al., 2020). Hanya orang-orang tertentu saja yang bisa dan berani memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan, dikarenakan orang tersebut memiliki pengetahuan mengenai P3K dan memiliki rasa percaya yang tinggi atau efikasi diri dalam menangani korban kecelakaan tersebut (Kusuma et al., 2020). Dalam upaya melakukan pertolongan pertama yang tepat dan efisien diperlukan kepercayaan diri. Kepercayaan diri dan keyakinan siswa dalam melakukan pertolongan pertama saat adanya cedera dimungkinkan adanya kaitan dengan efikasi diri. Hal ini

menunjukkan bahwa efikasi diri mempengaruhi individu dalam saat melakukan tindakan untuk mencapai berbagai kejadian yang akan dihadapi (Nastiti, 2020).

Upaya dalam meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pada siswa yaitu dengan memberikan pelatihan mengenai pertolongan pertama pada siswa. Proses dalam menyampaikan pelatihan dibutuhkan media penyampaian. Banyak cara yang dapat diberikan untuk mempelajari langkah-langkah pertolongan pertama, bisa melalui buku, seminar, pelatihan, dan lain sebagainya. Salah satu cara untuk mempelajari langkah-langkah pertolongan pertama yang benar adalah dengan menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran. Penggunaan game edukasi untuk pembelajaran dapat merangsang seseorang untuk belajar sambil bermain, sehingga seseorang tidak akan merasa bosan dalam mempelajarinya (Serikat & Obama, n.d.).

Simulasi game adalah metode pembelajaran yang menyajikan pelajaran dengan menggunakan situasi atau proses nyata, dengan peserta didik terlibat aktif dalam berinteraksi dengan situasi di lingkungannya. Hal di atas menjadikan metode simulasi sebagai pilihan yang sesuai dengan kriteria sasaran, karena diharapkan anak akan semakin aktif berpartisipasi dalam hal yang baru selama praktik dengan metode simulasi (Atmani, 2018). Konsep metode simulation game dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur yaitu akan dilakukan dengan menggunakan permainan futsal yang melibatkan 10 orang siswa, sedangkan siswa lainnya akan membentuk beberapa tim

medis. Ketika permainan futsal dimulai, sekitar 10 menit kemudian terdapat siswa dari tim futsal yang terjatuh dan mengalami patah tulang atau fraktur, kemudian tim medis yang bertugas siap melakukan simulasi untuk melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa dari tim futsal tersebut, simulasi dilakukan secara bergantian hingga semua tim selesai melakukan simulasi tersebut.

Berdasarkan pernyataan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang *simulation game* untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa di SMA Negeri Kalisat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat?.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Menganalisis *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

1.3.2. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui tingkat Efikasi Diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.
- 2) Mengetahui tingkat Efikasi Diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat
- 3) Menganalisis *Simulation Game* untuk meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah:

- 1) Manfaat Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan, Hasil penelitian ini diharapkan mendapatkan kontribusi pengembangan pengetahuan dan wawasan serta memperkaya wacana kajian di dunia akademik keperawatan untuk dijadikan sebagai acuan dan masukan tentang pertolongan pertama pada fraktur.
- 2) Manfaat Bagi Instansi Pendidikan , Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pendidikan tentang pelatihan, pengetahuan dan keterampilan dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur.
- 3) Manfaat Bagi Peneliti, Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman untuk penelitian selanjutnya mengenai

pelatihan, pengetahuan, dan keterampilan dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur.

- 4) Manfaat Bagi Para Siswa, penelitian ini dapat dijadikan untuk pembelajaran dan menambah wawasan mengenai pelatihan, pengetahuan, dan keterampilan dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur.
- 5) Manfaat Bagi Pelayanan Keperawatan, Penelitian ini di harapkan dapat di jadikan masukan atau sumbangsih pemikiran bagi perawat di Indonesia sebagai landasan untuk meningkatkan pengetahuan dalam keperawatan khususnya dalam melakukan pertolongan pertama pada fraktur.

1.5. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Keterangan	Penelitian terdahulu	Penelitian terdahulu	Penelitian Sekarang
Nama	Sumadi	Najihah dan Ramli	Mochammad Rizal Efendi
Tahun	2020	2019	2022
Judul	Pengaruh Pelatihan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Terhadap Pengetahuan Penanganan Fraktur Pada Anggota PMR Di SMP Negeri 2 Kuta Utara.	Pendidikan Kesehatan Pertolongan Pertama pada Kecelakaan Meningkatkan Pengetahuan Anggota PMR tentang Penanganan Fraktur.	Simulation Game untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa SMA Negeri Kalisat.
Populasi	PMR Di SMP Negeri 2 Kuta Utara N:75	PMR N: 82	Populasi siswa kelas X dan XIN: 632 siswa
Sampel	Total sampling	Total sampling	Sampel sebanyak 86 orang

Desain Penelitian	pre eks- periment dengan rancangan one group pre-post test design	one group pretest-posttest design.	one group pretest-posttest design.
Pengumpulan data	Kuesioner	Kuesioner dan wawancara	Kuesioner

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan judul “Simulation Game untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa SMA Negeri Kalisat belum pernah dilakukan penelitian. Adapun yang membedakan dengan penelitian terdahulu yaitu: 1. Memiliki media penyampaian yang beda. 2. Subjek penelitian siswa secara umum. Adapun persamaannya yaitu: 1. Sama menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest design. 2. Menggunakan alat ukur kuesioner.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Fraktur

2.1.1. Pengertian Fraktur

Fraktur merupakan suatu kondisi terputusnya kontinuitas antara jaringan tulang yang disebabkan karena adanya penggunaan secara berlebihan atau eksklusif berlebihan atau tekanan langsung yang berlebihan pada tulang, penderita trauma mencakup semua fisiologis mulai dari usia muda hingga lansia (Putri, 2021). Namun pada anak-anak fraktur sangat jarang terjadi karena kondisi tulang yang masih elastis, sedangkan lansia rentan terjadi fraktur karena adanya metastase penyakit dan proses penuaan. Fraktur merupakan sebuah gangguan baik kompli maupun tak komplit pada kontinuitasstruktur tulang dan didefinisikan sesuai dengan jenis keluasannya (Aji et al., 2023).

Fraktur atau patah tulang merupakan istilah dari hilangnya atau terputusnya kontinuitas tulang baik yang bersifat total maupun sebagian dan disebabkan oleh suatu traumas (Wahyu Ramadhan & Inayati, 2021). Patah tulang dapat terjadi karena jatuh, trauma, sebagai akibat pukulan langsung atau karena kelemahan pada tulang itu sendiri. Beberapa fraktur juga disebabkan karena proses penyakit seperti osteoporosis yang dapat menyebabkan fraktur-fraktur patologis(Risnah et al., 2019).

2.1.2. Deskripsi Fraktur

Hal-hal yang perlu dideskripsikan tentang fraktur adalah :

- 1) Komplit/ tidak komplit Fraktur komplit bila garis patah melalui seluruh penampang tulang atau melalui kedua korteks tulang seperti terlihat pada foto. Fraktur tidak komplit bila garis patah tidak melalui seluruh penampang tulang, seperti patah retak rambut, terjadi lipatan pada satu korteks dengan kompresi tulang spongiosa di bawahnya, mengenai satu korteks dengan angula korteks lainnya.
- 2) Bentuk garis patah dan hubungannya dengan mekanisme trauma, terdiri dari garis patah melintang, garis patah oblik, garis patah spiral, fraktur kompresi dan fraktur avulsi
- 3) Jumlah garis patah, yaitu garis patah lebih dari satu dan saling berhubungan, garis patah lebih dari satu tapi tidak berhubungan, dan garis patah lebih dari satu tapi pada tulang berlainan tempat
- 4) Bergeser / tidak bergeser
- 5) Terbuka / tertutup
- 6) Komplikasi / tanpa komplikasi (Putri, 2021).

2.1.3. Jenis-Jenis Fraktur

Secara umum, keadaan patah tulang secara klinis dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- 1) Fraktur tertutup (*simple fracture*), yaitu fraktur yang fragmen tulangnya tidak menembus kulit sehingga tempat fraktur tidak tercemar lingkungan/ tidak mempunyai hubungan dengan dunia luar.

2) Fraktur terbuka (*Compound fracture*), yaitu fraktur yang mempunyai hubungan dengan dunia luar melalui luka pada kulit dan jaringan lunak, dapat berbentuk. Fraktur terbuka terbagi dalam 3 macam, yaitu (Putri, 2021):

(1) Fraktur derajat I, luka kurang dari 1 cm,

(2) Fraktur derajat II, luka lebih besar tanpa kerusakan jaringan luas,

(3) Derajat III, luka terkontaminasi, adanya jaringan kulit mengalami kerusakan luas, sangat parah.

3) Fraktur segmental, yaitu dua fraktur yang berdekatan pada satu tulang yang menyebabkan terpisahnya segmen sentral dari suplai darahnya.

4) Fraktur impaksi atau fraktur kompresi, terjadi ketika dua tulang menumbuk tulang ketiga, diantaranya satu vertebrata dengan dua vertebrata lainnya. Fraktur impaksi adalah fraktur dengan salah satu irisan dengan salah satu irisan ke ujung atau ke fragmen retak (Adam, 2019).

2.1.4. Tanda dan Gejala Fraktur

Manifestasi atau tanda dan gejala dari fraktur di antaranya yaitu (Putri, 2021):

1) Nyeri, dapat terjadi karena adanya spasme pada otot di daerah tulang yang mengalami fraktur .

2) Kehilangan fungsi, saat terjadi fraktur ekstremitas mengalami penurunan fungsi karena fungsi normal otot tergantung pada

kebutuhan tulang yang ditemplei otot-otot tersebut dan nyeri bisa mengakibatkan ekstremitas kehilangan fungsinya.

- 3) Deformitas, atau perubahan pada bentuk tulang dapat disebabkan karena adanya pembengkakan pada jaringan lunak.
- 4) Pemendekan, Fraktur tulang pancang masih ada pemendekan ekstremitas disebabkan terjadi kontraksi antara otot-otot yang melekat dibawah dan diatas tulang patah. Fragmen tulang bisa menumpuk kurang lebih 2,5cm hingga 5cm.
- 5) Krepitasi, atau sensai berdesir dapat dirasakan tangan pada saat melakukan palpasi dilokasi fraktur. Hal ini dapat ditimbulkan karena adanya fragmen tulang yang bergesekan. Pemeriksaan krepitasi dapat melukai jaringan lunak disekitarnya.
- 6) Bengkak dan perubahan warna
Bengkak dan perubahan warna dalam kulit (ekimosis) terjadi adanya trauma dan pendarahan pada jaringan. Tanda ini muncul beberapa jam setelah terjadi cedera.

2.1.5. Komplikasi Fraktur

Komplikasi yang dapat terjadi akibat fraktur meliputi :

- 1) Komplikasi awal
 - (1) Syok, dapat berakibat fatal dalam beberapa jam setelah edema
 - (2) Emboli lemak, terjadi dalam 24 – 72 jam
 - (3) Sindrom kompartemen, perfusi jaringan dalam otot kurang dari kebutuhan

- (4) Infeksi dan tromboemboli
 - (5) Koagulopati intravaskular diseminata
- 2) Komplikasi lanjutan
- (1) Mal-union/on union
 - (2) Delayed union
 - (3) Nekrosis avaskular tulang
 - (4) Reaksi terhadap alat fiksasi intravena (Alfiyah et al., 2021).

2.1.6. Penatalaksanaan Fraktur

Penatalaksanaan kegawat daruratan pada Fraktur dengan menggunakan prinsip ABCDE (Airway, Breathing, Circulation, Disability, Eksposure) (Parahita et al., 2013):

- 1) Primary Survey
- (1) A: Airway : dengan cara mengontrol servikal. Yang harus pertama kali dilakukan adalah mengecek kepatenan jalan nafas diantara lain dengan memeriksa adanya obstruksi jalan napas ataupun adanya benda asing dibagian wajah. Membebaskan jalan napas dengan melindungi bagian tulang cervikal dengan teknik Jaw Thrust.
 - (2) B: Breathing: dengan cara menjaga ventilasi agar tetap baik. Ventilasi yang baik meliputi fungsi paru-paru yang baik, dinding dada serta diafragma. Pasien dengan fraktur ekstremitas bawah lebih baik diberikan oksigen yang tinggi dengan 15 liter permenit dengan menggunakan non-rebreathing mask.

- (3) C: Circulation : dengan cara menjaga sirkulasi dengan baik dengan memperhatikan adanya perdarahan dan cardiac output. Perdarahan biasanya menjadi permasalahan yang utama pada fraktur terutama pada kasus open fraktur. Cara menghentikan perdarahan dengan menggunakan penekanan dengan bebat serta meninggikan ekstremitas yang mengalami perdarahan diatas level tubuh. Selain itu dilakukan resusitasi cairan yang agresif untuk menggantikan cairan tubuh yang hilang akibat perdarahan.
- (4) D: Disability: mengevaluasi terhadap kondisi neurologis dengan menilai tingkat kesadaran, ukuran dan reaksi pupil, adanya lateralisasi dan tingkat cedera spinal.
- (5) E: Exposure: dengan cara membuka keseluruhan pakainnya untuk menghindari adanya hipotermia pada pasien.

2) Sekunder Survey

Pemeriksaan sekunder pada fraktur dengan anamnesis dan pemeriksaan fisik. Sekunder survey memiliki tujuan untuk mengetahui cedera lain yang mungkin terjadi pada pasien sehingga dapat diobati secara keseluruhan tanpa ada yang terlewat. Apabila pasien memiliki kesadaran penuh maka kita harus mengetahui AMPLE yaitu Allergies, Medication, Past Medical Story, Last Ate dan Event atau kejadian kecelakaan). Kejadian kecelakaan perlu untuk diketahui untuk memperkirakan cedera apa saja yang dialami oleh pasien terutama jika dicurigai adanya cedera yang belum teranamnesis pada saat primary

survey. Selain itu perlu juga mengetahui penanganan sebelum pasien dilarikan ke rumah sakit (Parahita et al., 2013).

2.1.7. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penyembuhan Fraktur

Faktor-faktor yang mendukung penyembuhan fraktur adalah :

- 1) Usia penderita, waktu penyembuhan anak-anak jauh lebih cepat daripada orang dewasa
- 2) Lokalisasi dan konfigurasi fraktur, penyembuhan fraktur metafisis lebih cepat daripada fraktur diafisis
- 3) Pergeseran awal fraktur. Pada fraktur yang periosteumnya tidak bergeser, penyembuhannya dua kali lebih cepat dibandingkan dengan fraktur yang bergeser
- 4) Vaskularisasi pada kedua fragmen, jika kedua fragmen mempunyai vaskularisasi baik, maka penyembuhan tanpa komplikasi
- 5) Reduksi atau imobilisasi yang sempurna akan mencegah pergerakan dan kerusakan pembuluh darah yang mengganggu penyembuhan fraktur
- 6) Waktu imobilisasi. Bila imobilisasi tidak dilakukan sesuai waktu penyembuhan sebelum terjadi union, kemungkinan terjadinya non union sangat besar
- 7) Ruang antara kedua fragmen serta interposisi oleh jaringan lunak
- 8) Faktor adanya infeksi dan keganasan lokal

9) Cairan sinovial

10) Gerakan aktif dan pasif pada anggota gerak (Mahartha et al., 2017).

2.2. Efikasi Diri

2.2.1. Pengertian Efikasi Diri

Efikasi diri adalah persepsi diri sendiri mengenai seberapa bagus dan yakin diri dapat memiliki kemampuan untuk melakukan tindakan yang diharapkan. Efikasi diri umumnya berbeda dengan aspirasi atau cita-cita karena menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya dapat dicapai, sedangkan efikasi diri menggambarkan penilaian kemampuan diri (Akuba et al., 2020).

Efikasi diri adalah sebuah hasil dari tindakan seseorang. Efikasi merupakan keyakinan dari seseorang tentang kemampuan dirinya dalam melakukan sebuah tindakan. Efikasi diri mempengaruhi keyakinan seseorang dalam melakukan tindakan. Efikasi diri mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari. Teori kognitif sosial dengan menggunakan perspektif tindakan menjelaskan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk mengontrol sifat dan kualitas hidupnya (Zagoto, 2019).

2.2.2. Aspek Aspek Efikasi Diri

Aspek-aspek efikasi diri menurut Hasanah (2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Keyakinan dalam situasi yang tidak pasti mengandung ketidakpastian dan penuh tekanan. Efikasi diri menentukan komponen kepercayaan

diri seseorang ketika menghadapi situasi masa depan yang tidak pasti, tidak dapat diprediksi, dan seringkali membuat stres. Pencapaian tujuan akhir ditentukan oleh kepercayaan diri individu atau tindakan yang sebenarnya dilakukan individu tersebut, berapa banyak usaha yang dilakukan untuk itu.

- 2) Keyakinan akan kemampuan untuk mengatasi masalah atau tantangan yang muncul. Efikasi diri mengacu pada kemampuan individu untuk mengatasi masalah atau tantangan. Ketika keyakinan menghadapi masalah tinggi, maka orang tersebut akan berusaha sekuat tenaga untuk mengatasi masalah tersebut. Di sisi lain, jika seseorang tidak percaya diri dengan kemampuannya untuk menangani situasi sulit, kemungkinan besar akan gagal.
- 3) Keyakinan akan kemampuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Orang dengan efikasi diri yang tinggi menetapkan tujuan yang tinggi dan selalu konsisten dengan tujuan tersebut. Individu berusaha untuk menetapkan tujuan yang lebih tinggi ketika tujuan nyata telah tercapai. Sebaliknya, orang dengan efikasi diri yang rendah menetapkan tujuan awal sambil menghasilkan pencapaian yang rendah. Individu mengurangi atau bahkan membatalkan tujuan yang telah dicapai ketika menghadapi rintangan dan menetapkan tujuan yang lebih rendah pada tugas berikutnya.
- 4) Keyakinan pada kemampuan untuk meningkatkan motivasi, keterampilan kognitif, dan melakukan tindakan yang diperlukan untuk

mencapai suatu hasil. Untuk mencapai hasil kerja yang optimal diperlukan motivasi, keterampilan kognitif dan kepercayaan diri. Memecahkan tugas membutuhkan motivasi dan keterampilan kognitif serta aktivitas yang tepat untuk mencapai hasil yang baik. Keterampilan dan motivasi individu sangat penting saat menyelesaikan situasi kerja.

2.2.3. Faktor Faktor yang mempengaruhi Efikasi Diri

Menurut Bandura (dalam Jess Feist & Feist, 2010:213-215) efikasi diri dapat ditumbuhkan dan dipelajari melalui empat hal:

1) Pengalaman menguasai sesuatu (mastery experience)

Pengalaman menguasai sesuatu yaitu performa masa lalu. Secara umum performa yang berhasil akan menaikkan efikasi diri individu, sedangkan pengalaman pada kegagalan akan menurunkan.

2) Modeling Sosial

Pengamatan terhadap keberhasilan orang lain dengan kemampuan yang sebanding dalam mengerjakan suatu tugas akan meningkatkan efikasi diri individu dalam mengerjakan tugas yang sama

3) Persuasi Sosial

Individu diarahkan berdasarkan saran, nasihat, dan bimbingan sehingga dapat meningkatkan keyakinannya tentang kemampuan-kemampuan yang dimiliki dapat membantu tercapainya tujuan yang diinginkan.

4) Kondisi fisik dan emosional

Emosi yang kuat biasanya akan mengurangi performa, saat seseorang mengalami ketakutan yang kuat, kecemasan akut, atau tingkat stres yang tinggi, kemungkinan akan mempunyai ekspektasi efikasi yang rendah.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Efikasi Diri yang dikutip pada jurnal (Prasetyo et al., 2018) terdapat, yaitu:

- 1) *Performance Accomplishment* atau yang biasa disebut sumber penghargaan dimana keluar ketika individu berhasil melakukan tugas dengan baik.
- 2) *Vicarious Experience* yang biasanya disebut sumber penghargaan pada saat individu melihat individu lain berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik.
- 3) *Verbal Persuasion* atau bisa dikatakan dukungan verbal yang dilakukan individu agar mampu menyelesaikan tugas dengan baik.

2.2.6 Fungsi Efikasi Diri

Berdasarkan penelitian oleh Rahardjo, Wahyu (2013) yang dikutip pada jurnal (Prasetyo et al., 2018). Efikasi Diri memiliki fungsi antara lain:

- 1) Untuk menentukan pilihan dalam memilih tugas yang diyakini bisa dikerjakan dengan baik dan dapat menghindari tugas yang lebih sulit.
- 2) Dapat menentukan seberapa besar usaha dan juga ketekunan yang dilakukan dalam menyelesaikan tugas.
- 3) Dapat mempengaruhi bagaimana pola pikir dan emosional individu terhadap mampu atau tidaknya menyelesaikan tugas.

4) Untuk melihat tingkah laku individu selanjutnya.

Dapat menentukan kinerja yang akan datang dimana kesuksesan dapat berpengaruh pada Efikasi Diri individu.

2.2.7 Klasifikasi Tingkat Efikasi Diri

Efikasi diri diklasifikasikan dua macam, yaitu efikasi diri tinggi dan efikasi diri rendah. Efikasi diri tinggi digambarkan oleh kegigihan seseorang dalam berusaha untuk mencapai tujuannya, mengurangi rasa takut gagal dan menambah pengetahuannya. Sedangkan, efikasi diri rendah digambarkan oleh seseorang yang memiliki rasa takut gagal yang tinggi sehingga dia sulit mengembangkan pengetahuannya yang akhirnya menyebabkan tujuannya tidak tercapai (Amalina, 2020). Berikut dijelaskan ciri-ciri dari keduanya :

1) Efikasi diri tinggi

- (1) Bersikap lebih aktif dalam menyambut kesempatan
- (2) Berusaha mencairkan keadaan
- (3) Membuat target dengan berdasar pada ketetapan yang dibuat
- (4) Memanajemen setiap kali tindakan
- (5) Berusaha terus menerus, selalu mencoba
- (6) Kreatif dan
- (7) Masa lalu dijadikan acuan pembelajaran untuk melangkah menjumasa depan
- (8) Semangat menggambarkan kesuksesan yang akan diraih
- (9) Berpikir santai, mengurangi stress

2) Efikasi rendah

- (1) Cenderung pasif dalam menanggapi kesempatan
- (2) Meninggalkan hal-hal yang dianggapnya sulit
- (3) Memperbaiki ketetapan yang sudah ada yang dipandang lemah
- (4) Fokus pada kekurangan yang dimiliki diri sendiri
- (5) Tidak mau berusaha dan mencoba
- (6) Putus asa, pasrah, cenderung monoton
- (7) Masa lalu dipandang suatu kesalahan karena kekurangan kitayang tidak perlu untuk diingat
- (8) Tidak bersemangat, khawatir, banyak pikiran, takut akan kegagalan

Mencari alasan untuk membenarkan kegagalan yang dialami.

2.2.8 Pengukuran Efikasi Diri

Pengukuran efikasi diri dapat dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner efikasi diri yang telah dimodifikasi memiliki 26 pertanyaan dengan skala likert yang terdapat empat opsi pilihan yaitu: Sangat Sering (SS), Sering (S), Jarang (J), Tidak Pernah (TP).

Pernyataan disajikan dalam pernyataan positif dan pernyataan negative. Penilaian pernyataan positif yang terdapat pada nomor 1,3,7,8,9,11,13,14,15,19,20,23 dengan jawaban sangat sesuai (SS) diberi nilai 4, sesuai (S) diberi nilai 3, tidak sesuai (TS) diberi nilai 2, sangat tidak sesuai (STS) diberi nilai 1. Sedangkan untuk pertanyaan negatif pada nomor 2,4,5,6,10,12,16,17,18,21,22,24,25,26 diberi nilai sebagai berikut: jawaban sangat

sesuai (SS) diberi nilai 1, sesuai (S) diberi nilai 2, tidak sesuai (TS) diberi nilai 3, sangat tidak sesuai (STS) diberi nilai 4.

2.3. Metode *Simulation Game* (Permainan Simulasi)

2.3.1. Pengertian *Simulation Game*

Metode ini adalah merupakan gambaran antara *role play* dengan diskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan seperti permainan monopoli. Cara memainkannya persis seperti bermain monopoli dengan menggunakan dadu, gaco (penunjuk arah), selain bebaran atau papan main. Beberapa orang menjadi pemain dan sebagian lagi berperan sebagai nama sumber. Metode simulasi dalam pendidikan kesehatan adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk meniru suatu kegiatan yang dituntut dalam pekerjaan sehari-hari atau berkaitan dengan pekerjaan sehari-hari atau berkaitan dengan tanggung jawabnya. (Hasbullah, 2021).

Metode simulasi merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok. Proses pembelajaran yang menggunakan metode simulasi cenderung objeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat *role play*. Metode simulasi merupakan suatu model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi menirukan untuk memahami tentang konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu. (Hasbullah, 2021).

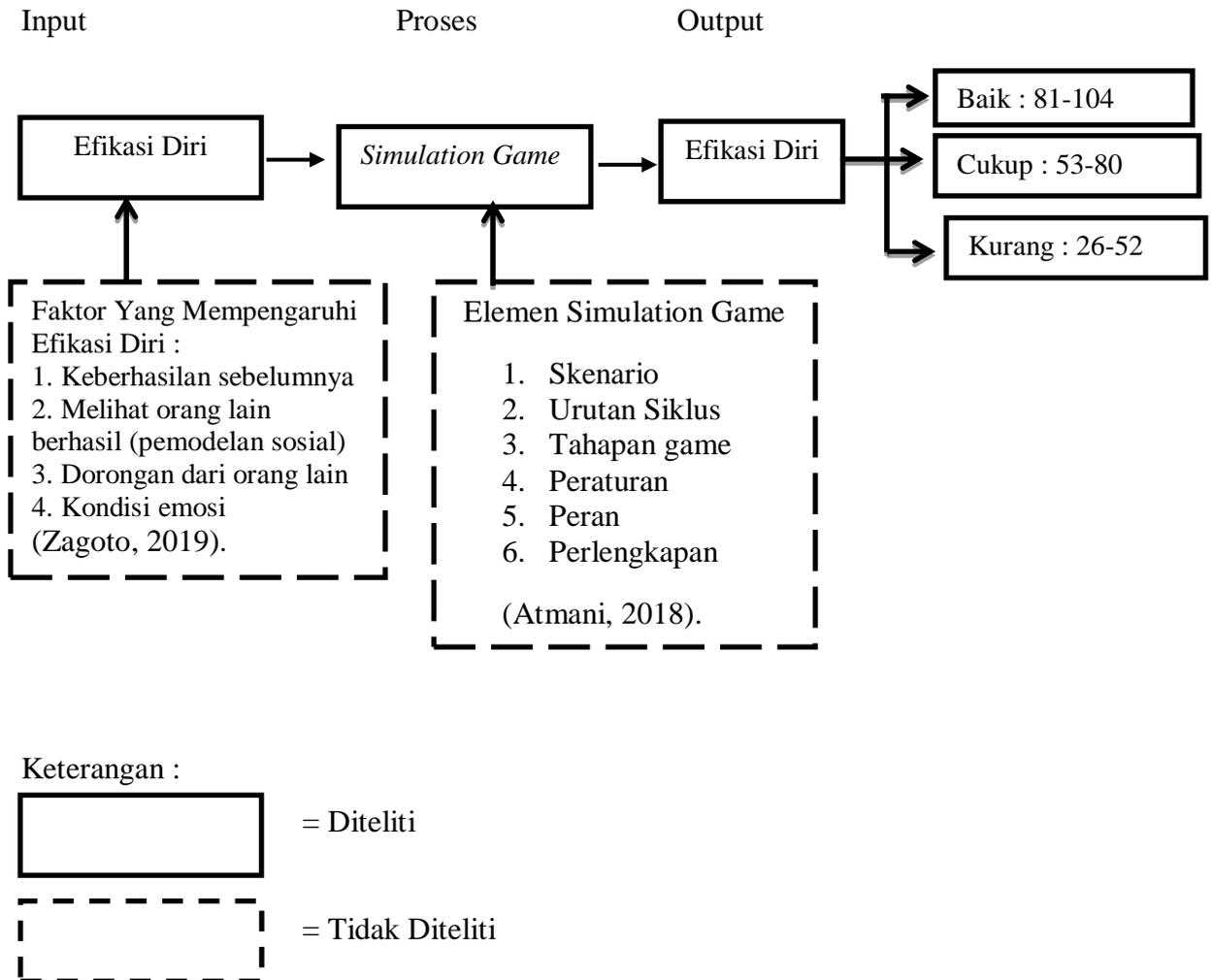
2.3.2. Tujuan *Simulation Game*

Tujuan metode simulasi adalah sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan akselerasi pemikiran dan perasaan dengan sikap dan psikomotorik pembelajar, kemampuan pembelajar ditingkatkan dalam keterampilan
- 2) berkomunikasi sederhana dan kepekaan terhadap aksi orang lain agar terbentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.
- 3) Menghayati berbagai masalah yang mungkin dihadapi oleh peran yang dimainkan.
- 4) Menggunakan pengalaman perannya dalam simulasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- 5) Memperoleh persepsi, pandangan ataupun mengalami perasaan kejiwaan dan batin tertentu.
- 6) Menanamkan disiplin dan sikap berhati-hati.
- 7) Memberi kesempatan berlatih menguasai keterampilan tertentu melalui situasi buatan, sehingga pembelajar terbebas dari resiko pekerjaan berbahaya. (Syaefuddin, 2010).

BAB III
KERANGKA KONSEP

3.1. Kerangka konsep



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

3.2. Hipotesis Penelitian

Hipotesa adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Menurut (Wibowo, 2021) hipotesis adalah suatu pertanyaan asumsi tentang kaitan antara dua atau lebih variabel yang diharapkan bisa menjawab suatu pertanyaan dalam penelitian. Pada penelitian ini memiliki hipotesis sebagai berikut;

H₁ : Terdapat pengaruh *Simulation Game* untuk meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

BAB IV
METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah suatu skema dengan target tujuan penelitian yang akan dicapai guna untuk mempermudah peneliti dalam menemukan data yang diperlukan dalam penelitian sehingga peneliti memiliki panduan selama proses penelitian berlangsung. Penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental design* dengan *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini menjelaskan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek dilakukan observasi sebelum di lakukan intervensi kemudian di observasi lagi setelah intervensi (Nursalam, 2020). Variabel yang dipilih oleh peneliti adalah *Simulation Game* dan Efikasi diri tentang pertolongan pertama.

Tabel 4.1 Desain *one group pre-test post-test*

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : Nilai pre-test Efikasi diri sebelum diberi perlakuan

O₂ : Nilai post-test Efikasi diri sebelum diberi perlakuan

X : Perlakuan dengan melakukan *Simulation Game* tentang pertolongan pertama

4.2 Populasi dan Sampel

4.2.1 Populasi

Menurut (Nursalam, 2020) menyatakan bahwa populasi dalam penelitian adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah di tentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X dan kelas XI di SMA Negeri Kalisat sejumlah 632 siswa dan siswi .

4.2.2 Sampel

Menurut (Nursalam, 2020) menyatakan bahwa sampel terdiri dari bagian populasi yang bisa dijangkau supaya dapat mudah dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling, sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar mewakili dan valid.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{632}{1 + 632 (0,01)^2}$$

$$n = \frac{632}{1 + 632 (0,01)}$$

$$n = \frac{632}{7,32}$$

$$n = 86$$

Keterangan:

n = jumlah responden

N = ukuran populasi

e = presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel

yang masih bisa ditolerir

4.2.3 Sampling

Sampling merupakan proses seleksi porsi dari populasi untuk mewakili populasi. Sedangkan teknik sampling adalah suatu cara yang ditempuh dalam pengambilan sampel untuk pengambilan sampel yang benar benar sesuai dengan keseluruhan subjek penelitian (Nursalam, 2020).

Teknik pengambilan sampling ini menggunakan teknik random sampling. Teknik random sampling menurut (Sugiyono, 2017) adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan tataran yang ada dalam populasi

$$n = \frac{\text{jumlah siswa perkelas}}{\text{jumlah total}} \times \text{X Sampel}$$

Tabel 4.2 Teknik sampling

Kelas X	Kelas	Jumlah Siswa	Sample
	X.1	36	5
	X.2	36	5
	X.3	36	5
	X.4	34	4
	X.5	35	4
	X.6	36	5
	X.7	36	5
	X.8	36	5
	X.9	35	5
Kelas XI	XI.IPS 1	35	4
	XI.IPS 2	35	5
	XI.IPS 3	31	4
	XI.MIPA 1	35	5
	XI.MIPA 2	36	5
	XI.MIPA 3	34	4
	XI.MIPA 4	36	5
	XI.MIPA 5	35	5
	XI.MIPA 6	35	5

Total	18 kelas	632	86
--------------	----------	-----	----

4.2.4 Kriteria sample

Menurut (Nursalam,2020) menyatakan bahwa kriteria sample sangat membantu peneliti dalam mengurangi bias hasil penelitian, khususnya variable kontrol yang mempunyai pengaruh terhadap variable yang di teliti. Penerapan kriteria sampel diperlukan dalam upayaa mengendalikan variabel penelitin yang tidak diteliti, tetapi berpengaruh terhadap variable dependent. Kriteria sampel dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah:
 - (1) Remaja kelas X dan X1 SMA Negeri Kalisat
 - (2) Remaja usia 15-18 tahun
 - (3) Remaja yang mau mengisi lembar responden
 - (4) Pernah mendapatkanpelatihan pertolongan pertama
- 2) Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah:
 - (1) Siswa kelas XII fokus ujian
 - (2) Remaja yang sakit

4.3 Variabel Penelitian

Menurut (Hasmi, 2016) variabel merupakan suatu atribut atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang di tetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

- 1) Variabel *independent*

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau nilainya menentukan variabel yang lain(Nursalam, 2020).

2) Variabel *dependent*

Varibel terikat adalah variabel *dependent* yang dipengaruhi nilainya yang ditentukan variabel yang lain (Nursalam, 2020).

Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah efikasi diri sebelum pemberian simulasi game dan efikasi diri setelah pemberian simulasi game pertolongan pertama.

4.4 Tempat penelitian

Penelitian ini bertempat di SMA Negeri Kalisat.

4.5 Waktu penelitian

Pengambilan data pada tanggal 19 Mei 2023.

4.6 Definisi operasional

Definisi operasional adalah definisi terhadap variabel penelitian secara operasional sehingga peneliti mampu mengumpulkan informasi yang dibutuhkan konsep (Nursalam, 2020) berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau ukuran yang melekat pada objek penelitian baik fisik (nyata) atau psikis (tidak nyata) namun penelitian lain menyebutkan suatu yang digunakan sebagai ciri-ciri,

sifat atau ukuran yang memiliki suatu penelitian dari sebuah teori (Suyanto, 2011).

Tabel 4.3 Definisi operasional

Variabel	Definisi	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Independen: <i>Simulation game</i>	Merupakan gambaran <i>role play</i> dan diskusi kelompok. Pesan-pesan disajikan dalam bentuk permainan.	Pendidikan Kesehatan	SOP	-	-
Dependen: Efikasi diri tentang pertolongan pertama	Efikasi diri adalah keyakinan sejauh mana individu memperkirakan kemampuan dirinya dalam melaksanakan suatu tugas atau tindakan yang diperlukan untuk mencapai suatu hasil tertentu.	Efikasi diri Tentang pertolongan pertama pada fraktur : 1. kemauan 2. kepercayaan diri 3. motivasi diri 4. kemampuan diri	Kusioner berjumlah 26 item pertanyaan dengan pilihan SS (sangat sering), S (sering), J (jarang), TP (tidak pernah)	Ordinal	Skor efikasi diri : Tinggi: 81-104 Sedang: 53-80 Rendah : 26-52

4.7 Pengumpulan Data

4.7.1 Sumber data

Menurut (Sugiyono, 2019) menyatakan bahwa sumber data adalah segala sesuatu yang memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya data dibedakan menjadi dua, yakni data primer dan sekunder

1) Data primer

Data primer yaitu sumber data yang di dapatkan peneliti berasal dari sebuah pengamatan secara langsung, survey, dan pengukuran menggunakan kuesioner (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini data primer dikumpulkan sendiri oleh peneliti dari sumber utama dengan menggunakan wawancara kepada remaja SMANegeri Kalisat untuk mengetahui pengetahuan pertolongan pertama fraktur dan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur.

2) Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh berasal dari proses pendataan yang dilaksanakan oleh pemerintah setempat yang biasa dilakukan setiap tahunnya (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini dilakukan data sekunder yang di dapatkan dari dinas perhubungan dan laka lantas polres Jember.

4.7.2 Teknik pengumpulan data

Menurut (Nursalam, 2020) pengumpulan data adalah proses pendekatan subjektif dalam pengumpulan karakteristik subjek dan diperlukan dalam penelitian. Pelaksanaan pada saat meneliti *Simulation Game* Untuk

Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Langkah pengumpulan data penelitian dilakukan sebagai berikut

- 1) Langkah persiapan penelitian
 - (1) Menyusun proposal penelitian
 - (2) Meminta surat study pendahuluan pada Dekan fakultas Ilmu Kesehatan Universitas dr. Soebandi yang di tunjukkan kepada Kepala Bidang Kesehatan Bangsa dan Politik lalu di lanjutkan surat rekomendasi dari Dinas Pendidikan
 - (3) Peneliti melakukan penelitian pada remaja SMA Negeri Kalisat
 - (4) Menyusun kuisioner
 - (5) Menentukan waktu dan lokasi penelitian
 - (6) Melakukan uji etik penelitian saat proposal disetujui
 - (7) Peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian dari Dekan Fakultas Ilmu kesehatan Universitas dr, Soebandi yang di tunjukkan kepada Kepala Badan Besatuan Bangsa dan Politik lalu dilanjutkan surat rekomendasi dari dispendik
 - (8) Mempersiapkan rencana dan alat yang di perlukan dalam penelitian.
- 2) Langkah penelitian
 - (1) Membawa surat izin penelitian yang telah disetujui saat akan dilaksanakannya penelitian di remaja SMA Negeri Kalisat
 - (2) Menentukan responden
 - (3) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian

- (4) Mengajukan izin pada respondent (informed consent) untuk dijadikan sample, bahwa responden bersedia atau tidak
- (5) Melakukan proses pengambilan data
- (6) Memberikan kuisioner pada responden
- (7) Melakukan pengolahan data
- (8) Melakukan analisa data
- (9) Membuat hasil dan kesimpulan

4.8 Instrumen penelitian

Instrumen adalah alat yang disusun untuk memperoleh data (Arikunto, 2019). Langkah awal dalam melakukan penelitian ini yaitu :

- 1) Kuisioner di bagikan kepada responden lalu responden mengisi sebanyak 26 butir pertanyaan
- 2) SOP *simulation game* di bagikan lalu menjelaskan bagaimana langkah langkah yang akan di lakukan *simulation game* pertolongan pertama pada fraktur. Semua responden nanti akan di bagi 9 kelompok yang terdiri dari 10 siswa setiap kelompoknya, untuk kelompok pertama dan kedua akan bermain futsal lalu akan terjadi benturan dan ada yang patah tulang, kelompok 3 akan menjadi tim medis dan segera melakukan praktek balut bidai untuk mengatasi pertolongan pertama pada fraktur kepada kelompok pertama atau kedua yang terjadi fraktur, permainan ini berjalan 5-

10 menit. Setelah itu akan di lakukan secara bergantian sampai kelompok selesai.

- 3) Kuisoner di bagikan kembali dengan soal yang sama, lalu nanti akan di lihat hasil efikasi diri apakah ada pengaruh dengan di lakukakn metode *simulation game* untuk meningkatkan efikasi diri siswa.

4.9 Uji validitas dan reabilitas

4.9.1 Uji validitas

Uji validitas adalah pengukuran maupun pengamatan dari prinsip kedalaman instrumen dalam pengumpulan data (Nursalam, 2020). Kuesioner dikatakan valid apabila $r\text{-hitung} > 0,444$. Pada penelitian ini menggunakan kuisonerefikasi diri yang telah di modivikasi dan telah dilakukan uji validitas didapatkan hasil $r\text{-hitung}$ 0.446-0.814, dari 26 butir pertanyaan bahwa semuanya di katakan valid.

4.9.2 Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan saat fakta atau kenyataan diukur berkali kali dalam waktu yang berlainan hasilnya konsisten (Nursalam, 2014). Kuesioner dikatakan reliabel jika $r\text{-hitung} > 0,70$. Pada penelitian ini kuisoner di uji validitas didapatkan hasil $r\text{ hitung}$ 0,939 $>$ 0,70 artinya kuesioner ini reliabel untuk digunakan.

4.10 Pengolahan dan Analisa Data

4.10.1 Pengolahan data

Teknik analisis data merupakan cara mengolah data agar dapat disimpulkan atau diinterpretasikan menjadi informasi (Nursalam, 2020). Dalam proses pengolahan data terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh, diantaranya:

4) Editing

Editing yaitu kegiatan mengoreksi ulang kelengkapan penelitian yang berupa lembar kuesioner, baik jumlah ataupun daftar pertanyaannya.

5) Coding

Coding yaitu kegiatan pemberian kode berupa angka atau huruf pada data untuk mempermudah dalam proses pengolahan data terutama dalam klasifikasi data.

6) Tabulating

Tabulating yaitu kegiatan pengelompokan data agar mudah dijumlah, disusun dan didata untuk disajikan dan dianalisis sesuai dengan tujuan sebuah penelitian lalu diinput kedalam sebuah tabel.

7) Entry data

Entry data yaitu kegiatan memasukkan data menggunakan sebuah aplikasi program SPSS (Statistical Padage For Sosial Science).

8) Pembersihan data (*Cleaning*)

Pembersihan data adalah untuk memastikan bahwa seluruh data yang telah dimasukkan kedalam alat bantu pengolahan data sudah sesuai dengan yang sebenarnya atau tidak ada yang salah.

4.10.2 Analisis Data

Analisis data adalah langkah selanjutnya setelah data terkumpul, untuk memperoleh makna atau arti dari hasil penelitian. Tujuan dilakukannya analisis data adalah:

- 1) Memperoleh gambaran dari hasil penelitian yang telah dirumuskan dalam tujuan penelitian.
- 2) Membuktikan hipotesis penelitian yang dirumuskan.
- 3) Memperoleh kesimpulan secara umum dari penelitian.

Adapun analisa data pada penelitian ini meliputi:

1) Analisa Univariat

Analisa univariat merupakan analisa yang dilaksanakan menggunakan cara proses analisis pada setiap variabel dari hasil penelitian. Analisa univariat memiliki fungsi dalam meringkas kumpulan data hasil dari pengukuran (Jaya, 2020). Analisa univariat dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi pengetahuan pertolongan pertama.

2) Analisa bivariat

Analisa bivariat merupakan analisa pengamatan dari dua variabel yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara variabel. Pengambilan keputusan ada tidaknya

suatu pengaruh dilihat dari nilai p -value apabila p -value < 0,05 artinya H_0 diterima akan tetapi p -value > 0,05 artinya H_0 ditolak (Sugiyono, 2017). Analisa bivariat merupakan analisa untuk menganalisis *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat. Analisa yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Wilcoxon.

4.11 Etika penelitian

Setelah peneliti mendapat persetujuan, kemudian dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan etika penelitian (Notoatmodjo, 2018). Peneliti mengajukan permohonan ijin etik penelitian kesehatan kepada institusi yang bersangkutan dengan No.207/KEPK/UDS/V2023, setelah mendapatkan persetujuan etik penelitian maka peneliti diperbolehkan melakukan penelitian dengan membagikan kuesioner kepada responden yang akan diteliti dengan mengedepankan prinsip etik penelitian sebagai berikut:

1) *Autonomy (Informed Consent)*

Informed consent merupakan suatu bukti ketersediaan responden untuk berpartisipasi dalam penelitian yang mana didalam lembar tersebut dijelaskan mulai dari tujuan serta kemungkinan resiko yang akan terjadi saat proses penelitian berlangsung. Sasaran responden dalam penelitian ini yaitu kelompok anak usia sekolah rentan usia 6-12 tahun namun menurut UU No. 2004 Pasal 45 dan peraturan Permenkes RI Nomor 290/Menkes/per/III/2008 dijelaskan bahwa untuk anak yang masih belum cukup umur yakni dibawah usia 18 tahun berhak diwakilkan dalam pengisian *Inform Consent* oleh orang tua atau wali secara hukum. Sehingga dalam proses pengisian *Inform Consent* peneliti akan menghargai segala keputusan yang diberikan oleh responden

untuk dapat mengikuti penelitian atau tidak untuk menjadi sampel dalam penelitian.

2) *Confidentially* (kerahasiaan)

Responden yang berpartisipasi dalam penelitian akan dijamin kerahasiaan identitasnya dan hal ini sudah menjadi aturan dalam etik penelitian untuk menjaga privasi dan kenyamanan responden. Sehingga menjaga kerahasiaan menjadi salah satu komponen dalam pengisian *inform consent*. Kerahasiaan wajib dijelaskan oleh peneliti kepada responden seperti melakukan coding data pribadi responden, penyimpanan data responden, hingga proses pemusnahan data.

3) *Balancing Harms and Benefits* (manfaat dan kerugian)

Kemanfaatan merupakan suatu keuntungan yang diperoleh responden ketika mengikuti penelitian dan tidak menimbulkan resiko bahaya serta terjamin kemananannya selama proses penelitian berlangsung. Sehingga peneliti wajib memberikan informasi mengenai manfaat yang akan diperoleh ketika mengikuti penelitian dalam penelitian ini dijelaskan pada lembar *inform consent*.

4) *Justice* (keadilan)

Keterbukaan dan keadilan adalah tindakan yang harus dijaga dan dilindungi peneliti dengan cara jujur dan hati-hati. Dalam proses penelitian, peneliti harus memberikan perlakuan

yang setara atau adil tanpa membeda-bedakan responden. Selain itu, peneliti tidak boleh memaksakan akan pengetahuan responden yang berbeda-beda sehingga peneliti wajib menjelaskan secara berulang jika masih ada yang belum dipahami.

BAB 5

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pengumpulan data dan analisa data tentang “*Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat”. Hasil pengumpulan data dan analisa akan disajikan dalam bentuk data umum dan data khusus. Data umum dalam penelitian ini yaitu : jenis kelamin, umur, sedangkan data khusus yaitu : *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

5.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMA Negeri Kalisat adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di Kalisat, Kec. Kalisat, Kab. Jember, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SMANegeri Kalisat berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMA Negeri Kalisat beralamat di JALAN KI HAJAR DEWANTARA 42, Kalisat, Kec. Kalisat, Kab. Jember, Jawa Timur, dengan kode pos 68193.

SMA Negeri Kalisat menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Sumber listrik yang digunakan oleh SMA Negeri Kalisat berasal dari PLN. SMA Negeri Kalisat menyediakan akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah. Provider yang digunakan SMA Negeri Kalisat untuk sambungan internetnya adalah CBN.

Pembelajaran di SMA Negeri Kalisat dilakukan pada Sehari Penuh. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 5 hari. AKREDITASI SMA Negeri Kalisat memiliki akreditasi A, berdasarkan sertifikat 164/BAP-S/M/SK/XI/2017.

5.2 Data Umum

Data Umum disampaikan data tentang distribusi frekuensi masing-masing variabel penelitian, yaitu jenis kelamin, usia sebagai berikut :

5.2.1 Karakteritik Usia Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Berdasarkan identifikasi menurut usia responden dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5.1 karakteristik responden berdasarkan usia Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat Tahun 2023.

No	Usia	Frekuensi	Presentase
1	12-16 Tahun	86	100
Total		86	100%

Berdasarkan tabel 5.1 diketahui bahwa keseluruhan responden pada siswa berusia 12-16 Tahun atau remaja awal, yakni sejumlah 86 responden (100%).

5.2.2 Karakteritik Jenis Kelamin Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Berdasarkan identifikasi menurut jenis kelamin responden dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 5.1 karakteristik responden berdasarkan Jenis kelamin pada Siswa di SMA Negeri Kalisat Tahun 2023.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-Laki	34	39.5
2	Perempuan	52	60.5
Total		86	100%

Berdasarkan tabel 5.2 diketahui bahwa sebagian besar responden pada siswa berjenis kelamin perempuan, yakni sejumlah 52 responden (60,5%).

5.3 Data Khusus

Data khusus akan menyajikan data karakteristik responden yang terkait dengan variabel terikat *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

5.3.1 Tingkat Efikasi Diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Tabel 5.3 Tingkat Efikasi Diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat Tahun 2023.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Rendah	42	48.8
2	Sedang	27	31.4
3	Tinggi	17	19.8
Total		86	100%

Berdasarkan tabel 5.3 diketahui bahwa hasil efikasi diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar responden rendah, yakni sejumlah 42 responden (48,8%).

5.3.2 Tingkat Efikasi Diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Tabel 5.4 Tingkat Efikasi Diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat Tahun 2023.

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Rendah	20	23.3
2	Sedang	2	2.3
3	Tinggi	64	74.4
Total		86	100%

Berdasarkan tabel 5.4 diketahui bahwa hasil efikasi diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar responden tinggi, yakni sejumlah 64 responden (74,4%).

5.3.3 Uji Wilcoxon Pengaruh *Simulation Game* untuk meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Tabel 5.5 Pengaruh *Simulation Game* untuk meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat Tahun 2023

Variabel	N	p value
Efikasi Diri Sebelum	86	0.000
Efikasi Diri Sesudah		

Dari perhitungan uji Wilcoxon Signed Ranks dengan menggunakan SPSS (Data SPSS Terlampir) maka membandingkan antara nilai Sig dan nilai alpa yang dihasilkan dari perhitungan maka didapatkan nilai p value (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka yang berarti ada pengaruh *simulation game* untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa di SMA NEGERI KALISAT.

BAB 6

PEMBAHASAN

6.1 Tingkat Efikasi Diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Hasil tabel 5.3 efikasi diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat sebagian besar responden rendah, yakni sejumlah 42 responden (48,8%). Efikasi diri sebelum dilakukan *simulation game* sebagian besar rendah karena salah satu faktor pengetahuan, pengalaman dan faktor dari tugas yang di hadapi.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sumadi (2020) Pengaruh Pelatihan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Terhadap Pengetahuan Penanganan Fraktur Pada Anggota PMR Di SMP Negeri 2 Kuta Utara hasil dari penelitian sebelum dilakukan pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan didapatkan lebih banyak kategori rendah, yakni 26 (54,2%).

Efikasi diri mempunyai pengaruh yang sangat besar didalam kehidupan seseorang karena akan mendukung tercapainya harapan dan tujuan hidup yang telah dibuat dan mewajibkan seseorang untuk melakukan segala bentuk kegiatan yang bermanfaat bagi dirinya terlebih untuk kesehatannya sendiri. Seseorang yang memiliki keyakinan diri rendah akan menunjukkan sikap pasrah dan tidak mau berusaha keras untuk mampu menyelesaikan sesuatu hal yang dapat menguntungkan dirinya. Seseorang dengan efikasi diri yang

rendah tidak memikirkan cara terbaik untuk menangani tugas-tugas yang harus dilakukan. Mereka cenderung ragu dengan kemampuan yang mereka memiliki sehingga dalam menghadapi kesulitan saat melakukan tugas sangat mudah menyerah (D'Souza, 2017).

Salah satu faktor internal yang berpengaruh pada pasien diabetes mellitus adalah efikasi diri. Efikasi diri akan mempengaruhi perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu. Ada tiga dimensi yang terdapat pada efikasi diri yaitu, (1) Dimensi *magnitude*, dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas. Apabila tugas yang diberikan pada siswa disusun berdasarkan tingkat kesulitannya, maka perbedaan efikasi diri mungkin terbatas pada pengetahuan terkait perotlonga pertama, menengah atau tinggi. (2) Dimensi *strength*, dimensi ini mengacu pada tingkat kekuatan atau kemantapan seseorang terhadap keyakinannya, apabila seseorang memiliki efikasi diri yang rendah maka mereka akan dengan mudah digoyahkan dengan pengalaman-pengalaman yang memperlemahnya. (3) Dimensi *Generality*, dimensi ini berkaitan dengan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya dalam berbagai aktivitas. Apabila individu memiliki ketiga dimensi efikasi diri yang tinggi maka mereka akan lebih mudah menghadapi dan menyelesaikan setiap permasalahan yang ada di hadapannya, karena efikasi diri dapat mempengaruhi pilihan, tujuan, pengatasan masalah, dan kegigihan dalam berusaha. Seseorang dengan efikasi diri tinggi percaya bahwa mereka mampu

melakukan sesuatu untuk mengubah kejadian-kejadian disekitarnya, sedangkan seseorang dengan efikasi diri yang rendah menganggap dirinya pada dasarnya tidak mampu mengerjakan segala sesuatu yang ada disekitarnya (Endang, 2022).

Cedera akibat kecelakaan di sekolah umumnya terjadi pada sistem muskuloskeletal, yaitu tendon, otot, ligamen, kulit dan tulang. Kecelakaan pada sistem ini harus ditangani dengan cepat dan tepat. Salah satu cedera muskuloskeletal yang biasa ditemukan adalah fraktur. Fraktur adalah terputusnya kontinuitas tulang akibat dari adanya benturan atau trauma tumpul dari objek tertentu. Trauma benda tumpul dapat menyebabkan patah tulang yang dapat mengakibatkan perdarahan dalam ataupun luar, yang dapat ditangani yaitu luka yang bersifat superfisial atau di permukaan saja, sehingga akan mudah menekandarah yang mengalami perdarahan. Untuk mencegah terjadinya cedera pada sistem muskuloskeletal dibutuhkan pertolongan pertama (Najihah, 2019).

Pertolongan pertama adalah perawatan pertama yang diberikan oleh penolong kepada orang yang mendapat kecelakaan atau sakit yang tiba-tiba datang sebelum mendapatkan pertolongan dari tenaga medis, pertolongan pertama harus dilakukan secara cepat dan tepat berdasarkan tujuan dari

pertolongan pertama yaitu menyelamatkan jiwa korban, mencegah cacat berlanjut, memberikan rasa nyaman pada korban dan menunjang proses penyembuhan korban (Junaidi, 2016). Bagian-bagian yang biasa terkena cedera boleh dikatakan seluruh bagian tubuh, misalnya pada jaringan yang lunak dan jaringan keras. Jaringan lunak terdiri dari kulit, jaringan ikat atau jaringan di bawah kulit, pembuluh darah dan saraf, otot atau tendon, ligamen sedangkan jaringan keras terdiri dari tulang, tulang rawan, dan sendi (Junaidi, 2016).

Pertolongan Pertama pada Kecelakaan di sekolah adalah upaya pertolongan dan perawatan secara sementara pada korban kecelakaan di sekolah sebelum dibawa ke Rumah Sakit, Puskesmas atau Klinik Kesehatan untuk mendapat pertolongan yang lebih baik dari dokter atau paramedik. Pemberian pertolongan yang cepat dan tepat kepada penderita yang membutuhkan pertolongan terutama di sekolah mencegah kondisi korban lebih buruk. Namun, seringkali saat ingin memberikan pertolongan pada penderita, penolong tidak tahu caranya sehingga malah menyakiti si penderita (Najihah, 2019).

Tingkat efikasi diri tentang pertolongan pertama fraktur kurangnya atau belum didapatkan informasi dan kurangnya pemahaman responden mengenai penanganan awal kasus kegawatdaruratan diperoleh dari sumber informasi ataupun dari pengalaman yang mereka dapatkan di lingkungan masyarakat.

Faktor yang mempengaruhi efikasi diri sebelum *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur adalah usia. Berdasarkan tabel 5.1 diketahui bahwa keseluruhan responden pada siswa berusia 12-16 Tahun atau remaja awal, yakni sejumlah 86 responden (100%).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Anggun et al., (2022) pengetahuan berhubungan dengan efikasi diri dalam memberikan pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas pada remaja di dapatkan hasil usia 16 tahun sebanyak 60 (54%) responden. Tahap perkembangan pada remaja awal cenderung tertarik pada aktifitas psikomotorik, seperti berolahraga, bermain sepeda, dan mengendarai motor. Akan tetapi jika tidak diperhatikan secara serius, aktifitas ini menyebabkan kecelakaan (jatuh) pada anak yang mengakibatkan cedera seperti fraktur. Banyak kita temui kecelakaan di sekolah ataupun di jalan lalu lintas transportasi darat merupakan penyebab utama terjadinya kejadian kecelakaan yang menyebabkan tingginya angka cedera korban yang mengalami suatu kecelakaan baik itu berupa patah tulang, pingsan, terkilir, dan lain-lain diberikan perlakuan yang sama bahkan ada kesalahan dalam memberikan pertolongan. Kondisi ini tentu saja sangat membahayakan apabila berakibat memperparah keadaan penderita (Sumadi et al., 2020).

Pertolongan pertama pada kecelakaan diberikan terhadap korban kecelakaan sebelum mendapat pertolongan yang lebih sempurna dari dokter

atau tenaga kesehatan yang professional. Pertolongan tersebut bukan sebagai pengobatan atau penanganan yang tepat, tetapi hanyalah berupa pertolongan sementara yang dilakukan oleh petugas pertolongan pertama pada kecelakaan yang pertama melihat korban (Damayanti, 2016).

Umur juga berpengaruh terhadap self efficacy seseorang. Semakin tinggi umur seseorang, maka semakin tinggi juga self efficacy. Pada penelitian ini, responden masuk dalam kategori remaja yang baru mulai terbentuk self efficacy nya, dan mereka masih kurang mendapatkan edukasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan, bahkan ada yang tidak pernah mendapatkan edukasi. Oleh karena itu sebagian besar responden memiliki pengetahuan yang kurang tentang pertolongan pertama kecelakaan, sehingga Sebagian responden pun memiliki self efficacy yang rendah, yang ditunjukkan dengan ketidakpercayaan diri mereka dalam melakukan pertolongan pada kecelakaan pada fraktur.

6.2 Tingkat Efikasi Diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Hasil tabel 5.4 efikasi diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar respondentinggi, yakni sejumlah 64 responden (74,4%).Efikasi diri setelah dilakukan dengan metode simulation game bisa meningkastkan efikasi diri

tinggi karena dengan simulation game sebagai media pembelajaran informasi ilmu pengetahuan atau materi pelajaran secara interaktif dan bisa menarik bagi remaja, dan membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan kongkret.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Sumadi (2020) Pengaruh Pelatihan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Terhadap Pengetahuan Penanganan Fraktur Pada Anggota PMR Di SMP Negeri 2 Kuta Utara hasil dari penelitian sesudah dilakukan pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan didapatkan lebih banyak kategori tinggi, yakni 42 (87,5%).

Efikasi diri pada individu akan mempengaruhi individu dalam berperilaku dan berkomitmen, sehingga dengan efikasi diri tujuan dari perubahan perilaku yang diinginkan dapat tercapai. Individu dengan efikasi diri yang kuat memiliki harapan yang besar terhadap suksesnya pencapaian tujuan, sedangkan individu dengan efikasi yang rendah memiliki keraguan dalam mencapai tujuannya (Rahman & Sukmarini, 2017).

Keyakinan diri yang tinggi dapat terbentuk dalam diri seseorang itu sendiri sehingga dapat mendukung seseorang untuk lebih maju dan terus berusaha dalam menyelesaikan kegiatan yang berhubungan dengan kebutuhan hidupnya. Efikasi diri merupakan salah faktor pendukung dalam menyelesaikan berbagai kegiatan tertentu tanpa membedakan seberapa sulit dan mudahnya melakukan kegiatan tersebut. Saat melakukan tugas yang

sangat sulit disitulah berperan penting untuk membuat seseorang agar tetap percaya pada kemampuannya sehingga harus bisa untuk menyelesaikan tugas tersebut. Seseorang yang memiliki keyakinan diri yang tinggi akan menunjukkan perilaku yang lebih baik dan tetap bertahan walaupun mengalami kesulitan dan tidak pernah menyerah dalam melakukan kegiatan tersebut serta (Gedik, 2018).

Menurut Bandura, (2018) efikasi diri juga mempengaruhi besar usaha dan ketahanan individu dalam menghadapi kesulitan. Individu dengan efikasi diri tinggi memandang tugas-tugas sulit sebagai tantangan untuk dihadapi daripada sebagai ancaman untuk dihindari. Individu yang memiliki efikasi diri yang tinggi akan selalu siap menghadapi setiap persoalan yang dihadapi ketika menyelesaikan masalahnya. Individu mempunyai komitmen tinggi untuk mencapai tujuan-tujuannya, individu juga akan menginvestasikan tingkat usaha yang tinggi dan berfikir strategis untuk menghadapi kegagalan. Individu memandang kegagalan sebagai kurangnya usaha untuk mencapai keberhasilan. Selain itu, individu secara cepat memulihkan perasaan mampu setelah mengalami kegagalan. Maddox (Simaremare, 2018) menguraikan bahwa seseorang yang mempunyai efikasi diri tinggi akan mempunyai kemampuan untuk menyesuaikan diri lebih baik, dapat mempengaruhi situasi, dan dapat menunjukkan kemampuan yang dimiliki dengan lebih baik, sehingga dapat menghindarkan diri dari reaksi psikis. Kemampuan berpikir

juga diperlukan dalam mengembangkan efikasi diri, karena orang yang memiliki kemampuan berpikir atau intelegensi yang tinggi memiliki kemampuan menganalisa kejadian-kejadian yang pernah dialami.

Penerapan efikasi diri dapat mendukung pemeliharaan aktivitas seseorang penderita diabetes melitus. Efikasi diri mengacu pada pola pikir akan kemampuan diri yang dimiliki oleh individu dalam melakukan berbagai tugas yang dapat mendukung pemeliharaan kesehatannya (Guicciardi et al., 2019). Dengan adanya keyakinan yang kuat dan kepercayaan yang tinggi akan terbentuk suatu sikap peduli terhadap diri sendiri terutama dalam mencaga dan memelihara kesehatan. Seseorang yang mempunyai efikasi diri yang tinggi maka akan memotivasi penderita dalam mencapai dan melaksanakan manajemen perawatan diri yang baik juga (Firmansyah, 2019).

Efikasi diri dapat meningkat dikarenakan peserta telah mengetahui pentingnya untuk melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan. Selain itu, peserta telah mengetahui tentang cara pertolongan pertama pada kecelakaan sehingga mereka telah mempunyai gambaran jika suatu ketika mereka menemui kejadian kecelakaan, mereka ingin untuk melakukan pertolongan. Proses terbentuknya efikasi diri salah satunya dari kognitif atau pengetahuan. Dalam hal ini tindakan yang dilakukan seseorang yang berasal dari pikirannya. Kemudian pemikiran tersebut memberi arahan bagi tindakan yang

dilakukan. Jika siswa diberikan pendidikan kesehatan dapat memberikan kontribusi terhadap terbentuknya efikasi diri yang tinggi.

Faktor yang mempengaruhi efikasi diri sesudah *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur adalah jenis kelamin. Berdasarkan tabel 5.2 diketahui bahwa sebagian besar responden pada siswa berjenis kelamin perempuan, yakni sejumlah 52 responden (60,5%).

6.3 Pengaruh *Simulation Game* untuk meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA Negeri Kalisat.

Hasil pada tabel 5.5 didapatkan nilai p value (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ maka yang berarti ada pengaruh *simulation game* untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa di SMA Negeri Kalisat.

Efikasi diri akan mempengaruhi empat proses dalam diri manusia, yaitu cara individu berpikir (kognitif), perasaan (afektif), motivasional, dan seleksi terhadap perilaku perawatan yang dipilih oleh individu. Efikasi diri akan mempengaruhi cara seseorang untuk berpikir, perasaan, motivasi, dan penampilan yang ditunjukkan individu. Motivasi seseorang untuk menunjukkan perilaku tertentu tergantung pada kemampuan individu mengevaluasi Efikasi diri yang dimilikinya. Efikasi diri individu yang semakin baik akan memudahkan individu dalam memecahkan masalah.

Individu yang meyakini bahwa dia mampu melakukan suatu perilaku tertentu akan melakukan perilaku tersebut, sedangkan individu dengan Efikasi diri yang kurang cenderung untuk tidak melakukan perilaku tersebut atau menghindarinya. Individu dengan Efikasi diri yang baik akan lebih mudah mengadopsi perilaku baru (Rahman & Sukmarini, 2017).

Efikasi diri merupakan prediktor yang paling efektif dalam menilai perubahan perilaku seseorang. Individu dengan Efikasi diri yang baik akan mempunyai kemampuan kontrol diri yang kuat dalam menghadapi ancaman, mempunyai masalah yang lebih sedikit dan lebih mudah pulih dengan cepat. Perilaku seseorang dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap tiga hal, yaitu persepsi tentang tingkat risiko, yang diikuti oleh harapan bahwa perilaku akan menurunkan risiko dan harapan bahwa mereka mampu untuk melakukan perubahan perilaku. Tiga persepsi tersebut secara bersama-sama akan mempengaruhi intensi perilaku dan usaha untuk melakukan perubahan perilaku, dan mempertahankan perilaku baru yang sudah dilakukan (Datak, 2018).

Tingkat efikasi diri yang baik dapat menyebabkan peningkatan self management untuk memperbaiki kontrol penanganan dalam perawatan pertolongan pertama pada fraktur. Efikasi diri dapat digunakan sebagai

prediktor untuk mengetahui kepatuhan pasien dalam self care behavior (Datak, 2018).

Dalam upaya melakukan pertolongan pertama yang tepat dan efisien diperlukan kepercayaan diri. Kepercayaan diri dan keyakinan siswa dalam melakukan pertolongan pertama saat adanya cedera dimungkinkan adanya kaitan dengan efikasi diri. Hal ini menunjukkan bahwa efikasi diri mempengaruhi individu dalam saat melakukan tindakan untuk mencapai berbagai kejadian yang akan dihadapi.

6.4 Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini keterbatasannya kurangnya memahami pertolongan pertama, siswa tidak bisa dikondisikan dikarenakan pada saat menjelaskan siswa bermain handphone sendiri, mengobrol sendiri. Pada saat siswa diberikan pertanyaan siswa tidak paham yang sudah dijelaskan oleh peneliti.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

- a. Hasil efikasi diri sebelum dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar responden rendah, yakni sejumlah 42 responden (48,8%).
- b. Hasil efikasi diri sesudah dilakukannya *Simulation Game* Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa sebagian besar respondentinggi, yakni sejumlah 64 responden (74,4%).
- c. Ada pengaruh *simulation game* untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa di SMA Negeri Kalisat.

7.2 Saran

- a. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Dengan adanya penelitian ini tenaga kesehatan dapat memberikan asuhan keperawatan terkait intervensi keperawatan untuk memberikan keyakinan serta memberikan kepercayaan bahwa siswadapat melakukan pertolongan pertama pada fraktur jika terjadi peristiwa atau kejadian kecelakaan.

- b. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian yang telah dijabarkan, peneliti yang akan datang melakukan penelitian lebih baik dengan pendekatan serta metode lain kepada siswa serta peneliti selanjutnya lebih memberikan intervensi lebih mendalam supaya dapat memberikan edukasi terhadap siswa maupun warga dilingkup sekolah dalam penanganan fraktur.

c. Bagi Para Siswa

Dengan adanya penelitian ini responden tahu akan efek pendidikan kesehatan terkait pertolongan pertama pada fraktur sehingga siswa lebih paham akan pengetahuan keterampilan pertolongan pertama pada kecelakaan tidak hanya fraktur.

d. Bagi Instansi Pendidikan

Dengan adanya penelitian ini instansi pendidikan dapat memberikan kepada pembaca untuk keyakinan serta memberikan kepercayaan bahwa siswa terkait pertolongan pertama jika terjadi kecelakaan.

e. Bagi Pelayanan Keperawatan

Dengan adanya penelitian ini dapat di jadikan metode di dalam ilmu keperawatan serta bisa sigap dalam tindakan pertolongan pertama pada fraktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2019). *Pengkajian Nyeri*. 4–11.
- Aji, K. B., Inayati, A., & Sari, S. A. (2023). *Penerapan Teknik ROM (Range Of Motion) Untuk Meningkatkan Kekuatan Otot pada Pasien Pot.OP Fraktur*. 3, 138–143.
- Akuba, S. F., Purnamasari, D., & Firdaus, R. (2020). Pengaruh Kemampuan Penalaran, Efikasi Diri dan Kemampuan Memecahkan Masalah Terhadap Penguasaan Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2827>
- Alfikrie, F., Hidayat, U. R., & Wahyuningtyas, E. P. (2019). Edukasi Metode Demonstrasi Dan Role Play Terhadap Pengetahuan Polisi Lalu Lintas (Polantas) Tentang Pertolongan Pertama Gawat Darurat Kecelakaan Lalu Lintas. *Khatulistiwa Nursing Journal*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.53399/knj.v1i2.12>
- Alfiyah, F., Yudhono, D. T., & Maryoto, M. (2021). Asuhan Keperawatan Nyeri Akut pada Tn . B dengan Fraktur Tertutup di Ruang Edelweis. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*.
- Anggun, N., Putri, S., Suindrayasa, I. M., Oka, M., & Kamayani, A. (2022). KECELAKAAN LALU LINTAS PADA REMAJA PENDAHULUAN Kecelakaan lalu lintas merupakan sebuah peristiwa yang tidak diinginkan dan tidak dapat dihindari . Angka kecelakaan yang tinggi dikaitkan dengan salah satu target dari Sustainable Development Goal 2030 pada. *Community of Publishing in Nursing (COPING)*, 10(April 2022), 187–192.
- Atmani, A. K. P. (2018). Perancangan Permainan Simulasi (Game Simulation)

Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard dan Maturity Model COBIT 4.1. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(2), 111.
<https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1856>

Datak, G., & Ester Inung Sylvia, A. M. (2018). *PENGARUH COGNITIVE BEHAVIORAL THERAPY TERHADAP SELF EFFICACY DAN SELF CARE BEHAVIOR PASIEN HIPERTENSI DI KOTA PALANGKA RAYA*. 3(2).

Hasbullah. (2021). Kurikulum Pendidikan Guru : Metode Simulasi dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *ADAARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 155–162.

Mahartha, G. R. A., Maliawan, S., & Kawiyana, K. S. (2017). Manajemen Fraktur Pada Trauma Muskuloskeletal. *E-Jurnal Medika Udayana*, 2(3), 548–560.

Mukti, B., & Tentama, F. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Efikasi Diri Akademik. *Prosiding Seminar Nasional Magister Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 0(0), 341–347.

Nita Karmila, S. R. (2020). PENGARUH EFIKASI DIRI TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(April), 26–29.

Putri, D. I. (2021). *Karya Tulis Ilmiah Literature Review Managemen Nyeri Pada Fraktur*. Sekolah Tinggi ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.

Rahman, H. F., & Sukmarini, L. (2017). *Efikasi Diri , Kepatuhan , dan Kualitas Hidup Pasien Diabetes Melitus Tipe 2 (Self Efficacy , Adherence , and Quality of Life of Patients with Type 2 Diabetes)*. 2, 108–113.

Risnah, R., HR, R., Azhar, M. U., & Irwan, M. (2019). Terapi Non Farmakologi

Dalam Penanganan Diagnosis Nyeri Pada Fraktur :Systematic Review.

Journal of Islamic Nursing, 4(2), 77.

<https://doi.org/10.24252/join.v4i2.10708>

Sumadi, P., Laksmi, I. A. A., Putra, P. W. K., & Suprpta, M. A. (2020). Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Pengaruh Pelatihan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Terhadap Pengetahuan Penanganan Fraktur Pada Anggota PMR Di SMP Negeri 2 Kuta Utara. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 19–23.

Susilo, A., Rumende, C. M., Pitoyo, C. W., Santoso, W. D., Yulianti, M., Herikurniawan, H., Sinto, R., Singh, G., Nainggolan, L., Nelwan, E. J., Chen, L. K., Widhani, A., Wijaya, E., Wicaksana, B., Maksum, M., Annisa, F., Jasirwan, C. O. M., & Yuniastuti, E. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.7454/jpdi.v7i1.415>

Venanda, Y. A. (2022). Hubungan efikasi diri (self efficacy) dengan prokrastinasi akademik dalam penyelesaian skripsi pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 17(1), 40–55. <https://doi.org/10.26905/jpt.v17i1.8090>

Wahyu Ramadhan, C., & Inayati, A. (2021). Penerapan Kompres Dingin Terhadap Penurunan Nyeri Pada Pasien Fraktur Tibia Di Kota Metro the Implementation of Cold Compress To Decrease Pain in Tibia Fractures Patients in the City Metro. *Jurnal Cendikia Muda*, 1(1), 13–20.

Zagoto, S. F. L. (2019). Efikasi Diri Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 386–391.

<https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.667>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Persetujuan Menjadi Subjek Penelitian

SURAT PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Umur :

Menyatakan bersedia menjadi subjek (responden) dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi yang tertanda di bawah ini :

Nama : Mochammad Rizal Efendi

Nim : 19010093

Judul : *Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat

Prosedur penelitian ini tidak akan memberikan dampak dan resiko apapun pada subjek penelitian, karena semata-mata untuk kepentingan ilmiah serta kerahasiaan didalamnya dijamin sepenuhnya oleh peneliti.

Dengan ini saya menyatakan bersedia secara sukarela untuk menjadi subjek dalam penelitian ini.

Jember,^{Mei}..... 2023

Subjek penelitian,

Muhammad Ibrahim

Nama

Peneliti,

Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

Lampiran 2: Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Responden

SURAT PERMOHONAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Kepada:

Yth. Siswa dan Siswi SMA Negeri Kalisat

Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas dr. Soebandi:

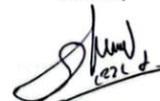
Nama : Mochammad Rizal Efendi

NIM : 19010093

Akan melakukan penelitian tentang "*Simulation Game* Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa Di SMA Negeri Kalisat" maka saya mengharapkan bantuan siswa dan siswi untuk berpartisipasi dalam penelitian ini dengan responden pada penelitian ini. Partisipasi. Semua informasi dan data pribadi siswa dan siswi dalam penelitian ini tetap dirahasiakan oleh peneliti. Jika siswa dan siswi bersedia menjadi responden dalam penelitian kami mohon untuk menandatangani formulir persetujuan menjadi peserta penelitian. Demikian permohonan saya, atas kerjasama dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Jember,^{Mei}..... 2023

Peneliti,



Mochammad Rizal Efendi

NIM. 19010093

KUESIONER EFIKASI DIRI

1) Petunjuk pengisian

- (1) Dibawah ini terdapat sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan pendidikan anda. Bacalah setiap pernyataan-pernyataan tersebut dengan seksama.
- (2) Pilihlah salah satu dari empat alternatif jawaban yang tersedia yang paling sesuai dengan diri anda dengan memberitanda silang (X) pada kolom yang telah disediakan. Adapun pilihan jawaban yang tersedia adalah sebagai berikut:

SS : Jika keadaan anda saat ini SANGAT SERING dengan pernyataan yang ada

S : Jika keadaan anda saat ini SERING dengan pernyataan yang ada

J : Jika keadaan anda saat ini JARANG dengan pernyataan yang ada

TP : Jika keadaan anda saat ini TIDAK PERNAH dengan pernyataan yang ada.
- (3) Jawablah semua nomor dan pastikan jangan ada yang terlewat.
- (4) Tidak ada jawaban yang dianggap salah, semua jawaban yang anda berikan adalah benar, sehingga anda tidak perlu ragu untuk menentukan jawaban yang paling sesuai dengan diri anda.

(5) Apabila anda ingin mengganti pilihan jawaban anda, maka berilah duagaris horizontal (=) pada pilihan anda sebelumnya, kemudian beritandasilang(X)padapilihanandayangbaru.

Bilaandatelahselesaimengerjakan,sayamohonkesediaanandauntukmemeriksak embalisehingatidakadapernyataanyangterlewatkan.

2) Identitas

Nama : Kelas :

Umur : Jurusan:

Jenis Kelamin:

3) Lembar kuesioner

NO	PERNYATAAN	SS	S	J	TP
1.	Sayabisamelakukan pertolongan pertamapada fraktur				
2.	Meskipunlaisayajelek dan tidak memahami pertolongan pertaa pada fraktur saya tetapberusaha untukbelajar				
3.	Sayadapatmenyelesaikanmasalahyangsayahadapi				
4.	Jika kesulitan melakukan tugaspertolongan pertama, saya membiarkannyaberlarut-larut				
5.	Meskipunlaisayajeleksayatidakberusahauntukbe lajar				
6.	Sayacenderungmembiarkanmasalahsaya				
7.	Saya tetap berusaha menyelesaikan tugas pertolongan pertama pada frakturwalaupunbanyakkesulitan				

8.	Sayamampumengalahkanrasamalakketika belajar				
9.	Sayamasihbisa berfikir dengan baik meskipun mendapatkan masalah				
10.	Sayatidakmampumengerjakantugas-tugas pertolongan pertama pada fraktur yang sulit				
11.	Saya memilih menerima ajakan bermain daripada melakukan pertolongan pertama pada fraktur yang sulit				
12.	Sayatidakdapatberfikir dengan baik ketika mendapatkan masalah				
13.	Sayamemilihtetapbelajarapapunhasilnya				
14.	Sayatidakpernahmenyerahdalambelajarmelakukan pertolongan pertama pada fraktur meskipun mengalami kesulitan berulang kali				
15.	Walaupun banyak gangguan di sekitar, saya tetap dapat melakukan pekerjaan dengan baik				
16.	Saya menyerah jika kesulitan dalam memahami pelajaran				
17.	Sayatidakbisamemotivasidiriuntukbelajardengangat				
18.	Ketika ada pelajaran baru yang sulit, saya menyerah jika tidak berhasil menguasainya				
19.	Ketika semangat turun, saya tahu apa yang harus saya lakukan agar semangat bangkit kembali				
20.	Sayatetapbisa menyelesaikan masalah meskipun permasalahan tersebut belum pernah dialami sebelumnya				
21.	Saya kurang yakin dengan kemampuan yang saya miliki				
22.	Ketika mendapat hasil yang kurang memuaskan, saya merasa malu untuk belajar lagi				

23.	Saya bisa memotivasi diri untuk belajardengangiat				
24.	Saya tetap berusaha, walaupun menemuibanyakkesulitan				
25.	Sayasulitmemotivasidiriuntukdapatbelajardengangiat				
26.	Kegagalanmembuatsayaberhentimencoba				

Lampiran 4: SOP Metode *Simulation Game***STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP)****METODE *SIMULATION GAME***

Pengertian : Simulation Game merupakan gambaran antara role play dengandiskusi kelompok. Pesan-pesan kesehatan disajikan dalam beberapa bentuk permainan

Tujuan :

- 1) Meningkatkan akselerasi pemikiran dan perasaan dengan sikap dan psikomotorik pembelajar, kemampuan belajar ditingkatkan dalam keterampilan komunikasi sederhana dan kepekaan terhadap aksi orang lain agar terbentuk sikap peduli terhadap lingkungan sekitarnya.
- 2) Menghayati berbagai masalah yang mungkin dihadapi oleh peran yang dimainkan.
- 3) Menggunakan pengalaman perannya dalam simulasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
- 4) Memperoleh persepsi, pandangan ataupun mengalami perasaan kejiwaan dan batin tertentu.
- 5) Menanamkan disiplin dan sikap berhati-hati.

Indikasi : Siswa kelas X dan XI di SMA NEGERI KALISAT

No	Poin	Tahapan Simulation Game	Durasi
1	Persiapan Alat dan bahan	Balut bidai	5 menit

			
2	Pembagian kelompok	<p>Untuk pembagian kelompok nanti akan di bagi 9 kelompok dan masing masing kelompok terdiri dari 10 siswa dan siswi, nanti akan di pilih secara acak menggunakan kertas yang bertuliskan nama kelompok</p>	10 menit
3	<p>Menjelaskan peraturan tata cara bermain</p> 	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelompok pertama yaitu kelompok 1 akan melakukan game yaitu bermain futsal. b. Kelompok 2 nanti akan menjadi tim medis. c. Setelah selang beberapa menit kelompok 1 yang bermain futsal akan mengalami benturan dan terjadi patah tulang atau fraktur. d. Kemudian kelompok 2 sebagai tim medis langsung melakukan pertolongan pertama pada fraktur. e. Kemudian setelah selesai melakukan simulation game pertolongan pertama, di lanjutkan kelompok 2 untuk bermain futsal dan kelompok 3 menjadi tim medis, dan di lanjutkan 	15 menit

		seterusnya secara bergnatian.	
--	--	-------------------------------	--

Lampiran 5: Surat-surat Penelitian

1) Surat Ijin Studi Pendahuluan Dari Universitas



UNIVERSITAS dr. SOEBANDI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
 Jl. Dr Soebandi No. 99 Jember, Telp/Fax. (0331) 483536.
 E_mail :fikes@uds.ac.id Website: http://www.uds.ac.id

Nomor : 0713/FIKES-UDS/U/II/2023
 Sifat : Penting
 Perihal : Permohonan Studi Pendahuluan

Kepada Yth.

Bapak/ Ibu Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember

Di

TEMPAT

Assalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Teriring doa semoga kita sekalian selalu mendapatkan lindungan dari Allah SWT dan sukses dalam melaksanakan tugas sehari-hari. Aamiin.

Sehubungan dengan adanya kegiatan akademik berupa penyusunan Skripsi sebagai syarat akhir menyelesaikan Pendidikan Tinggi Universitas dr. Soebandi Jember Fakultas Ilmu Kesehatan, dengan ini mohon bantuan untuk melakukan ijin penelitian serta mendapatkan informasi data yang dibutuhkan, adapun nama mahasiswa :

Nama : Mochammad Rizal Efendi
 Nim : 19010093
 Program Studi : S1 Keperawatan
 Waktu : Maret
 Lokasi : SMA NEGERI KALISAT
 Judul : Simulation Game Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Melakukan Pertolongan Pertama Fraktur Pada Siswa di SMA NEGERI KALISAT

Untuk dapat melakukan Studi Pendahuluan pada lahan atau tempat penelitian guna penyusunan dari penyelesaian Tugas Akhir.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya yang baik, disampaikan terima kasih.

Wassalaamu'alaikum Warahmatullaahi Wabarakaatuh.

Jember, 10 Februari 2023

Universitas dr. Soebandi
 Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan,



Hella Meldy Tursina, S.Kep., Ns., M.Kep
 NIK. 19941006 201509 2 096

2) Surat ijin dari Bakesbangpol

140223 06.08

J-KREP - JEMBER KESBANGPOL REKOMENDASI PENELITIAN - BAKESBANGPOL - KABUPATEN JEMBER

PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jalan Letjen S Parman No. 89 Telp. 337853 Jember

Kepada
 Yth. Sdr. Kepala Cabang Dinas Pendidikan
 Prov.Jatim Wilayah Jember

di -
 Jember

SURAT REKOMENDASI
 Nomor : 074/0532/415/2023

Tentang
STUDI PENDAHULUAN

Dasar : 1. Permendagri RI Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Permendagri RI Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
 2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember

Memperhatikan : Surat FIKES Universitas dr Soebandi Jember , 10 Februari 2023, Nomor: 0713, Perihal: Untuk dapat melakukan studi pendahuluan pada lahan atau tempat penelitian guna penyusunan dari penyelesaian Tugas Akhir

MEREKOMENDASIKAN

Nama : Mochammad Rizal Efendi
 NIM : 19010093
 Daftar Tim : Mochammad Rizal Efendi 19010093
 Ananda Badrit taman 19010010
 Instansi : Keperawatan
 Alamat : Jl Dr Soebandi No. 99 Jember
 Keperluan : Melaksanakan kegiatan studi pendahuluan *dengan judul/terkait* Simulation game untuk meningkatkan efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama fraktur pada siswa di SMA NEGERI KALISAT
 Lokasi : SMA NEGERI KALISAT
 Waktu Kegiatan : 10 Februari 2023 s/d 10 Maret 2023

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperiunya untuk kegiatan dimaksud.

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan.
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

https://krep.samberkab.go.id

140223 06.08

J-KREP - JEMBER KESBANGPOL REKOMENDASI PENELITIAN - BAKESBANGPOL - KABUPATEN JEMBER

Ditetapkan di : Jember
 Tanggal : 10 Februari 2023
KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
KABUPATEN JEMBER
 Ditandatangani secara elektronik



j-krep.jemberkab.go.id

Dr. H. EDY BUDI SUSILO, M.Si
 Pembina Utama Muda
 NIP. 19681214 198809 1 001

Tembusan : 1. Dekan Fikes Universitas dr.Soebandi
 Yth. Sdr. 2. Mahasiswa Ybs

3) Surat ijin dari Dinas Pendidikan


PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH JEMBER
KABUPATEN JEMBER - KABUPATEN LUMAJANG
 Kantor Jember : Jl. Kalimantan No. 42 telp. (0331) 4355870 email cabangdispendikjember@yahoo.com
 Kantor Lumajang : Jl. Arif Rahman Hakim 04 telp. (0334) 8781908 email dispendiklumajang@gmail.com
JEMBER

REKOMENDASI
Nomor : 421.3/648/101.6.5/2023

Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Jember, setelah mempertimbangkan :

- Surat Rekomendasi dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Jember nomor : 074/0532/415/2023 tanggal 10 Februari 2023 tentang Studi Pendahuluan;

maka pada prinsipnya kami tidak keberatan/memberikan izin kepada :

Nama	: Mochammad Rizal Efendi
NIM	: 19010093
Daftar Tim	: 1. Mochammad Rizal Efendi 2. Ananda Badrit Taman
Program Studi	: Prodi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas dr. Soebandi Jember
Alamat	: Jl. dr. Soebandi No. 99 Jember
Keperluan	: Melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul : Simulation Game untuk meningkatkan Efikasi diri dalam melakukan pertolongan pertama Fraktur pada Siswa di SMA Negeri Kalisat
Lokasi	: SMA Negeri Kalisat
Waktu kegiatan	: Maret s.d. Mei 2023

Dalam pelaksanaan kegiatan diharapkan Saudara memperhatikan hal-hal berikut :

- Tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar di sekolah;
- Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik;

Demikian rekomendasi ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 13 Maret 2023


Dr. Drs. MAHRUS SYAMSUL, M.MPd.
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19650309 198803 1 012

rek-lit.dr.soebandi.1