

Pengukuran Respon Masyarakat Dalam Menolong Korban Kecelakaan Sepeda Motor dengan *Vulnus Apertum* (Luka Robek) Melalui Video Campaign Interaktif

Widi Sarinastiti, Dwi Susanto, Adinda Karunia Dewi

Program Studi Multimedia Broadcasting, Departemen Multimedia Kreatif, PENS, Surabaya
Email: widisarinastiti@pens.ac.id

ABSTRAK

Angka kecelakaan di Surabaya menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan data yang tercatat di IGD RS Bhayangkara Surabaya, tiga luka yang paling sering terjadi adalah vulnus excoriasi, vulnus epertum, dan close fracture. Sementara itu, masyarakat Surabaya sering menemui korban kecelakaan, dan 67% masyarakat pasti menolong korban kecelakaan lalu lintas dengan luka robek tetapi 76% tidak mengetahui apa yang harus dilakukan. Berdasarkan data tersebut, dalam penelitian ini dibuat sebuah video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dengan jenis luka vulnus apertum (luka robek). Video ini berisi informasi mengenai urutan langkah yang harus dilakukan ketika menangani korban kecelakaan dengan jenis luka robek. Setelah dilakukan pengujian, video hasil dari penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat mengenai cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek dengan hasil rerata keberhasilan pos-test 90,8%.

Kata kunci: pengukuran respon, kecelakaan sepeda motor, video campaign, interaktif

ABSTRACT

The number of accidents in Surabaya show an increase every year. Based on the data recorded in the ER Bhayangkara Hospital Surabaya, the three most common injuries are vulnus excoriasi, vulnus epertum, and closed fracture. Surabaya people often see the accident victim. As many as 67% of the public would help traffic accident victims with serious wound, but 76% did not know what to do. Based on these data, in this research, an interactive video of the first aid to the type of wound motorcycle vulnus apertum (wound) is created. This video contains information on the sequence of steps to be taken when dealing with an accident victim with a torn wound type. The video results from this study may provide new knowledge for the community about how to handle casualty victims with vulnus apertum with a post-test average of 90.8% success rate.

Keywords: measurement of response, motorcycle accident, video campaign, interactive

1. PENDAHULUAN

Angka kecelakaan di Surabaya menunjukkan peningkatan setiap tahunnya. Berdasarkan data dari Unit Lakalantas Surabaya menunjukkan pada tahun 2014 terdapat 716 kejadian laka lantasi, dan pada tahun 2015 (hingga bulan November) terdapat 814 kejadian laka lantasi. Dari 814 kejadian terdapat 808 korban luka ringan, 182 korban meninggal dunia, dan 105 korban luka berat. Sepeda motor merupakan penyumbang terbesar kejadian laka lantasi pada setiap tahunnya. Pada tahun 2014 tercatat sebanyak 972 sepeda motor terlibat laka lantasi. Sedangkan pada tahun 2015 tercatat sebanyak 1101 sepeda motor terlibat laka lantasi.[1] Data pada tabel 1 didapatkan dari Satuan Lalu Lintas Kota Surabaya dan berikut adalah hasil data yang didapatkan:

Tahun	2014	2015 (s/d November)
Jumlah Kejadian	716	804
Luka Ringan	715	808
Luka Berat	91	105
Meninggal Dunia	186	182
Kendaraan Terlibat		
Sepeda Motor	972	1101
Mobil Penumpang	188	202
Mobil Barang	156	127
Bus	6	8
Kendaraan Khusus	6	4

Tabel 1. Data Jumlah Kecelakaan

Berdasarkan data yang tercatat di IGD RS Bhayangkara Surabaya, Selama 4 bulan terdapat 9 jenis luka akibat kecelakaan lalu lintas. Diantaranya adalah *vulnus excoriati* (luka lecet), *vulnus apertum* (luka terbuka/luka robek), *close fracture* (patah tulang tertutup), cedera otak ringan, *kontusio muscolorum* (keseleo), *open fracture* (patah tulang terbuka). Tiga luka yang paling sering terjadi adalah *vulnus excoriati* sebanyak 75 kejadian, *vulnus apertum* sebanyak 41 kejadian, dan *close fracture* sebanyak 29 kejadian[2]. Data pada tabel 2 ini didapatkan dari IGD Rumah Sakit Bhayangkara Surabaya, dan berikut adalah hasil data yang didapatkan:

Nama Luka	Jumlah Kejadian
Vulnus Excoriasi (Luka Lecet)	75
Vulnus Apertum (Luka Robek)	41
Close Fracture (Patah Tulang Dalam)	27
Kontusio Muscolorum (Luka Memar)	22
Mild Brain Injury (Cedera Kepala Ringan)	22
Open Fracture (Patah Tulang Terbuka)	12
Lain-lain	14

Tabel 2. Data Jumlah Kecelakaan

Berdasarkan data mengenai banyaknya kecelakaan yang terjadi di Surabaya dan jenis luka yang sering terjadi akibat kecelakaan lalu lintas, kami berniat untuk membuat sebuah video interaktif mengenai langkah-langkah pertolongan pertama yang dapat dilakukan ketika menghadapi korban kecelakaan dengan jenis luka *vulnus apertum* (luka robek). Referensi dari pembuatan video interaktif didapatkan dari web dan aplikasi *Lifesaver*, yaitu aplikasi krisis simulator yang mengajarkan langkah untuk

melakukan teknik *cardiopulmonary resuscitation* (CPR) dan pertolongan pertama lain melalui video interaktif[6].

Dengan adanya video ini diharapkan dapat menjadi media penyuluhan oleh Palang Merah Indonesia (PMI) dan memberikan edukasi kepada masyarakat sehingga dapat membantu mengurangi angka kematian akibat kecelakaan lalu lintas.

2. METODOLOGI

2.1 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosial, dimana kami mempelajari terlebih dahulu pola perilaku sosial [7] dari masyarakat yang kami rangkum kedalam beberapa poin penting seperti pengukuran kesadaran untuk menolong korban kecelakaan, respon yang muncul apabila terjadi kecelakaan sepeda motor, tindakan darurat yang harus dilakukan untuk menolong korban kecelakaan dan lain sebagainya. Analisa sosial kami lakukan sebelum dan setelah pembuatan video campaign interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor, sebagai baku mutu dalam pembuatan hasil akhir dari video yang dibuat, respon sebelum menonton video campaign interaktif, respon setelah menonton video campaign interaktif [8]. Selain analisa sosial, kami juga melakukan analisa *expert review*, dimana kami memastikan bahwa konten yang kami buat sudah sesuai dengan prosedur yang benar untuk menolong korban kecelakaan [9][10]. Dengan ini kami bekerja sama dengan pihak PMI Kota Surabaya. Penggunaan istilah video campaign interaktif sendiri merupakan hasil dari video yang dihasilkan, bukan hanya sekedar video satu arah seperti pada video pada umumnya, namun kami menggunakan teknologi HTML 5 yang memungkinkan video kami interaktif 2 arah dimana *viewer* dapat memilih sendiri cerita dan menentukan tindakan pertolongan lanjutan. Selain itu, metode yang kami gunakan dalam penelitian ini, menggabungkan antara penelitian kualitative dan kuantitatif, dengan instrumen penelitian lebih dari satu jenis [11].

2.2 Obyek dan Lokasi Penelitian

Obyek penelitian dalam pembuatan video ini terfokus pada data kecelakaan dan kejadian yang terjadi di kota Surabaya, sedangkan pembuatan pengambilan gambar untuk video interaktif pada penelitian ini dilakukan di jalan sekitar kampus Institut Teknologi Sepuluh November (ITS), tepatnya di depan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP).

2.3 Sumber Data

Sumber data penunjang untuk penelitian ini terdiri dari data primer berupa jumlah angka kecelakaan sepeda motor yang terjadi di Surabaya dan data statistik korban kecelakaan. Sedangkan data sekunder yang kami gunakan dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara kepada pihak PMI Kota Surabaya, pihak RS Bhayangkara Surabaya dan hasil wawancara kepada Satuan Lalu lintas Kota Surabaya.

2.4 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dilakukan kepada pihak PMI Kota Surabaya, RS Bhayangkara Surabaya dan Satuan Lalu lintas Kota Surabaya. Adapun wawancara kepada pihak PMI Kota Surabaya untuk mendapatkan penanganan dan pertolongan pertama pada korban kecelakaan, wawancara pada pihak di RS Bhayangkara Surabaya untuk mendapatkan data jenis luka yang sering dialami oleh korban kecelakaan, dan pihak Satuan Lalu lintas Kota Surabaya untuk jumlah data korban kecelakaan yang terjadi di Surabaya [12].

b. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur dilakukan pengumpulan data untuk memperkuat latar belakang dibuatnya penelitian pengukuran respon masyarakat dalam menolong korban kecelakaan sepeda motor melalui video campaign interaktif. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan jurnal dan paper yang berkaitan dengan pertolongan pertama pada kecelakaan, penanganan korban, dan literatur yang berhubungan dengan hal-hal teknis dalam pembuatan video interaktif.

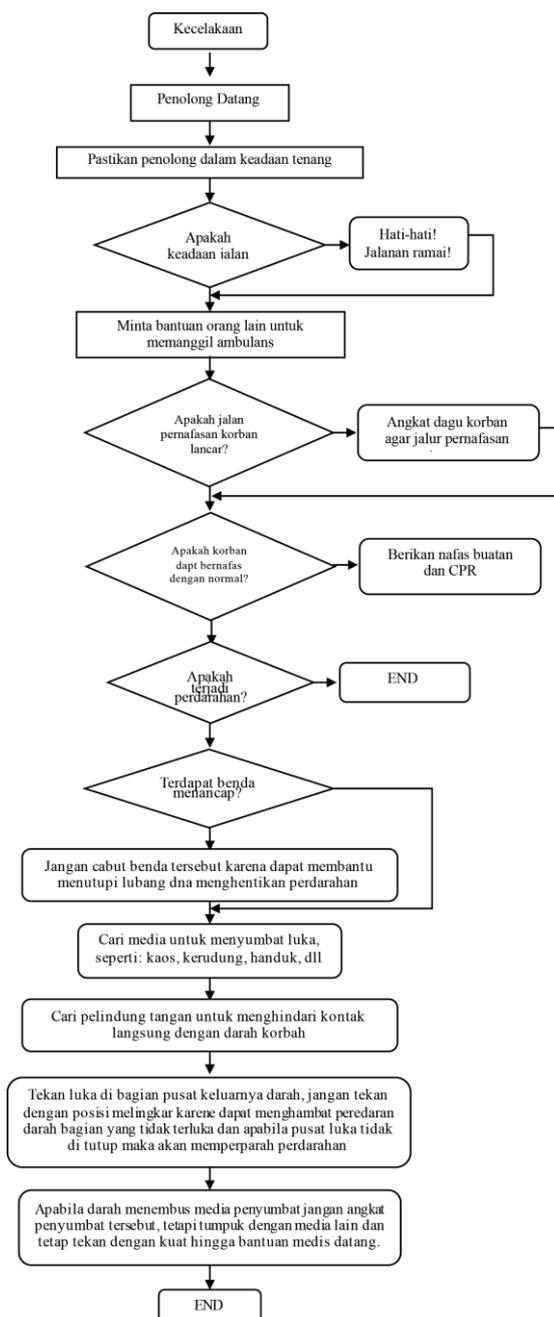
c. Kuesioner

Pengumpulan data kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data tentang respon masyarakat yang berkaitan dengan pertolongan pertama pada korban kecelakaan sepeda motor, sikap yang diambil apabila bertemu dengan kecelakaan sepeda motor, dan sebagainya [13][14].

2.5 Analisa Data dan Prosedur

a. Pembuatan Skenario Video Interaktif

Materi skenario video interaktif prosedur penanganan ini didapatkan dari aplikasi *First-Aid* PMI. Kemudian materi tersebut dijadikan bagan dan direview oleh Ibu Dasa selaku perwakilan dan Palang Merah Indonesia (PMI) dan Dr. Nurdin selaku dokter yang juga menjadi narasumber utama dalam penelitian ini. Berikut adalah *flowchart* [15] prosedur penanganan korban kecelakaan dengan luka robek [16]:



Gambar 1. Flowchart video campaign interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan

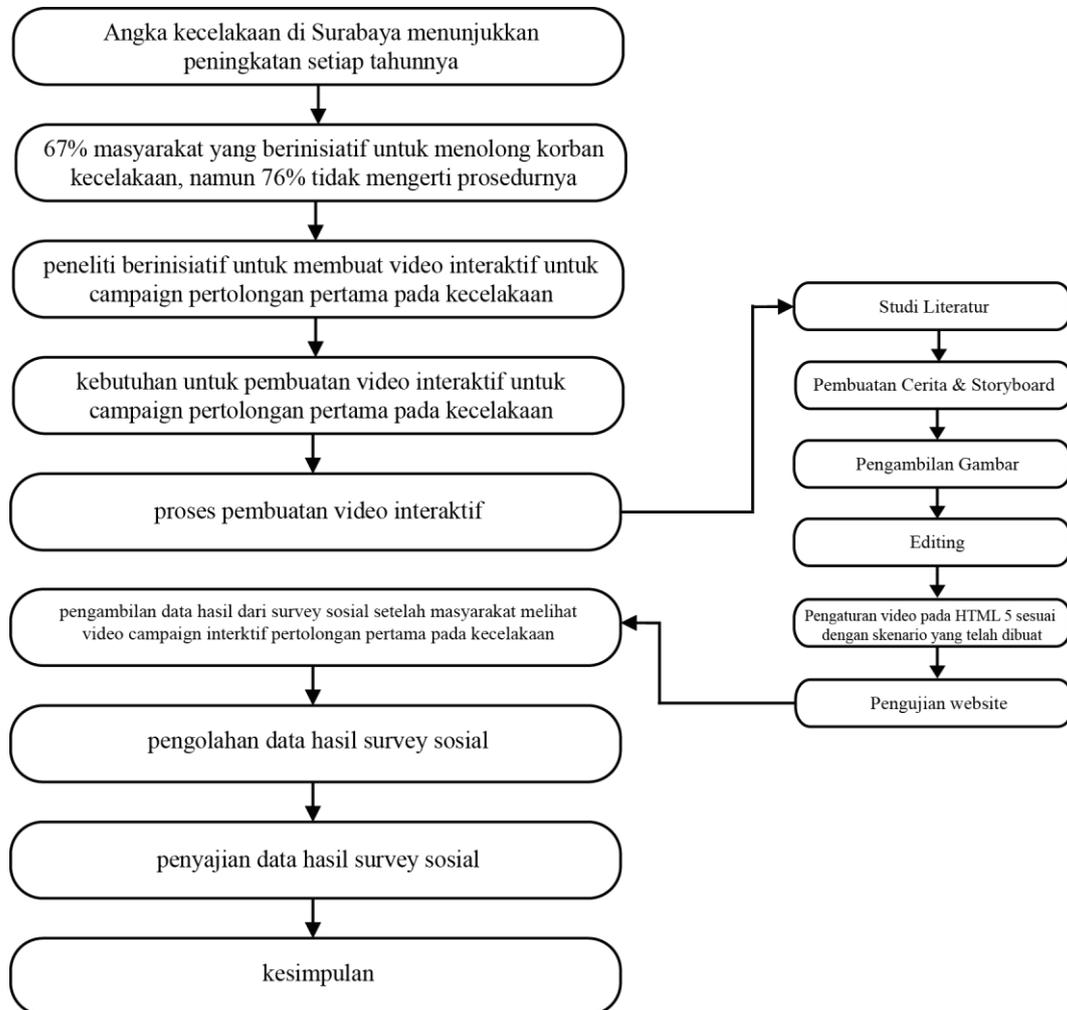
b. Pengolahan dan Analisa Data

Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap kecelakaan yang mereka temui secara spontan di jalan, maka kami melakukan *survey* terhadap 33 koresponden. Pertama, responden akan menjawab 13 pertanyaan *pre-test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan dari responden sebelum memainkan video. Setelah menjawab pertanyaan, *pre-test*, lalu koresponden memainkan video interaktif dan setelah selesai selanjutnya kembali menjawab pertanyaan *post-test*. Dengan begini maka dapat dilihat perbedaan pengetahuan yang dipunya koresponden sebelum dan sesudah memainkan video ini. Hasil dari pengolahan data primer ini juga kemudian diolah lebih lanjut guna memperkuat hipotesa peneliti dalam mengkaji permasalahan penelitian.

c. Tahap Kesimpulan

Tahap kesimpulan adalah bagian akhir dari rangkaian penelitian ini. Hasil akhir dari data kuesioner respon masyarakat terhadap kecelakaan yang mereka temui secara spontan, *pre-test* dan *post-test* setelah memainkan video *interaktif*, kemudian ditabulasi dalam prosentase lalu disimpulkan sesuai dengan hasil analisa data.

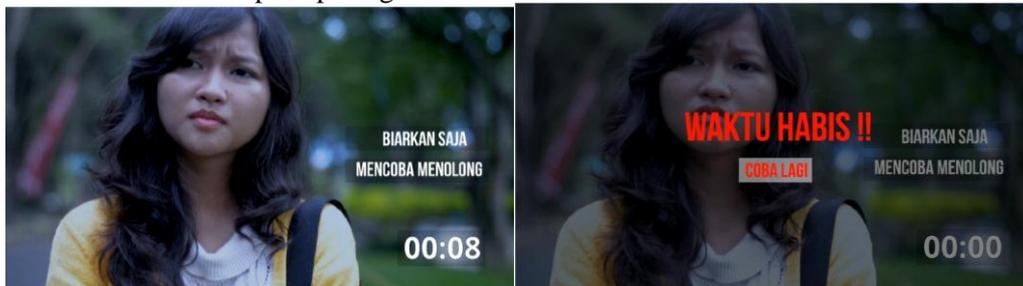
2.6 Kerangka Penelitian



Gambar 2. Bagan Kerangka Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui kualitas dari video ini maka dilakukan *survey* terhadap 33 koresponden. Pertama, responden akan menjawab 13 pertanyaan *pre-test*. Tujuannya adalah untuk mengetahui pengetahuan dari responden sebelum memainkan video. Setelah menjawab pertanyaan *pre-test*, lalu koresponden memainkan video interaktif dan setelah selesai selanjutny kembali menjawab pertanyaan *post-test*. Dengan begini maka dapat dillihat perbedaan pengetahuan yang dipunya koresponden sebelum dan sesudah memainkan video seperti pada gambar 3.

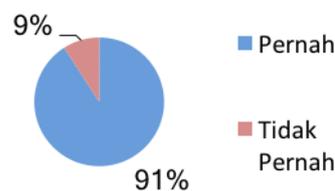


Gambar 3. Screenshot salah satu scene dalam video interaktif

a. Hasil Kuesioner Pengetahuan Responden Mengenai Penanganan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan dengan Luka Robek

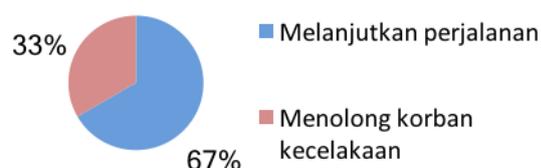
Adapun bentuk kuesioner *Pre-test* dan *Pos-test* dapat dilihat di lampiran. Dan berikut adalah hasil kuesioner *Pre-test* dan *Pos-test* yang telah disebarakan:

1. Pertanyaan pertama pada kuesioner *pre-test* adalah mengenai pengalaman mereka apakah pernah menemui korban kecelakaan lalu lintas atau tidak. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 30 responden atau 91% menjawab pernah bertemu korban kecelakaan, sedangkan 3 lainnya atau 9% menjawab tidak pernah bertemu dengan korban kecelakaan lalu lintas. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.



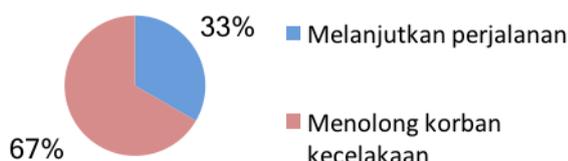
Gambar 4. Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “apakah pernah menemui korban kecelakaan lalu lintas?”

Untuk responden yang telah menjawab pernah bertemu korban kecelakaan lalu lintas, dapat melanjutkan ke pertanyaan nomor 2. Pertanyaan pada nomor 2 adalah mengenai bagaimana tindakan koresponden ketika menemui korban kecelakaan lalu lintas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 20 responden atau 67% memilih untuk melanjutkan perjalanan, sedangkan 10 lainnya atau 33% memilih untuk menolong korban kecelakaan lalu lintas. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. (*Pre-Test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana tindakan responden apabila menemui korban kecelakaan”

Selain itu, Untuk koresponden yang telah menjawab tidak pernah bertemu korban kecelakaan lalu lintas, dapat melanjutkan ke pertanyaan nomor 3. Pertanyaan pada nomor 3 adalah mengenai bagaimana tindakan koresponden seandainya menemui korban kecelakaan lalu lintas. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 2 responden atau 67% memilih untuk menolong korban kecelakaan, sedangkan 1 responden atau 33% memilih untuk melanjutkan perjalanan. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



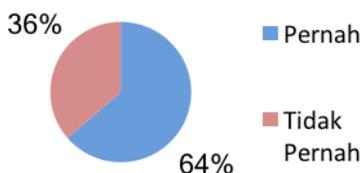
Gambar 6. Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Apa yang akan dilakukan responden apabila menemui korban kecelakaan”

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), Hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 34 responden atau 100% memilih untuk menolong korban kecelakaan. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini.



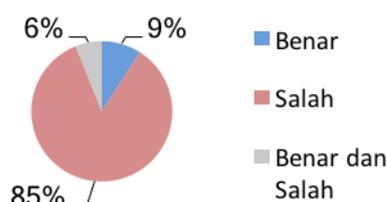
Gambar 7. (*Post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana tindakan responden apabila menemui korban kecelakaan”

- Pertanyaan selanjutnya adalah mengenai pengalaman responden apakah pernah menemui korban kecelakaan lalu lintas dengan luka robek atau tidak. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebanyak 21 responden atau 64% menjawab pernah bertemu korban kecelakaan, sedangkan 12 lainnya atau 36% menjawab tidak pernah bertemu dengan korban kecelakaan lalu lintas. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini.



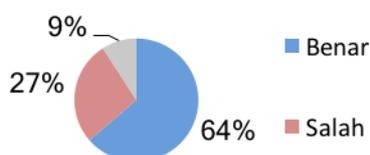
Gambar 8. Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “apakah pernah menemui korban kecelakaan lalu lintas dengan luka robek?”

- Pertanyaan selanjutnya adalah tentang pengetahuan responden mengenai tindakan yang tidak boleh dilakukan ketika menangani korban kecelakaan lalu lintas. Jawaban yang benar terdapat pada pilihan b, yaitu memberi makan/minuman. Hasil kuesioner *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 3 responden atau 9% menjawab pilihan benar, 2 responden atau 6% menjawab pilihan benar dan salah, dan 28 responden lainnya atau 85% menjawab pilihan salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini.



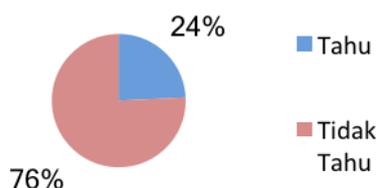
Gambar 9. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “apa yang tidak boleh dilakukan ketika menemui korban kecelakaan?”

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 21 responden atau 64% menjawab pilihan benar, 3 responden atau 9% menjawab pilihan benar dan salah, sedangkan 9 responden lainnya atau 27% menjawab pilihan salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini.



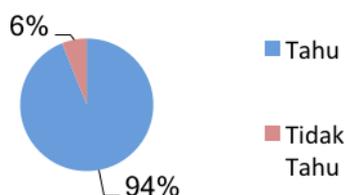
Gambar 10. (*pos-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “apa yang tidak boleh dilakukan ketika menemui korban kecelakaan?”

4. Pertanyaan selanjutnya adalah tentang pengetahuan responden mengenai cara penanganan korban kecelakaan lalu lintas dengan luka robek. Hasil kuesioner *pre-test* menunjukkan bahwa sebanyak 8 responden atau 24% menjawab mengetahui cara menolong korban kecelakaan dengan luka robek, sedangkan 25 responden lainnya atau 76% menjawab tidak mengetahui cara menolong korban kecelakaan dengan luka robek. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini.



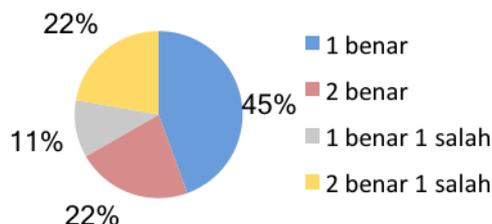
Gambar 11. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana cara penanganan korban kecelakaan dengan luka robek?”.

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa sebanyak 31 responden atau 94% menjawab mengetahui cara menolong korban kecelakaan dengan luka robek, sedangkan 2 responden lainnya atau 6% menjawab tidak mengetahui cara menolong korban kecelakaan dengan luka robek. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 12 berikut ini.



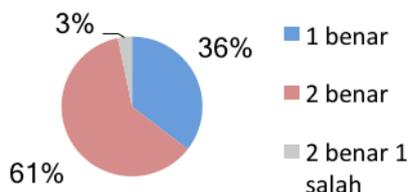
Gambar 12. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana cara penanganan korban kecelakaan dengan luka robek?”.

- 5 Bagi 8 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek pada kuisisioner *pre test*, maka dapat melanjutkan ke pertanyaan selanjutnya, yaitu mengenai langkah awal yang dilakukan ketika menangani korban kecelakaan dengan luka robek. Jawaban yang benar pada pertanyaan ini adalah (b) mencari pelindung tangan dan (c) membalut luka korban dengan kain. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 4 responden memilih 1 jawaban benar, 2 responden memilih 2 jawaban benar, dan 1 responden memilih 1 jawaban benar dan 1 jawaban salah, dan 1 responden memilih 2 jawaban benar dan 1 jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 13 berikut ini.



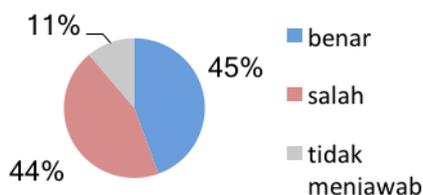
Gambar 13. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana langkah awal menangani korban kecelakaan dengan luka robek?”.

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa dari 31 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek, terdapat 19 responden atau 61% memilih 2 jawaban benar, 11 responden atau 36% menjawab 1 jawaban benar, sedangkan 1 responden lainnya atau 3% menjawab 2 jawaban benar dan 1 jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 14 berikut ini.



Gambar 14. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana langkah awal menangani korban kecelakaan dengan luka robek?”.

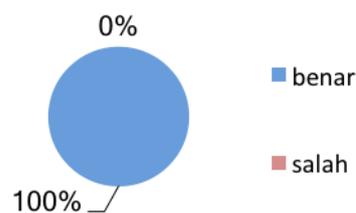
- 6 Pertanyaan selanjutnya, yaitu mengenai tindakan yang dilakukan apabila terdapat benda menancap pada luka korban. Jawaban yang benar adalah (b) Biarkan benda tetap menancap. Hasil kuesioner *pre-test* dari 8 orang responden menunjukkan bahwa 4 responden atau 45% memilih jawaban benar, 4 responden atau 44% memilih jawaban salah dan 1 responden atau 11% tidak menjawab. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 15 berikut ini.



Gambar 15. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana tindakan yang dilakukan apabila terdapat benda menancap pada luka korban?”.

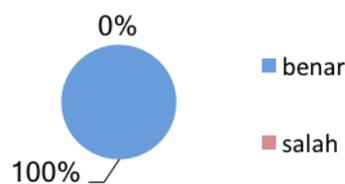
Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa

dari 31 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek, terdapat 31 responden atau 100% memilih jawaban benar. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 16 berikut ini.



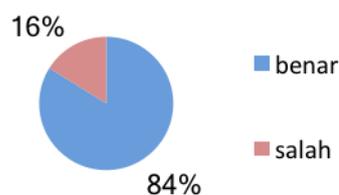
Gambar 16. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Bagaimana tindakan yang dilakukan apabila terdapat benda menancap padaluka korban?”.

- 7 Pertanyaan selanjutnya, yaitu mengenai benda yg dapat digunakan untuk menghambat luka korban. Jawaban yang benar adalah (b) Handuk. Hasil kuesioner *pre-test* dari 8 orang responden menunjukkan bahwa 8 responden atau 100% memilih jawaban benar. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 17 berikut ini.



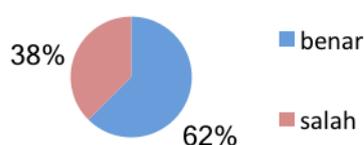
Gambar 17. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Benda yang dapat digunakna untuk menghambat darah korban”.

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa dari 31 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek, terdapat 26 responden atau 84% memilih jawaban benar dan 5 responden atau 16% memilih jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 18 berikut ini.



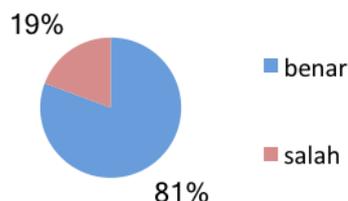
Gambar 18. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Benda yang dapat digunakna untuk menghambat darah korban”.

- 8 Pertanyaan selanjutnya, yaitu mengenai benda yg dapat digunakan untuk menggantikan sarung tangan untu menghindari kontak langsung dengan darah korban. Jawaban yang benar adalah (a) Kantong plastik. Hasil kuesioner *pre-test* dari 8 orang responden menunjukkan bahwa 5 responden atau 62% memilih jawaban benar dan 3 responden atau 38% memilih jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 19 berikut ini.



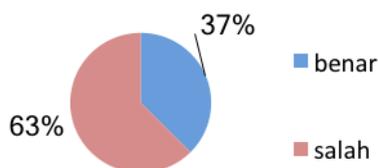
Gambar 19. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Benda yang dapat digunakna untuk menggantikan sarung tangan”.

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa dari 31 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek, terdapat 25 responden atau 81% memilih jawaban benar dan 6 responden atau 19% memilih jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 20 berikut ini.



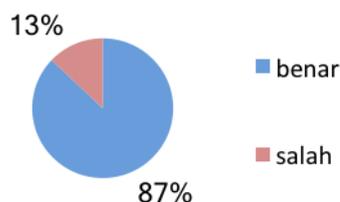
Gambar 20. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Benda yang dapat digunakna untuk menggantikan sarung tangan”.

- 9 Pertanyaan selanjutnya, yaitu mengenai tindakan yang dilakukan apabila darah menembus media penghambat pertama. Jawaban yang benar adalah (b) Cari media penghambat/pembalut lain. Tumpuk media penghambat/pembalut luka yang baru diatas media penghambat/pembalut yang sebelumnya telah digunakna. Hasil kuesioner *pre-test* dari 8 orang responden menunjukkan bahwa 3 responden atau 37% memilih jawaban benar dan 5 responden atau 63% memilih jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 21 berikut ini.



Gambar 21. (*pre-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Tidnakan yang dilakukan apabila darah menembus media penghambat”.

Setelah menonton dan memainkan video interaktif pertolongan pertama pada kecelakaan sepeda motor dalam kasus *vulnus apertum* (luka robek), hasil kuesioner *post-test* menunjukkan bahwa dari 31 responden yang menjawab mengetahui cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek, terdapat 27 responden atau 87% memilih jawaban benar dan 4 responden atau 13% memilih jawaban salah. Untuk diagram prosentasenya dapat dilihat pada gambar 21 berikut ini.



Gambar 22. (*post-test*) Diagram Prosentase Jawaban Responden pada Pertanyaan “Tidnakan yang dilakukan apabila darah menembus media penghambat”.

4. SIMPULAN

Apabila disimpulkan, hasil kuisisioner pengetahuan responden mengenai cara penanganan korban kecelakaan dengan luka robek *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

No	Pertanyaan	Tahu/benar	
		Pre-test	Post-test
1	Apa yang akan anda lakukan apabila menemukan korban kecelakaan lalu lintas?	33%	100%
2	Apa saja yang tidak boleh dilakukan saat menemui korban kecelakaan lalu lintas?	9%	74%
3	Apakah anda tahu cara menangani korban kecelakaan dengan luka robek/perdarahan?	24%	94%
4	Apabila terdapat benda menancap pada luka korban kecelakaan dengan luka robek, apa yang harus dilakukan?	45%	100%
5	Apa benda paling tepat yang dapat digunakan untuk menghambat luka korban kecelakaan dengan luka robek/perdarahan ?	84%	100%
6	Apa benda paling tepat yang dapat digunakan untuk menggantikan sarung tangan untuk menghindari bersentuhan langsung dengan darah korban kecelakaan dengan luka robek/perdarahan?	62%	81%
7	Apabila luka korban kecelakaan mengeluarkan darah cukup deras sehingga menembut media penghambat /pembalut luka, apa yang harus dilakukan ?	37%	87%
Rerata Akhir		42%	90,8%

Tabel 3 Hasil kuisisioner pengetahuan responden mengenai cara penanganan korban kecelakaan dengan luka robek

Hasil secara keseluruhan menandakan adanya peningkatan pengetahuan responden dari tidak tahu menjadi tahu. Pada beberapa poin menunjukkan 100% tahu mengindikasikan bahwa responden benar-benar paham dan mengerti pesan yang disampaikan melalui media video interaktif. Pada beberapa pertanyaan, angka yang muncul ada di bawah 100%, mengindikasikan beberapa audio visual yang ditampilkan dalam video campaign interaktif kurang dapat dimengerti oleh responden. Perbaikan cara penyampaian pesan dan tampilan visual masih dapat dieksplorasi lebih dalam.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anatomi Luka Lintas Surabaya tahun 2014 dan 2015
- [2] Data Pasien IGD Rumah Sakit Bhayangkara
- [3] Cliffs, Englewood. 1989. The Educational Technology Anthology Series: v.1. New Jersey. Educational Technology Publications, Inc.
- [4] <http://www.gracefullycare.com/blog-perawat/10-jenis-luka-berdasarkan-penyebab> (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016)
- [5] Mohammad, Kartono. 2005. Pertolongan Pertama. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama
- [6] <http://myhealthapps.net/app/details/413/lifesaver-mobile> (Diakses pada tanggal 20 Januari 2016)
- [7] Sarantakos, S. 2005. Social Research, 2nd edition, Palgrave Macmillan Hampshire, 464 pp.

- [8] Creswell, J. W. 2003. *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*, 2nd edition, Sage Publications, Inc, California, 246 pp.
- [9] Patton, M. Q. 1990. *Qualitative Evaluation and Research Methods*, 2nd edition, Sage Publications, Newbury Park, 532 pp.
- [10] de Vaus, D. 2002. *A. Surveys in Social Research*, 5th edition, Allen & Unwin, Crows Nest, Australia, 379 pp.
- [11] Blaikie, N. W. H. 2006. A critique of the use of triangulation in social research, in: *Research Design*, edited by: de Vaus, D., Sage Benchmarks in Social Research Methods, Sage Publications, London, 331–354 pp
- [12] Mayfield, E. C. 1964. The selection interview-A reevaluation of published research. *Personnel Psychology*, 17, pp 239-260.
- [13] Haladyna, T. 1999. *Developing and Validating multiple-choice test items*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- [14] Bryman, A., Cramer, D. 1999. *Quantitative Data Analysis with SPSS Release 8 for Windows. A Guide for Social Scientists*. London: Routledge.
- [15] Zhang, C, Yan Wu. 2016. A Flowchart for Rapid Technical Debt Management Decision Making. *Journal of Software* Volume 11, Number 2. pp 212-219
- [16] Savin-Baden, M. 2007. *A practical guide to problem-based learning online*. London: Routledge.
- [17] Stewart T.M., M. E. Brown, A. Weatherstone. 2009. Interactive Scenario Design: The Value of Flowcharts and Schemas in Developing Scenario-based Lessons for Online and Flexible Learning Contexts. *Journal of Open Flexible and Distance Learning - the journal of the Flexible Learning Association of New Zealand (FLANZ)*. ISSN (Print until 2010): 1179-7665 ISSN (Online). pp 71-90

Video campaign interaktif dalam journal ini dapat diakses pada adindakade.mb.student.pens.ac.id/bleeding.