

The Influence of the Role Playing Method on Improving First Aid Skills in PMR Extracurricular Activities at SMP Negeri 7 Padang

Nurul Fitri Febriyanti^{1,3}, Jamaris²

^{1,2}Departemen Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang

³nurulfebriyantipls@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low skills and knowledge of first aid in PMR extracurricular which is thought to be caused by the media used by the trainer in the training process. Therefore, it is necessary to renew the training method using the role playing method. This study aims to see the effect of using the role playing method in improving the skills of helping participants in PMR extracurricular activities at SMP Negeri 7 Padang. This type of research is quantitative with an experimental approach to pre-experimental design using a one group pretest-posttest design. The population in this study were all participants in PMR extracurricular activities. Sampling was done by random sampling. Data collection techniques using pretest and posttest. The data collection tool is a skill test in the form of an assessment guide and a knowledge test in the form of test questions. Meanwhile, the data analysis technique used the correlation sample t-test formula. The results showed that there was a significant effect between the use of the role playing method in improving first aid skills with the value of $t < t_{0,05}$ on the skill test and $t < t_{0,05}$ which was $-7,998 < 2,001$ on the knowledge test.

Keywords: Role playing method, first aid skills, PMR extracurricular

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen yang berperan penting untuk negara. adanya pendidikan dalam suatu negara diwujudkan untuk dapat mengembangkan potensi, pengetahuan, wawasan serta bakat yang dimiliki oleh tiap-tiap orang. Pendidikan sebagai wadah untuk dapat mengembangkan pengetahuan umum dan keterampilan sesuai dengan jenjang yang sistematis dan fleksibel berorientasi dengan perubahan dan perkembangan zaman. Pendidikan merupakan bentuk pembekalan yang diberikan kepada masyarakat untuk membentuk pribadi yang tangguh dan mempraktekkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama ia belajar (Yulidar, Syuraini, & Ismaniar, 2018). Pendidikan tidak terfokus pada lingkungan sekolah atau dengan pendidikan formal, tetapi juga fokus pada pendidikan yang berada di luar sekolah atau biasa dikenal dengan pendidikan luar sekolah atau pendidikan luar sekolah (PLS). Pendidikan yang dijalankan setelah jam sekolah bertujuan sebagai pembentuk dan pembinaan konsep pendidikan seumur hidup (Rila & Irmawita, 2022).

Pendidikan luar sekolah memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta memiliki perilaku yang baik serta unggul dengan keterampilan, kemampuan, kebugaran jasmani dan rohani serta memiliki sifat yang tidak memihak dan bertanggung jawab (Indrawan & Wijoyo, 2020). Pendidikan luar sekolah dilandasi filsafat untuk menjalankan layanan kebutuhan pendidikan sepanjang hayat (Irmawita, 2018). Pendidikan Luar Sekolah sebagai wadah untuk pengembangan keterampilan yang bertujuan untuk perkembangan mental, keuletan dan disiplin yang dipraktekkan nantinya secara konkret dalam kehidupan bermasyarakat (Melinda & Irmawita, 2019; Sunarti, 2014). Problematika yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari mampu diatasi dengan membekali peserta didik dengan keterampilan dan kecakapan hidup (Jalius, Sunarti, Azizah, & Gusmanti, 2019). latihan keterampilan yang disesuaikan dengan pengembangan pendidikan yang dibuat sesuai dengan kebutuhan psikologis dan filosofis (Aini, W. 2019). Menurut pengertian

diatas maka keterampilan dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan peserta didik di sekolah. Salah satu kegiatan yang mengembangkan keterampilan yaitu adalah kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk memberikan pemahaman akan belajar dapat dilakukan dimana saja dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Andara & Bartin, 2019). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan pelengkap pendidikan luar sekolah yang bersifat fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan yang diinginkan (Rizki, Ismaniar, & Jalius, 2018). Kegiatan ekstrakurikuler menjadi cakupan pendidikan luar sekolah yang dilembagakan, dan merupakan kegiatan yang diselenggarakan dengan tujuan terarah yang dilaksanakan di luar pelajaran sekolah (Alwi et al., 2022).

Ekstrakurikuler sebagai wadah yang diselenggarakan dengan tujuan sebagai wadah untuk pengembangan potensi, kemampuan, talenta dan ketertarikan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan (Najat, 2017). Ekstrakurikuler sebagai program dengan tujuan mengembangkan kepribadian yang diselenggarakan sesuai kebutuhan peserta didik dan lingkungannya (Nurdiyanti & Nurmalasari, 2020). Berbagai macam jenis ekstrakurikuler memiliki manfaat dan tujuannya masing-masing, salah satu jenis kegiatannya yaitu ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR). Kegiatan ekstrakurikuler PMR merupakan latihan keterampilan dalam memahami dan memiliki kemampuan dalam menangani pertolongan pertama serta memiliki jiwa sukarelawan (Yarmansyah & Yurni, 2019). Potensi peserta didik yang harus dikembangkan yaitu aspek kemanusiaan (Mila & Pamungkas, 2020). Dengan menanamkan nilai-nilai sosial dan bergerak dalam bidang kemanusiaan. Ekstrakurikuler palang merah remaja (PMR) bagian dari Palang Merah Indonesia (PMI) yang disebut PMR. Anggota PMR merupakan bagian dari PMI yang melakukan kegiatan kemanusiaan terkait kesehatan dan siaga bencana dengan prinsip dan dasar gerakan palang merah dan bulan sabit merah internasional (Septiyanto, 2020).

Tujuan dibentuknya ekstrakurikuler PMR adalah sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan keterampilan melakukan pertolongan pertama dalam penanganan cedera pada korban kecelakaan di lingkungan sekolah dan dalam lingkungan sekitar. Sekolah yang melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler PMR yaitu SMP Negeri 7 Padang. Berdasarkan lokasi SMP Negeri 7 yang berada pada wilayah Pantai Padang yang memiliki tingkat serta berdekatan laut, dimana menjadi wilayah yang sangat rawan akan bencana alam. Kegiatan ekstrakurikuler PMR sebagai program yang berperan dalam pengenalan, pencegahan dan mengatasi berbagai hal yang berkaitan dalam kemanusiaan, sehingga diperlukannya pemahaman dan keahlian dalam menguasai keterampilan pertama. Peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler PMR mengembangkan manajemen pertolongan pertama dalam mengurangi cedera pada kecelakaan di lingkungan sekolah khususnya peserta didik yang menjadi anggota PMR.

Keterampilan pertolongan pertama merupakan upaya tindakan perawatan sementara pada korban yang mengalami kecelakaan di sekolah sebelum menerima tindakan dari dokter di rumah sakit atau puskesmas (Najihan, 2019). Pemberian pertolongan pertama berfungsi sebagai pencegahan dari kondisi korban lebih buruk. Keterampilan pertolongan pertama dilakukan oleh orang yang sudah dilatih yang dalam hal ini didapatkan dalam kegiatan ekstrakurikuler PMR. Kegiatan pelaksanaan ekstrakurikuler PMR berlangsung dan dilakukan observasi awal untuk melihat tingkat kehadiran dan respon keaktifan peserta didik. Observasi dilakukan oleh peneliti dan didampingi oleh pelatih yang dimulai tanggal 19 Februari 2022 sampai dengan tanggal 26 Maret 2022 diperoleh data pada tabel 1.

Tabel 1
Absen Kehadiran dan Keaktifan peserta Ekstrakurikuler PMR

NO	Tanggal	Jumlah Peserta	Kehadiran	Peserta didik yang Aktif Merespon	Metode	Media
1.	19-02-2022	44	29	4	Ceramah	Tidak ada
2.	26-02-2022	38	29	5	Ceramah	Tidak Ada
3.	5-03-2022	44	32	4	Ceramah	Tidak Ada
4.	12-03-2022	38	20	4	Ceramah, Wawancara	Tidak Ada
6.	19-03-2022	38	20	3	Ceramah dan Simulasi	Tidak Ada
7.	26-03-2022	44	29	4	Ceramah dan Simulasi	Tidak Ada

Sumber: Hasil absensi dan observasi tingkat kehadiran peserta bulan Feb-Maret 2022

Hasil pengamatan di atas menunjukkan bahwa tingkat keaktifan peserta didik dalam merespon dan memahami pembelajaran selama kegiatan ekstrakurikuler PMR berlangsung sebanyak 20% aktif dan sebanyak 80% peserta didik lainnya hanya merespon secara pasif. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di atas terlihat bahwa pembelajaran dalam ekstrakurikuler PMR yang dimiliki oleh peserta didik meliputi tingkat respon dalam kegiatan sangat kurang. Nilai rata-rata keterampilan pertolongan pertama peserta pada semester genap tahun 2022 sebanyak 43,3 (rekapan nilai keterampilan peserta ekstrakurikuler PMR tahun 2022 semester genap), hal tersebut disebabkan selama kegiatan ekstrakurikuler PMR berlangsung pelatih menggunakan metode ceramah. Pemilihan metode merupakan langkah dalam merancang proses kegiatan ekstrakurikuler yang akan dilaksanakan. Memilih dan menentukan metode untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta perlu memahami implikasi strategi sesuai dengan kegiatan dan tujuan pengembangan potensi peserta didik. Pada umumnya dalam kegiatan ekstrakurikuler PMR merupakan kegiatan yang bertujuan mengenalkan interaksi sosial yang terjadi dalam masyarakat. Untuk itu metode yang digunakan harus memancing atau menimbulkan emosi peserta untuk dapat aktif dalam kegiatan berlangsung (Nurdiyanti & Nurmalasari, 2020). Dalam kegiatan pembelajaran diperlukan media untuk memudahkan peserta didik memahami pelajaran. Selain dengan menggunakan media metode yang digunakan sebagai pengantar tersampainya media pembelajaran kepada peserta didik agar mudah dipahami. Untuk meningkatkan keterampilan pertolongan pertama peserta didik selama kegiatan ekstrakurikuler PMR melalui strategi dengan menggunakan metode *Role Playing*.

Role playing dapat disebut sebagai penerapan pengembangan perilaku seseorang. *Role playing* bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan fenomena sosial seperti kenakalan remaja, *role playing* juga dapat berperan sebagai bentuk simulasi yang mengarah pada peristiwa-peristiwa yang aktual, bersejarah ataupun kejadian yang akan datang nantinya (Sanjaya, 2013). *Role playing* juga dapat diartikan sebagai metode peragaan dalam bentuk lisan dan tulisan yang saling berhubungan dalam bentuk tingkah laku peserta didik yang memperagakan suatu situasi (Istarani, 2011). Dalam hal ini metode *role playing* memudahkan peserta memahami materi dengan melakukan berdasarkan kejadian dan pengalaman yang telah dilakukan menggunakan metode *role playing*. Dari kesimpulan tersebut dilihat metode *role playing* merupakan kegiatan untuk mencoba memperagakan situasi atau kejadian dari peristiwa di masa lalu atau di masa depan.

Tujuan dari penelitian ini untuk melihat pengaruh metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan pertolongan pertama dalam ekstrakurikuler PMR di SMP Negeri 7 Kota Padang

METODE

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh dari dua variabel atau lebih yang dilandasi dengan gagasan para ahli, percobaan, pemahaman dan pengalaman (Sugiyono, 2016). Penelitian ini menggunakan independen Variabel (X) metode *role playing* dan dependen Variabel (Y) peningkatan keterampilan ekstrakurikuler PMR. Metode yang digunakan yaitu eksperimen *Pre Eksperimental Design* pada *One Group Pre Test-Post Test design* dimana peserta didik akan diuji keterampilan sebelum menggunakan metode *role playing*.

Teknik analisis data digunakan dengan mengelompokkan data berdasarkan jenis responden dan variabel, menyajikan data dengan tabulasi berdasarkan variabel untuk menghitung uji hipotesis yang telah dikemukakan (Sugiyono, 2017). Untuk melihat perbandingan dilakukan uji hipotesis. Menghitung uji hipotesis menggunakan rumus t-test yaitu:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \cdot 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)$$

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

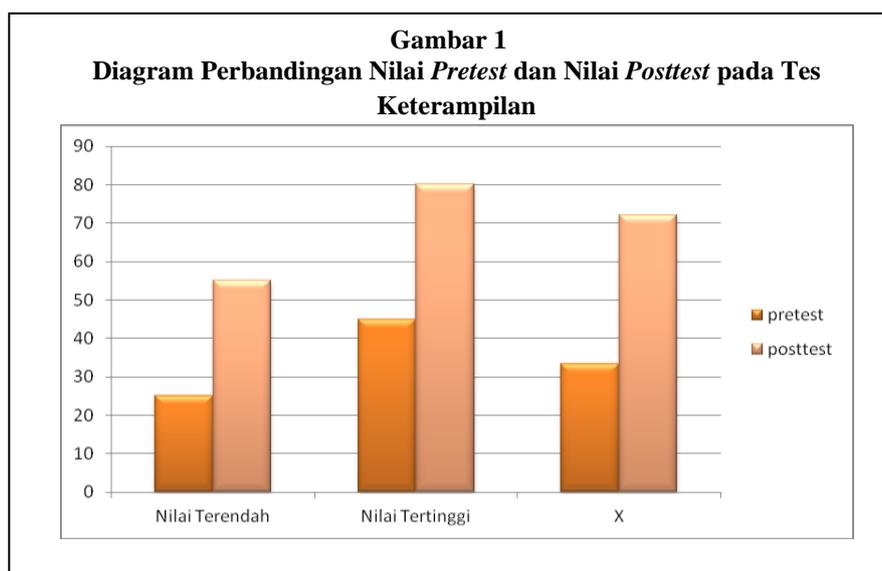
Hasil Pre test dan Post tes

Data peningkatan keterampilan dan pengetahuan pertolongan pertama PMR didapatkan dari tes praktek dan tes tertulis. Hasil pengolahan data yang dilakukan secara statistik dalam tes keterampilan didapatkan nilai rata-rata (\bar{X}), nilai tertinggi, nilai terendah, simpang baku (S) dan varians (S^2) yang disajikan dalam tabel.

Tabel 2
Nilai rata-rata (\bar{X}), nilai tertinggi, nilai terendah, simpang baku (S) dan varians (S^2) tes keterampilan

Penilaian	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	\bar{X}	S^2	S
Pretest (\bar{x}_1)	30	25	45	33,27	34.685	5.889
Posttest (\bar{x}_2)	30	55	80	71.966	55.343	7.439

Tabel diatas menunjukkan nilai *pretest* yang diperoleh peserta ekstrakurikuler PMR dengan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 45. Nilai *posttest* yang diperoleh peserta ekstrakurikuler PMR dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 80. Nilai *pretest* dan *posttest* keterampilan dapat dilihat melalui grafik dibawah ini.

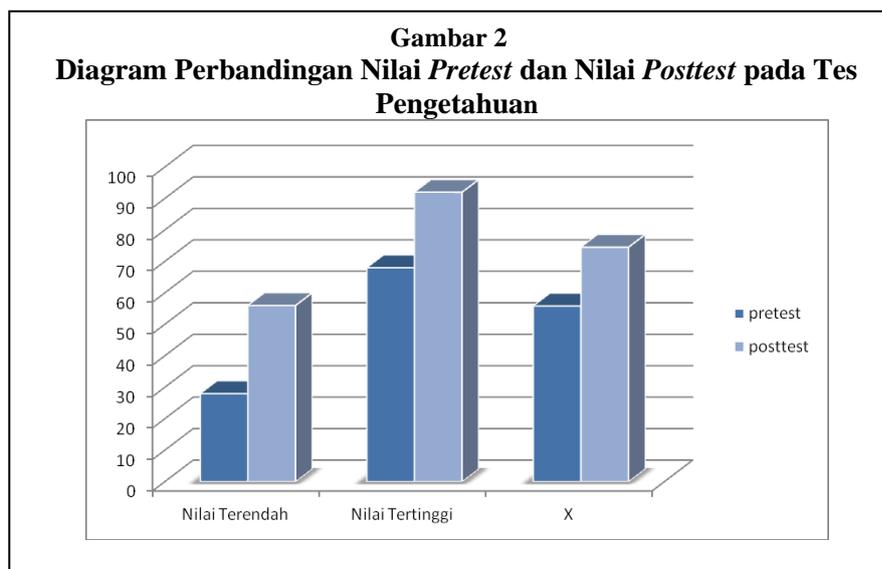


Tes pengetahuan yang telah dilakukan oleh peserta ekstrakurikuler PMR diperoleh hasil nilai rata-rata nilai rata-rata (\bar{X}), nilai tertinggi, nilai terendah, simpang baku (S) dan varians (S^2) yang disajikan dalam tabel.

Tabel 2
Nilai rata-rata (\bar{X}), nilai tertinggi, nilai terendah, simpang baku (S) dan varians (S^2) tes pengetahuan.

Penilaian	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	\bar{X}	S^2	S
Pretest (\bar{x}_1)	30	28	68	55.87	92.119	9.597
Posttest (\bar{x}_2)	30	56	92	74.533	136.257	11.672

Tabel diatas menunjukkan nilai *pretest* yang diperoleh peserta ekstrakurikuler PMR dengan nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 68. Nilai *posttest* yang diperoleh peserta ekstrakurikuler PMR dengan nilai terendah 56 dan nilai tertinggi 92. Nilai *pretest* dan *posttest* pengetahuan dapat dilihat melalui grafik dibawah ini.



Peningkatan hasil *pretest* dan nilai *posttest* dapat diketahui melalui uji *t-test* (uji perbedaan). Untuk mengetahui bagaimana penggunaan metode *role playing* dalam peningkatan keterampilan pertolongan pertama dilakukan analisis uji korelasi product moment antara dua variabel dan koefisien determinasi.

Analisis Data

Uji Normalitas

Analisis data dilakukan penelitian berupa uji normalitas dalam apakah telah distribusi normal. Uji normalitas data untuk menentukan normalitas pada sebuah kelompok sampel yang kecil menggunakan uji liliefors dengan taraf signifikan 0,05. Hasil dari uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dalam tes keterampilan dan pengetahuan pertolongan pertama terdapat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3
Hasil uji normalitas pretest dan posttest tes keterampilan

Penilaian	Alfa	N	Lt	L0	Distribusi
Pretest	0,05	30	0,161	0,151	Normal
Posttest		30	0,161	0,103	Normal

Tabel 4
Hasil uji normalitas pretest dan posttest tes pengetahuan

Penilaian	Alfa	N	Lt	L0	Distribusi
Pretest	0,05	30	0,161	0,140	Normal
Posttest		30	0,161	0,127	Normal

Data hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* pada peningkatan keterampilan dan pengetahuan pertolongan pertama menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan nilai *posttest* berdistribusi normal dengan $L_0 < L_t$ pada taraf 0,05. Pada pengujian tes keterampilan menunjukkan penilaian *pretest* $L_t = 0,161$ dan $L_0 = 0,151$ dan penilaian *posttest* $L_t = 0,161$ dan $L_0 = 0,103$ dan dalam tes pengetahuan penunjukkan penilaian *pretest* $L_t = 0,161$ dan $L_0 = 0,140$ dan penilaian *posttest* yaitu $L_t = 0,161$ dan $L_0 = 0,127$.

Uji normalitas yang telah dilakukan pada sampel menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal, oleh karena itu hasil nilai *pretest* dan nilai *posttest* dapat dilakukan uji *t-test* korelasi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan menggunakan *t-test* dengan H_0 diterima jika t_{hitung} berada diantara $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} begitupun sebaliknya H_a diterima jika t_{hitung} berada diluar wilayah $-t_{tabel}$ dan t_{tabel} . Dalam menentukan t_{tabel} peneliti berpanduan pada tabel distribusi *t-test* dengan signifikansi 0.05 maka didapatkan hasil t_{tabel} 2.001. Hasil uji *t test* nilai keterampilan dan pengetahuan dapat dilihat pada tabel 16 dibawah ini.

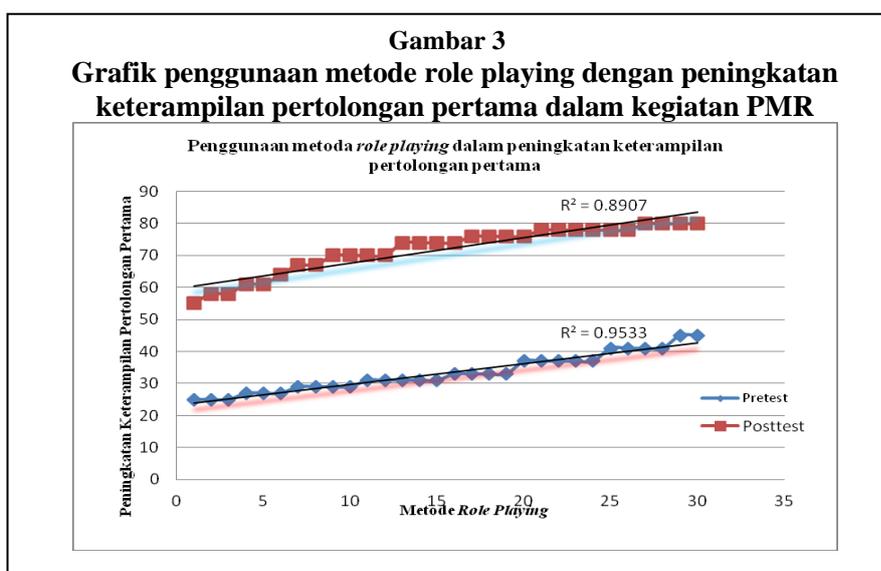
Tabel 5
Hasil uji *t-test* pada bagian pretest dan posttest keterampilan.

Penilaian	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	X	S ²	S	r	r ²
Pre Test \bar{x}_1	30	25	45	33,27	34.685	5.889	0.272	0.545
PostTest \bar{x}_2	30	55	80	71.966	55.343	7.439		
				t_{hitung}				-7,266
				t_{tabel}				2.001

Tabel 6
Hasil uji *t-test* pada bagian pretest dan posttest pengetahuan

Penilaian	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	X	S ²	S	r	R ²
Pre Test \bar{x}_1	30	28	68	5.87	92.119	9.597	0.072	0.144
PostTest \bar{x}_2	30	56	92	533	136.257	11.672		
				t_{hitung}				-7,998
				t_{tabel}				2.001

Tabel uji hipotesis menggunakan *t-test* didapatkan bahwa nilai *pretest* tes keterampilan dan pengetahuan lebih rendah dari nilai *posttest* dengan t_{hitung} kecil dari t_{tabel} . Kemudian dilihat H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan taraf 0,05. Hasil data yang disajikan dalam tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan ekstrakurikuler PMR materi pertolongan pertama menggunakan metode *role playing* berpengaruh signifikan dalam peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta ekstrakurikuler PMR di SMP Negeri 7 Padang.



Grafik di atas menjelaskan bahwa peningkatan keterampilan pertolongan pertama peserta ekstrakurikuler PMR berada pada garis lurus (Linier).

Pembahasan

Metode yang cocok dapat memberikan dampak kepada peserta dalam proses kegiatan pelatihan sehingga tujuan pelatihan keterampilan dapat berlangsung dengan baik. Metode role playing digunakan sebagai penerapan pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat memanfaatkan masalah yang berhubungan langsung dengan cara memperagakan dan mengaplikasikan keterampilan secara relevan atau teori yang ditemukan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Ayni, 2021). Berdasarkan pengertian tersebut dalam penelitian ini menggunakan metode *role playing* yang terdiri dari perancangan jalan cerita, peragaan jalan cerita dan menyimpulkan hasil peragaan cerita yang telah dilakukan selama melakukan kegiatan pembelajaran pada materi pertolongan pertama.

Pemberian Pretest

Pretest diberikan kepada peserta didik sebagai latihan dalam meningkatkan frekuensi kesiapan sebelum diberikan ilmu pengetahuan (Effendy & Hamid, 2016). Pertama melakukan tes keterampilan menggunakan panduan penilaian sebanyak 7 aspek yang dilakukan penilaian keterampilan pertolongan pertama oleh pelatih. Hasil pretest yang didapatkan menunjukkan hasil rata-rata nilai keterampilan yaitu 33,27. Selanjutnya diberikan tes pengetahuan menggunakan 25 butir soal materi pertolongan pertama didapatkan hasil rata-rata nilai pengetahuan 55,87. Hasil rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta ekstrakurikuler PMR belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang baik.

Hasil nilai *pretest* yang didapatkan menunjukkan nilai keterampilan lebih rendah dibandingkan dengan nilai pengetahuan peserta ekstrakurikuler PMR. Peserta terlebih dahulu harus memiliki keterampilan pertolongan pertama dengan menggunakan metode *role playing* sehingga akan diperoleh hasil yang baik dalam nilai keterampilan dan pengetahuan. Dengan adanya pengetahuan yang meningkat maka akan lebih mudah melakukan langkah-langkah pertolongan pertama.

Perlakuan (Treatment)

Tahapan perlakuan merupakan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler PMR materi pertolongan pertama yang telah dirancang oleh peneliti. Perlakuan dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dengan masing-masing waktu 2×25 menit. Materi pertolongan pertama yang akan disampaikan oleh pelatih yang nantinya akan di praktekkan oleh peserta menggunakan metode role playing. Sebelumnya pelatih telah menyampaikan materi pertolongan pertama menggunakan metode ceramah, dimana peserta hanya mendengar langkah-langkah melakukan pertolongan pertama oleh pelatih.

Langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu; (1) pelatih menjelaskan skenario kejadian pertolongan pertama yang akan dilakukan peserta, (2) pelatih membentuk team dengan anggota 5 orang, (3) pelatih memberikan kompetensi pembelajaran yang harus diraih, (4) pelatih menunjuk kelompok yang akan memperagakan skema atau alur cerita yang telah disiapkan, (5) seluruh peserta memperhatikan peragaan alur cerita pertolongan pertama yang sedang ditampilkan, (6) pelatih dan peserta membahas keseluruhan hasil peragaan cerita dan menyampaikan kesimpulan secara keseluruhan.

Melalui metode *role playing* dalam pelaksanaan ekstrakurikuler PMR materi pertolongan pertama memberikan dampak yaitu peserta terlibat langsung dalam proses melakukan pertolongan pertama dan memahami tahapan-tahapan dalam melakukan pertolongan kepada korban, meningkatkan keaktifan dan mempraktekkan langsung materi dalam melakukan pertolongan agar lebih mudah dipahami dan dilakukan sesuai dengan keadaan sosial yang dibutuhkan. Data yang diperoleh dalam peningkatan keterampilan pertolongan pertama selama tiga kali perlakuan mendapatkan hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam lampiran IV. peningkatan keterampilan dan pengetahuan pertolongan pertama sebelum dan setelah dilakukan perlakuan mendapatkan peningkatan yang tinggi.

Pemberian Posttest

Setelah dilakukan perlakuan selanjutnya melakukan penilaian keterampilan dan pengetahuan menggunakan *posttest*. *Posttest* yang dilakukan menggunakan tes keterampilan menggunakan panduan penilaian dan tes pengetahuan dengan menggunakan soal *posttest*. *Posttest* adalah bentuk tes yang dilakukan untuk mengetahui kompetensi awal kemampuan peserta didik (Effendy & Hamid, 2016). sebagaimana pengertian diatas maka pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah pelaksanaan pertemuan terakhir setelah dilakukannya perlakuan, sehingga mendapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* keterampilan dan pengetahuan untuk mengetahui peningkatan nilai setelah dilakukan perlakuan menggunakan metode *role playing* dalam materi pertolongan pertama dalam PMR.

Uji *t-test* yang telah dilakukan peneliti menunjukkan hasil hipotesis H_a diterima, metode *role playing* memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta ekstrakurikuler PMR pada materi pertolongan pertama. Pada tes keterampilan $t_{hitung} > 2.001$ yang diperoleh yaitu $-7,266 < 2.001$ dan dalam tes pengetahuan $t_{hitung} > 2.001$ $-7,998 < 2.001$. Untuk uji korelasi yang dilakukan mendapatkan nilai $r = 0,991066$ menunjukkan terdapat peningkatan keterampilan pertolongan pertama. Setelah itu dilakukan uji koefisien determinasi yang menunjukkan bahwa 99,10% peningkatan keterampilan pertolongan pertama dipengaruhi oleh metode *role playing* dan 0,9% lainnya dipengaruhi oleh faktor dari luar.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu; 1) Keterampilan pertolongan pertama peserta ekstrakurikuler PMR SMP Negeri 7 Padang sebelum menggunakan metode *role playing* rendah yaitu nilai rata-rata *pretest* keterampilan 33,27 dan pengetahuan 55,87. Artinya keterampilan pertolongan pertama peserta ekstrakurikuler PMR tanpa menggunakan perlakuan belum bisa mencapai tujuan pelaksanaan ekstrakurikuler PMR sesuai dengan yang diharapkan karena peserta belum dilibatkan dalam proses praktek materi yang dijelaskan. 2) Keterampilan pertolongan pertama peserta ekstrakurikuler PMR SMP Negeri 7 Padang menggunakan metode *role playing* meningkat nilai rata-rata *posttest* keterampilan 71,97 dan pengetahuan 74,53 artinya keterampilan pertolongan pertama dengan menggunakan metode *role playing* dapat mencapai tujuan pelaksanaan sesuai dengan yang diharapkan karena peserta dilibatkan secara langsung dalam proses pelaksanaan mempraktekkan materi yang dijelaskan. 3) Terdapat pengaruh yang signifikan sebesar 99,10% setelah menggunakan metode *role playing* dalam peningkatan keterampilan dan pengetahuan pertolongan pertama dalam kegiatan ekstrakurikuler PMR di SMP Negeri 7 Padang.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, M., Nurfadilah, K., & Hilman, C. (2022). Pendidikan Luar Sekolah dalam Kerangka Pendidikan Sepanjang Hayat. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 2(2).
- Andara, R., & Bartin, T. (2019). Impementation of Learning Implementation of the Scouting Level Extracurricular Program In Junior High School 10 Padang. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(3).
- Effendy, I., & Hamid, M. A. (2016). Pengaruh pemberian pretest dan posttest terhadap hasil belajar mata diklat DHW.DOV.100.2.A pada siswa SMK N2 Lubuk basung. *Jurnal ilmiah pendidikan teknik elektro*. Vol, 1. No 2. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2).
- Indrawan, I., & Wijoyo, H. (2020). *Pendidikan Luar Sekolah*. Jawa Tengah: Pena Persada.
- Irmawita, I. (2018). Pengelolaan Program Pendidikan Nonformal untuk Kelompok Masyarakat Lanjut Usia. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v6i1.2>
- Istarani, I. (2011). *Model Problem Centered Learning: Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Prasada.
- Jalius, J., Sunarti, V., Azizah, Z., & Gusmanti, R. (2019). Implementation of Life Skills in Order to

- add Family Income and Contributions to Empowerment of Women. *KOLOKIUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(2). Retrieved from <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/354>
- Melinda, T. S., & Irmawita, I. (2019). Dance Education and Training Intensity at the Rangkiang Palito Dance Studio in Nagari Sungai Sariak, Padang Pariaman Regency. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 7(4).
- Mila, Z., & Pamungkas, A. H. (2020). Management of Scout Extracurricular Activities in Junior High School 22 Padang. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 8(1).
- Najat, M. (2017). *Pengelolaan Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR) di MAN 3 Tangerang*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Nurdiyanti, Y., & Nurmalasari, N. (2020). Management of Skills Programs to Improve the Competencies of Graduates of Learning Citizens. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8(2).
- Rila, E., & Irmawita, I. (2022). Tips in Implementing Discipline in the Foundation Children (Case Study at Aisyiyah Orphanage Koto Tengah Branch, Padang City). *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v10i2.114893>
- Rizki, A., Ismaniar, I., & Jalius, J. (2018). Gambaran Penggunaan Model Role Playing pada Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja di SMP Negeri 18 Padang. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. Vol.1. No.2. *SPEKTRUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2).
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Septiyanto, N. I. (2020). *Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik SMP Puspongoro Brebes Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes Tahun Pelajaran 2019/2020*. Universitas Pancasakti Tegal.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sunarti, V. (2014). Peranan Pendidikan Luar Sekolah dalam Rangka Mitigasi Bencana. *Spektrum Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/5044/3995>
- Yarmansyah, N., & Yurni, S. (2019). Pemetaan Palang Merah Remaja (PMR) Di Kota Padang. *Jurnal Buana*. Vol.3.No 2. *Jurnal Buana*, 3(2).
- Yulidar, Y., Syuraini, S., & Ismaniar, I. (2018). Gambaran Minat Warga Belajar Mengikuti Kegiatan Randai di Sanggar Seni Mustika Minang Duo Kota Pariaman. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 1(2). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/viewFile/9489/101644>