

Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang Panic Button Di Kabupaten Lamongan

Muhammad Misbachul Fuad*, Isni Lailatul Maghfiroh, Lilis Maghfuroh, Naili Luthfiati, Juaneta Ilma Ramadhia Mafaza, Fikri Nuruddin Fadhil, Nur Muhtarinin Iftidayati, Dhiya' Uddin 'Azzam

Program Studi Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Lamongan, Lamongan, Indonesia

*J]Koresponden Penulis : muhammadmisbachulf@gmail.com

Abstrak

Panic button merupakan aplikasi pengganti *call center* gawat darurat seperti penanganan korban kecelakaan lalu lintas sehingga meminimalisir korban jiwa. Salah satu pekerjaan yang sering menemui kecelakaan lalu lintas adalah pengendara ojek online yang setiap hari berada di jalan raya. Tetapi pengetahuan mereka tentang *panic button* masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button*. Desain penelitian menggunakan *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest* yang dilakukan kepada 61 pengendara ojek online yang diambil menggunakan teknik *Consecutive Sampling* pada bulan Maret 2023. Intervensi yang diberikan berupa pemutaran video edukasi tentang *panic button*. Data penelitian diambil dengan kuesioner pengetahuan *panic button*, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* sesudah diberikan metode edukasi audio visual ($p=0,000$). Edukasi audio visual dapat meningkatkan pengetahuan seseorang karena materi yang disampaikan dapat diterima melalui indra penglihatan dan pendengaran. Disarankan masyarakat mulai beralih dari *call center* berubah ke aplikasi *panic button*, dan untuk peneliti selanjutnya dapat memberikan intervensi berupa simulasi pelaporan *panic button* dan menambahkan kelompok pembandingan

Kata kunci: *Panic Button*, Pengetahuan

Abstract

Panic button is an application replacing emergency call centers such as handling traffic accident victims to minimize fatalities. One of the occupations which often encounter traffic accidents is online ojek (motorcycle taxi) drivers who are on the road daily. On the other hand, it is found that their knowledge about panic buttons is still low. The purpose of this study was to analyze the effect of audio-visual education on online ojek drivers' knowledge about panic buttons. This research used pre-experimental one group pretest-posttest design which was carried out on 61 online ojek drivers taken using the consecutive sampling technique in March 2023. The intervention was in the form of playing an educational video about panic buttons. The research data were obtained by using the panic buttons knowledge questionnaire, and then analyzed using the paired sample t-test. The results indicated that there was a significant effect on online ojek drivers' knowledge about panic buttons after being given the audio-visual education ($p=0.000$). Audio-visual education can increase one's knowledge because the material presented can be received through the senses of sight and hearing. It is recommended that people start switching from call centers to panic button applications, and for future researchers to provide interventions in the form of panic button reporting simulations and add a comparison group.

Keywords: Knowledge, Panic Button

Histori Artikel

Submit : 25 Mei 2024

Direvisi : 15 Juni 2024

Diterima : 13 Juli 2024

DOI : 10.33474/e-jbst.v10i1.600

Sitasi : M. M. Fuad, I. L. Maghfiroh, L. Maghfuroh, N. Luthfiati, J. I. R. Mafaza, F. N. Fadhil, N. M. Iftidayati, and D. U. 'Azzam. "Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang Panic Button Di Kabupaten Lamongan," *Jurnal Ilmiah Biosaintropis (Bioscience-Tropic)*, vol. 10, no. 1, pp. 105-113, Aug. 2024, doi: <https://doi.org/10.33474/e-jbst.v10i1.600>



Pendahuluan

Kecelakaan lalu lintas merupakan suatu kejadian tidak terduga yang mengakibatkan korban cedera, kerusakan harta benda dan bahkan dapat memakan korban jiwa, terutama pada negara berkembang [1]. Tindakan pertolongan pertama terhadap korban kecelakaan lalu lintas harus dilakukan oleh tim tenaga kesehatan yang terlatih, tetapi masyarakat diperbolehkan melakukan tindakan pertolongan pertama dengan menghubungi rumah sakit atau kepolisian [2]. Hal ini bertujuan agar korban dapat segera mendapatkan pertolongan pertama dan segera dibawa ke fasilitas kesehatan yang memadai [1]. Ketidaktahuan masyarakat ketika menemui lakalantas adalah kepada siapa mereka harus melapor karena tidak mempunyai *call center* Rumah Sakit terdekat dan minimnya keterampilan masyarakat tentang penanganan pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas [3].

Ojek online merupakan sebuah transportasi umum yang menggunakan internet untuk mememesannya melalui *smartphone* yang kita miliki [4]. Menurut Komite Nasional Keselamatan Transportasi [KNKT] kecelakaan lalu lintas di Indonesia didominasi kendaraan sepeda motor karena faktor kelalaian, tidak tertib lalu lintas dan lain-lain [5]. Hal ini menunjukkan pengendara ojek online mempunyai presentase yang tinggi mengalami kecelakaan lalu lintas dan juga bertemu dengan kejadian kecelakaan lalu lintas, karena mereka setiap hari selalu berada di jalan raya [6].

Berdasarkan data Tim Rujuk Jemput Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan dari bulan Januari-Agustus 2022 terdapat 179 korban kecelakaan lalu lintas yang dievakuasi dan ditangani oleh Instalasi Gawat Darurat (IGD) Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan (RSML). Sejak aplikasi *panic button* dipublikasikan pada bulan Desember 2021 dan dipergunakan oleh masyarakat umum pada bulan Desember 2021 hingga bulan September 2022 sudah terdapat 48 kali penjemputan kasus kecelakaan lalu lintas dengan jumlah korban yang dievakuasi sebanyak 51 korban, dan sebanyak 14 kali penjemputan kasus umum berdasarkan notifikasi aplikasi *panic button*. Data tersebut menunjukkan bahwa selama hampir 1 tahun diluncurkan aplikasi *panic button*, rata-rata perbulan 6 orang yang mempergunakan aplikasi ini untuk penanganan kecelakaan lalu lintas. Presentase jumlah korban yang ditangani tim IGD sebanyak 28,4% dari panggilan *panic button*. Data tersebut menunjukkan bahwa banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang aplikasi *panic button* dan belum menggunakan aplikasi *panic button*.

Berdasarkan studi pendahuluan pada pengendara ojek online Lamongan yang dilakukan pada tanggal 03 November 2022 secara acak kepada 25 orang melalui wawancara, didapatkan data 100% ojek online belum mengetahui tentang aplikasi *panic button* dan tidak mengetahui cara menggunakan *panic button*. 80% pengendara ojek online yang diwawancarai mengatakan tidak tau mereka harus menghubungi siapa bila ada kecelakaan lalu lintas, karena mereka belum pernah mendapat edukasi tentang *public safety center* kasus kegawat daruratan. 20% diantaranya mengatakan bila mengetahui ada kecelakaan mereka akan menghubungi *call center* Polres Lamongan karena mereka pernah mendapat edukasi dari Satlantas Polres Lamongan.

Salah satu upaya dalam mengoptimalkan pelaporan kasus *emergency* yaitu menggunakan aplikasi *panic button* berbasis android yang digarap oleh RSML yang bekerja sama dengan Polisi Resort Lamongan [3]. Adanya aplikasi *panic button* memudahkan pengguna bila mengalami musibah atau keadaan *emergency* yang membutuhkan tindakan pertolongan secepatnya oleh paramedis. Kecepatan dan ketepatan pertolongan yang diberikan pada pasien yang memerlukan standar sesuai dengan kompetensi dan kemampuannya sehingga dapat menjamin suatu penanganan gawat darurat dengan *response time* yang cepat dan penanganan yang tepat [7].

Terdapat berbagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan pada masyarakat, salah satunya adalah edukasi kesehatan [8]. Teknik dan metode edukasi kesehatan merupakan kombinasi dari berbagai teknik pendekatan dan metode yang dibantu alat-alat dan berbagai media edukasi [9]. Metode edukasi kesehatan meliputi penyuluhan, pelatihan atau *workshop*, simulasi, demonstrasi, *role play*, *role modelling*, kampanye, ceramah, seminar dan edukasi audio visual [10].



Material dan Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tipe *pre-eksperimental* dengan *one group pretest-posttest* dengan tanpa adanya kelompok pembandingan (kontrol) tetapi paling tidak dilakukan observasi pertama (*pretest*) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen [11]. Penelitian ini menggunakan populasi dari komunitas ojek online Akang Antar dan Arna Kurir Kabupaten Lamongan sebanyak 68 siswa. Jumlah sampel berdasarkan perhitungan besaran sampel diperoleh hasil 61 responden yang terdiri dari 22 pengendara Akang Antar dan 39 pengendara Arna Kurir. Penelitian ini dilakukan dengan teknik *consecutive sampling*.

Instrumen penelitian ini adalah kuesioner pengetahuan mengenai *panic button*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 8-11 Maret 2023. Penelitian dilakukan saat pengendara ojek online tidak mempunyai orderan dengan ijin dari pihak owner komunitas. Kelayakan etik penelitian ini dengan No. 279 / EC /KEPK – S1 / 06 / 2023.

Hasil dan Diskusi

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Umum Responden Pengendara Ojek Online Di Kabupaten Lamongan

Data Umum	Jenis	Frekuensi	Presentase (%)
Jenis Kelamin	Laki-Laki	58	95
	Perempuan	3	5
Total		61	100
Umur	17-25	44	72,1
	26-35	15	24,5
	36-45	2	3,4
Total		61	100
Pendidikan	SD	1	1,7
	SMP	4	6,6
	SMA	53	86,8
	S1	3	4,9
Total		61	100
Lama Kerja	<1 tahun	17	27,8
	>1 tahun	44	72,2
Total		61	100
Gaji Per Bulan Menurut UMR Kabupaten Lamongan Tahun 2023	≤ Rp. 2.701.977	25	40,9
	≥ Rp. 2.701.977	36	59,1
Total		61	100
Edukasi <i>Panic Button</i>	Belum	61	100
	Sudah	0	0
Total		61	100

Berdasarkan tabel 4.1 indikator jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar (95%) responden berjenis kelamin laki-laki. Pada indikator umur menunjukkan mayoritas (72,1%) responden berumur 12-25 tahun. Indikator Pendidikan pada tabel 4.1 menunjukkan sebagian besar (86,8%) responden memiliki tingkat pendidikan SMA. Pada indikator lama bekerja didapatkan pengendara ojek online sebagian besar (72,2%) responden bekerja lebih dari satu tahun. Indikator gaji menurut UMR Kabupaten Lamongan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa mayoritas (59,1%) responden memiliki gaji >Rp. 2.701.977. Serta pada tabel 4.1 indikator edukasi *panic button* menunjukkan seluruh (100%) responden belum pernah mendapatkan edukasi tentang *panic button*.

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi audio visual tentang *panic button* didapatkan hasil sebagian besar (73,9%) memiliki tingkat pengetahuan kategori kurang. Sebagian kecil (24,5%) memiliki tingkat pengetahuan cukup dan sebagian kecil (1,6%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik.

**Tabel 2.** Tingkat Pengetahuan Panic Button Pada Pengendara Ojek Online Di Kabupaten Lamongan Sebelum Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang Panic Button

Tingkat Pengetahuan	Pre	
	n	%
Baik	1	1,6
Cukup	15	24,5
Kurang	45	73,9
Total	61	100

Tabel 3. Tingkat Pengetahuan *Panic Button* Pada Pengendara Ojek Online Di Kabupaten Lamongan Sesudah Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang *Panic Button*

Tingkat Pengetahuan	Post	
	n	%
Baik	59	96,7
Cukup	2	3,3
Kurang	0	0
Jumlah	61	100

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi audio visual tentang *panic button* didapatkan hasil hampir seluruh responden (96,7%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Sebagian kecil (3,3%) memiliki tingkat pengetahuan cukup dan tidak ada satupun (0%) yang memiliki tingkat pengetahuan kurang.

Tabel 4. Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button*

Tingkat Pengetahuan	n	Median (min – max)	Mean ± S.D	p value
Pre Test	61	50 (25-80)	49,84 ± 1,353	0,000
Post Test	61	100 (65-100)	93,85 ± 1,136	

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa sebelum dilakukan edukasi audio visual tentang *panic button* didapatkan nilai rata-rata pengendara ojek online 49,84 dengan nilai minimum 25 dan nilai maximum 80, setelah dilakukan edukasi audio visual tentang *panic button* nilai rata-rata pengendara ojek online meningkat menjadi 93,85 dengan nilai minimum 65 dan nilai maximum 100. Selisih mean antara *pre test* dengan *post test* sebanyak 44,01 dan selisih median antara *pre test* dengan *post test* sebanyak 50.

Tingkat Pengetahuan Sebelum Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang *Panic Button* Pada Pengendara Ojek Online Di Kabupaten Lamongan

Dari tabel 4.2 didapatkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi audio visual tentang *panic button* didapatkan hasil pre-test tingkat pengetahuan sebagian besar (59,1%) memiliki tingkat pengetahuan kategori kurang. Pada kategori soal pengertian *panic button*, kategori prinsip pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas, dan kategori fitur *panic button* ketiganya terdapat 33 (54,1%) pengendara yang menjawab salah dan pada kategori tujuan aplikasi *panic button* terdapat 33 (54%) pengendara yang menjawab benar.



Dalam penelitian Meidina, Simbolon, dan Wahyudi [12], menerangkan bahwasannya sebelum dilakukan edukasi audiovisual tentang *overweight* diperoleh nilai mean 8,60 pada 40 responden penelitian sehingga masuk dalam tingkat pengetahuan kurang. Hal ini sejalan dengan penelitian Suciana dan Permatasi [13], yang mengungkapkan bahwasannya sebelum dilakukan edukasi audio visual tentang pengetahuan siaga bencana pada 21 responden di SD Muhammadiyah Tonggolan diperoleh nilai mean 37,9 yang termasuk dalam nilai kategori cukup. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fernalia, Busjra, dan Jumaiyah [14], menerangkan sebelum dilakukan edukasi audio visual tentang *self management* pada pasien hipertensi sebanyak 38 responden didapatkan hasil tingkat pengetahuan kurang dengan nilai mean sebesar 27,11.

Berdasarkan data umum penelitian ini pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar (86,8%) memiliki tingkat pendidikan SMA. Pada level tingkat pendidikan tersebut menunjukkan kategori pendidikan dasar. Hal ini akan mempengaruhi daya tangkap seseorang terhadap materi yang telah didiskusikan, sehingga pengetahuan yang diperoleh akan bekrkurang.

Menurut Notoatmodjo [15], salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah tingkat pendidikan yang pernah didapatkan sehingga mempengaruhi perilaku, sikap, tingkat motivasi, keterampilan, cara berpesan, serta semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka semakin mudah dalam menangkap informasi.

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa seluruh (100%) pengendara ojek online belum pernah mendapatkan informasi tentang *panic button*. Hal ini menunjukkan bahwa dengan banyaknya waktu luang selama tidak ada orderan dari pelanggan masuk, pengendara ojek online memiliki banyak kesempatan memperoleh informasi Kesehatan baik dari tenaga Kesehatan, media cetak ataupun elektronik. Hal ini dapat mendukung peningkatan kemampuan dalam menerima materi karena telah mendapatkan informasi sebelumnya [16].

Menurut Noer [17], pengetahuan dapat diperoleh dari berbagai hal. Langkah penting dalam pendidikan kesehatan yaitu dengan adanya informasi yang disesuaikan dengan sasaran termasuk pemilihan media, intensitas dan lama penyampaian informasi [18]. Sumber informasi dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam menyampaikan informasi sehingga dapat memberi efek yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan seseorang [19].

Dari hasil kuesioner pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* didapatkan hasil yaitu pengetahuan yang paling banyak diketahui pengendara ojek online yaitu mengenai tujuan *panic button*, dan masih banyak pengendara ojek online yang belum mengetahui prinsip pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas. Hal tersebut terjadi karena kurangnya informasi yang diperoleh pengendara ojek online tentang materi *panic button* [20].

Kurangnya pengetahuan mengenai *panic button* dapat menyebabkan terjadinya keterlambatan tindakan pertolongan pertama yang harusnya dilakukan oleh tenaga medis terlatih supaya korban kecelakaan lalu lintas mendapatkan penanganan yang tepat dan mengurangi cedera fatal pada tubuh korban [21]. Oleh sebab itu sangat penting memberikan pendidikan kesehatan pada pengendara ojek online karena semakin banyak informasi yang diperoleh dapat mempengaruhi atau menambah pengetahuan seseorang, dan dengan pengetahuan seseorang dapat berperilaku sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya.

Tingkat Pengetahuan Sesudah Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang *Panic button* Pada Pengendara Ojek Online

Dari tabel 4.3 didapatkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sesudah diberikan edukasi audio visual tentang *panic button* didapatkan hasil post-test tingkat pengetahuan hampir seluruh (96,7%) memiliki tingkat pengetahuan kategori baik. Pada kategori soal cara melapor menggunakan *panic button* terdapat 4 (6,5%) pengendara yang menjawab salah dan pada kategori pengertian *panic button* terdapat 60 (98,3%) pengendara yang menjawab benar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fernalia, Busjra, dan Jumaiyah [14], menerangkan setelah dilakukan edukasi audio visual tentang *self management* pada pasien hipertensi menunjukkan adanya peningkatan tingkat pengetahuan menjadi baik dengan nilai mean sebesar 40,37. Hal ini sejalan penelitian Meidina, Simbolon, dan Wahyudi [12], menerangkan bahwasannya sesudah dilakukan edukasi audiovisual tentang *overweight* diperoleh nilai mean 22,8 yang menunjukkan adanya



peningkatan tingkat pengetahuan menjadi kategori baik. Hal ini sejalan dengan penelitian Suciana dan Permatasi [18], yang mengungkapkan bahwasannya setelah dilakukan edukasi audio visual tentang pengetahuan siaga bencana pada 21 responden di SD Muhammadiyah Tonggalan diperoleh nilai mean 47,2 yang termasuk dalam nilai kategori baik.

Berdasarkan data umum penelitian ini pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar (72,1) berumur 17-25 tahun, pada rentang umur ini kekuatan daya ingat atau kemampuan menerima materi tentang *panic button* sangatlah baik dan sehingga mempermudah responden memperoleh pengetahuan yang baru sehingga dapat mengalami peningkatan pengetahuan di saat penilaian *post test* [20].

Semakin cukup umur dan tingkat kematangan serta kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja [21]. Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir manusia, sehingga pengetahuan dan pengalaman seseorang meningkat banyak seiring bertambahnya usia [19]. Usia 17-25 tahun merupakan usia yang belum matang sehingga memiliki banyak waktu untuk memahami hal-hal secara mendalam dan menyeluruh [22].

Menurut Rojaki, dkk [23], pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi beberapa factor, salah satunya adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan edukasi. Metode edukasi menggunakan audio visual dirasa mampu mengoptimalkan hasil belajar seseorang, karena merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan sehingga dapat menerima informasi secara lengkap [25]. Metode ini juga berisikan tayangan yang menarik untuk dilihat dan enak untuk didengar sehingga materi yang dijelaskan dapat tersampaikan dengan baik daripada menggunakan metode tradisional seperti ceramah yang dapat membuat pesertanya bosan untuk melihat dan mendengarkan [20].

Berdasarkan paparan diatas, menunjukkan adanya perubahan tingkat pengetahuan pengendara ojek online sesudah diberikan edukasi metode audio visual tentang *panic button* mengalami perubahan menjadi baik karena hampir seluruh (96,7%) pengendara ojek online mendapatkan nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan sebelum diberikan pendidikan kesehatan. Hal ini membuktikan bahwa pengendara ojek online mendapatkan tambahan informasi mengenai *panic button*.

Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button* Di Kabupaten Lamongan

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan setelah dilakukan edukasi dengan menggunakan metode audio visual mengalami peningkatan dibandingkan sebelum diberikan edukasi metode audio visual. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* di Kabupaten Lamongan. Pada kategori soal pengertian *panic button* menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari 28 menjawab benar naik menjadi sebanyak 60 yang menjawab benar.

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan adanya peningkatan selisih rerata mean pre post sebanyak 44,01 dan selisih median antara *pre test* dengan *post test* sebanyak 50. Selain itu hasil ini juga diperkuat dengan adanya kenaikan frekuensi pengetahuan kategori baik sebanyak 59 (95,1%), penurunan frekuensi pengetahuan kategori cukup sebanyak 24, dan penurunan frekuensi pengetahuan kategori kurang sebanyak 36. Terjadi peningkatan tingkat pengetahuan dari kategori cukup menjadi kategori baik sebanyak 39,3%.

Dalam penelitian sebelumnya, metode audio visual sangat efektif untuk diberikan kepada masyarakat yang cukup sibuk dalam pekerjaannya, karena video pembelajaran dapat diputar berulang-ulang kali sehingga masyarakat dapat lebih memahami dan mendalami isi dari materi yang disampaikan didalam video.

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Wahyuningsih [26], tentang penggunaan pendidikan kesehatan metode audio visual terhadap pengetahuan tentang resusitasi jantung paru, didapatkan hasil penelitian berupa peningkatan pengetahuan pada kategori baik dari 23,8 % menjadi 87,6%. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hatip & Listiana [27] menunjukkan bahwa ada pengaruh edukasi dengan video tutorial terhadap pengetahuan dalam kategori baik (60,8%) dan terjadi peningkatan keterampilan dalam kategori baik (86,9%).

Diperkuat penelitian sebelumnya oleh Sari [18] dengan pelatihan menggunakan video dan demonstrasi menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan nilai sebesar 32,217, begitu pula dengan



keterampilan terjadi peningkatan signifikan dengan nilai sebesar 31,657. Begitu pula dengan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan ada pengaruh pemberian video edukasi terhadap pertolongan pertama kecelakaan dengan peningkatan *mean pre post* sebanyak 19,8.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa metode audio visual sangat membantu dalam memahami konsep materi dengan jelas karena semakin banyak alat indera yang terlibat untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan isi informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan [28]. Efek gambar yang bergerak dan efek suara dapat memudahkan audiens memahami materi sehingga dapat menambah pengetahuan orang yang melihat [21]. Serta video yang sudah di upload di link youtube bisa diakses dengan mudah dan ditonton berulang kali oleh masyarakat [28].

Panca indra yang paling banyak menyalurkan pengetahuan ke otak adalah mata (kurang lebih sampai 87%), sedangkan 13% pengetahuan manusia diperoleh atau disalurkan melalui indra. Didukung oleh Wibowo [29], video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian Ramadania, et.al., [30] yang menunjukkan terdapat pengaruh pendidikan kesehatan tentang covid-19 melalui media audio visual terhadap pengetahuan remaja di madrasah aliyah nurul huda kota depok tahun 2020 dengan peningkatan pengetahuan dari 1,7% menjadi 81,7%.

Kelebihan pada media audio visual ini adalah pesan yang disampaikan menarik dan tidak memerlukan durasi waktu yang lama juga bisa diputar berulang kali [13]. Dapat mendorong anak untuk berlatih konsentrasi, dan juga mengembangkan daya imajinasi yang abstrak, media ini juga dapat membangkitkan motivasi seseorang [18]. Serta dapat menghadirkan situasi yang nyata dari informasi yang disampaikan untuk menimbulkan kesan yang mendalam [16].

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada bulan maret 2023 dapat disimpulkan mayoritas (59,1%) pengendara ojek online memiliki pengetahuan kurang sebelum diberikan edukasi audio visual tentang panic button dan mayoritas (96,7%) pengendara ojek online memiliki pengetahuan baik sesudah diberikan edukasi audio visual tentang panic button. Hasil uji menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada pengetahuan pengendara ojek online tentang panic button sesudah diberikan metode edukasi audio visual dengan nilai signifikansi $p=0,000$.

Daftar Pustaka

- [1] Y. Yudhanto, A. Suryoputro, and R. T. Budiyantri, "Analisis pelaksanaan program SPGDT di Indonesia," *Media Kesehatan Masyarakat Indonesia*, vol. 20, no. 1, pp. 31–40, 2021.
- [2] M. Anike, "Application Emergency Panic Button (Aepb) Berbasis Android (Studi Kasus RS St. Carolus Boromeus-Bello)," *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, pp. 367–376, 2019.
- [3] D. I. Amalia, I. Ma'rufi, and D. Rokhmah, "Analisis sistem penanggulangan gawat darurat terpadu melalui implementasi Jember Safety Center di Kabupaten Jember," *Multidisciplinary Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 61–70, 2020.
- [4] H. Ariyani and I. Rosidawati, "Literature Review: Penggunaan Triase Emergency Severity Index (ESI) di Instalasi Gawat Darurat (IGD)," *Jurnal Kesehatan Bakti Tunas Husada: Jurnal Ilmu-ilmu Keperawatan, Analisis Kesehatan dan Farmasi*, vol. 20, no. 2, pp. 143–152, 2020.
- [5] P. Nurmalia and I. Budiono, "Program Public Safety Center (PSC) 119 Mataram Emergency Medical Service (MEMS)," *HIGEIA (Journal of Public Health Research and Development)*, vol. 4, no. 2, pp. 301–311, 2020.
- [6] H. Al Ihsan, "Panic Button on Hand sebagai Wujud Inovasi Pelayanan Publik di Polres Malang," *Journal of Public Policy and Applied Administration*, 2021, Accessed: Aug. 14, 2024. [Online]. Available: <https://jurnal.stialan.ac.id/index.php/jplan/article/view/290>



- [7] R. Mochammad, "Inovasi Pelayanan Publik:(Studi Kasus: Public Safety Center (PSC) 119 Kabupaten Bantul Sebagai Layanan Kesehatan Dan Kegawatdaruratan)," *KEMUDI: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, vol. 4, no. 1, pp. 1–20, 2019.
- [8] S. S. Mukrimaa, "Metode Belajar Pembelajaran. 212".
- [9] Nurmala I, Rahman F, Nugroho A, Erlyani N, Laily N, Yulia Anhar V. Promosi kesehatan. Surabaya: Airlangga University Press; 2018. 51 p.
- [10] M. Pakpahan *et al.*, *Promosi kesehatan dan perilaku kesehatan*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- [11] D. PPNI, "Pedoman Penelitian Keperawatan Indonesia," *Jakarta: Dewan Pengurus Pusat PPNI*, 2019.
- [12] R. Meidiana, D. Simbolon, and A. Wahyudi, "Pengaruh Edukasi melalui media audio visual terhadap pengetahuan dan sikap remaja overweight," *Jurnal kesehatan*, vol. 9, no. 3, pp. 478–484, 2018.
- [13] D. P. Sari and F. Suciana, "Pengaruh edukasi audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada anak sekolah dasar," *Journal of Holistic Nursing Science*, vol. 6, no. 2, pp. 44–51, 2019.
- [14] F. Fernalia, B. Busjra, and W. Jumaiyah, "Efektivitas metode edukasi audiovisual terhadap self management pada pasien hipertensi," *Jurnal Keperawatan Silampari*, vol. 3, no. 1, pp. 221–233, 2019.
- [15] S. Notoatmodjo, "Ilmu Perilaku Kesehatan, Penerbit Rineka Cipta," *Jakarta*, 2010.
- [16] M. F. Noer, "Pemikiran Al Ghazali Tentang Ilmu Dan Epistemologi Dalam Kajian Filsafat Ilmu," *SAINTIFIKA ISLAMICA: Jurnal Kajian Keislaman*, vol. 2, no. 02, pp. 73–82, 2015.
- [17] I. S. Wahyurin, A. N. Aqmarina, H. A. Rahmah, A. U. Hasanah, and C. N. B. Silaen, "Pengaruh edukasi stunting menggunakan metode brainstorming dan audiovisual terhadap pengetahuan ibu dengan anak stunting," *Ilmu Gizi Indonesia*, vol. 2, no. 2, pp. 141–146, 2019.
- [18] D. P. Sari and F. Suciana, "Pengaruh edukasi audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada anak sekolah dasar," *Journal of Holistic Nursing Science*, vol. 6, no. 2, pp. 44–51, 2019.
- [19] I. Mulyani and N. F. Fitriana, "Pengaruh pemberian edukasi menggunakan audio visual (video) pada ibu terhadap pengetahuan penanganan tersedak balita," *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, vol. 8, no. 2, pp. 87–93, 2020.
- [20] R. M. Sekti and A. Fayasari, "Edukasi gizi dengan media audiovisual terhadap pola konsumsi sayur buah pada remaja SMP di Jakarta Timur," *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, vol. 1, no. 2, p. https-ojs, 2019.
- [21] D. K. Wardhani, M. R. Susilorini, L. J. Angghita, and A. Ismail, "Edukasi Pencegahan Penularan COVID-19 Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Audio Visual," *Jurnal Abdidas*, vol. 1, no. 3, pp. 131–136, 2020.
- [22] B. R. Fatmawati, M. Suprayitna, and K. Prihatin, "Efektifitas Edukasi Basic Life Support dengan Media Audiovisual dan Praktik Terhadap Tingkat Pengetahuan dan Keterampilan Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Jenjang D. III Stikes Yarsi Mataram Tahun 2018," *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, vol. 7, no. 1, pp. 6–12, 2019.
- [23] M. Rojaki, H. Fitria, and A. Martha, "Manajemen kerja sama sekolah menengah kejuruan dengan dunia usaha dan dunia industri," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 6337–6349, 2021.
- [24] K. D. Rahayu, I. Kartika, and D. Mahmudah, "Pengaruh paket edukasi dasar audiovisual sadari terhadap pengetahuan tentang sadari pada remaja putri," *Media Karya Kesehatan*, vol. 3, no. 1, pp. 99–108, 2020.
- [25] R. Rianti, A. Apriliawati, and S. Sulaiman, "Pengaruh Edukasi Menggunakan Leaflet, Audio Visual, Leaflet Dan Audio Visual terhadap Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Orangtua Dalam Pencegahan Diare Di Puskesmas Rawat Inap Manis Jaya Tangerang," *Journal of Islamic Nursing*, vol. 5, no. 1, pp. 60–67, 2020.



- [26] I. Wahyuningsih, V. A. Rifa'i, R. Herlianita, and I. D. Pratiwi, "Pengaruh Metode Self Direct Video Dan Simulasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Resusitasi Jantung Paru (RJP) Pada Relawan," *Jurnal Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 1, pp. 155–170, 2022.
- [27] A. Hatip and Y. Listiana, "Minat, kemandirian dan hasil belajar mahasiswa pendidikan matematika dalam e-learning berbasis Edmodo," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, vol. 8, no. 3, pp. 485–496, 2019.
- [28] Hidayat R. Ilmu pendidikan. Medan: Penerbit LPPPI; 2019. 324 p.
- [29] F. Wibowo, "Teknik Program Televisi," *Yogyakarta: Pinus Book Publisher*, vol. 3, 2006.
- [30] M. Ramadania, A. Agustina, and D. M. Wenny, "Pengaruh Pendidikan Kesehatan tentang Covid-19 Melalui Media Audio Visual terhadap Pengetahuan Remaja di Madrasah Aliyah Nurul Huda Kota Depok Tahun 2020," *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, vol. 13, no. 3, pp. 126–132, 2021.