

**PENGARUH METODE ROLE ROLE PLAY TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN DALAM MENOLONG KORBAN  
TENGGELEM PADA MASYARAKAT PESISIR DI DESA TAMASAJU  
KABUPATEN TAKALAR**

*The Effect Of Role Role Play Method On The Improvement Of Skills In Helping Drowning Victims In Coastal Communities In  
Tamasaju Village  
Takalar District*

H. Abd.Hady J<sup>1</sup>, Hj. Simunati<sup>2</sup>, Hj. Ramlah D<sup>3</sup>, Hariani<sup>4</sup>, Alfi Syahar Yakub<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the Role Play method on the knowledge and skills of the pesisir community in helping drowning victims in Tamasaju Village using a quasi experimental approach with one group pretest-posttest design. The results showed that all respondents experienced an increase in knowledge after a role play in helping drowning victims with ( $p = 0,000$ ) and a total score of skills which included basic life support skills, dressing splints, stopping bleeding and airway management before the Role Play method, 38,66 experienced an increase to 90.54 after the Role Play method. The results of the statistical test showed that the value of  $p = 0,000$ , it can be concluded that there was an increase in knowledge and skills in helping drowning victims after being given role play.*

*Keywords: Skills Improvement to Help Drown Victims*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Role Play terhadap pengetahuan dan keterampilan masyarakat pesisir dalam menolong korban tenggelam di Desa Tamasaju dengan metode pendekatan *quasi experimental* dengan rancangan *one group pretest-posttest design*. Hasilnya menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan pengetahuan setelah dilakukan role play dalam menolong korban tenggelam dengan ( $p=0,000$ ) dan total skor keterampilan yang meliputi keterampilan bantuan hidup dasar, balut bidai, menghentikan perdarahan dan manajemen airway sebelum metode *Role Play*, 38,66 mengalami peningkatan menjadi 90,54 setelah metode *Role Play*. Hasil uji statistic didapatkan nilai  $p=0,000$  maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menolong korban tenggelam setelah diberikan *role play*.

**Kata Kunci :** *Peningkatan Keterampilan Menolong Korban Tenggelam*

**PENDAHULUAN**

Tenggelam adalah salah satu kasus gawat darurat yang dapat mengancam nyawa, sehingga memerlukan pertolongan segera di tempat kejadian. Paska tenggelam merupakan kegawatdaruratan yang memerlukan pertolongan secara cepat dan tepat, Penatalaksanaan tindakan kegawadaruratan ini tentunya harus dilakukan secara benar dengan tujuan untuk mencegah kondisi korban lebih buruk, mempertahankan hidup serta untuk peningkatan pemulihan.

Tenggelam (*drowning*) adalah kematian akibat asfiksia yang terjadi dalam 24 jam setelah peristiwa tenggelam di air, sedangkan hampir tenggelam (*near drowning*) adalah korban masih dalam keadaan hidup lebih dari 24 jam setelah peristiwa tenggelam di air (Zulfikar, 2012).

Pada korban dengan kasus tenggelam pertolongan pertama merupakan tindakan wajib yang harus dilakukan segera mengingat pada kondisi tenggelam seseorang akan kehilangan pola napas yang adekuat karena dalam hitungan jam korban tenggelam akan mengalami hipoksia, yang selanjutnya akan mengalami anoksia susunan saraf psat, hingga terjadi kegagalan resusitasi dan jika taidak segera diberikan pertolongan akan menimbulkan kematian dalam 24 jam setelah kejadian.(Cahyrani W, Wahyu H, 2013).

Di Indonesia hampir 90% kejadian tenggelam tidak mendapat pertolongan secara tepat. hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya kurangnya sosialisasi tentang manfaat pertolongan pertama pada korban tenggelam. padahal kita ketahui bahwa pertolongan cepat Bantuan Hidup Dasar pada korban kemungkinan selamat berkurang 3-4% tiap menit (Priambodo G, dkk, 2016). Tindakan BHD yang cepat dan tepat akan memperbesar kemungkinan selamat. Pemberian pertolongan pertama sangat penting untuk segera dilakukan agar korban dapat terhindar dari kematian atau kecacatan yang lebih parah.

Menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), korban meninggal akibat bencana alam sebanyak 44 orang terseret air pada tahun 2016. Dan pada tahun 2017 terdapat 20 orang tenggelam di pantai Bali dan pada tahun 2019 terdapat 22 wisatawan tenggelam di pantai Sukabumi. sedangkan data di Sulawesi Selatan menurut Komite Nasional Kecelakaan Transportasi terdapat 66 orang korban tenggelam di laut. (KNKT, 2018).

Penyebab tingginya angka kematian akibat tenggelam salah satunya adalah sistem pertolongan dan pengetahuan penanganan korban yang tidak tepat dan prinsip pertolongan awal yang tidak sesuai. Pengetahuan penanggulangan penderita gawat darurat memang posisi besar dalam

menentukan keberhasilan pertolongan. Banyak kejadian penderita pertolongan pertama yang justru 2 meninggal dunia atau mengalami kecacatan akibat kesalahan dalam memberikan pertolongan awal. hal ini terjadi karena kurangnya pemahaman masyarakat tentang kasus kegawatdaruratan (Azhari, 2011).

Kegawatdaruratan pada korban tenggelam terkait erat dengan masalah pernafasan dan kardiovaskuler yang penanganannya memerlukan penyokong kehidupan jantung dasar dengan menunjang respirasi dan sirkulasi korban dari luar melalui resusitasi dan mencegah insufisiensi. Penanganan kegawatdaruratan korban tenggelam sebaiknya memastikan terlebih dahulu kesadaran system pernafasan, denyut nadi dan proses observasi dan interaksi yang konstan dengan korban. Korban tenggelam merupakan salah satu kegawatdaruratan yang perlu penanganan segera (Purwoko, 2012).

Bantuan hidup dasar merupakan tindakan untuk mempertahankan jalan nafas dan membantu pernafasan dan sirkulasi tanpa menggunakan alat selain alat bantu nafas sederhana. Kombinasi nafas bantuan dan kompresi dada disebut resusitasi jantung paru atau RJP. Sebelum melakukan RJP, penolong harus segera menilai segala sesuatu yang dapat membahayakan pasien dan penolong itudian menilai kesadaran pasien dengan cara menggoyang – goyangkan tubuh pasien atau memanggil pasien. Aktivasi system kegawatadaruratan untuk dilakukan terutama bagi penolong awam yang belum terlatih dengan tujuan agar resusitasi yang akan dilakuakn sebelum mendapat pertolongan dari petugas medis yang lebih aktif (Kementerian Kesehatan RI, Badan PPSDM Kesehatan 2016).

Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh metode Role Play terhadap pengetahuan dan keterampilan masyarakat pesisir dalam menolong korban tenggelam di Desa Tamasaju Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar.

Metode Penelitian Jenis penelitian yang di gunakan adalah *quasi experimental* dengan rancangan *Two group pretest-posttest design*. Dalam desain penelitian ini, sampel akan diberi *pretest* terlebih dahulu, setelah itu diberi perlakuan dalam hal ini diberikan pelatihan metode Role Play Kegawatadaruratan Dasar tentang pertolongan korban tenggelam dan setelah itu akan diberikan *posttest*.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua masyarakat yang berada di desa Tamasaju berjumlah 50 orang dengan teknik sampling adalah *nonprobability sampling* yaitu dengan *purposive sampling* dan penentuan besarnya sampel dengan menggunnkan kriteri inklusi dan eklusi. Kriteria inklusi adalah Pria dewasa dan pintar membaca dan menulis, sedangkan kriteria eksklusi adalah anak dan lansia dan tidak setuju jadi responden.

Teknik pengumpulan data menggunakan daftar kuesioner tentang pengetahuan di isi oleh responden dan lembar observasi diisi oleh peneliti untuk menilai keterampilan masyarakat sebelum dan sesudah diberikan pelatihan metode Role Play kegawatdaruratan. Pada penelitian ini akan menggunakan alat dan media sebagai berikut: 1. Kegiatan penelitian di awali dengan pemberian penyuluhan tentang cara menolong korban trauma tenggelam dan selanjutnya

melakukan role play, 2. Melakukan role play dengan menggunakan boneka atau phantom dan melibatkan peserta dan 3. Alat peraga yang digunakan adalah boneka RJP lengkap, bidai, Mitella, long spine board dan alat pambalut.

Hasil Penelitian

Analisis deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik responden yang meliputi pendidikan, usia, pengetahuan dalam menolong pasien tenggelam; keterampilan melakukan RJP, balut bidai, menghentikan perdarahan, manajemen jalan napas; dan bantuan hidup dasar (gabungan kemampuan RJP, balut bidai, menghentikan perdarahan dan manajemen jalan napas) dalam menolong korban tenggelam.

#### 1. Analisis Deskriptif

Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan (n = 50)

Pendidikan	F	%
SMP	3	6,0
SMA	30	60,0
SARJANA	17	34,0

Tabel ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden berpendidikan SMA yaitu sebanyak 30 orang (60,0%).

Distribusi Usia Responden di Desa Tamasaju Kabupaten Takalar, 2020 (n=50)

Karakteristik	n	Mean	Median	SD	Min-Mak	95%CI
Usia	50	42.38	45.00	10.37	22.0-58.00	39.43-45.32

Tabel ini menunjukkan bahwa rata-rata usia responden di Desa Tamasaju Kabupaten Takalar adalah 42.38 tahun (95% CI: 39.43-45.32) dengan standar deviasi 10.37. Usia terendah adalah 22 tahun dan tertinggi 58 tahun. Hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini rata-rata usia responden 39.43-45.32.

Karakteristik Pengetahuan Responden Sebelum dan Setelah

Pengetahuan		Setelah Role Play							
		Baik		Cukup		Kurang		Total	
		n	%	n	%	n	%	n	%
Sebelum Role Play	Baik	1	100	0	0,0	0	0,0	1	100,0
	Cukup	14	31,8	24	54,5	6	13,6	44	100,0
	Kurang	0	0,0	2	40,0	3	60,0	5	100,0
Jumlah		15	30,0	26	52,0	9	18,0	50	100,0

Tabel ini menunjukkan bahwa 24 responden (54,5%) memiliki pengetahuan cukup setelah dilakukan *role play* menolong korban tenggelam. Terdapat 1 responden (100,0%) yang memiliki pengetahuan baik dan masih terdapat 3 orang (60,0%) yang memiliki pengetahuan kurang setelah *role play* menolong korban tenggelam.

Keterampilan bantuan hidup dasar yang meliputi resusitasi jantung paru (RJP), balut bidai, menghentikan perdarahan dan manajemen *air way* sebelum dan setelah *role play* menolong korban tenggelam.

Karakteristik Keterampilan Bantuan Hidup Dasar Responden Sebelum dan Setelah *Role Play* Menolong Korban Tenggelam (n=50)

Bantuan Hidup Dasar	n	Mean	Median	SD	Min-Maks	95% CI
<b>Sebelum Role Play</b>						
RJP	50	38,38	38,00	6,05	27,00-49,00	35,65-40,10
Balut Bidai	50	38,48	39,00	7,33	23,00-56,00	36,39-40,56
Menghentikan perdarahan	50	40,08	40,00	6,96	27,00-57,00	38,10-42,05
Manajemen air way	50	38,26	38,50	5,64	25,00-49,00	36,65-39,86
Total BHD	50	38,66	39,37	4,72	27,75-46,50	37,32-40,00
<b>Setelah Role Play</b>						
RJP	50	91,62	95,00	8,78	62,00-100,0	89,12-94,11
Balut Bidai	50	89,46	93,50	10,12	59,00-100,0	86,58-92,33
Menghentikan perdarahan	50	90,92	93,00	7,81	65,00-100,0	88,70-93,13
Manajemen air way	50	89,92	95,00	11,32	60,00-100,0	86,70-93,13
Total BHD	50	90,54	93,37	7,78	68,50-98,75	88,33-92,75

sebelum *role play* 37,32-40,00. Setelah dilakukan *role play*, skor total BHD mengalami peningkatan dengan rata-rata 90,54 (CI 95%: 88,33-92,75) dengan standar deviasi 7,78. Skor terendah 68,50-dan tertinggi 98,75. Hasil estimasi interval dapat disimpulkan bahwa 95% diyakini skor total BHD setelah *role play* 88,33-92,75.

## 2. Analisis Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui pengaruh *role play* terhadap pengetahuan dan keterampilan dalam menolong korban tenggelam.

Perbandingan skor pengetahuan sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam (n=50)

Pengertian	N	Positif Rank	Negatif Rank	Ties	z	p
Sebelum dan setelah <i>role play</i>	50	50	0	0	-6,19	0,000*

Tabel ini menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan pengetahuan setelah dilakukan *role play* dalam menolong korban tenggelam. Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan ada perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam (p=0,000).

Perbandingan skor keterampilan sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam (n=50)

Keterampilan	N	Mean	SD	SE	t	p
<b>RJP</b>						
Sebelum <i>role play</i>	50	38,38	6,05	0,85	42,15	0,000*
Setelah <i>role play</i>	50	91,62	8,78	1,24		
<b>Balut Bidai</b>						
Sebelum <i>role play</i>	50	38,48	7,33	1,03	34,03	0,000*
Setelah <i>role play</i>	50	89,46	10,12	1,43		
<b>Menghentikan Perdarahan</b>						
Sebelum <i>role play</i>	50	40,08	6,96	0,98	37,36	0,000*
Setelah <i>role play</i>	50	90,92	7,81	1,10		
<b>Manajemen airway</b>						
Sebelum <i>role play</i>	50	38,26	5,64	0,79	34,52	0,000*
Setelah <i>role play</i>	50	89,92	11,32	1,60		
<b>Total skor keterampilan</b>						
Sebelum <i>role play</i>	50	38,66	4,72	0,66	44,46	0,000*
Setelah <i>role play</i>	50	90,54	7,78	1,10		

Tabel ini menunjukkan rata-rata skor keterampilan melakukan resusitasi jantung paru sebelum *role play* 38,38 dan mengalami peningkatan menjadi 91,62 setelah *role play*. Hasil uji statistik didapatkan nilai p=0,000 maka dapat disimpulkan ada perbedaan antara skor keterampilan melakukan resusitasi jantung paru sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam.

Sedangkan rata-rata skor balut bidai sebelum *role play* 38,48 mengalami peningkatan setelah *role play* menjadi 89,46. Hasil uji statistik didapatkan nilai p=0,000 maka dapat disimpulkan ada perbedaan skor keterampilan balut bidai sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam.

Skor menghentikan perdarahan yang diperoleh responden sebelum *role play* 40,08 mengalami peningkatan setelah pendidikan kesehatan menjadi 90,92. Hasil uji statistik didapatkan nilai p=0,000 maka dapat disimpulkan ada perbedaan antara skor keterampilan menghentikan perdarahan sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam.

Skor keterampilan melakukan manajemen airway sebelum *role play* 38,26 mengalami peningkatan menjadi 89,92. Hasil uji statistik didapatkan nilai p=0,000 maka dapat disimpulkan ada perbedaan antara skor keterampilan melakukan manajemen airway sebelum dan setelah *role play* dalam menolong korban tenggelam.

Total skor keterampilan bantuan hidup dasar yang meliputi keterampilan resusitasi jantung paru, balut bidai, menghentikan perdarahan dan manajemen airway sebelum *role play* 38,66 mengalami peningkatan menjadi 90,54 setelah

role play. Hasil uji statistik didapatkan nilai  $p=0,000$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan skor keterampilan responden menolong korban tenggelam sebelum dan setelah role play.

Pembahasan

1. Perbedaan pengetahuan sebelum dan sesudah pemberian metode Role Play tentang penanganan korban tenggelam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan pengetahuan setelah dilakukan role play dalam menolong korban tenggelam. Hasil analisis lebih lanjut menunjukkan ada perbedaan pengetahuan sebelum dan setelah role play dalam menolong korban tenggelam ( $p=0,000$ ).

Terjadinya peningkatan pengetahuan karena responden melakukan metode pembelajaran model role play dimana responden melakukan dramatisasi menggunakan alat peraga dan terjun langsung melakukan praktik tentang cara menolong korban tenggelam.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lely Resky Oktavia dkk 2019 dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode role play dapat memfasilitasi dan mengakomodasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan.

2. Perbedaan keterampilan sebelum dan sesudah pemberian metode Role Play tentang penanganan korban tenggelam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor keterampilan yang meliputi keterampilan bantuan hidup dasar, balut bidai, menghentikan perdarahan dan manajemen airway sebelum metode Role Play, 38,66 mengalami peningkatan menjadi 90,54 setelah metode Role Play. Hasil uji statistik didapatkan nilai  $p=0,000$  maka dapat disimpulkan ada perbedaan skor keterampilan respon menolong korban tenggelam sebelum dan setelah metode Role Play.

Terjadinya peningkatan keterampilan dalam menolong korban tenggelam dengan melalui metode role play, disebabkan karena metode role play dapat

memfasilitasi dan mengakomodasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lely Resky Dwi Oktaria (2019) dengan hasil metode bermain peran terbukti memperbaiki komunikasi, kognitif, psikomotor, refleksi diri berfikir kritis dan efikasi diri Mahasiswa Keperawatan.

Peningkatan keterampilan responden dalam penanganan tenggelam, karena peserta sangat antusias mencoba dan melakukan role play, saling bekerja sama dan sangat menyenangkan. dengan role play dapat membangkitkan gairah dan semangat optimism dalam diri peserta serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan social yang sangat tinggi (Santoso, 2011).

Metode role play dapat digunakan untuk meningkatkan diskusi, mempraktekkan keterampilan, mengalami suatu peristiwa tertentu, dengan demikian mampu memainkan peran dalam situasi nyata. sehingga akan lebih mudah mengerti. Hal ini yang dilakukan pada respon dimana seluruh responden membagi diri dan membentuk kelompok diskusi, berbagai peran dalam menolong pasien tenggelam. Metode role play ini merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam menolong korban tenggelam.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wirahadi Saputra dkk, (2019), dimana hasil penelitian didapatkan bahwa pendidikan kesehatan metode role play dapat meningkatkan pengetahuan dan tindakan pertolongan pertama pada luka.

Kesimpulan

1. Ada perbedaan skor pengetahuan sebelum dan setelah diberikan metode role play tentang cara menolong korban tenggelam
2. Ada perbedaan skor keterampilan sebelum dan setelah diberikan metode role play tentang cara menolong korban tenggelam

#### Daftar Pustaka

- Azhari (2011), Kegawatdaruratan Maternal dan Neonatal, Departemen Kesehatan Republic Indonesia, Jakarta
- Dimaio V, Dimaio D. (2016). Death by drowning in Forensic Pathology. Second edition. CRC press LLC.
- Dzulfikar, DLH. (2012). Hampir tenggelam (near drowing) pengantar psikologi. Erlangga. Ghulam Najih Nadir, 2017, Skripsi : *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Basic Life Support melalui Media Video dan Role Play Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa SMA*, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Filia Icha Sukanto, Dianita Rifqia Putri, 2019, *Efektifitas Metode Simulasi Role Play Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Tentang Basic Life Support di Kelurahan Setono Kab. Ponorogo*, Dinamika Kesehatan : Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Vol X.
- Ghulam Najih Nadir, 2017, Skripsi : *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Basic Life Support melalui Media Video dan Role Play Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa SMA*, Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
- Kartini, Tien, 2007, *Penggunaan Metode Role Plaing Untuk Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di kelas V SDN Cileunyi I Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung*, Jurnal Pendidikan dasar (online) diakses pada tanggal 11 oktober 2020, jam 10,30 wita.

- Kementerian Kesehatan RI, Badan PPSDM Kesehatan (2016), Kurikulum dan Modul Training of Training (TOT) Bantuan Hidup Dasar Bagi Masyarakat Awam. Balai Besar Pelatihan Kesehatan (BBPK) Makassar.
- KOMITE NASIONAL KESELAMATAN TRANSPORTASI REPUBLIK INDONESIA, (2018). *Laporan Investigasi Kecelakaan Pelayaran*, Jakarta
- Leli Rezky Dwi Oktavia, Wiwik Kusumawati, 2019, *Metode Pembelajaran dengan bermain Peran dalam Pendifikan Triase Untuk Mahasiswa Keperawatan*, Universitas Airlangga
- Magfirah A, dkk (2014), *Pengaruh pendidikan kesehatan tentang pertolongan pertama pada korban tenggelam air laut terhadap peningkatan pengetahuan masyarakat nelayan di desa Bolang Itang II Kabupaten Bolaang Mangondow utara*. Skripsi, Universitas Sam Ratulangi Manado.
- Monica E. Kleinman et all. (2015). *Part 5: Adult Basic Life Support and Cardiopulmonary Resuscitation Quality, American Heart Association Guidelines Update for Cardiopulmonary Resuscitation and Emergency Cardiovascular Care*, Journal Circulation, November 3, 2015  
Vol 132, Issue 18\_suppl\_2. Diakses Tanggal, 13 Oktober 2020.
- Nursalam, (2014). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Salemba Medika, Jakarta
- Priambodo G, dkk (2016). *Indikator bantuan hidup dasar untuk menolong korban tenggelam*, Surakarta
- Purwoko, (2012), *Bantuan Hidup Dasar*, Skripsi, Fakultas kedokteran Universitas Negeri Sebelas Maret
- Putri Wulandari PD & Parami P, (2016), *Perubahan Hemodinamik pada korban tenggelam*, RSUP Sanglah, Bali.
- Rieva Ermawan, dkk, (2019). *Buku Pedoman Keterampilan Klinis Basic Life Support and Trauma : Pembebatan dan Pembidaian*, Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Santoso, Ras Budi Eko, 2011, *Model pembelajaran Role Playing*, (online), [http://ras-eko.blpgspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing, htm](http://ras-eko.blpgspot.com/2011/05/model-pembelajaran-role-playing.htm), diakses 12 Oktober, 2020
- Santoso, B. 2010. *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG)
- Wicaksono, A., dkk. 2016. *Teori pembelajaran Bahasa: Suatu catatan singkat Edisi revisi* Yogyakarta; Garudhawaca.
- Wirahadi Saputra dkk, 2019, *Metode Role Play Meningkatkan Pengetahuan dan Tindakan Pertolongan Pertama Luka Pada Anak Usia Sekolah dasar di Daerah Rawan Bencana*, e-journal unair, diakses pada tgl 12 oktober 2020, jam 19,30 wita.
- WHO, 2014, *Tingkat Kematian Akibat Tenggelam Mengkhawatirkan*, <https://www.voaindonesia.com/a/who-tingkat-kematian-akibat-tenggelam-mengkhawatirkan/2539796.html>, diakses, 5 pebruari 2020.