

**SKRIPSI**

**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN  
PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON*  
DI KABUPATEN LAMONGAN**



**MUHAMMAD MISBACHUL FUAD**

**NIM. 19.02.01.2752**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**2023**

**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN  
PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON*  
DI KABUPATEN LAMONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Lamongan Sebagai Salah Satu Syarat  
Mendapatkan Gelar Sarjana Keperawatan**

**MUHAMMAD MISBACHUL FUAD**

**NIM. 19.02.01.2752**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

**2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : MUHAMMAD MISBACHUL FUAD  
NIM : 1902012752  
TEMPAT, TANGGAL LAHIR : BOJONEGORO, 19 JANUARI 2001  
: UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
INSTITUSI LAMONGAN

Menyatakan bahwa proposal skripsi yang berjudul: "Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button* Di Kabupaten Lamongan" adalah bukan skripsi orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Lamongan, 04 Mei 2023

**MUHAMMAD MISBACHUL FUAD**  
**NIM. 19.02.01.2752**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2752  
Judul : Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap  
Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic*  
*Button* Di Kabupaten Lamongan

Telah disetujui untuk diujikan di hadapan Dewan Penguji Skripsi pada  
tanggal: 17 Mei 2023.

Oleh :

**Mengetahui :**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Isni Lailatul Maghfiroh S.Kep., Ns., M.Kep.**  
**NPP. 19890417 201509 070**

**Lilis Maghfuroh S.Kep., Ns., M.Kes.**  
**NPP. 19830626 200809 040**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2752  
Judul : Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap  
Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic*  
*Button* Di Kabupaten Lamongan

Telah Diuji dan Disetujui Oleh Tim Penguji Pada Ujian Sidang Skripsi Di  
Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muahmmadiyah  
Lamongan

Tanggal : 17 Mei 2023

### PANITIA PENGUJI

	Tanda Tangan
Ketua : Nur Hidayati S.Kep., Ns., M.Kep.	.....
Anggota : 1. Isni Lailatul Maghfiroh S.Kep., Ns., M.Kep.	.....
2. Lilis Maghfuroh S.Kep., Ns., M.Kes.	.....

Mengetahui  
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Muhammadiyah Lamongan

**Dr. Virgianti Nur Faridah, S.Kep., Ns., M.Kep.**  
**NPP. 19830912 200609 018**

## *CURRICULUM VITAE*

Nama : Muhammad Misbachul Fuad

Tempat, Tanggal Lahir : Bojonegoro, 19 Januari 2001

Alamat : Dusun Secang, RT 01. RW 07. Ds. Kendung, Kec.  
Kedungadem, Kab. Bojonegoro

Pekerjaan : Mahasiswa

Riwayat Pendidikan :

1. SDN Kendung 2 Lulus Tahun 2013
2. SMPN 3 Kedungadem Lulus Tahun 2016
3. SMAN 1 Kedungadem Lulus Tahun 2019
4. Prodi S1 Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan Tahun 2019-  
Sekarang.

## MOTTO

“Jika rencana A belum berhasil masih ada 25 rencana lagi yang bisa kita gunakan untuk menggapai tujuan”

## PERSEMBAHAN



Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan kekuatan, ilmu, dan kemudahan sehingga atas kehendak dan izin-Nya skripsi ini bisa terselesaikan.

Skripsiku ini ku persembahkan untuk:

1. Kepada orang tua saya yaitu Bapakku Suwandi yang sudah bersusah payah mencari nafkah demi menguliahkan saya dan selalu mendukung untuk terus maju dan menjadi lebih baik lagi. Serta kepada (Almh) Ibu Pinem orang tua saya yang sudah meninggal ketika saya masih SMP, semoga beliau bangga dengan perjuangan anaknya ini.
2. Kepada Kakakku Mulyadi dan Mbak Nurul yang selalu ada ketika aku memerlukan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Kepada kawanku Dian, Endang, dan Alpiya. You Are The Best
4. Kepada Jamaah Kiai Soleh yang selalu berbagi ilmu dan canda tawa selama ini. Circle GADAR yang selalu membuat heboh bu isni & bu lilis. Serta teman-teman 8A Keperawatan kalian semua HEBAT GUYS.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen yang telah mengajarkan, membimbing dan memberikan banyak ilmu juga pengalaman selama perkuliahan.

## ABSTRAK

Fuad, Muhammad Misbachul. 2023. **Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button* Di Kabupaten Lamongan**. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Pembimbing (1) Isnii Lailatul Maghfiroh S.Kep., Ns., M.Kep. (2) Lilis Maghfuroh S.Kep., Ns., M.Kes.

*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: Metode Audio Visual, Pengetahuan, *Panic button***



## ABSTRACT

Fuad, Muhammad Misbachul. 2023. **The Effect of Audio-Visual Education on Online *Ojek* Drivers' Knowledge of Panic Buttons in Lamongan Regency**. Thesis. Nursing Study Program. Universitas Muhammadiyah Lamongan. Advisors (1) Isnii Lailatul Maghfiroh S.Kep., Ns., M.Kep. (2) Lilis Maghfuroh S.Kep., Ns., M.Kes.

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:** Audio-visual method, knowledge, panic button

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button* Di Kabupaten Lamongan" sesuai waktu yang ditentukan.

Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan di Universitas Muhammadiyah Lamongan. Dalam penyusunan, peneliti mendapatkan banyak pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Dr. Abdul Aziz Alimul Hidayat, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Lamongan.
2. Dr. Virgianti Nur Faridah, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan di Universitas Muhammadiyah Lamongan.
3. Arie Pratama selaku Direktur Ojek Online Arna Kurir Lamongan.
4. Salman Alfarisi Sulaiman selaku Direktur Ojek Online Akang Antar Lamongan
5. Suratmi, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Universitas Muhammadiyah Lamongan.
6. Nur Hidayati, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku penguji utama, yang telah banyak memberikan petunjuk, saran dalam penyusunan skripsi ini.

7. Isni Lailatul Maghfiroh, S.Kep., Ns., M.Kep. selaku pembimbing I, yang telah banyak memberikan petunjuk, saran dan dorongan moril selama penyusunan Skripsi ini.
8. Lilis Maghfuroh, S.Kep., Ns., M.Kes. selaku pembimbing II, yang juga banyak memberikan pengetahuan baru, referensi baru juga aplikasi baru yang dapat mempermudah peneliti dalam Skripsi ini.
9. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta doa di setiap sujudnya.
10. Semua pihak yang secara tidak langsung banyak membantu peneliti yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberi balasan pahala atas semua amal kebaikan yang di berikan. Peneliti menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun semangat peneliti harapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi semua pembaca pada umumnya.

Lamongan, 04 Mei 2023

**Muhammad Misbachul Fuad**  
**NIM. 1902012752**

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>CURRICULUM VITAE</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB 2 TINJAUAN TEORI</b> .....	<b>9</b>
2.1 Konsep Edukasi Audio visual .....	9
2.2 Konsep Pengetahuan .....	12
2.3 Konsep Aplikasi <i>Panic button</i> .....	17
2.4 Konsep Pengemudi Ojek Online .....	24
2.6 Kerangka Konsep .....	26
2.7 Hipotesis .....	27
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN</b> .....	<b>28</b>
3.1 Desain Penelitian .....	28
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	29

3.3	Kerangka Kerja atau <i>Frame work</i> .....	29
3.4	Poulasi, Sampel, <i>Sampling</i> Desain .....	31
3.5	Variabel Penelitian .....	35
3.6	Definisi Operasional.....	36
3.7	Pengumpulan Data .....	37
3.8	Etika Penelitian.....	45
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	47
4.2	Pembahasan .....	51
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>		<b>59</b>
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>614</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Definisi Operasional Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan <i>Panic button</i> Pada Pengendara Ojek Online Lamongan.....	36
Tabel 3.2 Hasil uji validitas kuesioner pengetahuan <i>panic button</i> .....	40
Tabel 3.3 Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 3.4 Besaran nilai <i>alpha cronbach</i> .....	41
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi karakteristik umum responden pengendara ojek online Akang Antar dan Arna Kurir Lamongan.....	48
Tabel 4.2 Tingkat pengetahuan <i>panic button</i> pada pengendara ojek online sebelum diberikan edukasi audio visual.....	49
Tabel 4.3 Tingkat pengetahuan <i>panic button</i> pada pengendara ojek online sesudah diberikan edukasi audio visual .....	50
Tabel 4.4 Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang <i>Panic button</i> .....	49

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>panic button</i> .....	20
Gambar 2.2 Tampilan tombol merah pada aplikasi <i>panic button</i> .....	21
Gambar 2.3 Tampilan tombol biru pada aplikasi <i>panic button</i> .....	21
Gambar 3.1 Desain penelitian pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan <i>panic button</i> pada pengendara ojek online Lamongan.....	29
Gambar 3.2 Kerangka kerja pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan <i>panic button</i> pada pengendara ojek online Lamongan.....	30

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Jadwal Penelitian
- Lampiran 2 : Surat Permohonan Ijin Survey awal Penelitian Akang Antar
- Lampiran 3 : Balasan Permohonan Ijin Survey awal Penelitian Akang Antar
- Lampiran 4 : Surat Permohonan Ijin Survey awal Penelitian Arna Kurir
- Lampiran 5 : Balasan Permohonan Ijin Survey awal Penelitian Arna Kurir
- Lampiran 6 : Surat Permohonan Penelitian Akang Antar
- Lampiran 7 : Balasan Permohonan Ijin Penelitian Akang Antar
- Lampiran 8 : Surat Permohonan Ijin Penelitian Arna Kurir
- Lampiran 9 : Balasan Permohonan Ijin Penelitian Arna Kurir
- Lampiran 10 : Lembar Permohonan Menjadi Responden
- Lampiran 11 : Kuesioner Pengetahuan
- Lampiran 12 : Kisi-Kisi Kuesioner Dan Kunci Jawaban
- Lampiran 13 : Satuan Acara Penyuluhan
- Lampiran 14 : Tabulasi Data Umum Dan Data Khusus
- Lampiran 15 : Uji SPSS
- Lampiran 16 : Lembar Konsultasi



## DAFTAR SIMBOL

-	: Sampai
%	: Persen
&	: Dan
/	: Atau
<	: Kurang dari
>	: Lebih dari
=	: Sama dengan
$\leq$	: Kurang Dari Sama Dengan
$\geq$	: Lebih Dari Sama Dengan
$n$	: Perkiraan jumlah sampel
$N$	: Perkiraan besar Populasi
$Z$	: Nilai standard normal untuk $\alpha = 0,05$ (1,96)
$d$	: Tingkat kesalahan yang dipilih ( $d=0.05$ )
$p$	: Perkiraan proporsi
$q$	: $1 - p$
$N$	: Prosentase
$\Sigma Sp$	: Jumlah skor yang didapat
$\Sigma Sm$	: Jumlah skor tertinggi
$^{\circ}\text{C}$	: Suhu (derajat selsius)
$\sqrt{\quad}$	: Checklist

## DAFTAR SINGKATAN

Dkk.	: Dan Kawan-Kawan
H1	: Terdapat hubungan yang signifikan
IC	: <i>Informed Consent</i>
Kemenkes	: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
LPPM	: Lembaga Penelitian & Pengabdian Masyarakat
No.	: Nomor
POLRES	: Polisi Resort
POLDA	: Polisi Daerah
POLRI	: Polisi Republik Indonesia
PPT	: <i>Power Point</i>
RISKESDAS	: Riset Kesehatan Dasar
RSML	: Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan
SAP	: Satuan Acara Pembelajaran
SOP	: <i>Standart Operational Procedure</i>
SPSS	: <i>Statistical Product and Service Solutions</i>
UU	: Undang-undang
WHO	: <i>World Health Organization</i>

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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 (UU No. 22 tahun 2009). 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 (Anggraini, Daniati, & Lindra, 2021). Hal ini bertujuan agar korban dapat segera mendapatkan pertolongan pertama dan segera dibawa ke fasilitas kesehatan yang memadai (Amalia, Ma'rufi, & Rokhmah, 2020). 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 (Wulandari, Nofiyanto, & Darussalam, 2020).

Ojek online merupakan sebuah transportasi umum yang menggunakan internet untuk memesannya melalui *smartphone* yang kita miliki. Pengendara ojek online mempunyai resiko tinggi mengalami kecelakaan lalu lintas karena selalu mengendarai kendaraan bermotor dalam melaksanakan pekerjaan sehari-harinya (Fahmi, Saputra, & Fauziah, 2018). 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 (KNKT, 2022). 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 (Fahmi, Saputra, & Fauziah, 2018).

Menurut data Korps Lalu Lintas Kepolisian Negara Republik Indonesia pada bulan Januari-Oktober tahun 2022 tercatat ada 6.707 kasus kecelakaan lalu lintas di Indonesia dengan korban meninggal dunia sebanyak 452, kondisi luka berat 972, kondisi luka ringan 6.704 dan kerugian material kurang lebih 13 Milliar rupiah (POLRI, 2022). Angka kejadian kecelakaan lalu lintas di Kabupaten Lamongan menurut data Korlantas Polres Lamongan dari awal Januari–Oktober tahun 2022 terdapat 808 kejadian kecelakaan lalu lintas, dengan korban 132 meninggal dunia, 4 orang luka berat, dan 948 korban mengalami luka ringan (POLRES, 2022).

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*.

Pada penelitian Hesti (2020), mengemukakan bahwa hanya 63,8% kejadian kecelakaan lalu lintas yang tercatat dan tertangani pihak rumah sakit di wilayah Polsek Palopo akibat masyarakat tidak melapor karena tidak mempunyai nomor *call center* pihak rumah sakit dan kepolisian. Penelitian Nurmala dan Budiono (2020), mengemukakan bahwa baru 29,5% masyarakat Mataram terampil menggunakan *Mataram Emergency Medical Service*, sedangkan sisanya masih menggunakan *call center* dalam menghubungi rumah sakit, kepolisian, dan pemadam kebakaran. Data ini juga didukung dengan hasil penelitian Khayudin (2020), yang mengemukakan bahwa 100% masyarakat sebagai orang awam merasakan ketakutan saat menolong korban lakalantas dan tidak tau apa yang harus dilakukan bila korban nampak parah.

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. Hasil wawancara juga didapatkan sebanyak 52% pengendara ojek online bisa melakukan pertolongan pertama karena sewaktu SMA mengikuti kegiatan PMR, dan sebanyak 48% tidak bisa melakukan pertolongan pertama karena tidak pernah mendapat pelatihan tersebut.

Hasil penelitian Fahmid, et.al., (2018) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan pengendara ojek online, antara lain usia pengendara ojek online >30 tahun cenderung memiliki daya ingat yang kurang baik sehingga mudah melupakan materi-materi terkait keselamatan berkendara. Selain itu masa kerja pengendara ojek online juga dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang, karena semakin lama bekerja maka semakin banyak pengetahuan yang didapat. Serta tingkat pendidikan >SMA cenderung mempunyai keingintahuan yang tinggi akan hal baru. Dan juga semakin tinggi keterpaparan informasi maka semakin banyak pula pengetahuan yang didapat.

Terdapat beberapa dampak yang ditimbulkan apabila masyarakat tidak melapor bila ada kecelakaan lalu lintas. Seperti semakin banyaknya korban yang meninggal apabila tidak tertangani dengan cepat oleh pihak tim kesehatan (Nurmalia & Budiono, 2020). Terdapat korban dengan kategori sedang yang terlalu lama tidak mendapatkan pertolongan pertama sehingga membuat kondisi korban memburuk (Ihsan & Gandara, 2021). Dan adanya korban dengan luka parah yang

tidak mendapat penanganan pertama sehingga korban tersebut meninggal di tempat (Yudhanto, et.al., 2021)

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 (RSML, 2022). Hasil penelitian dari Nurmalia dan Budiono (2020), menunjukkan bahwa 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.

Terdapat berbagai upaya dalam meningkatkan pengetahuan pada masyarakat, salah satunya adalah edukasi Kesehatan (Pakpahan, et.al., 2021). Teknik dan metode edukasi kesehatan merupakan kombinasi dari berbagai teknik pendekatan dan metode yang dibantu alat-alat dan berbagai media edukasi (Nurmala, et.al., 2018). Metode edukasi kesehatan meliputi penyuluhan, pelatihan atau *workshop*, simulasi, demonstrasi, *role play*, *role modelling*, kampanye, ceramah, seminar dan edukasi audio visual (Pakpahan, et.al., 2021).

Menurut Wijaya (2019), salah satu metode edukasi yang dapat meningkatkan pengetahuan seseorang adalah metode audio visual. Metode audio visual merupakan penggabungan dari suara (audio) dan gambar (visual) sehingga menciptakan sebuah video yang dapat dinikmati melalui penglihatan dan

pendengaran seseorang (Pakpahan, et.al., 2021). Menurut Sidiq & Ibad (2018), terdapat beberapa kelebihan metode audi visual dalam proses pembelajaran, antara lain: Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif serta perawat akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, serta mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. Metode audio visual dapat dijadikan sebagai bekal bagi masyarakat dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan penelitian Suciana & Permatasari (2019), menunjukkan bahwa setelah dilakukan edukasi media audio visual terdapat peningkatan pengetahuan dan sikap siaga bencana. Selain itu penelitian Ginting, Simamora, & Siregar (2022), menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan, perubahan sikap dan dan praktik dalam pencegahan stunting. Penelitian Yulinda & Fitriyah (2018), menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan cara melakukan pemeriksaan payudara sendiri. Penelitian Zubairi (2019), menunjukkan bahwa setelah dilakukan edukasi audio visual pada ibu-ibu PKK menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan cara melakukan pertolongan pertama. Beberapa penelitian tersebut, menunjukkan bahwa edukasi dengan metode audio visual cukup efektif dalam meningkatkan pengetahuan.



Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button* Kabupaten Lamongan”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* di Kabupaten Lamongan?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan *Panic button* Pada Pengendara Ojek Online Kabupaten Lamongan.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

- 1) Mengidentifikasi pengetahuan *panic button* pengendara ojek online di Kabupaten Lamongan sebelum diberikan edukasi audio visual
- 2) Mengidentifikasi pengetahuan *panic button* pengendara ojek online di Kabupaten Lamongan sesudah diberikan audio visual
- 3) Menganalisis pengaruh pemberian edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Akademisi**

Dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi bagi perkembangan ilmu keperawatan khususnya dibidang keperawatan gawat darurat yaitu tentang pengaruh pemberian edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan

### **1.4.2 Bagi Praktisi**

#### 1) Bagi profesi keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi tentang aplikasi *panic button* sebagai salah satu *public safety center*

#### 2) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menganalisis suatu masalah serta dapat menerapkan teori yang telah didapatkan selama perkuliahan tentang Sistem Penanggulangan Gawat Darurat

#### 3) Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan pertimbangan dalam menyempurnakan penelitian selanjutnya, terutama dalam hal aplikasi *panic button* dan *public safety center*

#### 4) Bagi responden

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pengendara ojek online dalam menggunakan aplikasi *panic button*.

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep-konsep penelitian yaitu: Konsep edukasi audio visual, konsep pengetahuan, konsep aplikasi *panic button*, kerangka konsep, dan hipotesis.

#### **2.1 Konsep Edukasi Audio visual**

##### **2.1.1 Definisi Edukasi**

Edukasi merupakan segala keadaan hal, peristiwa, kejadian atau tentang sesuatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha melalui upaya pengajaran dan pelatihan baik itu pendidikan atau didikan kegiatan. Pendidikan berkaitan dengan proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok melalui peristiwa, kejadian atau tentang sesuatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang. Pendidikan dapat dan harus dilakukan oleh mereka yang memulai dari awal dan memahaminya seumur hidup, karena segala sesuatu yang menyangkut kehidupan sehari-hari membutuhkan pendidikan. Metode pengajaran meliputi pengajaran, pelatihan, diskusi, atau instruksi hingga pemberdayaan (Aulia, 2021).

##### **2.1.2 Tujuan Edukasi**

Menurut Nusaibah (2021), tujuan edukasi adalah menambah pengetahuan, mengubah sikap, kepercayaan, nilai-nilai dan perilaku individu atau kelompok.

Serta secara aktif mendukung suatu masalah/isu dan mencoba untuk mendapatkan dukungan dari pihak lain dan meletakkan dasar bagi mekanisme sosio-kultural yang dapat menjamin berlangsungnya proses penerimaan masyarakat.

Menurut Mukrima (2014), tujuan edukasi yang lainnya adalah menetapkan apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan untuk diri sendiri. Memahami apa yang mereka lakukan untuk memecahkan permasalahan dengan sumber daya dan didukung faktor dari luar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya untuk melakukan upaya itu sendiri. Memutuskan kegiatan apa yang paling tepat untuk meningkatkan taraf hidup, pengetahuan, dan kesejahteraan masyarakat.

#### **2.1.4 Media Audio Visual**

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara (Nurmala, et.al., 2018). Media merupakan suatu yang bersifat meyalurkan pesan dan dapat menarik pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya (Pakpahan, et.al., 2021).

Pengajaran media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Nurmalia & Budiono, 2020). Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan fisual, contoh radio dan televisi (Widyawati, 2020).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media edukasi audio visual adalah sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

### **2.1.5 Ciri-ciri Media Audio visual**

Menurut Widyawati (2020), mengemukakan ciri-ciri media audio visual antara lain bersifat linear dan menyajikan visual yang di namis. Dapat digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya. Reprsentasi fisik dari gagasan abtrak dan dikembangkan menurut prinsip psikologis, behaviorisme, dan kognitif. Berorientasi kepada pemateri dengan tingkat pelibatan interaktif peserta yang rendah.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual**

Setiap jenis media yang dipergunakan dalam suatu proses edukasi memiliki kelebihan dan kelemahan. Begitu pula dengan media audio visual. Pakpahan, et.al., (2021) mengungkapkan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan pada media audio visual. Kelebihan pada media audio visual ini adalah pesan yang disampaikan menarik dan tidak memerlukan durasi waktu yang lama juga bisa diputar berulang kali. Dapat mendorong anak untuk berlatih konsentrasi, dan juga mengembangkan daya imajinasi yang abstrak, media ini juga dapat membangkitkan motivasi seseorang. Serta dapat menghadirkan situasi yang nyata dari informasi yang disampaikan untuk menimbulkan kesan yang mendalam.

Kelemahan pada media audio visual yaitu media bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan yang diucapkan dalam video yang sedang diputar sehingga penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audio. Dibutuhkan

keahlian khusus dan imajinasi yang kuat untuk membuat video yang menarik. Video yang sudah jadi susah untuk merevisi ulang serta relatif mahal dalam proses pembuatan video.

### **2.1.7 Tahapan Edukasi Kesehatan**

Menurut Nusaibah (2021), tahapan edukasi adalah :

#### 1) Tahap Sensitasi

Tindakan tersebut tidak menjelaskan data, tidak menunjukkan adanya perubahan sikap dan tidak bermaksud atau bermaksud agar masyarakat mengubah perilakunya. Bentuk kegiatan berupa brosur, poster dan media audio visual.

#### 2) Tahap Publisitas

Bentuk kegiatan ini berupa press release yaitu untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang topik/materi yang disampaikan.

#### 3) Tahap Edukasi

Tujuan dari tingkatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, mengubah sikap, dan membimbing perilaku yang diinginkan, cara yang digunakan adalah dengan menyampaikan materi dengan berbagai media yang ada.

## **2.2 Konsep Pengetahuan**

### **2.2.1 Definisi Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan khazanah kekayaan mental yang secara langsung maupun tidak langsung dapat memperkaya kehidupan kita dan bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Wahana, 2016). Menurut Jalaludin dan Iddi, (2017) pengetahuan adalah suatu istilah yang

dipergunakan untuk menuturkan apabila seseorang mengenal tentang sesuatu. suatu hal yang menjadi pengetahuannya adalah selalu terdiri atas unsur yang mengetahui dan yang diketahui serta kesadaran mengenai hal yang ingin diketahui.

Menurut Soelaiman (2019), pengetahuan selalu menuntut adanya subjek yang mempunyai kesadaran untuk mengetahui tentang sesuatu dan objek yang merupakan sesuatu yang dihadapi. Jadi bisa dikatakan bahwa pengetahuan adalah hasil tahu manusia terhadap sesuatu, atau segala perbuatan manusia untuk memahami suatu objek tertentu. Pengindraan atau penggunaan indra dalam memahami suatu hal dapat terjadi melalui panca indra yang ada pada manusia yakni indra penglihatan, indra pendengaran, indra penciuman, indra perasa, dan indra peraba dengan sendiri (Purnama & Zulkifli, 2022). Pada waktu pengindraan sampai menghasilkan pengetahuan tersebut sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian persepsi terhadap objek. sebagian besar pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga (Purnama & Zulkifli, 2022).

Dengan demikian, peneliti dapat merangkum dari beberapa penjelasan diatas definisi dari pengetahuan adalah suatu hasil dari keingintahuan yang dapat digunakan secara berulang-ulang dalam usaha untuk memecahkan suatu masalah.

### **2.2.2 Tingkat Pengetahuan**

Menurut Masturoh & Anggita (2018), pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas yang berbeda-beda, secara garis besar ada enam tingkatan yaitu sebagai berikut:



- 1) Pengetahuan (*Knowledge*) tahu diartikan hanya sebagai recall (ingatan). seseorang dituntut untuk mengetahui fakta tanpa dapat menggunakannya.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) memahami suatu objek bukan sekedar tahu, tidak sekedar dapat menyebutkan, tetapi harus dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahui.
- 3) Penerapan (*Appllication*) aplikasi diartikan apabila orang yang telah memahami objek tersebut dapat menggunakan dan mengaplikasikan prinsip yang diketahui pada situasi yang lain.
- 4) Analisis (*analysis*) analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, kemudian mencari hubungan antara kelompok komponen yang terdapat dalam suatu objek.
- 5) Sintesis (*synthesis*) sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada. sintesis menunjukkan suatu kemampuan seseorang untuk merangkum.
- 6) Penilaian (*evaluation*) yaitu suatu kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek tertentu didasarkan pada suatu kriteria atau norma-norma yang berlaku di masyarakat

### **2.2.3 Faktor – faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan**

Menurut Fahmi, Saputra, & Fauziah (2018), terdapat dua faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ojek online, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi tingkat pendidikan pengemudi ojek online yang merupakan faktor utama dalam menentukan tingkat pengetahuan, semakin tinggi tingkat pendidikan maka semakin banyak pengetahuan yang didapat (Kundre &

Mulyadi, 2018). Minat belajar seseorang dapat menentukan tingkat pengetahuan karena akan menentukan apakah seseorang itu mempunyai semangat dalam belajar atau tidak (Fahmi, Saputra, & Fauziah, 2018). Banyaknya pengalaman seseorang selama hidup dapat dilihat dalam sikap maupun tindakan dalam menyelesaikan suatu masalah (Mustari & Elis, 2019). Pekerjaan seseorang dapat mempengaruhi pengalaman dan pengetahuan seseorang secara tidak langsung (Firdaus, Agoes, & Lestari, 2018). Serta usia seseorang dapat menentukan tingkat kematangan dan kekuatan dalam berfikir (Purnomo, 2021).

Menurut Fahmi, Saputra, & Fauziah (2018) mengemukakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi pengetahuan seseorang antara lain tingkat ekonomi seseorang yang termasuk kebutuhan sekunder keluarga (Purnomo, 2021). Keterpaparan informasi baru seseorang menjadi landasan kognitif baru bagi terbentuknya sikap dan perubahan perilaku (Purnama & Zulkifli, 2022). Kebudayaan di lingkungan yang ditempati berpengaruh besar terhadap pengetahuan seseorang. Apabila dalam suatu daerah mempunyai budaya untuk selalu menjaga kebersihan lingkungan maka sangat mungkin berpengaruh dalam pembentuk sikap pribadi seseorang (Wahyuningsih, 2022).

### **2.2.3 Cara Mengukur Pengetahuan**

Menurut Nursalam (2016) mengemukakan bahwa pengetahuan seseorang dapat diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:

- 1) Pengetahuan Baik: 76% - 100% : diartikan apabila seseorang sudah mampu Mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisa, dan menghubungkan

antara satu materi dengan materi lainnya serta kemampuan untuk melakukan penulisan terhadap suatu objek.

- 2) Pengetahuan Cukup: 56% - 75% : individu kurang mampu untuk mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisa, dan menghubungkan antara suatu materi dengan materi lainnya serta kemampuan untuk melakukan penulisan terhadap suatu objek.
- 3) Pengetahuan Kurang: <56%: apabila individu kurang mampu untuk mengetahui, memahami, dan mengaplikasikan, mengevaluasi dan menghubungkan antara suatu materi dengan materi lainnya atau objek.

#### **2.2.4 Cara Memperoleh Pengetahuan**

Pengetahuan dapat diperoleh dengan beberapa cara. Menurut Masturoh & Anggita (2018), pengetahuan dapat diperoleh dengan beberapa cara sebagai berikut:

##### 1) Cara Non Ilmiah atau Tradisional

Cara yang biasa dilakukan oleh manusia saat sebelum ditemukan cara dengan metode ilmiah. Cara ini dilakukan oleh manusia pada zaman dulu kala dalam rangka memecahkan masalah termasuk dalam menemukan teori atau pengetahuan baru. Cara-cara tersebut yaitu melalui: cara coba salah (*trial and error*), secara kebetulan, cara kekuasaan atau otoritas, pengalaman pribadi, cara akal sehat, kebenaran melalui wahyu, kebenaran secara intuitif, melalui jalan pikiran, induksi dan deduksi.

##### 2) Cara Ilmiah atau Modern

Cara ilmiah ini dilakukan melalui cara-cara yang sistematis, logis dan ilmiah dalam bentuk metode penelitian. Penelitian dilaksanakan melalui uji coba terlebih dahulu sehingga instrumen yang digunakan valid dan reliabel dan hasil penelitiannya dapat digeneralisasikan pada populasi. Kebenaran atau pengetahuan yang diperoleh betul-betul dapat dipertanggungjawabkan karena telah melalui serangkaian proses yang ilmiah.

### **2.3 Konsep Aplikasi *Panic button***

#### **2.3.1 Definisi *Panic button***

Situasi darurat (*emergency condition*) adalah suatu situasi yang memerlukan tanggapan yang harus disampaikan dengan kecepatan yang sesuai dengan kebutuhan kondisi tersebut. *Emergency condition* terkadang tidak berbanding lurus dengan pemberian respon yang diperlukan untuk menanggulangnya. Hal seperti ini sering terjadi di kota-kota besar, bahkan angka ini lebih kecil dibanding yang terjadi di daerah-daerah terpencil, terutama daerah yang tidak mempunyai pelayanan akses pendukung jaringan komunikasi yang baik dalam infrastrukturnya (Prasetyo & Pamungkas, 2016).



Gambar 2.1 Tampilan *Panic button*

Aplikasi *panic button* RSM Lamongan hadir sebagai aplikasi trobosan yang digarap oleh Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan yang kemudian bekerja sama dengan pihak Polisi Resort Lamongan. Aplikasi *panic button* RSM Lamongan ini diciptakan dalam upaya percepatan penanganan kegawat daruratan apabila terjadi kecelakaan lalu lintas dan terjadi kasus trauma karena aplikasi ini terhubung langsung dengan Instalasi Gawat Darurat (IGD) Rumah Sakit Lamongan dan Unit Laka Polres Lamongan. Aplikasi *panic button* RSM Lamongan dapat di unduh secara gratis melalui Playstore (RSML, 2022). Aplikasi *panic button* RSM Lamongan sudah terhubung GPS (*Global Positioning System*) sehingga memudahkan petugas medis untuk menuju ke lokasi kejadian karena sudah ada petunjuk arah yang sudah disediakan oleh satelit yang terhubung ke smartphone langsung (Febriansyah, 2017).

Aplikasi *panic button* menyediakan beberapa fitur diantaranya adalah tombol biru dan tombol merah. Tombol biru digunakan apabila terjadi kasus trauma di rumah, dilapangan, dijalan, disekolah dan dimanapun berada asal bukan kasus kecelakaan lalu lintas. Tombol merah pada aplikasi *panic button* RSM Lamongan digunakan apabila terjadi kasus kecelakaan lalu lintas di wilayah lamongan karena aplikasi ini akan terhubung langsung dengan pihak Rumah Sakit dan Polres Lamongan. Ketika pelapor menekan salah satu tombol diatas selama 2 detik maka akan langsung dihubungi oleh pihak rumah sakit untuk dimintai keterangan nama pelapor, kejadian seperti apa, kondisi pasien seperti apa, jumlah korban, lokasi korban, apakah jalan menuju lokasi bisa dimasuki ambulance (RSML, 2022). Tim rujuk jemput yang terhubung dengan aplikasi *panic button* ini membatasi penanganan gawat darurat dalam jarak maksimal 20 KM karena berdasarkan estimasi waktu penanganan gawat darurat paling lama adalah 10 menit dari melapor kejadian sampai tim rujuk jemput sampai dilokasi (Almira, 2018).

### **2.3.2 Fitur dan Layanan Pada Aplikasi *Panic button***

Terdapat beberapa fitur dalam aplikasi *panic button* RSM Lamongan (RSML, 2022), antara lain:

#### 1) Keamanan Data Pelapor Dan Korban

Keamanan data pelapor dan pengguna jasa layanan *panic button* sangat terjaga, karena sudah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan no. 269 Tahun 2008 tentang Rekam Medis. Sehingga identitas dan riwayat penyakit pengguna jasa *panic button* ini tidak bisa dilihat dan diakses oleh orang lain (Yanuar, 2019).

#### 2) Tersambung *Global Positioning System* (GPS)

*Global Positioning System* atau GPS adalah suatu sistem navigasi satelit terdiri dari 24 satelit beroperasi dan 3 satelit cadangan. Departemen Pertahanan AS (Amerika Serikat) yang mengoperasikan sistem GPS telah mengatur konfigurasi satelit sedemikian rupa, sehingga semua tempat di bumi dapat menerima sinyal dari 4 sampai 10 satelit. Sebagai penunjuk waktu, masing-masing satelit dibekali dengan 4 buah jam atom yang dapat mengukur waktu dengan ketelitian sepermilyar detik. Teknologi GPS sanggup menentukan lokasi manapun di muka bumi dengan ketelitian kurang lebih 1 meter (Febriansyah, 2017).

### 3) Tombol Merah

Tombol merah pada aplikasi *panic button* digunakan apabila ada kasus kejadian medis selain kecelakaan lalu lintas, karena nanti akan langsung terhubung dengan Tim Rujuk Jemput Instalasi Gawat Darurat Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan (TRJ IGD RSML) supaya mendapatkan pertolongan tim medis dalam waktu yang secepat-cepatnya (RSML, 2022). Kasus kejadian medis nonlakalantas contohnya adalah kejadian henti jantung (*cardiac arrest*), diare dengan kasus dehidrasi berat, pasien syok, pasien stroke, perdarahan yang tidak kunjung berhenti, cedera pada kepala atau tulang belakang, cedera karena tersengat listrik, ibu mau melahirkan dan masih banyak lagi kasus kegawat daruratan lainnya (Ariyani & Rosidawati, 2020).



Gambar 2.2 Tampilan tombol merah pada aplikasi *panic button*

#### 4) Tombol Biru

Tombol biru pada aplikasi *panic button* digunakan apabila pelapor menemukan kasus kecelakaan lalu lintas di jalan raya. Tombol ini mempunyai fungsi menghubungkan antara TRJ RSML dengan Polres Lamongan karena korban lakalantas perlu diselidiki kronologi kejadian, identitas korban, jumlah korban, penyebab kejadian, dan keluarga korban yang bisa dihubungi (Polres Lamongan, 2021)



Gambar 2.3 Tampilan tombol Biru pada aplikasi *panic button*

#### 5) Panduan Pertolongan Pertama

Pelapor akan dibimbing oleh pihak tim *panic button* untuk melakukan prinsip pertolongan pertama pada korban lakalantas (Yanuar, 2019). Prinsip pertolongan pertama yang akan dipandu melalui telepon adalah pelapor harus melakukan 3A yaitu: aman diri aman lingkungan dan aman pasien (Hardiyanti, 2022). Pelapor harus mengamankan diri terlebih dahulu sebelum mengamankan lokasi kejadian dan korban, jangan sampai pelapor menjadi korban selanjutnya (Ariyani & Rosidawati, 2020). Dilanjutkan dengan mengamankan lingkungan atau lokasi kejadian supaya lalu lintas tetap bisa jalan, aman serta kondusif (Dau. C. Y.,



2020). Setelah itu amankan pasien bila pasien masih sadar dan kondisi pasien nampak bisa diselamatkan (Aini, 2022).

#### 6) Akses 24 Jam

Aplikasi *panic button* dapat diakses 24 jam selama 7 hari karena sudah ada tim khusus yang *stand by* bila ada panggilan kejadian kecelakaan lalulintas atau kejadian medis yang lainnya (Yanuar, 2019).

### 2.3.4 Informasi Yang Disampaikan Pelapor

Terdapat beberapa informasi yang harus disampaikan pelapor Ketika dihubungi oleh pihak TRJ (RSML, 2022), antara lain:

#### 1) Nama Pelapor

Nama pelapor merupakan data pertama yang akan ditanyakan oleh pihak TRJ guna kevalidan data dalam pencatatan (RSML, 2022).

#### 2) Jumlah Korban

Total jumlah korban kecelakaan lalu lintas akan ditanyakan oleh TRJ sebab akan menyesuaikan apakah rumah sakit sanggup menerima korban yang banyak. Jumlah korban juga akan menentukan berapa jumlah ambulance yang akan dibawa ke lokasi kejadian, berapa tim medis yang akan dibawa ke lokasi kejadian, alat tuga saja yang akan dibawa oleh TRJ ke lokasi kejadian (Budiyantoputra, Budiyanto, dan Bonifacius, 2021).

#### 3) Kondisi Korban

Pada saat kecelakaan lalu lintas terjadi cek kondisi korban apakah dalam kondisi sadar atau tidak sadarkan diri. Jika korban dalam kondisi sadarkan diri hindari pemberian minum atau makanan, jika korban dalam kondisi tidak sadarkan diri maka segera membangunkan korban bila memungkinkan (Hardiyanti, 2022).

Lakukan pemeriksaan jalan nafas dan pernafasan korban, dengan cara menaruh jari didekat hidung untuk merasakan hembusan nafas korban, dan menaruh tangan dibagian dada atau melihat perut korban kembang kempis atau tidak (Hardiyanti, 2022).

#### 4) Lokasi Kejadian

Aplikasi *panic button* RSM Lamongan sudah terhubung GPS (*Global Positioning System*) sehingga memudahkan petugas medis untuk menuju ke lokasi kejadian karena sudah ada petunjuk arah yang sudah disediakan oleh satelit yang terhubung ke smartphone langsung (Febriansyah, 2017).

### **2.3.5 Manfaat Penggunaan *Panic button***

Dalam penggunaan aplikasi *panic button* terdapat banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat dalam mendapatkan pelayanan Kesehatan secara tepat oleh tim PSC (Anike & De Melo, 2019). Masyarakat dapat mengakses aplikasi ini dengan mudah melalui play store dan dengan mudah menghubungi rumah sakit karena aplikasi ini memberikan pelayanan selama 24 jam untuk mempermudah akses pelayanan kegawat daruratan (Anike & De Melo, 2019). Kecepatan penanganan kasus kegawat daruratan yang diberikan oleh tim PSC kurang dari 8 menit dan maksimal 10 menit (Nurmalia & Budiono, 2020). Karena menurut *The*

*NHS Constitution For England, response time* untuk panggilan darurat atau mengancam jiwa adalah 8 menit yang dihitung mulai dari menerima panggilan hingga ambulan tiba di lokasi (hsan & Gandara, 2021). Mengurangi angka kematian serta kecacatan pada korban kecelakaan lalu lintas maupun kasus kegawat daruratan yang lain seperti *cardiac arrest*, korban kebakaran, orang tenggelam, korban gigitan binatang buas dan lain-lain (Lantika, 2018)

## **2.4 Konsep Pengemudi Ojek Online**

### **2.4.1 Pengertian Ojek Online**

Ojek online merupakan angkutan umum yang menggunakan sepeda motor sebagai kendaraan mengangkut penumpang dan menggunakan smartphone untuk menerima orderan (Fahmi, Saputra, & Fauziah, 2018). Ojek online merupakan salah satu jenis transportasi berbasis aplikasi yang keberadaannya bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari, selain itu ojek online juga dirasakan lebih murah dan cepat jika dibandingkan dengan transportasi lain (Mulyani, 2018).

Pengendara adalah seseorang yang mengemudikan atau mengendarai suatu kendaraan berkat keterampilan yang diperoleh melalui proses pembelajaran (Jalalludin & Iddi, 2017). Seorang pengendara ojek online harus sehat mental dan jasmani, karena seorang pengendara ojek online harus mempunyai sikap tanggung jawab dan mempunyai kehati-hatian yang tinggi (Fitria, 2021). Sebuah sikap tanggung jawab dan kehati-hatian dalam melakukan hal yang tepat dalam

mengambil keputusan tindakan pencegahan yang aman dan tepat (Fitria, 2021). Batas keselamatan harus dijaga dan pemberian kelonggaran dibuat guna menghindari adanya kecelakaan (Utami, 2020).

#### **2.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Ojek Online**

Menurut Kasanah (2018), terdapat beberapa kelebihan ojek online yaitu pelayanan yang diberikan lebih profesional. Terdapat layanan pesan antar. Mempunyai standar tarif yang sesuai berdasarkan aturan perusahaan. Klien tidak perlu kepangkalan ojek. Dan potensi kerja paruh waktu bagi masyarakat.

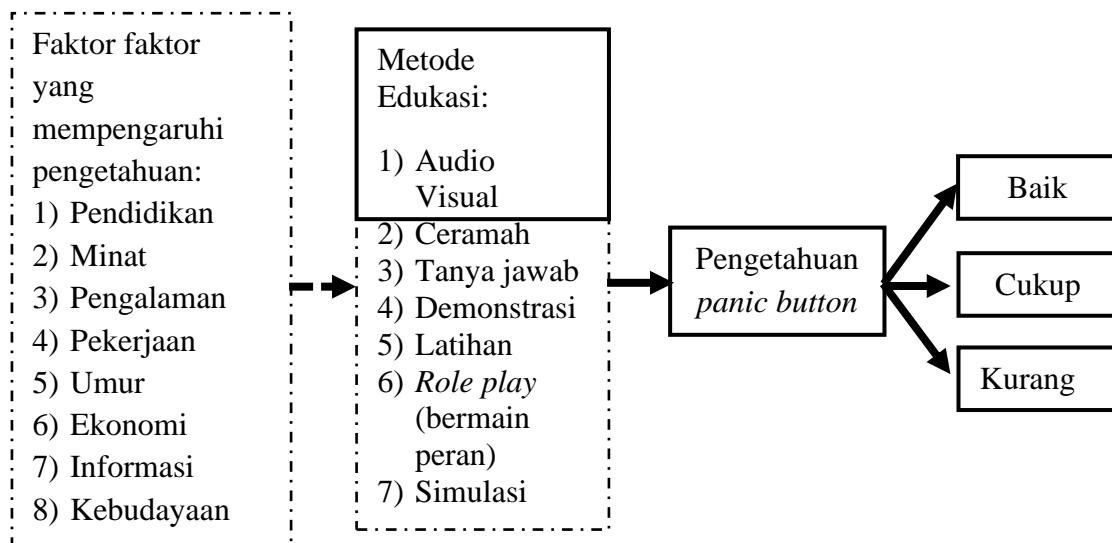
Menurut Kasanah (2018), terdapat beberapa kekurangan ojek online yaitu menambah kemacetan lalu lintas jalan raya. Banyaknya konflik dengan pengendara ojek pengkolan. Yang tidak mempunyai smarphone tidak bisa menggunakan ojek online. Data pribadi dapat tersebar seperti nama, alamat dan nomor telepon. Dan karenan banyaknya driver banyak pengendara yang tidk saling mengenal.

#### **2.4.3 Macam-macam Ojek Online Lokal Di Lamongan**

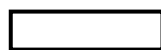
Terdapat beberapa komunitas ojek online lokal yang beroperasi di Lamongan, yaitu: Akang Antar lamongan terdapat 25 pengendara yang beroperasi pada jam 07.00-22.00. Arna Kurir Lamongan terdapat 43 pengendara yang beroperasi pada jam 07.00-22.00. Yak *Delivery* Lamongan yang beroperasi dari pukul 07.30-21.00. Boss *Delivery* Lamongan yang beroperasi dari pukul 07.30-21.00. Grab Lamongan yang beroperasi dari pukul 07.30-21.00. Boy *Delivery* Lamongan yang beroperasi dari pukul 07.30-22.00. Fay *Delivery* Lamongan yang beroperasi dari pukul 07.30-20.00. CakEd Lamongan yang beroperasi dari pukul

07:30-21:00. *Papa Delivery* Lamongan yang beroperasi dari pukul 07:30-21:00. Di Kabupaten Lamongan juga terdapat Gojek dan Grab yang merupakan ojek online terpopuler di Indonesia dan beroperasi setiap hari selama 24 jam non stop.

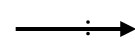
## 2.6 Kerangka Konsep



Keterangan:



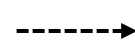
: Diteliti



: Berpengaruh



: Tidak Diteliti



: Berhubungan

Gambar 2.4 Kerangka konsep pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online lamongan Tahun 2023

Dari kerangka di atas faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan yaitu pendidikan, minat, pengalaman, pekerjaan, umur, ekonomi, informasi dan kebudayaan. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh besar terhadap pengetahuan yaitu informasi. Informasi yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek sehingga

menghasilkan perubahan atau peningkatan. Upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan pengendara ojek online Lamongan dapat diberikan melalui kegiatan edukasi Kesehatan. Edukasi Kesehatan memiliki berbagai metode, antara lain metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, latihan, *role play* (bermain peran), video audio visual, dan simulasi. Dari metode-metode diatas, metode yang dipilih peneliti adalah metode audio visual. Dengan adanya edukasi audio visual tentang *panic button*, diharapkan pengendara ojek online dapat menerapkan pengetahuan yang didapat saat mengikuti edukasi.

## **2.7 Hipotesis**

Hipotesis adalah kebenaran sementara yang ditentukan oleh peneliti, akan tetapi harus dibuktikan dengan tes dan diuji kebenarannya (Masturoh & Anggita, 2018). Hipotesis penelitian ini yaitu: H1 diterima artinya terdapat pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan.

## **BAB 3**

### **METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini telah disajikan tentang desain penelitian, waktu dan tempat penelitian, kerangka kerja penelitian, populasi, sampel dan *sampling*, identifikasi variabel dan definisi operasional, pengumpulan data dan analisa data, serta etika penelitian.

#### **3.1 Desain Penelitian**

Menurut Adiputra, et.al., (2021) desain penelitian merupakan hasil akhir dari suatu tahap keputusan yang dibuat oleh peneliti berhubungan dengan bagaimana suatu penelitian bisa diterapkan. Penyusunan desain ini dilakukan setelah menetapkan topik (judul) penelitian yang akan dilaksanakan. Peneliti harus mempertimbangkan beberapa keputusan sehubungan dengan metode yang digunakan dalam upaya untuk menjawab pertanyaan penelitian dan secara cermat direncanakan dalam pengumpulan data.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental* dengan *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini, tidak ada kelompok pembanding (kontrol) tetapi paling tidak dilakukan observasi pertama (*pretes*) yang memungkinkan peneliti dapat menguji perubahan-perubahan yang terjadi setelah adanya eksperimen. Rancangan penelitian ini untuk mengidentifikasi

adanya pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan.

Pre Test	Perlakuan	Post Test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Gambar 3.1 Desain penelitian pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan

Keterangan:

O<sub>1</sub> = Observasi tingkat pengetahuan sebelum pemberian edukasi audio visual tentang *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan

X = Intervensi pemberian edukasi audio visual tentang *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan

O<sub>2</sub> = Observasi tingkat pengetahuan sesudah pemberian edukasi audio visual tentang *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan

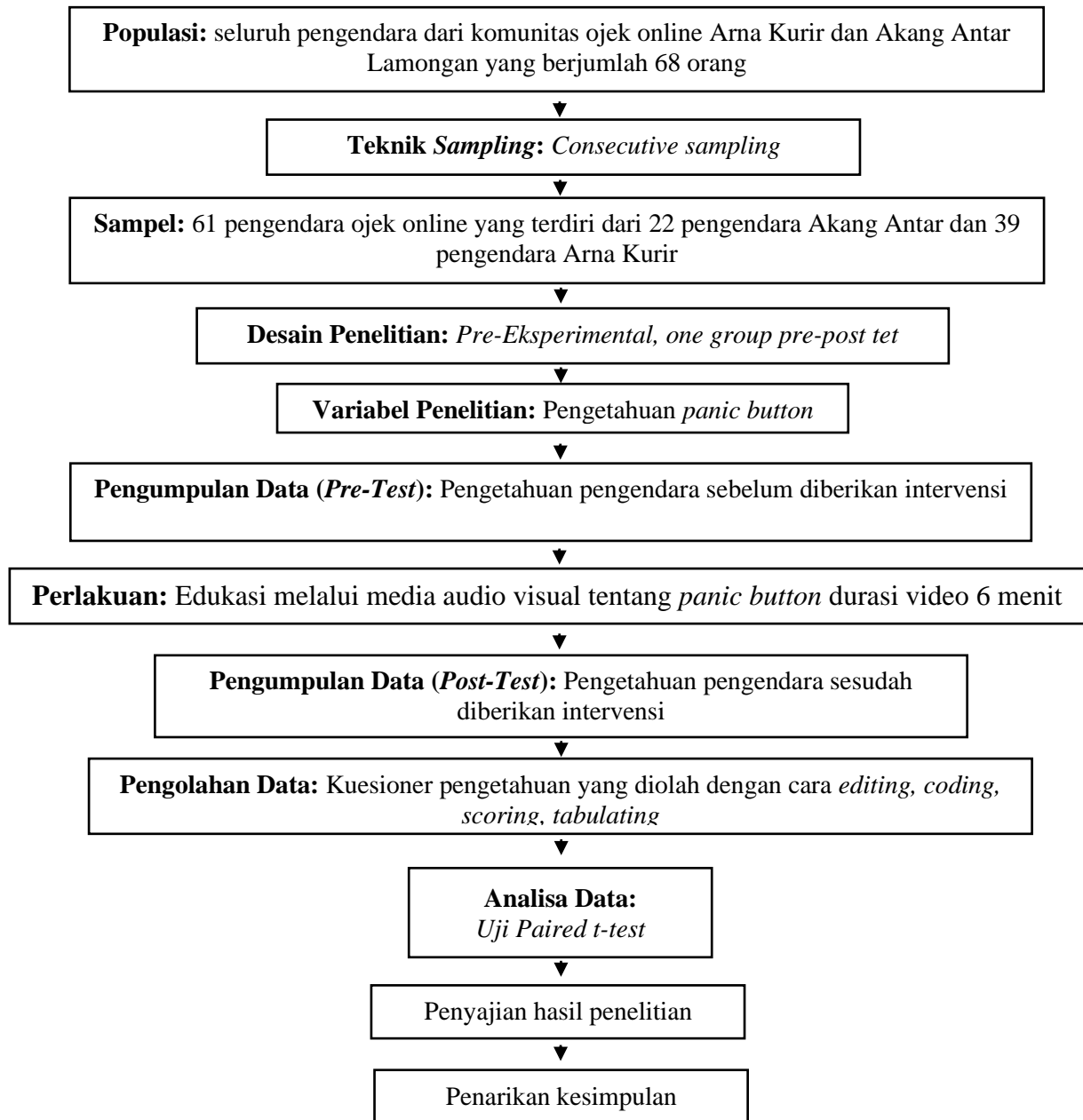
### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan data dilakukan pada bulan Maret 2023 bertempat di *basecamp* ojek online Arna Kurir dan Akang Antar Lamongan.

### 3.3 Kerangka Kerja atau *Frame work*

Menurut Adiputra, et.al. (2021) kerangka kerja merupakan langkah-langkah dalam aktivitas ilmiah, mulai dari penetapan populasi sampel, teknik *sampling*, desain penelitian, variable penelitian, pengumpulan data, perlakuan, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisa data.





Gambar 3.2 Kerangka kerja penelitian pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan

### **3.4 Poulasi, Sampel, *Sampling* Desain**

#### **3.4.1 Populasi**

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Wulandari, Nofiyanto, & Darussalam, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengendara ojek online yang tergabung dalam Akang Antar berjumlah 25 orang dan Arna Kurir berjumlah 43 orang. Sehingga total populasi adalah 68 orang.

Di Kabupaten Lamongan terdapat banyak komunitas ojek online tetapi terdapat beberapa komunitas yang tidak mengizinkan untuk dilakukan penelitian dan terdapat beberapa masalah yang lain. Diantaranya adalah komunitas ojek online Yak *Delivery*, dan Boss *Delivery* Lamongan tidak memperbolehkan melakukan penelitian saat ini dikarenakan sudah ada mahasiswa dari kampus lain yang melakukan penelitian. Pada komunitas Fay *Delivery* dan Boy *Delivery* Lamongan tidak diperkenankan melakukan penelitian oleh owner tanpa adanya keterangan yang jelas. Sedangkan untuk owner komunitas Papa *Delivery* dan CakEd Lamongan tidak dapat dihubungi oleh peneliti melalui *WhatsApp*.

#### **3.4.2 Sampel**

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui *sampling* (Nursalam, 2014). Sedangkan menurut Azwar (2014), sampel merupakan bagian dari populasi yang dengan cara tertentu dianggap representatif untuk mewakili populasi.

Menurut Nursalam (2014), bila populasi diketahui jumlahnya maka besar sampel dapat dihitung dengan menggunakan rumus besaran sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1)Z^2 \cdot p \cdot q}$$

$n$  = Perkiraan besar sampel

$N$  = Perkiraan besar populasi

$Z$  = Nilai standar normal untuk  $\alpha = 0,05$  (1,96)

$P$  = Perkiraan proporsi, jika tidak diketahui dianggap 0,05 = Tingkat kesalahan yang dipilih ( $d=0,05$ )

Diketahui       $N = 104$        $q = 0,5$   
                           $d = 0,05$        $z = 1,96$   
                           $p = 0,5$

Maka:

$$n = \frac{68 \cdot 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}{0,05^2 \cdot (68 - 1)1,96^2 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{68 \cdot 3,84 \cdot 0,25}{0,0025 \cdot 67 + 3,84 \cdot 0,25}$$

$$n = \frac{65,28}{1,2575}$$

$n = 60,89$  digenapkan menjadi 61

Jadi jumlah sampel atau responden yang akan diuji dalam penelitian ini berjumlah 61 orang dan nantinya akan di ambil dengan *consecutive* sampling.

Setelah dirumus menggunakan besaran sampel kemudian dilanjutkan mencari berapa persen dari setiap kelompok yang harus di ambil dengan rumus

sebagai berikut:

$$\frac{\sum Sp}{\sum Sm} \times \sum Sn$$

Keterangan:

$\sum Sn$  : Jumlah responden ojek online setelah dirumus besaran sampel

$\sum Sp$  : Jumlah pengendara ojek online

$\sum Sm$  : Jumlah total ojek online dari beberapa kelompok

Diketahui:  $Sp = 25$  pengendara Akang Antar  $Sm = 68$  orang

$Sn = 61$  pengendara

Maka:

$$N = \frac{25}{68} \times 61$$

$N = 22$  Pengendara Akang antar

Diketahui:  $Sp = 43$  pengendara Arna Kurir  $Sm = 68$  orang

$Sn = 58$  pengendara

Maka:

$$N = \frac{43}{68} \times 61$$

$N = 39$  Pengendara Arna Kurir

Jadi sampel yang diambil adalah 22 orang pengendara dari komunitas Akang Antar Lamongan dan 39 orang pengendara dari komunitas Arna Kurir Lamongan.

Kelompok sampel meliputi subjek yang memenuhi kriteria pemilihan, yakni kriteria inklusi dan eksklusi.

### 1) Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan karakteristik umum subjek penelitian pada populasi target dan sumber (Masturoh & Anggita, 2018). Kriteria inklusi pada penelitian ini adalah pengemudi ojek online yang terdaftar di komunitas Akang Antar dan Arna Kurir Lamongan, menanda tangani *informed consent*, memahami Bahasa Indonesia dan dapat membaca.

### 2) Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi merupakan kriteria dari subjek penelitian yang tidak boleh ada, dan jika subjek mempunyai kriteria eksklusif maka subjek harus dikeluarkan dari penelitian (Adiputra, et.al., 2021). Kriteria eksklusi pada penelitian ini adalah pengemudi ojek online yang tidak aktif atau tidak hadir waktu pelaksanaan, serta pengendara ojek yang sedang sakit.

### 3) Kriteria *Drop out*

Kriteria *drop out* adalah kriteria dengan subjek penelitian tidak digunakan hasilnya dalam penelitian atau pengguguran (Adiputra, et.al., 2021). Kriteria *drop-out* pada penelitian ini adalah pengendara yang mengikuti kegiatan edukasi tetapi tidak mengisi kuesioner, pengendara yang tidak mengikuti edukasi secara lengkap dari awal sampai akhir.

### **3.4.3 Sampling**

Adiputra, et.al., (2021) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan teknik *sampling* adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya. Pemilihan *sampling* dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh

sampel yang representatif. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik *sampling* yang digunakan (Fauzy, 2019).

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *consecutive sampling* yang mana dalam pemilihan sampel dilakukan dengan cara memilih individu yang ditemui dengan kriteria pemilihan sampai jumlah sampel yang diinginkan terpenuhi (Fauzy, 2019). Jadi total sampel yang digunakan berjumlah 61 responden yang terdiri dari 22 orang pengendara Akang Angtar dan 39 orang pengendara Arna Kurir. Pada saat pelaksanaan peneliti menggunakan semua responden yang hadir dan memenuhi kriteria *inklusi* di *basecamp* ojol dan melakukan pengumpulan data secara bertahap karena tidak bisa dilakukan secara bersamaan sampai jumlah yang diperlukan tercukupi.

### **3.5 Variabel Penelitian**

Menurut Adiputra, et.al., (2021) variabel adalah nilai yang berbeda dan bervariasi antara satu objek/kategori dengan obyek/kategori yang lain, nilai tersebut dapat dinyatakan dalam satu ukuran atau dapat diukur. Identifikasi variabel merupakan bagian penelitian dengan cara menentukan variabel-variabel yang ada dalam penelitian (Masturoh & Anggita, 2018).

Pada penelitian ini terdapat 1 variabel yaitu pengetahuan. Pengetahuan merupakan khazanah kekayaan mental yang secara langsung maupun tidak langsung dapat memperkaya kehidupan kita dan bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Wahana, 2016).

### 3.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi berdasarkan karakteristik yang diamati tersebut, karakteristik yang diamati memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi atau pengukuran secara cermat terhadap suatu obyek atau fenomena (Fauzy, 2019).

Tabel 3.1: Definisi Operasional penelitian pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Lamongan

Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor/Kode
Variabel edukasi audio visual	Memberikan edukasi audio visual kepada responden tentang pengetahuan <i>panic button</i> melalui media video yang dibuat oleh peneliti sesuai dengan SAP berdurasi 6 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian <i>panic button</i></li> <li>2. Tujuan <i>panic button</i></li> <li>3. Fitur <i>panic button</i></li> <li>4. Cara melapor menggunakan <i>panic button</i></li> <li>5. Prinsip pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas</li> </ol>	Satuan Acara Penyuluhan	-	-
Variabel pengetahuan	Pemahaman pengendara ojek online dalam menggunakan aplikasi <i>panic button</i> yang diukur dalam kuesioner	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi <i>panic button</i> (mengetahui)</li> <li>2. Tujuan <i>panic button</i> (mengetahui)</li> <li>3. Fitur pada <i>panic button</i> (mengetahui)</li> <li>4. Cara melapor menggunakan <i>panic button</i> (memahami)</li> <li>5. Prinsip pertolongan pertama kecelakaan lalu lintas (memahami)</li> </ol>	Lembar kuesioner Tertutup	Rasio	Pengetahuan baik (76-100) Pengetahuan cukup (56-75) Pengetahuan kurang ( $\leq 55$ )

### **3.7 Pengumpulan Data**

#### **3.7.1 Tahap Persiapan**

Prosedur dalam penelitian ini setelah peneliti melakukan konsultasi terkait topik penelitian ke dosen pembimbing dan mendapat persetujuan oleh dosen pembimbing. Peneliti mengurus surat permohonan survey awal dan izin ke *owner* Akang Antar dan Arna Kurir Lamongan. Peneliti meminta ijin ke Rumah Sakit dan Polres Lamongan untuk membuat video dan setelah di ijin maka dilanjutkan pembuatan video yang bekerja sama dengan pihak Rumah Sakit dan Polres Lamongan.

Setelah peneliti mengerjakan proposal dan membuat video edukasi kemudian konsultasi dengan dosen pembimbing dan melakukan revisi proposal dan video sampai mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing. Setelah video di setujui maka akan di upload di youtube dan membuat kuesioner melalui google form yang disetting oleh peneliti hanya dapat dibuka selama 10 menit, dan bila waktu habis google form akan otomatis mengirim jawaban yang sudah dikerjakan oleh responden. Pada google formulir terdapat beberapa slide yang dibuat oleh peneliti. Slide pertama berisi tentang penjelasan tentang penelitian yang akan dilakukan. Slide kedua berisi lembar persetujuan. Slide ketiga berisi lembar data umum dan slide keempat berisi kuisisioner pengetahuan tentang *panic button*. Setelah itu jika pembimbing 1 dan 2 sudah memberikan persetujuan ujian proposal. Kemudian peneliti melakukan pendaftaran ujian proposal. Jika terdapat revisi dari penguji, peneliti melakukan perbaikan proposal kembali. Setelah melakukan



perbaikan dan mendapat persetujuan dari dosen penguji utama dan dosen pembimbing untuk melakukan penelitian, maka peneliti mengurus surat permohonan izin penelitian di Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Lamongan, kemudian mengajukan permohonan penelitian dan izin ke *owner* Akang Antar dan Arna Kurir Lamongan.

### **3.7.2 Tahap Pelaksanaan**

Setelah mendapat izin melakukan penelitian, *owner* memasukkan peneliti kedalam *group whatsapp* komunitas ojol yang sudah ada. Kegiatan penelitian dilaksanakan menjadi 2 sesi, yaitu sesi pertama di *basecamp* Akang Antar pada tanggal 08 Maret 2023 dan sesi kedua di Arna Kurir pada tanggal 11 Maret 2023. Dalam penelitian ini peneliti dibantu satu orang asisten peneliti dari mahasiswa semester 8 Universitas Muhammadiyah Lamongan.

Pada H-1 peneliti mengirimkan pemberitahuan kedalam *group whatsapp* bahwa keesokan harinya akan dilakukan penelitian. Pelaksanaan penelitian pada kedua sesi dimulai pada pukul 09:00 pagi sampai selesai. Kegiatan penelitian diawali dengan peneliti mengirim link google berisi *informed consent* dan kuesioner yang digunakan untuk pengambilan data secara online beserta link google drive yang berisi video edukasi. Kemudian responden diminta untuk membuka link google untuk membaca *informed consent* apabila setuju dilanjutkan mengisi kuesioner *pre test* pada link google dalam waktu 10 menit. Dilanjutkan menonton video durasi 6 menit. Setelah itu responden diminta mengisi kuesioner *post test* pada link google yang sudah ada dalam jangkang waktu 10 menit.

Penelitian sesi pertama pada komunitas Akang Antar didapatkan data sebanyak 25 responden, akan tetapi yang akan dianalisa adalah 22 responden pengirim jawaban pertama. Serta kegiatan penelitian sesi kedua pada komunitas Arna Kurir memperoleh data sebanyak 41 responden, dan yang akan dianalisis adalah 39 responden pengirim jawaban pertama. Setelah kegiatan pengambilan data selesai peneliti memberikan kompensasi berupa souvenir kepada responden karena telah membantu dalam penelitian. Kuesioner yang terkumpul akan diolah, dinilai dan ditabulasi untuk dilakukan analisis.

### **3.7.3 Instrumen Dan Alat Ukur Penelitian**

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Nursalam, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah SAP, video edukasi, link google drive dan kuesioner.

Satuan Acara pembelajaran (SAP) adalah sebuah panduan yang memberi arah kepada fasilitator dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta dengan tujuan untuk memperoleh hasil kerja yang lebih efektif dan efisien. Google drive adalah sebuah aplikasi penyimpanan besutan perusahaan google yang dapat menyimpan semua bentuk file seperti video, music, dokumen dan lain-lain (Mukrima, 2014). Video edukasi adalah gabungan dari gambar dan audio yang dibuat oleh peneliti dan berisi materi *panic button* (Masturoh & Anggita, 2018). Sedangkan kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang sudah tersusun dengan baik, sehingga responden dapat memberikan jawaban (Arikunto, 2014).

Alat ukur pengetahuan *panic button* yang dibuat terdiri dari data umum dan lembar kuesioner pengetahuan *panic button*. Peneliti menggunakan bantuan google form untuk memudahkan penelitian, berikut adalah link *pre-test* (<https://forms.gle/k7VGs4t4yBANkVmh9>) dan link *post-test* (<https://forms.gle/7P6o4qTAq79NMbBAA>) yang peneliti gunakan. Dalam lembar data umum mencakup umur, pendidikan terakhir, pekerjaan, lama bekerja sebagai ojek online, penghasilan, informasi *panic button* dan pengalaman pelatihan atau penyuluhan. Selanjutnya, dalam lembar kuesioner pengetahuan *panic button* ini menggunakan pertanyaan tertutup yang berisi 20 pertanyaan yang terdiri dari masing-masing indikator terdapat 4 pertanyaan.

Pada pertanyaan pengetahuan, proses *scoring* adalah Skor 1 jika jawaban responden “Benar”, skor 0 jika jawaban “Salah”. Kemudian nilai akhir dihitung dengan rumus sebagai berikut:

Rumus:

$$N = \frac{\sum Sp}{\sum Sm} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai Akhir

$\sum Sp$  : Jumlah Skor yang Didapat

$\sum Sm$  : Jumlah Skor Tertinggi

Selanjutnya hasil dari pengolahan jawaban responden akan di kategorikan berdasarkan dengan skala pengetahuan 76-100 dikatakan Baik, 56-75 dikatakan cukup, dan <56 dikatakan kurang (Fauzy, 2019). Kuisisioner ini disusun oleh peneliti sendiri dan telah di uji validitas dengan menggunakan nilai *pearson product*

moment SPSS dengan jumlah responden sebanyak 25 orang dengan taraf signifikan 5% didapat  $r$  tabel=0,413.

Tabel 3.2 Tabel uji validitas kuesioner pengetahuan *panic button*

No.	Variabel	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	P1	0,443	0,396	Valid
2.	P2	0,483	0,396	Valid
3.	P3	0,547	0,396	Valid
4.	P4	0,589	0,396	Valid
5.	P5	0,568	0,396	Valid
6.	P6	0,505	0,396	Valid
7.	P7	0,568	0,396	Valid
8.	P8	0,453	0,396	Valid
9.	P9	0,550	0,396	Valid
10.	P10	0,464	0,396	Valid
11.	P11	0,480	0,396	Valid
12.	P12	0,597	0,396	Valid
13.	P13	0,478	0,396	Valid
14.	P14	0,478	0,396	Valid
15.	P15	0,514	0,396	Valid
16.	P16	0,463	0,396	Valid
17.	P17	0,493	0,396	Valid
18.	P18	0,494	0,396	Valid
19.	P19	0,495	0,396	Valid
20.	P20	0,463	0,396	Valid

Dari tabel diatas dapat disimpulkan yakni pernyataan 1-20 dikatakan valid dengan nilai  $r$  hitung 0.443-0.597 lebih besar dari nilai  $r$  tabel yaitu 0.396. Menurut Taherdoost (2018), jika suatu variabel menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* > 0.60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur.

Hasil uji reliabilitas dengan Alpha Cronbach didapatkan  $r$  hitung = 0.836 yakni lebih besar dari 0.60. Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut pernyataan 1-20 dapat dikatakan reliabel sehingga kuesioner dapat digunakan untuk pengambilan data.

### 3.7.4 Pengolahan Data

#### 1) *Editing*

Langkah ini digunakan untuk mengantisipasi kesalahan-kesalahan data yang telah dikumpulkan dan memonitor jangan sampai terjadi kekosongan data yang dibutuhkan. Pada saat editing, peneliti melakukan kegiatan memeriksa kembali daftar pertanyaan (kuesioner) yang diserahkan oleh responden, kemudian memeriksa kelengkapan jawaban kuesioner satu persatu apakah kuesioner telah diisi sesuai dengan petunjuk yang telah dilakukan, setelah itu memastikan data sudah cukup jelas sehingga tidak perlu dilakukan pengambilan responden baru dan semua catatan dapat dipahami (Adiputra, et.al., 2021).

#### 2) *Coding*

*Coding* merupakan kegiatan pemberian kode numerik terhadap data yang terdiri atas beberapa kategori (Hidayat, 2010). Dalam melaksanakan *coding* dilakukan dengan cara memberi kode pada variable untuk memudahkan peneliti dalam pengolahan data. Pada variabel “pengetahuan”, pengetahuan kurang kode 1, pengetahuan cukup kode 2, pengetahuan baik kode 3.

#### 3) *Scoring*

Teknik pemberian skor pada data menggunakan skala data ordinal dimana untuk perlakuan pada variabel “pengetahuan” yang digunakan adalah lembar kuesioner. Dengan variabel pengetahuan ada 20 pertanyaan dengan Skor 1 jika jawaban responden “Benar”, skor 0 jika jawaban “Salah”. Presentasi jawaban

responden akan di kategorikan berdasarkan dengan skala pengetahuan 76-100 dikatakan Baik, 56-75 dikatakan cukup, dan <56 dikatakan kurang.

Data dikumpulkan melalui kuesioner kemudian ditabulasikan dan dikelompokkan sesuai dengan sub variabel yang diteliti. Pengolahan data karakteristik responden menggunakan distribusi frekuensi, dimana frekuensi jawaban dibandingkan dengan jumlah responden yang ada kemudian dikalikan dengan 100.

#### 4) *Tabulating*

Setelah memberi kode, peneliti siap mengolah data dengan membuat tabel frekuensi atau tabel silang. Dengan berhasil disusunnya tabel-tabel, maka analisa data berikutnya akan mudah dilakukan. Hasil presentase kemudian diinterpretasikan dengan modifikasi penarikan kesimpulan (Nursalam, 2014).

### **3.7.5 Analisis Data**

#### 1) Uji Statistic

Menurut Adiputro et.al., (2021), analisa data merupakan penataan secara sistematis atau transkrip wawancara, data hasil observasi, dan daftar isian serta materi lain selanjutnya diberi makna baik secara tunggal maupun stimulan. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dengan analisis masalah penelitian uji statistic.

Sebelum melakukan uji statistic peneliti melakukan uji normalitas *kolmogorov smirnov* apabila >50 responden (Adiputra, et.al., 2021). Distribusi data dikatakan normal jika  $p > 0,05$  dan tidak normal jika hasil  $p < 0,05$ . Bila data berdistribusi tidak normal maka dilakukan uji *spermen rank* atau juga bisa menghitung nilai statistic koefisien varian (Adiputra, et.al., 2021).

Tabel 3.3 hasil uji normalitas tingkat pengetahuan pengendara ojek online kabupaten lamongan sebelum dan sesudah diberikan edukasi audio visual tentang *panic button*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	61	.001
Posttest	.306	61	.000

Pada tabel diatas menunjukkan data tidak terdistribusi normal dengan nilai p pada *pre test* sebesar 0,001 dan nilai p pada *post test* sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwasannya data tidak normal atau  $<0.05$ . Namun setelah dihitung dengan deskriptif statistic koefisien varian dengan rumus:

$$kv = \frac{sd}{mean} 100\%$$

$$kv = \frac{10.566}{49.8} 100\%$$

$$Kv = 21.199\%$$

$$Kv = <30\% \text{ distribusi data normal}$$

Setelah dilakukan penghitungan dengan deskriptif statistic koefisien varian didapatkan nilai  $<30\%$  yang artinya terdistribusi normal maka selanjutnya dapat dilakukan uji *paired t-test*.

## 2) Pembacaan Hasil Uji Statistik

- a. Jika nilai  $\alpha \leq 0,05$  maka  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan.

- b. Jika nilai  $\alpha > 0,05$  maka  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan.

### 3.8 Etika Penelitian

#### 1) *Autonomy* atau kemandirian

Partisipan memiliki hak untuk membuat keputusan secara sadar untuk menerima atau menolak menjadi partisipan. Peneliti menjelaskan kepada partisipan tentang proses penelitian selanjutnya partisipan diberi kebebasan untuk menentukan apakah bersedia atau menolak berpartisipasi dalam penelitian (Fauzy, 2019).

#### 2) *Informed consent* atau lembar persetujuan

Subyek harus mendapatkan informasi secara lengkap tentang tujuan penelitian yang akan dilakukan dan juga mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden. Pada *informed consent* juga perlu dicantumkan bahwa data diperoleh hanya dipergunakan untuk mengembangkan ilmu (Fauzy, 2019).

#### 3) *Anonymity* atau tanpa nama

Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, pada lembar pengumpulan data atau observasi yang diisi adalah kode responden atau hanya nama inisialnya saja dan lembar tersebut hanya diberi kode (Fauzy, 2019).

#### 4) *Confidentiality* atau kerahasiaan



Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari subjek dijamin oleh peneliti. Data tersebut hanya akan disajikan atau dilaporkan kepada orang yang berhubungan dengan penelitian (Fauzy, 2019).

5) *Beneficience* atau kebermanfaatan

Penelitian ini memiliki kebermanfaatan untuk partisipan dan peneliti telah berusaha melindungi partisipan dari bahaya ketidaknyamanan (*protection from discomfort*). Peneliti menjelaskan tujuan, manfaat, pengolahan, dan penggunaan data penelitian sehingga dapat dialami oleh partisipan dan bersedia menandatangani surat ketersediaan berpartisipasi atau *informed consent*. Selama proses pendidikan kesehatan berlangsung peneliti memperhatikan beberapa hal yang dapat merugikan partisipan (Fauzy, 2019).

6) *Justice* atau keadilan

Peneliti memberikan kesempatan yang sama bagi pasien yang memenuhi kriteria untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, peneliti memberikan kesempatan yang sama dengan partisipan untuk bertanya saat pendidikan kesehatan berlangsung (Fauzy, 2019).

## **BAB 4**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang hasil penelitian beserta analisa hasilnya dari pengumpulan data yang dilakukan pada bulan Maret 2023 yaitu tentang pengaruh edukasi audio visual terhadap tingkat pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* di Kabupaten Lamongan.

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian dalam 2 bagian, yaitu data umum dan data khusus. Data umum berisi tentang gambaran lokasi penelitian dan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, umur, tingkat pendidikan, lama bekerja, dan penghasilan perbulan. Data khusus yang disajikan berdasarkan variabel yang diukur yaitu tingkat pengetahuan tentang *panic button*.

#### **4.1 Hasil Penelitian**

##### **4.1.1 Data Umum**

###### **1) Gambaran Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di komunitas ojek online lokal yang berada di Kabupaten Lamongan, yaitu Akang Antar Lamongan dan Arna Kurir Lamongan. Owner dari Akang Antar Bernama Salman Alfarisi Sulaiman dan Owner dari Arna Kurir bernama Arie Pratama. Kedua komunitas ojek online ini memberikan pelayanan jasa yang sama, yaitu ojek/kurir, pembelian makanan, mengantar barang dan mengambil barang. Komunitas Akang Antar Lamongan didirikan pada tanggal 26 Agustus 2019 yang kini sudah memiliki 25 driver dan memiliki *basecamp* yang

berlokasi di Warkop *Coffe Time* di Jalan Tumenggungan selatan alun-alun kota Lamongan, sedangkan komunitas Arna Kurir berdiri pada tanggal 03 Mei 2018 yang kini memiliki 43 driver serta memiliki *basecamp* yang berlokasi di Jalan Andan Wangi Tlogoanyar Kecamatan Lamongan.

#### 4.1.2 Karakteristik Umum Responden

Tabel 4.1 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
	Jumlah	61	100%
Umur	17-25	44	72,1
	26-35	15	24,5
	36-45	2	3,4
	Jumlah	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 Kabupaten Lamongan Tahun 2023	$\leq$ Rp. 2.701.977	25	40,9
	$\geq$ 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 hampir seluruh (95%) responden berjenis kelamin laki-laki. Pada indikator umur

menunjukkan sebagian besar (72,1%) responden berumur 12-25 tahun. Indikator Pendidikan pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa hampir seluruh (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 sebagian besar (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*.

#### 4.1.2 Data Khusus

- 1) Tingkat Pengetahuan Pengendara Ojek Online Sebelum Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang *Panic Button* di Kabupaten Lamongan

Tabel 4.2 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
Jumlah	61	100%

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.

2) Tingkat Pengetahuan Pengendara Ojek Online Sesudah Diberikan Edukasi Audio Visual Tentang *Panic Button* di Kabupaten Lamongan

Tabel 4.3 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.

3) Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button*

Tabel 4.4 Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button*

Tingkat Pengetahuan	n	Median (min –max)	Mean $\pm$ S.D	<i>p value</i>
Pre Test	61	50 (25-80)	49,84 $\pm$ 1,353	0,000
Post Test	61	100 (65-100)	93,85 $\pm$ 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.

Berdasarkan hasil uji *paired t-test* menunjukkan  $p=0,000$  dimana  $p \leq 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima yang bermakna ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan ojek online tentang *panic button*.

## **4.2 Pembahasan**

### **4.2.1 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 (2019), 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 (2019), yang mengungkapkan bahwasannya sebelum dilakukan edukasi audio visual tentang pengetahuan siaga bencana pada 21 responden di SD Muhammadiyah Tonggalan diperoleh nilai mean 37,9 yang termasuk dalam nilai kategori cukup. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fernalia, Busjra, dan Jumaiyah (2019), 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.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa 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 (Notoatmodjo, 2018).

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.

Hal ini sejalan dengan teori bahwa 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. Sumber informasi dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan dalam menyampaikan informasi sehingga dapat memberi efek yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan seseorang (Noer, 2015).

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*.

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. 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.

#### **4.2.2 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 (2019), 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 (2019), 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 (2019), 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.

Hal ini sesuai dengan teori bahwa semakin cukup umur, tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja (Anggraini, Daniati, & Lindra, 2021). Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir manusia, sehingga pengetahuan dan pengalaman seseorang meningkat banyak seiring bertambahnya usia (Jalalludin & Iddi, 2017). Usian 17-25 tahun merupakan usia yang belum matang sehingga memiliki banyak waktu untuk memahami hal-hal secara mendalam dan menyeluruh (Notoatmodjo, 2018).

Hal ini sesuai dengan teori Fitria (2021), yang mengemukakan bahwa pengetahuan seseorang dapat dipengaruhi beberapa factor, salah satunya adalah metode yang digunakan untuk menyamoikan 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. 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 bos untuk melihat dan mendengarkan.

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*.

#### **4.2.3 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 Erniasih & Purnomo (2018) menerangkan bahwa 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 (2022), 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 Listiana (2019) 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 (2018) 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 dilakukan Izzati (2021), 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 (Fitria, 2021). Efek gambar yang bergerak dan efek suara dapat memudahkan audiens memahami materi sehingga dapat menambah pengetahuan orang yang melihat (Wahyuningsih, 2022). Serta video yang sudah di upload di link youtube bisa diakses dengan mudah dan ditonton berulang kali oleh masyarakat (Handayani, 2020).

Menurut teori Notoatmodjo dalam Nglawisan, et.al., (2017), 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 teori Dwyer dalam Wibowo (2017), 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 Ramadani, et.al., (2020) 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. Dapat mendorong anak untuk berlatih konsentrasi, dan juga mengembangkan daya imajinasi yang abstrak, media ini juga dapat membangkitkan motivasi seseorang. Serta dapat menghadirkan situasi yang nyata dari informasi yang disampaikan untuk menimbulkan kesan yang mendalam.

Keberhasilan penelitian ini dalam meningkatkan pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu (1) Kualitas video yang disajikan dalam bentuk tulisan dan gambar dengan durasi 6 menit, karena jika terlalu lama akan memicu rasa bosan pada responden. (2) Pemutaran video ini diputar berulang kali selama proses penelitian dengan bantuan situs youtube, sehingga penyampaian materi bersifat sama tidak berubah-berubah dan dapat diputar beberapa kali apabila lupa. Namun penelitian ini juga memiliki kekurangan yaitu ketika responden tidak memiliki kuota paket data yang banyak, responden tidak dapat melihat video dengan kualitas terbaik. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan ada pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button*.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti di komunitas ojek online AkangAntar dan Arna Kurir Lamongan pada bulan maret 2023 dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar (59,1%) pengendara ojek online akang antar dan arna kurir memiliki pengetahuan kurang sebelum diberikan edukasi audio visual tentang *panic button* dan
- 2) Hampir seluruh (96,7%) pengendara ojek online akang antar dan arna kurir memiliki pengetahuan baik sesudah diberikan edukasi audio visual tentang *panic button*.
- 3) Terdapat pengaruh edukasi audio visual terhadap pengetahuan pengendara ojek online tentang *panic button* di Kabupaten Lamongan

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Bagi Akademik**

Disarankan bagi akademik untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi, sumbangan ilmiah dalam bidang keperawatan gawat darurat terkait masalah *panic button*, khususnya dalam aplikasi pengganti *call center* bila ada

kejadian gawat darurat dan sebagai bahan bacaan atau sarana pembanding bagi ilmu pengetahuan dalam memperkaya khazanah informasi masalah tersebut.

### **5.2.2 Bagi Responden**

Diharapkan bagi responden sudah mempunyai aplikasi *panic button* dan juga sudah mendaftar di aplikasi tersebut guna mengantisipasi apabila ada kecelakaan lalu lintas pengendara ojek online dapat sigap menghubungi tim *panic button* serta diharapkan berani mengambil tindakan melakukan aman diri, aman lingkungan, dan aman pasien.

### **5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya, dan atau dapat menambah kelompok kontrol, jumlah responden, ataupun menggunakan metode yang berbeda.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, I. M., Trisnadewi, N., Oktaviani, N., Munthe, S., Hulu, V., Budiastutik, I., & Faridi, A. (2021). *Metodologi Penelitian*. Denpasar: Yayasan Kita Menulis.
- Aini, D. H. (2022). Efektifitas Penggunaan Public Safety Center Dalam Evakuasi Korban Kecelakaan Lalu Lintas. *Universitas Jember*. [eprints.ums.ac.id/72991/15/NASPUB-3 -- 00.pdf](https://eprints.ums.ac.id/72991/15/NASPUB-3--00.pdf)
- Amalia, D. I., Ma'rufi, I., & Rokhmah, D. (2020). Analisis Sistem Penanggulangan Gawat Darurat Terpadu Melalui Implementasi Jember Safety Center Di Kabupaten Jember. *Multidisciplinary Journal*, 61-70. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/multijournal/article/view/24045>
- Anggraini, U. P., Daniati, M., & Lindra, R. L. (2021). Gambaran Pengetahuan Perawat Terhadap Sistem Penanggulangan Gawat Darurat Terpadu (Spgdt) Di Puskesmas Pekanbaru. *Jurnal Keperawatan Hang Tuah (Hang Tuah Nursing Journal)*, Volume 02, Nomor 01. <https://jom.htp.ac.id/index.php/jkh/article/view/531>
- Anike, M., Francisco, & Melo, J. (2019). Application Emergency *Panic button* (Aepb) Berbasis Android (Studi Kasus: Rumah Sakitst. Carolus Boromeus-Bello). *Jurnal Sistem Informasi*, Volume 8, Nomor 3, 366 –376. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/view/499>
- Dau. C. Y., L. A. (2020). Sistem *Panic button* Pemberitahuan Bencana. *Journal Of Syste And Information Technology*, 1-8. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/8108>
- Fahmi, A., Saputra, N., & Fauziah, M. (2018). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Pengetahuan Keselamatan Berkendara Ojek Online Di Kabupaten Bogor Tahun 2018. *Environmental Occupational Health And Safety Journal* 66-73. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/EOHSJ/article/viewFile/7030/4368>
- Fauzy, A. (2019). *Teknik Sampling*. Banten: Universitas Terbuka.
- Firdaus, A. D., Agoes, A., & Lestari, R. (2018). Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kemauan Orang Awam Untuk Memberikan Pertolongan Pertama Pada Korban Kecelakaan Lalu Lintas Di Kota Malang. *Journal Of*

*Nursing Care & Biomolecular*, 128-133.  
<http://jnc.stikesmaharani.ac.id/index.php/JNC/article/view/109>

Ihsan, H. A., & Gandara, E. (2021). *Panic button On Hand Sebagai Wujud Inovasi Pelayanan Publik Di Polres Malang*. *Journal Of Public Policy And Applied Administration* Vol. 3 No. 1, 83-95.  
<https://stialan.ac.id/jurnal/index.php/jplan/article/view/290>

Jalalludin, & Iddi, A. (2017). *Filsafat Ilmu Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo.

KNKT. (2022). *Data Kecelakaan Lalu Lintas Komite Nasional Keselamatan Transportasi*. Jakarta. *Departemen Perhubungan*.  
[knkt.dephub.go.id/knkt/ntsc\\_home/Recommendation...](http://knkt.dephub.go.id/knkt/ntsc_home/Recommendation...) · PDF file

Kundre, R., & Mulyadi. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dan Simulasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Pertolongan Pertama Pada Siswa Yang Mengalami Sinkop Di Sma 7 Manado*. *E-Journal Keperawatan*, 12-20. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jkp/article/view/25184>

Masturoh, I., & Anggita, N. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kemenkes RI.

Mukrimaa, S. S. (2014). *53 Metode Belajar Pembelajaran Dan Aplikasinya*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Nurmala, I., Rahman, F., Nugroho, A., Nika, E., Laily, N., & Anhar, V. Y. (2018). *Promosi Kesehatan*. Surabaya: Universitas Airlangga.

Nurmalia, P., & Budiono, I. (2020). *Program Public Safety Center (Psc) 119 Mataram Emergency Medical Service (Mems)*. *Higeia*, 301-311.  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/higeia/article/view/33673>

Nursalam, & Effendi, E. (2012). *Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.

Pakpahan, M., Siregar, D., Sulistyawati, A., Tasnim, Ramdany, M. R., Manurung, I. E. Maisyarah. (2021). *Promosi Kesehatan Dan Perilaku Kesehatan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Permenkes. (2016). *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Sistem Penanggulangan Gawat Darurat Terpadu*. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia.

Polres, L.(2022). *Arsip Data Kecelakaan Lalu Lintas Polres Lamongan*. Lamongan.

- RSML. (2022). Arsip Data *Panic Button* Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan. Lamongan.
- RSML. (2022). Arsip Data Tim Rujuk Jemput Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan. Lamongan.
- Sugiono, J. (2013). *Komunikasi Data Dan Interface*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan.
- Susanto, E. B. (2022). Penerapan Google Maps Api Dan Formula Haversine Pada Aplikasi Ambulance Rakyat. *Jurnal Riset Komputer*, Vol 9 No 4. <http://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/4594>
- Susilowati, D. (2016). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Wahana, P. (2016). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Diamond.
- Wahyuningsih, I. (2022). Pengaruh Metode Self Direct Video Dan Simulasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Resusitasi Jantung Paru (Rjp) Pada Relawan. *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol.2, No.1, 2022: 155-170. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/mudima/article/view/119>
- Widyawati. (2020). *Pendidikan Dan Promosi Kesehatan*. Medan: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Binalita Sudama Medan.
- Wulandari, E. W., Nofiyanto, M., & Darussalam, M. (2020). *Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Tentang Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan Lalu Lintas Di Dusun Patalan, Jetis, Bantul, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/mudima/article/view/119>
- Yanuar, R. M. (2019). Inovasi Pelayanan Publik (Studi Kasus: Public Safety Center (Psc) 119 Kabupaten Bantul Sebagai Layanan Kesehatan Dan Kegawatdaruratan). *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 36-45. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2984739>

Lampiran 1

**JADWAL PENYUSUNAN  
PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON*  
DI KABUPATEN LAMONGAN**

No	Kegiatan	November 2022				Desember 2023				Januari 2023				Februari 2023				Maret 2023				April 2023				Mei 2023				Juni 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Masalah	■																															
2.	Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■	■																								
3.	Ujian Proposal												■																				
4.	Revisi												■	■																			
5.	Pengurusan Izin Penelitian															■																	
6.	Pengumpulan Data															■	■																
7.	Pengelolaan dan Analisis Data																			■	■												
8.	Penyusunan Laporan																			■	■	■	■	■	■								
9.	Uji Sidang Skripsi																																
10.	Perbaikan Skripsi																																
11.	Penggandaan Skripsi																																

Lamongan, 04 Mei 2023

**MUHAMMAD MISBACHUL FUAD**  
**NIM 19.02.01.2752**

Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**  
SK. Menteri RISTEK DIKTI RI Nomor 880/KPT/1/2018  
**LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN MASYARAKAT**  
Website : [www.um.lamongan.ac.id](http://www.um.lamongan.ac.id) - Email : [um.lamongan@yahoo.co.id](mailto:um.lamongan@yahoo.co.id)  
Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu KM 3, Telp./Fax. (0322) 322356 Lamongan 62251

Lamongan, 9 November 2022

Nomor : 1040/III.AU/F/2022  
Lamp. : -  
Perihal : Permohonan ijin melakukan  
survey awal

Kepada  
Yth. **Kepala Pengurus Akangantar  
Lamongan**

Di  
**TEMPAT**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan tugas akhir perkuliahan prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Lamongan berupa karya tulis Skripsi Tahun Ajaran 2022 – 2023.

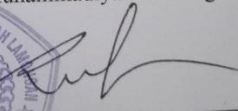
Bersama ini mohon dengan hormat, ijin untuk bisa melakukan survey awal di instansi yang Bapak / ibu pimpin guna bahan penyusunan proposal karya tulis tersebut di atas, adapun mahasiswa tersebut adalah :

No	Nama	NIM	Gambaran Permasalahan
1	Muhammad Misbachul Fuad	1902012752	Pengaruh Simulasi terhadap Pengetahuan tentang Panic Button pada Ojek Online di Kabupaten Lamongan

Demikian surat permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan banyak terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Kepala LPPM  
Universitas Muhammadiyah Lamongan

  
**Abdul Rokhman., S.Kep., Ns., M.Kep.**  
NIK. 19881020201211 056

Tembusan Disampaikan Kepada :  
Yth. 1. Yang Bersangkutan  
2. Arsip.

Lampiran 3



**Hal : Balasan Surat Persetujuan Melakukan Penelitian**

Yth.  
Kepala LPPM  
Universitas Muhammadiyah Lamongan  
Di tempat

Dengan hormat.

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Arie Pratama  
Nama Perusahaan : Arna Kurir Lamongan  
Jabatan : Founder Arna Kurir Lamongan

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang:

Nama : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 1902012752  
Prodi/Fakultas : S1 Keperawatan/Kesehatan  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Lamongan

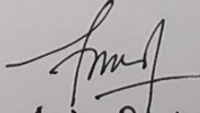
Telah kami setuju melakukan penelitian di Akang Antar pada tanggal 8 Maret 2023 untuk bahan penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul

**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN  
PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG PANIC BUTTON  
KABUPATEN LAMONGAN**

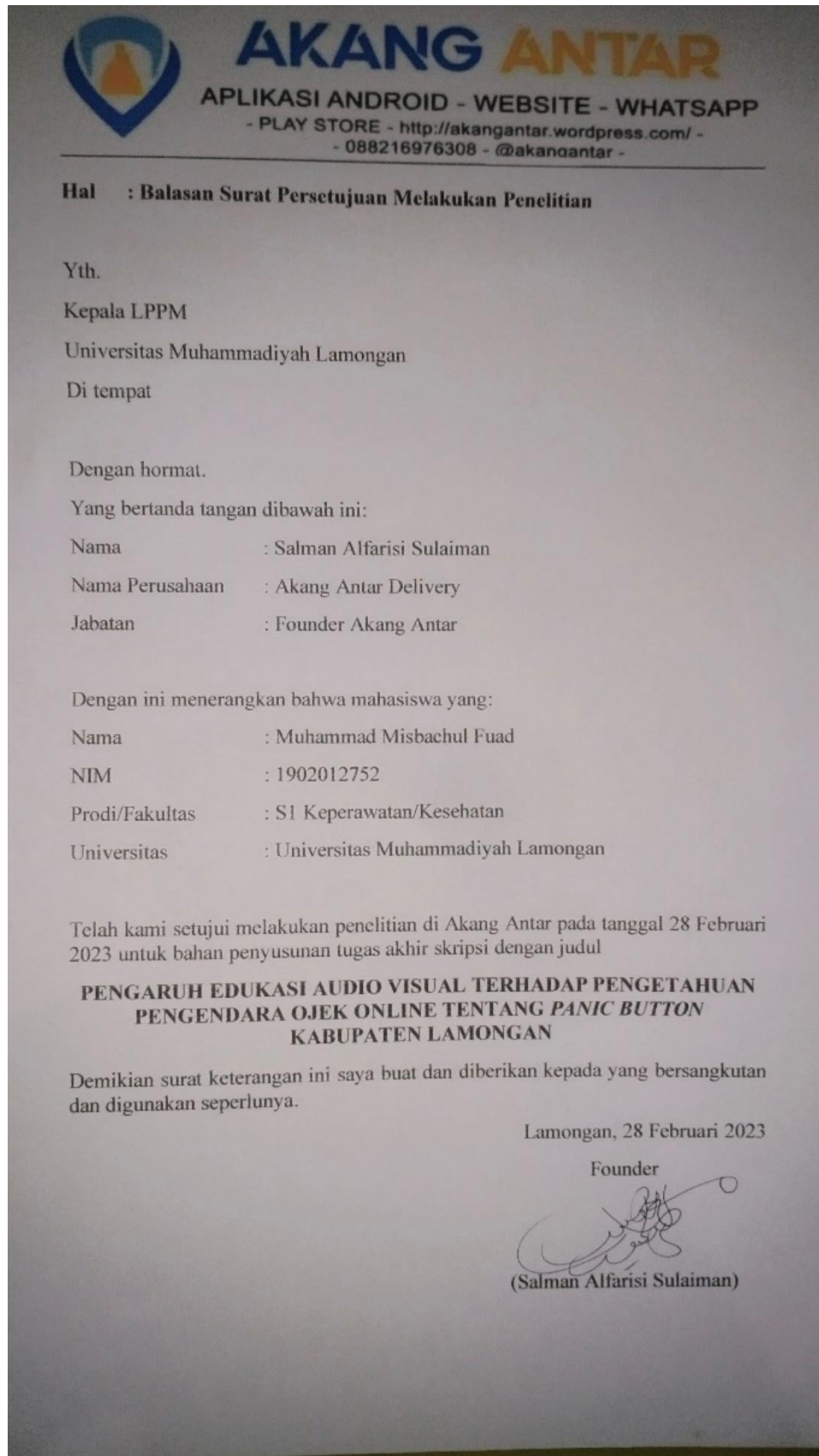
Demikian surat keterangan ini saya buat dan diberikan kepada yang bersangkutan dan digunakan seperlunya.

Lamongan, 10 Maret 2023

Founder

  
(Arie Pratama )

Lampiran 4



Lampiran 5

**KISI – KISI DAN KUNCI JAWABAN SOAL KUESIONER**

**VARIABEL PENGETAHUAN *PANIC BUTTON***

---

---

No.	Pertanyaan	Benar	Salah
1.	Ketika menemui kejadian kecelakaan lalu lintas kita tidak perlu meminta bantuan ke rumah sakit		√
2.	<i>Panic button</i> merupakan aplikasi pengganti call center Rumah Sakit saat terjadi kecelakaan lalu lintas	√	
3.	Aplikasi ini tersambung langsung ke pihak Rumah Sakit dan Kepolisian Resort Lamongan	√	
4.	Aplikasi <i>panic button</i> RSM Lamongan ini diciptakan dalam upaya percepatan penanganan kegawat daruratan apabila terjadi kecelakaan lalu lintas	√	
5.	Tombol merah <i>panic button</i> digunakan apabila ada kejadian kasus kecelakaan lalu lintas		√
6.	Tombol biru <i>panic button</i> digunakan apabila ada kasus non-kecelakaan lalu lintas		√
7.	<i>Panic button</i> hanya dapat diakses 12 jam dalam per hari		√
8.	Korban henti jantung dirumah termasuk dalam kategori tombol biru		√
9.	Aplikasi <i>panic button</i> tersambung <i>Global Positioning System</i> (GPS) sehingga memudahkan petugas menemukan lokasi kejadian	√	
10.	Pelapor akan dipandu oleh petugas tim <i>panic button</i> melakukan 3A: aman diri, aman lingkungan, aman pasien	√	
11.	Pelapor perlu menyebutkan nama korban bila pelapor mengetahui identitas korban	√	



12.	Waktu yang dibutuhkan untuk menekan tombol <i>panic button</i> yaitu selama 10 detik		√
13.	Kondisi pasien tidak perlu disampaikan pada saat melapor ke tim <i>panic button</i>		√
14.	Pelapor harus menyebutkan jumlah korban guna menyesuaikan berapa jumlah <i>ambulance</i> yang dibutuhkan ke lokasi kejadian	√	
15.	Lokasi kejadian tidak perlu disebutkan karena smartphone sudah tersambung GPS		√
16.	Keamanan diri sendiri merupakan prioritas utama sebelum membantu korban	√	
17.	Pelapor mengamankan diri sebelum mengamankan lokasi kejadian dan mengamankan korban	√	
18.	Pelapor mengamankan lokasi kejadian supaya kondusif	√	
19.	Ketika <i>ambulance</i> datang masyarakat harus memberikan ruang untuk tim medis melakukan tindakan perawatan	√	
20.	Pelapor tidak perlu membantu korban untuk pindah ke lokasi yang aman apabila korban masih sadarkan diri		√
Total Skor			
Skor Akhir			

Variabel	Sub Variabel	Jumlah Soal	Nomor Soal
Pengetahuan menggunakan <i>panic button</i>	1. Mengetahui pengertian dari <i>panic button</i>	2	1, 2, 3
	2. Mengetahui tujuan dari adanya aplikasi <i>panic button</i>	1	4
	3. Mengetahui fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi <i>panic button</i>	4	5, 6, 7, 9, 10
	4. Mengetahui cara melapor menggunakan <i>panic button</i>	4	11, 12, 13, 14, 15
	5. Mengetahui prinsip pertolongan pertama ketika ada kecelakaan lalu lintas	4	16, 17, 18, 19, 20

- Rumus Menghitung nilai akhir

$$\frac{\sum \text{jumlah skor penilaian (total skor)}}{\sum \text{jumlah skor tertinggi (20)}} \times 100\% = \text{Nilai Akhir}$$

- Skor penilaian pengetahuan

- Baik = 76-100
- Cukup = 56-75
- Kurang = <56

- Kriteria penilaian:

- Jawaban benar = 1
- Jawaban salah = 0

**LEMBAR KUESIONER PENELITIAN**  
**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN**  
**PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON***  
**KABUPATEN LAMONGAN**

---

---

**Tanggal :** \_\_\_\_\_ **Nomor Responden :**  (di isi peneliti)

**Petunjuk Pengisian :**

**Data Umum**

1. Pilihlah Jawaban yang sesuai.
2. Berikan tanda centang ( √ ) pada pilihan jawaban yang tersedia.
3. Pada kolom titik-titik dijawab dengan tulis tangan
4. Setelah di isi dikumpulkan pada peneliti.

**I. Identitas Responden :**

1. Inisial Nama : .....

2. Jenis Kelamin

Laki – Laki  
 Perempuan

3. Komunitas Ojek Online

Akang Antar Lamongan       Arna Kurir Lamongan

4. Umur

17-25 Tahun       36-45 Tahun  
 26-35 Tahun       46-55 Tahun

5. Pendidikan terakhir

SD       SMA       S2  
 SMP       S1       S3  
 Tidak Sekolah

6. Lama bekerja sebagai ojek online :

<input type="checkbox"/>	> 1 Tahun
<input type="checkbox"/>	<1 Tahun

7. Penghasilan perbulan

<input type="checkbox"/>	< Rp. 1.000.000	<input type="checkbox"/>	2 juta – 3 juta
<input type="checkbox"/>	1 Juta – 2 Juta	<input type="checkbox"/>	> 3 Juta

8. Pernahkan anda mendapatkan simulasi pemakaian *panic button*

<input type="checkbox"/>	Pernah
<input type="checkbox"/>	Tidak Pernah

## II. Pertanyaan Kuesioner Pengetahuan *Panic button*

### Petunjuk pengisian :

1. Pilihlah jawaban yang benar.
2. Berilah tanda centang ( ✓ ) pada jawaban sesuai pengetahuan yang anda ketahui tentang pertanyaan yang diberikan.
3. Jawaban yang di isi cukup satu jawaban saja.
4. Teliti jawaban anda jangan sampai ada pertanyaan yang terlewat untuk dijawab.

No.	Pertanyaan	Benar	Salah
1.	Ketika menemui kejadian kecelakaan lalu lintas kita tidak perlu meminta bantuan ke rumah sakit		
2.	<i>Panic button</i> merupakan aplikasi pengganti call center Rumah Sakit saat terjadi kecelakaan lalu lintas		
3.	Aplikasi ini tersambung langsung ke pihak Rumah Sakit dan Kepolisian Resort Lamongan		
4.	Aplikasi <i>panic button</i> RSM Lamongan ini diciptakan dalam upaya percepatan penanganan kegawat daruratan apabila terjadi kecelakaan lalu lintas		

5.	Tombol merah <i>panic button</i> digunakan apabila ada kejadian kasus kecelakaan lalu lintas		
6.	Tombol biru <i>panic button</i> digunakan apabila ada kasus non-kecelakaan lalu lintas		
7.	<i>Panic button</i> hanya dapat diakses 12 jam dalam per hari		
8.	Korban henti jantung termasuk dalam kategori tombol biru		
9.	Aplikasi <i>panic button</i> tersambung <i>Global Positioning System</i> (GPS) sehingga memudahkan petugas menemukan lokasi kejadian		
10.	Pelapor akan dipandu oleh petugas tim <i>panic button</i> melakukan 3A: aman diri, aman lingkungan, aman pasien		
11.	Pelapor perlu menyebutkan nama korban bila pelapor mengetahui identitas korban		
12.	Waktu yang dibutuhkan untuk menekan tombol <i>panic button</i> yaitu selama 10 detik		
13.	Kondisi pasien tidak perlu disampaikan pada saat melapor ke tim <i>panic button</i>		
14.	Pelapor harus menyebutkan jumlah korban guna menyesuaikan berapa jumlah <i>ambulance</i> yang dibutuhkan ke lokasi kejadian		
15.	Lokasi kejadian tidak perlu disebutkan karena smartphone sudah tersambung GPS		
16.	Keamanan diri sendiri merupakan prioritas utama sebelum membantu korban		
17.	Pelapor mengamankan diri sebelum mengamankan lokasi kejadian dan mengamankan korban		
18.	Pelapor mengamankan lokasi kejadian supaya kondusif		
19.	Ketika <i>ambulance</i> datang masyarakat harus memberikan ruang untuk tim medis melakukan tindakan perawatan		

20.	Pelapor tidak perlu membantu korban untuk pindah ke lokasi yang aman apabila korban masih sadarkan diri		
Total Scor			
Skor Akhir			

- Rumus Menghitung nilai akhir

$$\frac{\sum \text{jumlah skor penilaian (total skor)}}{\sum \text{jumlah skor tertinggi (20)}} \times 100\% = \text{Nilai Akhir}$$

Kategori Skor :

- Baik = 76-100
- Cukup = 56-75
- Kurang = <56

## Lampiran 7

### SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP)

Pokok Bahasan	: <i>Panic bButton</i>
Sasaran	: Pengendara ojek online Akang Antar dan Arna Kurir
Tempat	: <i>Basecamp</i> Akang Antar dan Arna Kurir
Waktu pelaksanaan	: 8 Maret 2023 & 11 Maret 2023
Penyaji	: Muhammad Misbachul Fuad

---

---

#### 1. Latar Belakang

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 (UU No. 22 tahun 2009).

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 (Wulandari, Nofiyanto, & Darussalam, 2020)

Untuk meningkatkan pengetahuan pengendara ojek online maka dilakukan edukasi kesehatan dengan media audio visual tentang cara menggunakan *panic button*.

#### 2. Tujuan Umum

Setelah diberikan penyuluhan dengan audio visual selama 10 menit, pengendara ojek online mampu meningkatkan pengetahuan tentang *panic button*.

#### 3. Tujuan Khusus

Setelah diberikan penanyangan video selama 6 menit diharapkan pengendara ojek online dapat:

- Mengetahui definisi *panic button*
- Mengetahui tujuan dari *panic button*
- Mengetahui fitur-fitur yang terdapat dalam *panic button*

- d. Mengetahui cara melapor ke *panic button*
- e. Mengetahui prinsip pertolongan pertama 3A (Aman Diri, Aman Lingkungan, Aman Pasien) pada saat kecelakaan lalu lintas

**4. Sasaran**

Pengendara ojek online Akang Antar dan Arna Kurir Lamongan

**5. Materi**

(Materi terlampir)

**6. Metode**

Penayangan Video

**7. Media dan Alat**

- a. SAP
- b. Video
- c. Link google *drive* isi video
- d. Link google formulir

**8. Strategi Pelaksanaan**

Hari dan tanggal Pelaksanaan : Maret 2022

Waktu : 09.00 WIB-selesai

Tempat : *Basecamp* Arna Kurir dan Akang Antar

**9. Pengorganisasian dan Uraian Tugas**

- a. Presenter :
  - 1) Memulai dan menutup acara
  - 2) Memperkenalkan diri
  - 3) Mengatur dan memimpin proses diskusi
  - 4) Menetapkan tata tertib dan kontak waktu
  - 5) Menjaga kelancaran acara
  - 6) Menjelaskan materi penyuluhan dengan jelas dan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta



b. Peserta :

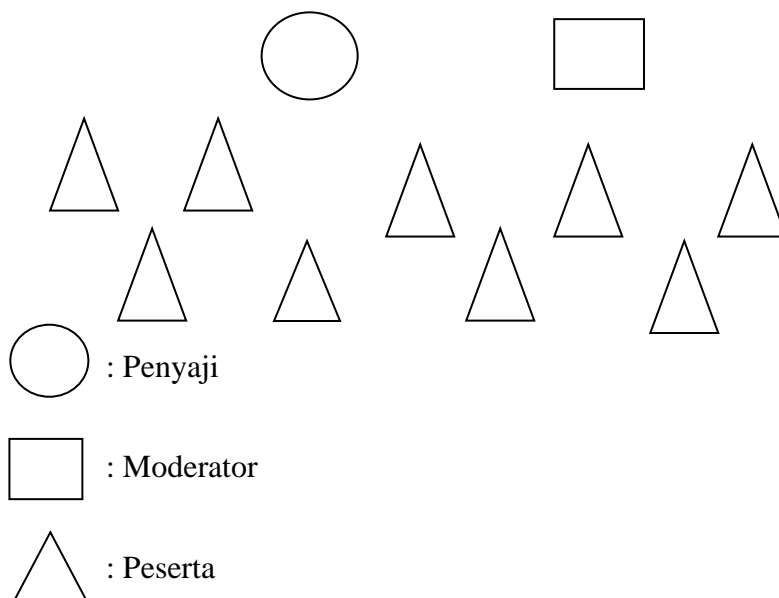
- 1) Mengikuti diskusi secara aktif bukan sebatas pendengar belaka melainkan memberikan tanggapan pertanyaan.

## 10. Kegiatan penyuluhan

No	Kegiatan	Kegiatan penyuluhan	Kegiatan sasaran	waktu
1	Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengucapkan salam</li><li>2. Memperkenalkan diri</li><li>3. Menjelaskan topik dan tujuan penyuluhan</li><li>4. Menjelaskan <i>informed consent</i> pada slide pertama <i>google formular pre test</i></li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menjawab salam</li><li>2. Mendengarkan dan memperhatikan</li><li>3. Mendengarkan dan memperhatikan</li></ol>	4 menit
2	Pre tes	Menggali pengetahuan ojek online tentang <i>panic button</i> dengan menyebarkan kuis online google form yang berisi 20 pertanyaan	Ojek online mengisi kuis online	10 menit
3	Pelaksanaan	Mengirim link video di <i>group whatsapp</i> yang berisi: <ol style="list-style-type: none"><li>a. Pengertian <i>panic button</i></li><li>b. Tujuan dari <i>panic button</i></li><li>c. Fitur-fitur yang terdapat dalam <i>panic button</i></li><li>d. Cara melapor kepada tim <i>panic button</i></li><li>e. Prinsip pertolongan pertama 3A</li></ol>	Melihat dan mendengarkan.	6 menit

4	Post tes	Pemateri menguji pengetahuan ojek online dengan menyebarkan kuisioner yang berisi 20 soal.	Mengisi kuisioner	10 menit
5	Penutup	1. Menyimpulkan materi yang disampaikan oleh penyuluh. 2. Memberikan salam penutup.	1. Mendengarkan dan memperhatikan. 2. Mendengarkan dan menjawab salam.	5 menit

### 11. Setting Tempat



### 12. Evaluasi

#### 1) Evaluasi Struktur

- Lebih dari 75% peserta hadir / ikut dalam penyuluhan.
- Alat dan media sesuai dengan yang telah direncanakan.
- Peran dan fungsi masing-masing sesuai dengan yang direncanakan.

#### 2) Evaluasi Proses

- Peserta antusias terhadap materi penyuluhan
- Peserta tidak meninggalkan tempat sebelum kegiatan penyuluhan selesai.
- Peserta terlibat aktif dalam kegiatan penyuluhan

### 3) Evaluasi Hasil

Setelah dilakukan tindakan penyuluhan diharapkan peserta mampu:

1. Mengetahui definisi *panic button*
2. Mengetahui tujuan adanya aplikasi *panic button*
3. Mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi *panic button*
4. Mengetahui cara melapor ke tim *panic button*
5. Mengetahui prinsip pertolongan pertama 3A (Aman Diri, Aman Lingkungan, Aman Pasien) kecelakaan lalu lintas yang dapat dilakukan orang awam

### 13. Daftar Puataka

1. RSML. Diwawancarai oleh peneliti, 25 September 2022, Arsip Data *Panic button* Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan. Lamongan
2. Yanuar, R. M. (2019). Inovasi Pelayanan Publik (Studi Kasus: Public Safety Center (Psc) 119 Kabupaten Bantul Sebagai Layanan Kesehatan Dan Kegawatdaruratan). *Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 36-45. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/298473>

### 14. Lampiran

## MATERI PANIC BUTTON

### A. PENGERTIAN

Aplikasi *panic button* merupakan aplikasi pengganti *call center* apabila ada kasus kegawat darurat dan salah satu trobosan Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan yang kemudian bekerja sama dengan pihak Polisi Resort Lamongan. Aplikasi ini dapat di unduh secara gratis melalui Playstore (RSML, 2022).

### B. TUJUAN

Aplikasi *panic button* ini diciptakan dalam upaya percepatan penanganan kegawat darurat apabila terjadi kecelakaan lalu lintas dan terjadi kasus trauma karena aplikasi ini terhubung langsung dengan Instalasi Gawat Darurat (IGD) Rumah Sakit Lamongan dan Unit Laka Polres Lamongan.

### C. FITUR DAN LAYANAN PADA *PANIC BUTTON*

Terdapat beberapa fitur dalam aplikasi *panic button* RSM Lamongan (RSML, 2022), antara lain:

#### 1) Keamanan Data Pelapor Dan Korban

Keamanan data pelapor dan pengguna jasa layanan *panic button* sangat terjaga, karena sudah diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan no. 269 Tahun 2008 tentang Rekam Medis. Sehingga identitas dan riwayat penyakit pengguna jasa *panic button* ini tidak bisa dilihat dan diakses oleh orang lain (Yanuar, 2019).

#### 2) Tersambung *Global Positioning System* (GPS)

*Global Positioning System* atau GPS adalah suatu sistem navigasi satelit terdiri dari 24 satelit beroperasi dan 3 satelit cadangan. Teknologi GPS sanggup menentukan lokasi manapun di muka bumi dengan ketelitian kurang lebih 1 meter (Febriansyah, 2017).

#### 3) Tombol Merah

Tombol merah pada aplikasi *panic button* digunakan apabila ada kasus kejadian medis selain kecelakaan lalu lintas, karena nanti akan langsung terhubung dengan Tim Rujuk Jemput Instalasi Gawat Darurat Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan (TRJ IGD RSML) supaya mendapatkan pertolongan tim medis dalam waktu yang secepat-cepatnya (RSML, 2022).



Gambar Tampilan tombol merah pada aplikasi *panic button*

#### 4) Tombol Biru

Tombol biru pada aplikasi *panic button* digunakan apabila pelapor menemukan kasus kecelakaan lalu lintas di jalan raya. Tombol ini mempunyai fungsi menghubungkan antara TRJ RSML dengan Polres Lamongan karena korban lakalantas perlu diselidiki kronologi kejadian, identitas korban, jumlah korban, penyebab kejadian, dan keluarga korban yang bisa dihubungi (Polres Lamongan, 2021)



Gambar Tampilan tombol Biru pada aplikasi *panic button*

#### 5) Panduan Pertolongan Pertama

Pelapor akan dibimbing oleh pihak tim *panic button* untuk melakukan prinsip pertolongan pertama pada korban lakalantas (Yanuar, 2019). Prinsip pertolongan pertama yang akan dipandu melalui telepon adalah pelapor harus melakukan 3A yaitu: aman diri aman lingkungan dan aman pasien (Hardiyanti, 2022). Pelapor harus mengamankan diri terlebih dahulu sebelum mengamankan lokasi kejadian dan korban, jangan sampai pelapor menjadi korban selanjutnya (Ariyani & Rosidawati, 2020). Dilanjutkan dengan mengamankan lingkungan atau lokasi kejadian supaya lalu lintas tetap bisa jalan, aman serta kondusif (Dau. C. Y., 2020). Setelah itu amankan pasien bila pasien masih sadar dan kondisi pasien nampak bisa diselamatkan (Aini, 2022).

6) Akses 24 Jam

Aplikasi *panic button* dapat diakses 24 jam selama 7 hari karena sudah ada tim khusus yang *stand by* bila ada panggilan kejadian kecelakaan lalulintas atau kejadian medis yang lainnya (Yanuar, 2019).

**D. CARA MELAPOR MENGGUNAKAN PANIC BUTTON**

- 1) Penolong meminta bantuan dengan cara menggunakan aplikasi *panic button* ketika ada kecelakaan lalu lintas
- 2) Penolong menekan tombol biru *panic button* selama 2 detik untuk melaporkan adanya kejadian kecelakaan lalu lintas
- 3) Penolong menekan tombol merah *panic button* selama 2 detik untuk melaporkan adanya kejadian kasus trauma (henti jantung, stroke, syok)
- 4) Penolong mengangkat panggilan dari call center *panic button*
- 5) Pelapor menyebutkan secara urut nama pelapor, jumlah korban, kondisi korban, lokasi kejadian
- 6) Pelapor bersedia mengikuti instruksi dari tim *panic button* melalui panggilan telepon
- 7) Pelapor mengamankan diri sebelum mengamankan lokasi kejadian dan mengamankan korban
- 8) Setelah pelapor aman diri, pelapor mengamankan lokasi kejadian terlebih dahulu supaya lalu lintas kondusif dan aman
- 9) Pelapor mengamankan korban ke tempat yang aman bila pasien masih sadar dan tidak terhimpit badan kendaraan
- 10) Pelapor menunggu tim *panic button* datang

*Lampiran 8*

**LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN**

---

---

Kepada Yth.

Saudara/i mahasiswa

Di Tempat

Sebagai syarat tugas akhir mahasiswa Universitas Muhammadiyah Lamongan. Dengan ini mengajukan permohonan kepada saudara/i calon responden untuk menjadi informan (responden) pada penelitian saya dengan judul **“Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button* Di Kabupaten Lamongan”**.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh simulasi *panic button* terhadap pengetahuan dan keterampilan menggunakan *panic button* pada pengendara ojek online Kabupaten Lamongan. Sehubungan dengan hal tersebut, saya mohon kesediaan saudara/i untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Jika saudara/i bersedia harap menandatangani lembar persetujuan.

Demikian Permohonan ini atas kesediaan dan partisipasinya, disampaikan terimakasih.

Lamongan, Februari 2023

Hormat saya,

**MUHAMMAD MISBACHUL FUAD**

**NIM: 19.02.01.2752**

Lampiran 9

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN**  
**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN**  
**PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON* DI**  
**KABUPATEN LAMONGAN**

---

---

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama inisial :

Usia :

Setelah saya mendapatkan keterangan secukupnya serta mengetahui tentang tujuan yang jelas dari penelitian yang berjudul **“Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan Pengendara Ojek Online Tentang *Panic button* Kabupaten Lamongan”**. Menyatakan bersedia/tidak bersedia menjadi responden dalam pengambilan data untuk penelitian ini dengan catatan bila suatu waktu saya merasa dirugikan dalam bentuk apapun saya berhak membatalkan persetujuan ini. Saya percaya apa yang akan saya informasikan dijamin kerahasiaannya.

Lamongan, Februari 2023

Peneliti

Responden

Muhammad Misbachul Fuad

(.....)



Lampiran

**TABULASI DATA UMUM**

**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG  
PANIC BUTTON DI KABUPATEN LAMONGAN**

Nama	Jenis Kelamin	Komunitas Ojek Online	Umur	Pendidikan Terakhir	Lama Bekerja Sebagai Ojek Online	Penghasilan Per Bulan	Pengetahuan			
							Pre Test	Kode	Post test	Kode
1	1	1	2	3	2	1	80	1	100	1
2	1	1	1	2	1	1	60	2	100	1
3	1	1	2	3	2	1	35	3	95	1
4	1	1	1	3	1	1	35	3	85	1
5	1	1	2	3	1	1	50	3	65	2
6	1	1	3	3	1	1	40	3	100	1
7	1	1	2	2	2	1	55	3	95	1
8	1	1	1	3	2	2	45	3	95	1
9	1	1	2	3	1	1	60	2	100	1
10	1	1	2	3	1	1	40	3	100	1
11	1	1	1	3	2	2	35	3	75	2
12	1	1	2	2	1	1	50	3	100	1
13	1	1	1	1	2	2	55	3	80	1
14	1	1	2	3	2	1	60	2	100	1
15	1	1	1	3	1	1	55	3	80	1
16	1	1	3	3	1	2	45	3	95	1

17	1	1	1	3	2	1	65	2	100	1
18	1	1	2	3	1	1	45	3	95	1
19	1	1	2	3	2	2	60	2	95	1
20	1	1	1	4	2	2	55	3	100	1
21	1	1	2	2	1	1	50	3	80	1
22	1	1	1	3	1	1	55	3	95	1
23	1	1	1	4	2	1	60	2	100	1
24	1	2	1	3	2	2	45	3	100	1
25	1	2	1	3	2	2	45	3	85	1
26	2	2	1	3	2	1	50	3	100	1
27	1	2	1	3	2	2	60	2	80	1
28	1	2	1	3	2	2	45	3	100	1
29	1	2	2	4	2	2	45	3	100	1
30	1	2	1	3	2	1	35	3	100	1
31	1	2	1	3	2	2	65	2	100	1
32	1	2	1	3	2	1	55	3	100	1
33	1	2	1	3	2	2	40	3	80	1
34	1	2	1	3	1	1	45	3	100	1
35	1	2	1	3	2	2	60	2	100	1
36	1	2	1	3	2	2	60	2	80	1
37	1	2	1	3	2	2	55	3	100	1
38	1	2	1	3	1	1	45	3	95	1
39	1	2	1	3	1	1	35	3	100	1
40	1	2	1	3	2	2	45	3	80	1
41	1	2	1	3	1	1	65	2	95	1
42	1	2	1	3	2	2	50	3	80	1
43	1	2	1	3	2	2	45	3	100	1

44	2	2	1	3	2	2	45	3	100	1
45	1	2	1	3	2	2	50	3	95	1
46	1	2	1	3	2	2	70	2	80	1
47	1	2	1	3	2	2	60	2	100	1
48	1	2	1	3	2	2	45	3	95	1
49	1	2	1	3	2	2	40	3	95	1
50	1	2	2	3	2	2	40	3	80	1
51	1	2	1	4	1	2	65	2	100	1
52	1	2	1	3	2	2	55	3	100	1
53	1	2	1	3	2	2	35	3	100	1
54	1	2	1	3	2	2	60	2	100	1
55	1	2	1	3	2	2	25	3	100	1
56	2	2	1	3	2	2	45	3	100	1
57	1	2	2	3	2	2	55	3	95	1
58	1	2	1	3	2	1	50	3	100	1
59	1	2	1	3	2	2	45	3	80	1
60	1	2	1	3	2	2	45	3	100	1
61	1	2	2	3	2	2	30	3	100	1

**Keterangan:**

**Jenis Kelamin:**

1. Kode 1: Laki-laki
2. Kode 2: Perempuan

**Komunitas Ojol:**

1. Kode 1: Akang Antar
2. Kode 2: Arna Kurir

**Lama Bekerja Sebagai Ojol:**

1. Kode 1: <1 Tahun
2. Kode 2: >1 Tahun

**Penghasilan Per Bulan:**

1. Kode 1: <Rp. 2.701.977
2. Kode 2: > Rp. 2.701.977

**Umur:**

1. Kode 1: 17-25 Tahun
2. Kode 2: 26-35 Tahun
3. Kode 3: 36-45 Tahun
4. Kode 4 : 46-55 Tahun

**Pendidikan Terakhir:**

1. Kode 1: SD
2. Kode 2: SMP
3. Kode 3: SMA
4. Kode 4: S1
5. Kode 5: S2
6. Kode 6: S3
7. Kode 7: Tidak Sekolah

**Pre Test & Post tes:**

1. Kode 3 (Kurang) : <55
2. Kode 2(Cukup) : 56-75
3. Kode 1 (Baik) : 76-100

**TABULASI DATA KHUSUS PENGETAHUAN *PANIC BUTTON* (*PRE TEST*)**

**PENGARUH EDUKASI AUDIO VISUAL TERHADAP PENGETAHUAN PENGENDARA OJEK ONLINE TENTANG *PANIC BUTTON* DI KABUPATEN LAMONGAN**

<b>X1</b>	<b>X2</b>	<b>X3</b>	<b>X4</b>	<b>X5</b>	<b>X6</b>	<b>X7</b>	<b>X8</b>	<b>X9</b>	<b>X10</b>	<b>X11</b>	<b>X12</b>	<b>X13</b>	<b>X14</b>	<b>X15</b>	<b>X16</b>	<b>X17</b>	<b>X18</b>	<b>X19</b>	<b>X20</b>	<b>Total</b>
0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	80
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	60
0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	35
0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	35
0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	50
0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	40
1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	55
1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	45
1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	60
0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	40
1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	35
0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	50
1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	55
0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	60
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	55
1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	45
1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	65
1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	45
1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	60
1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	55

0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	50
0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	55
1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	60
0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	45
0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	45
0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	50
0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	60
1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	45
0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	45
1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	35
0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	65
1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	55
0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	40
0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	45
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	60
1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	60
1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	55
0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	45
0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	35
0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	45
1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	65
1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	50
0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	45
0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	45
0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	50
1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	70
1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	60











## HASIL FREKUENSI DATA UMUM

### Jenis Kelamin

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	58	95.1	95.1	95.1
Perempuan	3	4.9	4.9	100.0
Total	61	100.0	100.0	

### Komunitas Ojek Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Akang Antar	23	37.7	37.7	37.7
Arna Kurir	38	62.3	62.3	100.0
Total	61	100.0	100.0	

### Umur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17-25 Tahun	44	72.1	72.1	72.1
26-35 Tahun	15	24.6	24.6	96.7
36-45 Tahun	2	3.3	3.3	100.0
Total	61	100.0	100.0	

### Pendidikan Terakhir

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid S1	4	6.6	6.6	6.6
SD	1	1.6	1.6	8.2
SMA	52	85.2	85.2	93.4
SMP	4	6.6	6.6	100.0
Total	61	100.0	100.0	

### Lama Bekerja Sebagai Ojek Online

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 1 tahun	17	27.9	27.9	27.9
> 1 tahun	44	72.1	72.1	100.0
Total	61	100.0	100.0	

**Penghasilan Per Bulan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < Rp. 2.701.977	25	41.0	41.0	41.0
> Rp. 2.701.977	36	59.0	59.0	100.0
Total	61	100.0	100.0	

**Pretest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 25	1	1.6	1.6	1.6
30	1	1.6	1.6	3.3
35	6	9.8	9.8	13.1
40	5	8.2	8.2	21.3
45	16	26.2	26.2	47.5
50	7	11.5	11.5	59.0
55	9	14.8	14.8	73.8
60	10	16.4	16.4	90.2
65	4	6.6	6.6	96.7
70	1	1.6	1.6	98.4
80	1	1.6	1.6	100.0
Total	61	100.0	100.0	

**Posttest**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65	1	1.6	1.6	1.6
75	1	1.6	1.6	3.3
80	11	18.0	18.0	21.3
85	2	3.3	3.3	24.6
95	13	21.3	21.3	45.9
100	33	54.1	54.1	100.0
Total	61	100.0	100.0	

## HASIL RATA-RATA, UJI NORMALITAS DAN UJI STATISTIK TINGKAT PENGETAHUAN

### 1. Hasil Rata-rata

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Test	61	5	20	10.10	2.481
Post test	61	8	20	18.97	1.932
Valid N (listwise)	61				

### 2. Hasil Uji Normalitas

Descriptives				Statistic	Std. Error
Pretest	Mean			49.84	1.353
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound		47.13	
		Upper Bound		52.54	
	5% Trimmed Mean			49.73	
	Median			50.00	
	Variance			111.639	
	Std. Deviation			10.566	
	Minimum			25	
	Maximum			80	
	Range			55	
	Interquartile Range			15	
	Skewness			.176	.306
	Kurtosis			.094	.604
	Posttest	Mean			93.85
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound		91.58	
		Upper Bound		96.12	
5% Trimmed Mean				94.64	
Median				100.00	
Variance				78.661	
Std. Deviation				8.869	

Minimum	65	
Maximum	100	
Range	35	
Interquartile Range	10	
Skewness	-1.325	.306
Kurtosis	.666	.604

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest	61	100.0%	0	0.0%	61	100.0%
Posttest	61	100.0%	0	0.0%	61	100.0%

#### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.152	61	.001	.970	61	.136
Posttest	.306	61	.000	.703	61	.000

a. Lilliefors Significance Correction

### 3. Hasil Uji Statistik Paired-T Test

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	49.84	61	10.566	1.353
	POSTEST	93.85	61	8.869	1.136

#### Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTEST	61	.047	.720

**Paired Samples Test**

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST - POSTEST	-44.016	13.473	1.725	-47.467	-40.566	-25.517	60	.000



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

SK MENTERI RISTEK DIKTI RI No: 880/KPT/1/2018

Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi & Bisnis – Fakultas Sains, Teknologi & Pendidikan

Website: [www.umla.ac.id](http://www.umla.ac.id), Email: [info@umla.ac.id](mailto:info@umla.ac.id)

Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu Km 02 Lamongan, Kode Pos: 62218

**LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2753  
Judul : Pengaruh Simulasi Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Penggunaan Panic Button Pada Driver Ojek Online Kabupaten Lamongan  
Pembimbing I : Isni Lailatul Magfuroh, S.Kep., Ns., M.Kep

No	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
1	03 November 2022	Konsultasi Topik		
2	14 November 2022	BAB I	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cari data di IGD RSML</li><li>- Parafrase yang benar</li><li>- Penulisan sesuai EYD</li><li>- Tambah Jurnal</li><li>- Tujuan khusus &amp; manfaat</li></ul>	
3	20 November 2022	BAB I	<ul style="list-style-type: none"><li>- Parafrase pada bagian kronologi</li><li>- Tambah Jurnal</li><li>- Penulisan sesuai EYD</li><li>- Perhatikan huruf besar pada awal penulisan bulan, tempat, nama</li><li>- Cici BAB 2</li></ul>	
4	20 Desember 2022	Bab 1 Bab 2	<p>perbaiki manfaat</p> <p>Tambahkan jurnal terkait</p> <p>Beri penjelasan pd kerangka konsep</p> <p>lanjut bab 3.</p>	
5	28 Desember 2022	Bab 1 Bab 2 Bab 3	<p>Perbaiki kronologi &amp; parafrase</p> <p>perbaiki tanda baca &amp; kerangka konsep</p> <p>kerangka kerja, sampel, sampling, definisi operasional</p>	





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

SK MENTERI RISTEK DIKTI RI No: 880/KPT/1/2018  
Fakultas Ilmu Kesehatan - Fakultas Ekonomi & Bisnis - Fakultas Sains, Teknologi & Pendidikan  
Website: [www.umla.ac.id](http://www.umla.ac.id), Email: [info@umla.ac.id](mailto:info@umla.ac.id)

Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu Km 02 Lamongan, Kode Pos: 62218

**LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2752  
Judul : Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan  
Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button* Kabupaten  
Lamongan  
Pembimbing I : Isni Lailatul Magfiroh, S.Kep., Ns., M.Kep

NO	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
6.	3/1/2023	BAB 1-2 BAB 3	ACC -Perbaiki kerangka berjal. Sampel & teknik sampling. -Variabel, Tabel OPS, Instrumen data -Scoring, keputusng -SAP, SOP, keutiorer	
7.	10/1/2023	BAB 3	-Instrumen di perbaiki -lengkap untuk persiapan ujian	
8.	11/1/2023	BAB 3	ACC Persiapan U/ujian proposal	
9.	21/3/2023	BAB 4	- Sesuaikan tujuan khusus, pre test post test di pisan - Pembahasan Faktor. Teori, Opini - Abstrack dibawa ga :)	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

SK MENTERI RISTEK DIKTI RI No: 880/KPT/1/2018  
Fakultas Ilmu Kesehatan - Fakultas Ekonomi & Bisnis - Fakultas Sains, Teknologi & Pendidikan  
Website: [www.umla.ac.id](http://www.umla.ac.id), Email: [info@umla.ac.id](mailto:info@umla.ac.id)

Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu Km 02 Lamongan, Kode Pos: 62218

**LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2752  
Judul : Pengaruh Edukasi Audio Visual Terhadap Pengetahuan  
Pengendara Ojek Online Tentang *Panic Button* Kabupaten  
Lamongan  
Pembimbing I : Isni Lailatul Magfiroh, S.Kep., Ns., M.Kep

NO	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
10	20/3/2023	BAB 4 Abstrak	- Kanimat sewm, sebagian besar dihapus cukup % - Perbaiki kanimat - Introduction 3 kanimat - Tambah edukasi - Perbaiki kanimat	
11	02/4/2023	BAB 4 Abstract	Pertemuan Seminar Hasil	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

SK MENTERI RISTEK DIKTI RI No: 880/KPT/1/2018  
Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi & Bisnis – Fakultas Sains, Teknologi & Pendidikan  
Website: [www.umla.ac.id](http://www.umla.ac.id), Email: [info@umla.ac.id](mailto:info@umla.ac.id)

Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu Km 02 Lamongan, Kode Pos: 62218

**LEMBAR KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI**

Nama : Muhammad Misbachul Fuad  
NIM : 19.02.01.2753  
Judul : Pengaruh Simulasi Panic Button Terhadap Pengetahuan  
Dan Keterampilan Penggunaan Panic Buton Pada  
Pengendara Ojek Online Kabupaten Lamongan  
Pembimbing II : Lilis Magfuroh, S.Kep., Ns., M.Kes

NO	Tanggal	Topik Pembahasan	Saran Pembimbing	TTD
1.	10/11/2022	Konsultasi topik skripsi	ACC Topik	
2.	09/12/2022	BAB 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Format BAB 1 sesuaikan dengan panduan penulisan dari Kampus</li><li>• Rumusan masalah dan tujuan penelitian di perbaiki</li><li>• Data tentang masalah belum ada</li></ul>	
3.	18/12/2022	BAB 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Masalah pengetahuan dan keterampilan dimunculkan</li><li>• Data pengetahuan dan keterampilan belum ada</li><li>• Faktor yang mempengaruhi pengetahuan dan keterampilan penggunaan panic button belum ada, dan munculkan dampak</li></ul>	






MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI LITBANG PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LAMONGAN**

SK MENTERI RISTEK DIKTI RI No: 880/KPT/1/2018

Fakultas Ilmu Kesehatan – Fakultas Ekonomi & Bisnis – Fakultas Sains, Teknologi & Pendidikan

Website: [www.umla.ac.id](http://www.umla.ac.id), Email: [info@umla.ac.id](mailto:info@umla.ac.id)

Jl. Raya Plalangan - Plosowahyu Km 02 Lamongan, Kode Pos: 62218

			<ul style="list-style-type: none"><li>• Kenapa ada jurnal penelitian</li></ul>	
4.	25/12/2022	BAB 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perbaiki tata Kelola kalimat</li><li>• Lanjut BAB 2</li></ul>	
5.	29/12/2022	BAB 1 BAB 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• BAB 1 ACC</li><li>• Tambah indicator simulasi dan indicator keterampilan</li><li>• Perbaiki kerangka konsep</li><li>• Lanjut BAB 3</li></ul>	
6.	19/01/2023	BAB 1 BAB 2 BAB 3	<ul style="list-style-type: none"><li>• BAB 1 ACC</li><li>• BAB 2 ACC</li><li>• Tambahkan kenapa hanya 2 ojek online yang dipakai di sampel</li></ul>	
7.	20/01/2023	BAB 1 BAB 2 BAB 3	<ul style="list-style-type: none"><li>• BAB 1 ACC</li><li>• BAB 2 ACC</li><li>• BAB 3 ACC</li><li>• Persiapan seminar proposal</li></ul>	