BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kecelakaan pada anak didunia tahun 2023 pada usia dibawah 18 tahun meninggal sebanyak 950.000 dan sekitar 230.000 anak berusia 5-14 tahun meninggal yang disebabkan oleh cedera. Banyak dari mereka mengalami kesulitan yang berlangsung seumur hidup. Kecelakaan pada anak didunia pada tahun 2023 akibat cedera yang tidak disengaja adalah penyebab sekitar 90% dari mereka. Sebanyak 40% terjadi di negara makmur, sedangkan di negara berkembang sebanyak 1.000.000 anak. Indonesia merupakan negara berkembang, pada tahun 2023 sebanyak 84.774 anak yang mengalami cedera yang disebabkan akibat terjatuh, kecelakaan sepeda motor, transportasi darat, cedera akibat benda tumpul, benda tajam, luka bakar, dan serangan hewan. Anak usia 5-14 tahun mengalami memar atau lecet sebanyak 65,9%. Di Indonesia, anak usia 5-14 tahun termasuk pada usia anak-anak sekolah dasar, sebanyak 53,8% kecelakaan sering terjadi akibat cedera di sekolah dasar, di rumah sebanyak 52,2% dan di jalan sebanyak 23,1%. Di negara Indonesia salah satunya Daerah Istimewa Yogyakarta pada tahun 2022 juga sering mengalami kejadian kecelakaan seperti cedera luka robek pada anak sebanyak 14,6% (Alifitah *et al.*, 2023; Rosuliana *et al.*, 2023; Suprpti *et al.*, 2022; Usman *et al.*, 2021; Wulandari *et al.*, 2023; Yustiva *et al.*, 2022).

Banyaknya kejadian cedera yang terjadi di kalangan anak-anak tersebut membuktikan terdapat suatu keperluan untuk diberikan pendidikan kesehatan supaya bisa mempersiapkan respon cepat apabila terjadi kecelakaan yang tidak diinginkan. Akan tetapi anak-anak memiliki kapasitas yang terbatas untuk memproses dan mengintegrasikan informasi apa yang mereka lihat dan mereka dengar. Banyak anak yang kurang mengerti tentang suatu kejadian yang menimbulkan kecelakaan. Anak-anak masih kurang mampu memperkirakan suatu kondisi dan situasi yang bisa menyebabkan kecelakaan yang tidak terduga bagi kehidupan mereka (Usman *et al.*, 2021). Anak-anak

juga masih belum memahami teknik yang tepat untuk mengobati luka, kecelakaan kecil atau besar sering terjadi pada anak, karena fase anak-anak fasenya bermain. Oleh karena itu, sangat penting untuk diberikan pendidikan kesehatan kepada anak-anak tentang pertolongan pertama pada kecelakaan (Hutapea & Usiono, 2023). Pendidikan kesehatan tentang pertolongan pertama pada kecelakaan harus diberikan pada anak-anak agar mereka dapat mengenalinya serta menerapkannya pada diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar terkhusus pada anak seusianya karena mereka beresiko mengalami kecelakaan (Hutapea & Usiono, 2023). Kecelakaan bisa terjadi dimanapun seperti di jalan, rumah dan lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah lebih rentan terhadap cedera yang tidak diinginkan karena, anak-anak lebih sering melakukan aktivitasnya disekolah dengan jadwal pendidikan mereka yang sangat penuh. Dalam hal itu perlu dilakukan pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah (Andriani *et al.*, 2024).

Sekolah merupakan tempat yang tepat untuk mengajarkan anak-anak tentang berbagai tindakan pendidikan kesehatan seperti keselamatan, kesehatan, sosialisasi dan penyediaan informasi tentang pertolongan pertama pada kecelakaan yang termasuk kedalam program UKS, hal ini juga karena berbagai penelitian menunjukkan peningkatan kecelakaan pada anak seperti terjatuh, luka bakar dan tersedak sering terjadi di lingkungan sekolah. Kecelakaan-kecelakaan tersebut mengindikasi kurangnya pemahaman dan kemampuan dalam melakukan penanganan pertolongan pertama pada kecelakaan, sehingga dengan adanya pendidikan kesehatan di lingkungan sekolah dapat menurunkan jumlah kecelakaan yang dapat terjadi di komunitas sekolah (Susanto *et al.*, 2019; Yustiva *et al.*, 2022).

Pendidikan kesehatan di perlukan berbagai macam metode diantaranya metode terapi bermain. Terapi bermain merupakan faktor yang paling penting dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka untuk fokus dan mencapai potensi penuh mereka. Bermain dapat meningkatkan perkembangan pembelajaran yang efektif dan efisien, menghasilkan suasana yang menyenangkan dan motivasi instrinsik yang dimiliki anak-anak untuk

belajar (Permatasari *et al.*, 2023). Metode terapi bermain juga bisa disatukan dengan beberapa media sebagai alat yang digunakan dalam pendidikan kesehatan salah satunya menggunakan media *Molartoe* dimana jenis media ini dibuat sebagai media pembelajaran interaktif anak sekolah dasar. *Molartoe* ini dikombinasikan dari 3 media pembelajaran interaktif lain yaitu Monopoli, Ular Tangga dan *Tic-Tac-Toe*, akan tetapi media dengan metode terapi bermain ini dirubah secara bentuk, konsep maupun sistem bermain tetapi masih ada sedikit intisari diantara 3 media Monopoli, Ular Tangga dan *Tic-Tac-Toe*.

Monopoli yaitu permainan yang memiliki banyak manfaat dan kemampuannya untuk menumbuhkan partisipasi aktif siswa melalui persaingan dalam permainan itu sendiri dan kemampuannya untuk menawarkan pengalaman pendidikan yang menyenangkan. Namun, permainan Monopoli lebih cocok untuk materi yang menguji kemampuan faktual karena kurang tepat untuk menyelidiki keterampilan *procedural*. Oleh karena itu komponen seperti Ular Tangga dan *Tic-Tac-Toe* dapat ditambahkan ke dalam permainan Monopoli untuk menjadikannya alat pembelajaran yang lebih efektif. *Tic-Tac-Toe* menambahkan komponen logika dan strategi yang mudah diikuti, sementara Ular Tangga suatu permainan yang instruktif, masuk akal dan menyenangkan (Detty *et al.*, 2019).

Ular tangga yaitu permainan yang memiliki banyak manfaat yaitu instruktif, masuk akal dan menyenangkan. Anak-anak mungkin menyukai kondisi ini karena karakternya yang sederhana dan menarik. Namun permainan ular tangga ini memiliki kekurangan yaitu para siswa membutuhkan lebih banyak waktu untuk memahami ketika ular tangga digunakan dan masalah yang disebabkan oleh ketidakmampuan siswa untuk memahami materi pelajaran. Oleh karena itu komponen Monopoli dan *Tic-Tac-Toe* dapat ditambahkan kedalam permainan Ular Tangga untuk menjadikan alat pembelajaran yang lebih efektif. Monopoli menambahkan kemampuan dalam pengalaman Pendidikan, sementara *Tic-Tac-Toe*

menambahkan komponen logika dan strategi yang mudah di ikuti (Ariyanto *et al.*, 2020).

Tic-Tac-Toe yaitu permainan yang memiliki manfaat yaitu mudah digunakan namun strategis, ini memberikan kesempatan khusus untuk digunakan sebagai alat pengajaran. Namun permainan *Tic-Tac-Toe* ini perlu dimodifikasi atau diadaptasi untuk memfasilitasi pembelajaran di berbagai disiplin ilmu dan konteks, serta bagaimana permainan dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran siswa dengan latar belakang dan kebutuhan belajar yang beragam. Oleh karena itu komponen Monopoli dan Ular tangga ditambahkan dalam permainan *Tic-Tac-Toe* untuk menjadikan alat pembelajaran yang lebih efektif. Monpoli menambahkan kemampuan dalam pengalaman Pendidikan, sementara Ular Tangga intruktif, masuk akal dan menyenangkan (Arifa, 2022).

Molartoe yaitu media pembelajaran interaktif yang yang berasal dari kombinasi 3 media permainan Monopoli. Ular Tangga dan *Tic-Tac-Toe* yang dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan pertolongan pertama pada kecelakaan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kiwonan Sidorejo, Kec. Godean, Kab. Sleman, D.I. Yogyakarta, dengan hasil studi pendahuluan yang diperoleh melalui observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru pendidikan jasmani, 10 siswa dan hasil kuesioner siswa kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan, cedera di sekolah banyak terjadi yaitu cedera ringan karena anak-anak suka berlari-lari sehingga membuatnya terjatuh, sekolah juga jarang mengadakan pendidikan kesehatan dan pihak puskesmas jarang mengunjungi sekolah. Siswa tidak pernah diajarkan prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan ringan di sekolah. Sekolah memiliki UKS akan tetapi belum beroperasi. Guru pendidikan jasmani yang bertanggung jawab atas program UKS menjelaskan bahwa ada 3 siswa yang diikutsertakan sebagai perwakilan sekolah untuk berpartisipasi dalam program puskesmas, para siswa ini adalah dokter kecil yang diinstruksikan dalam prosedur pertolongan pertama pada kecelakaan ringan. 3 dari anak-anak yang mewakili dokter kecil tersebut menjelaskan bahwa mereka lupa

cara memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan ringan, sementara 7 siswa lainnya belum tau tentang prosedur pertolongan pertama kecelakaan ringan. Berdasarkan hasil observasi yang didapatkan bahwa sekolah memiliki lapangan setengah berbahan *hard court*. Hasil kuesioner siswa kelas 4 dan 5 Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan menunjukkan sebanyak 93% siswa belum mengetahui terkait pertolongan pertama pada kecelakaan, 80% siswa belum pernah melakukan pertolongan pertama pada kecelakaan, 53% siswa pernah mengalami mimisan, 10% siswa pernah mengalami luka yang disebabkan benda tumpul, 10% siswa pernah mengalami luka yang disebabkan benda lancip, 100% siswa pernah mengalami jatuh, 47 % siswa pernah mengalami luka bakar, 6 % siswa pernah mengalami pingsan, 83% siswa pernah mengalami tersedak dan 17% siswa pernah mengalami keracunan.

Pada hasil studi pendahuluan ini peneliti tertarik untuk melakukan pendidikan kesehatan menggunakan *Molartoe* sebagai media interaktif untuk meningkatkan pengetahuan Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan.

B. Rumusan Masalah

Apakah ada peningkatan pengetahuan siswa mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) menggunakan *Molartoe* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan?.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui adanya peningkatan pengetahuan siswa mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) menggunakan *Molartoe* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui karakteristik populasi siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan.

- b. Diketahui pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan Pendidikan Kesehatan mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) menggunakan *Molartoe*.
- c. Diketahui perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah Pendidikan Kesehatan mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) menggunakan *Molartoe*.

D. Ruang Lingkup

Penelitian ini adalah lingkup keilmuan keperawatan komunitas pada kelompok khusus anak. Dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan pada bulan februari 2025.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk pengembangan ilmu keperawatan komunitas pada kelompok khusus anak.

2. Manfaat Praktik

- a. Bagi Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan

Meningkatkan pemahaman siswa terkait pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) melalui *Molartoe*. Mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif yang melibatkan pemikiran kritis dengan cara berdiskusi, *Molartoe* dapat mendorong siswa agar mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dalam diri mereka agar lebih mampu menangani berbagai situasi secara mandiri.

- b. Bagi institusi Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan

Memberikan inovasi terkait metode dan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan sistem pembelajaran di sekolah, serta melalui *Molartoe* sekolah dapat mendukung untuk meningkatkan karakter siswa dalam pemecahan masalah diberbagai situasi darurat.

c. Bagi Peneliti Lainnya

Memberikan inovasi kepada peneliti selanjutnya dalam pengembangan *Molartoe* sebagai media pembelajaran interaktif sehingga pengembangan tersebut dapat digunakan kembali di berbagai keilmuan keperawatan komunitas pada kelompok khusus anak.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode (Variabel, Desain Penelitian, Populasi, Sampel, Alat Ukur, Cara, Analisa Data)	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	“Pengaruh Pelatihan Pertolongan Pertama Kecelakaan Terhadap Pengetahuan Siswa Kelas 11” (Candra Patniawati <i>et al.</i> , 2024)	Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pelatihan pertolongan pertama kecelakaan sedangkan variabel terikatnya yaitu pengetahuan pertolongan pertama kecelakaan. Desain penelitian menggunakan metode <i>Pre-eksperimental One Group Pretest-Posttest Design</i> . Populasi penelitian berjumlah 69 siswa kelas 11 Madrasah Aliyah Swasta Miftahul Ulum Anggana. Teknik pengambilam sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> . Alat ukur penelitian ini adalah kuesioner. Analisa data yang digunakan yaitu <i>Wilocoxon</i>	Hasil yang diperoleh menunjukkan nilai <i>p-value</i> = 0,000 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan pertolongan pertama kecelakaan. Analisa data menggunakan <i>wilocoxon</i> .	1. Variabel terikat yaitu mengukur tingkat pengetahuan pertolongan pertama kecelakaan. 2. Desain penelitian menggunakan <i>Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design</i>.	1. Variabel bebas yaitu pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan dan penelitian yang dilakukan variabel bebasnya <i>Molartoe</i>. 2. Populasinya yaitu kelas 11 di Madrasah Aliyah Swasta Miftahul Ulum Anggana dan penelitian yang dilakukan populasinya kelas 4 dan 5 di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan 3. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan Total sampling. 4. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner dan penelitian yang dilakukan menggunakan kuesioner skala guttman. 5. Analisa data yang digunakan yaitu <i>Wilocoxon</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan <i>Uji Paired Sample t test</i>.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode (Variabel, Desain Penelitian, Populasi, Sampel, Alat Ukur, Cara, Analisa Data)	Hasil	Persamaan	Perbedaan
2.	“Efektifitas Pelatihan P3k Terhadap Pengetahuan Anak Di SD Panaikang I Kota Makassar” (Nur Ilah Padhila & Ernasari, 2020)	Variabel bebas pada penelitian ini yaitu efektifitas pelatihan P3K dan variabel terikatnya pengetahuan P3K anak di SD Panaikang I Kota Makassar. Desain Penelitian menggunakan metode <i>Quasy Eksperimental Two Group Pretest-Posttest Design</i> . Populasi siswa SD Panaikang I Kota Makassar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan total sampling dibagi menjadi kelompok intervensi dan kelompok kontrol. Alat Ukur yang digunakan kuesioner skala guttman. Analisa Data yang digunakan uji normalitas kelompok intervensi yang menggunakan slide materi video dan kelompok kontrol menggunakan <i>leaflet</i> , apabila hasilnya nilai $p > 0,05$ yang	Hasil pada penelitian ini pada kelompok intervensi 3,20% (0,676), pada kelompok kontrol 2,07 (0,961). Hasil uji statistik nilai <i>p-value</i> = 0,001, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kelompok kontrol dan kelompok intervensi terhadap peningkatan pengetahuan responden.	1. Variabel terikat mengukur tingkat pengetahuan P3K. 2. Teknik pengambilan sampel menggunakan Total sampling. 3. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner skala gutman	1. Variabel bebas yaitu pelatihan P3K dan penelitian yang dilakukan variabel bebasnya <i>Molartoe</i>. 2. Desain penelitian menggunakan metode <i>Quasy Eksperimental Two Group Pretest-Posttest Design</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan <i>Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design</i>. 3. Populasinya yaitu di Sekolah Dasar Panaikang I Kota Makassar dan populasi penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan kelas 4 dan 5. 4. Analisa data menggunakan uji normalitas <i>Uji T-test Dependen</i> dan <i>T-test Independent</i>. dan penelitian yang dilakukan menggunakan <i>Uji Paired Sample t test</i>.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode (Variabel, Desain Penelitian, Populasi, Sampel, Alat Ukur, Cara, Analisa Data)	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		berdistribusi normal menggunakan <i>Uji T-test Dependen</i> dan <i>T-Test Independent</i> .			
3.	“Peningkatan Pengetahuan Mengenai P3k Terhadap Siswa Sd Kelas 4-5 Dengan Media <i>E-Book</i> Cerita Bergambar” (Amalia <i>et al.</i> , 2023).	Variabel bebas pada penelitian ini yaitu <i>media E-Book</i> cerita bergambar, sedangkan variabel terikatnya pengetahuan siswa mengenai P3K. Desain Penelitian ini menggunakan metode <i>Pre-Eksperimental One Group Pretest Posttest Design</i> . Populasi pada penelitian ini SDN cilengkrang kabupaten sumedang kelas 4 dan 5. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Stratified Random Sampling</i> . Alat ukur yang digunakan kuesioner. Analisa Data yang digunakan yaitu uji normalitas menggunakan <i>Uji Shapiro Wilk</i> , apabila berdistribusi	Hasil pada penelitian ini yaitu berdasarkan uji <i>Shapiro wilk</i> tidak berdistribusi normal sehingga menggunakan uji <i>wilcoxon</i> dengan nilai $p = 0,000 < 0,05$, dengan itu disimpulkan ada pengaruh signifikan antara pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media <i>E-Book</i> tentang pertolongan pertama kecelakaan.	1. Variabel terikat yaitu pengetahuan siswa mengenai P3K. 2. Desain penelitian menggunakan <i>Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest Design</i> . 3. Analisa data apabila hasil normal menggunakan <i>Uji Paired Sample t test</i> dan apabila tidak normal menggunakan <i>Uji Wilcoxon</i> .	1. Variabel bebas yaitu menggunakan <i>E-Book</i> cerita bergambar dan penelitian yang dilakukan menggunakan media <i>Molartoe</i> . 2. Populasinya di SDN cilengkrang kabupaten sumedang kelas 4 dan 5, dan penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Muhamadiyah Kliwonan kelas 4 dan 5. 3. Alat ukur menggunakan kuesioner sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan kuesioner skala guttman. 4. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Stratified Random Sampling</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan Total sampling.

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode (Variabel, Desain Penelitian, Populasi, Sampel, Alat Ukur, Cara, Analisa Data)	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		normal menggunakan <i>Uji Paired T-test</i> , dan apabila tidak normal menggunakan <i>Uji Wilocoxon</i> .			
4.	“ <i>The Effect of Providing First Aid Education on Accidents (P3K) in Increasing The Knowledge and Motivation of Members of The Youth Red Cross (PMR) at Muhammadiyah 1 High School In Jambi City</i> ” (Subandi <i>et al.</i> , 2024).	Variabel bebas pada penelitian ini yaitu pemberian pendidikan kesehatan pertolongan pertama kecelakaan (P3K), variabel terikatnya meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa terhadap P3K. Desain Penelitian yang digunakan menggunakan metode <i>Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttes Design</i> , Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh warga PMR SMA Muhammadiyah 1 kota jambi. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Alat ukur yang digunakan kuesioner. Analisa data yang digunakan pada	Hasil pada penelitian ini yaitu pada pengetahuan dengan nilai = 0,001 ($p < 0,05$), dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengetahuan yang signifikan sebelum dan sesudah intervensi. Untuk hasil motivasi pada penelitian ini yaitu dengan nilai $p = 0,001$ ($p < 0,05$), dengan ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada motivasi sebelum dan sesudah intervensi.	1. Variabel terikat meningkatkan pengetahuan P3K 2. Desain Penelitian yang digunakan menggunakan metode <i>Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttes Design</i> . 3. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling	1. Variabel bebasnya yaitu melakukan Pendidikan Kesehatan P3K dan penelitian yang dilakukan yaitu variabel bebasnya <i>Molartoe</i> . 2. Populasinya yaitu seluruh warga PMR SMA Muhammadiyah 1 kota jambi, dan populasi penelitian yang dilakukan yaitu Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan kelas 4 dan 5. 3. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner dan penelitian yang dilakukan datang menggunakan kuesioner skala guttman. 4. Analisa data menggunakan <i>uji Wilocoxon</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan <i>Uji Paired Sample t test</i> .

No	Nama, Tahun, Judul Penelitian	Metode (Variabel, Desain Penelitian, Populasi, Sampel, Alat Ukur, Cara, Analisa Data)	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		penelitian ini menggunakan uji Wilocoxon.			
5.	“ <i>Audiovisual Media's Effectiveness on Community Knowledge about First-Aid Accidents</i> ”(Hidaya <i>et al.</i> , 2022)	Variabel bebas pada penelitian ini yaitu efektivitas media audio visual dan untuk variabel terikatnya yaitu tingkat pengetahuan pertolongan pertama pada kecelakaan. Desain penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode <i>Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttest</i> . Populasi pada penelitian ini yaitu perangkat desa dan tokoh masyarakat desa bingkeng. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> , Alat ukur yang digunakan melalui angket. Analisa data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji <i>Wilocoxon</i> .	Hasil penelitian berdasarkan uji <i>wilocoxon</i> yaitu $p=0,0001$ ($<0,05$), dengan ini dapat disimpulkan bahwa media audio visual berpengaruh signifikan terhadap pengetahuan masyarakat terkait P3K.	1. Variabel terikat yaitu tingkat pengetahuan Pertolongan pertama pada kecelakaan. 2. Desain penelitian yang digunakan dengan menggunakan metode <i>Pre-Eksperimen One Group Pretest-Posttest</i> .	1. Variabel bebasnya audio visual dan penelitian yang dilakukan variabel bebasnya <i>Molartoe</i> . 2. Populasinya yaitu perangkat desa dan tokoh masyarakat desa bingkeng dan populasi penelitian yang dilakukan yaitu Sekolah Dasar Muhammadiyah Kliwonan kelas 4 dan 5. 3. Teknik pengambilan sampel menggunakan <i>Purposive Sampling</i> dan penelitian yang dilakukan menggunakan Total Sampling. 4. Alat ukur menggunakan angket dan penelitian yang dilakukan menggunakan kuesioner skala guttman. 5. Analisa data yang digunakan yaitu uji <i>Wilocoxon</i> .dan penelitian yang dilakukan menggunakan <i>Uji Paired Sample t test</i> .