

**PROGRAM EDUKASI PERTOLONGAN PERTAMA BAGI PENDERITA SINKOP PADA  
SISWA KELAS IX DENGAN METODE CERAMAH DAN PERMAINAN  
INTERAKTIF WORDWALL DI SMPN 2 KUMAI**

**Yona Faura Maharani<sup>1\*</sup>, Rena Maulidiya<sup>2</sup>, Muhammad Naufal Nuzulan<sup>3</sup>,  
Muhammad Malfa Atalla Azizi<sup>4</sup>, Noor Khalilati<sup>5</sup>**

<sup>1-5</sup>Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah  
Banjarmasin

Email Korespondensi: yonafauramaharani@gmail.com

Disubmit: 03 Februari 2026    Diterima: 25 Februari 2026    Diterbitkan: 01 Maret 2026  
Doi: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i3.24940>

**ABSTRAK**

Sinkop atau pingsan merupakan kondisi hilangnya kesadaran sementara yang sering terjadi pada remaja usia sekolah dan membutuhkan penanganan pertolongan pertama yang tepat. Rendahnya pengetahuan siswa terkait penanganan sinkop dapat meningkatkan risiko cedera dan kesalahan tindakan awal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa mengenai pertolongan pertama pada kasus sinkop di lingkungan sekolah. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kumai dengan melibatkan 30 siswa kelas IX. Metode yang digunakan berupa edukasi kesehatan melalui ceramah menggunakan media PowerPoint dan permainan interaktif Wordwall. Evaluasi pengetahuan dilakukan menggunakan pre-test dan post-test. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan siswa setelah diberikan edukasi, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa pada kategori pengetahuan baik. Edukasi kesehatan dengan metode ceramah dan permainan interaktif Wordwall efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama pada kasus sinkop.

**Kata Kunci:** Sinkop, Pertolongan Pertama, Edukasi Kesehatan.

**ABSTRACT**

*Syncope is a temporary loss of consciousness caused by reduced cerebral blood flow and frequently occurs among school-aged adolescents. In the school setting, inadequate knowledge of first aid management for syncope may lead to improper handling and increase the risk of injury. This community service activity aimed to improve students' knowledge regarding first aid management of syncope in the school environment. The activity was conducted at SMP Negeri 2 Kumai and involved 30 eleventh-grade students. Health education was delivered through lectures using PowerPoint media and interactive learning with Wordwall games. Students' knowledge levels were evaluated using pre-test and post-test questionnaires. The evaluation results showed a significant improvement in students' knowledge after the educational intervention, indicated by an increase in the number of students classified as having good knowledge. Health education using lecture methods combined with interactive*

*Wordwall games is effective in improving students' knowledge of first aid management for syncope in schools.*

**Keywords:** *Syncope, First Aid, Health Education.*

## 1. PENDAHULUAN

Sinkop, atau sering disebut pingsan, adalah kondisi medis yang ditandai dengan kehilangan kesadaran dan kendali otot untuk sementara waktu. Hal ini terjadi karena penurunan sementara aliran darah yang mengalir ke otak. Sinkop biasanya berlangsung hanya beberapa detik atau beberapa menit. Ketika aliran darah kembali normal, kesadaran akan kembali dan penderita mungkin merasa sedikit bingung (Kemenkes, 2024). Terdapat berbagai faktor penyebab seseorang bisa mengalami pingsan seperti faktor kelelahan, kepanasan, terjebak dalam ruang tertutup, dan kekurangan oksigen (Muhaji, Wulandari and Suparmanto, 2025). Selain itu, penyebab pingsan juga bisa karena melihat darah, kecemasan, pergantian postur tubuh secara tiba-tiba, penggunaan obat-obatan, atau seseorang yang memiliki masalah pada jantung dan pembuluh darah dan berakibat mempengaruhi aliran darah ke otak.

Menurut Suwardianto dalam (Apriyani, 2025) menyebutkan bahwa sinkop atau pingsan merupakan keadaan darurat yang terjadi pada bagian kardiovaskular, yakni jantung dan pembuluh darah dan termasuk kategori cedera yang sering terjadi di sekolah. Sinkop sering dialami oleh remaja perempuan dengan persentase 35% dibanding laki-laki. Data prevalensi kejadian sinkop diperkirakan terdapat sekitar 12 juta kasus di dunia setiap tahunnya. Prevalensi kejadian sinkop di Indonesia terdapat 35% siswa ada riwayat mengalami kejadian sinkop saat berada dalam aktifitas sekolah. Seperti kegiatan rutin pada hari senin yaitu upacara bendera, kegiatan berolahraga serta saat kegiatan pembelajaran di dalam ruangan kelas. Penyebab siswa mengalami sinkop beragam, diantaranya karena belum sarapan, kurang istirahat, kelelahan, lemah dan lesu, berdiri dengan durasi lama (Yunia Pratiwi and Handayani, 2024). Pada upacara peringatan Hari Pendidikan Nasional yang berlokasi di halaman Kantor Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (DisdikBud) Kotawaringin Barat Kalimantan Tengah yang diikuti oleh seluruh pelajar SD, SMP, SMA di Kotawaringin Barat, mendapati banyak pelajar yang pingsan saat mengikuti upacara. Penyebabnya diduga karena para pelajar tidak sarapan pagi dan teriknya sinar matahari. Totalnya sekitar 30 korban yang separuhnya adalah siswa SMP (Sindo News, 2018).

Pendidikan kesehatan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam memberikan pertolongan pertama di lingkungan sekolah dengan cara menyampaikan pesan-pesan penting tentang tata cara mengenali gejala serta memberikan pertolongan pertama terhadap orang yang pingsan terutama di lingkungan sekolah. Dasar pengetahuan terkait sinkop dan peran yang baik dari petugas kesehatan sangat dibutuhkan. Salah satu peran yang dapat dilakukan perawat adalah peran edukator. Peran edukator membantu meluaskan pemahaman tentang kesehatan, sehingga pengetahuan dan keterampilan dapat bertambah setelah menerima pendidikan kesehatan (Apriyani, 2025). Pada era digital ini teknologi berkembang dengan cepat dan pesat, bahkan melekat dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Era digital merupakan

era dimana hampir semua orang akrab dengan teknologi digital, mulai dari anak-anak, remaja dan orang dewasa. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang terkena dampak dari adanya perkembangan digital, yakni mendorong terjadinya proses integrasi teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam mendukung proses pembelajaran adalah media aplikasi *wordwall* (Aeni *et al.*, 2022).

Hasil wawancara dengan guru yang sekaligus adalah pembina PMR dan bertanggung jawab dalam kesehatan siswa di SMPN 2 Kumai menyebutkan bahwa banyak sekali siswa/i yang pingsan terutama pada saat upacara bendera setiap hari senin. Dan pertolongan pertama hanya dilakukan oleh guru, bukan oleh siswa di sekitar korban. Sehingga membuat siswa di sekitarnya bingung harus melakukan apa selain berteriak memanggil guru atau berkerumun di sekitar siswa yang pingsan. Serta belum ada pemberian edukasi terkait pertolongan pertama pada siswa-siswi yang pingsan. Maka dalam hal ini kami tertarik untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Program Edukasi Pertolongan Pertama Pada Siswa Kelas IX Dengan Metode Ceramah Dan Permainan Interaktif *Wordwall* Di SMPN 2 Kumai.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa sinkop atau pingsan merupakan kondisi kegawatdaruratan kesehatan ringan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah, khususnya pada remaja usia SMP. Kejadian sinkop umumnya dipicu oleh berbagai faktor seperti kelelahan, kurang asupan nutrisi, dehidrasi, paparan panas, stres, serta berdiri dalam waktu yang lama, yang kerap dijumpai dalam aktivitas sekolah sehari-hari. Meskipun bersifat sementara, sinkop tetap berpotensi menimbulkan dampak yang serius apabila tidak ditangani dengan cepat dan tepat, terutama risiko cedera akibat jatuh maupun kesalahan dalam pemberian pertolongan pertama.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai terkait pengenalan tanda dan gejala sinkop serta tata laksana pertolongan pertama yang benar. Dalam banyak kasus, siswa di sekitar korban cenderung mengalami kepanikan dan melakukan tindakan yang kurang tepat, seperti mengerumuni korban, mengguncang tubuh korban, atau memaksakan korban untuk segera duduk, berdiri, maupun minum. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan informasi dan minimnya edukasi kesehatan yang diterima siswa terkait penanganan kondisi darurat ringan di sekolah.

Pendidikan kesehatan memiliki peran yang sangat penting sebagai upaya promotif dan preventif dalam meningkatkan kesiapsiagaan siswa terhadap kejadian kegawatdaruratan kesehatan, termasuk sinkop. Melalui edukasi yang terstruktur dan sesuai dengan karakteristik remaja, siswa diharapkan mampu mengenali kondisi pingsan sejak dini, memahami langkah-langkah pertolongan pertama yang aman, serta memiliki keberanian dan kepedulian untuk bertindak sebagai penolong sebaya. Pengetahuan yang baik tidak hanya berdampak pada peningkatan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku tanggap darurat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Peran tenaga kesehatan, khususnya perawat, sebagai edukator menjadi sangat relevan dalam upaya peningkatan literasi kesehatan di sekolah. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, perawat dapat berkontribusi langsung dalam memberikan edukasi kesehatan yang aplikatif dan mudah dipahami oleh siswa. Pendekatan edukasi yang dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dinilai lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, serta daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan.

Dengan demikian, pelaksanaan program edukasi pertolongan pertama pada kasus sinkop di lingkungan sekolah menjadi kebutuhan yang mendesak. Kegiatan edukasi ini diharapkan mampu menjawab permasalahan rendahnya pengetahuan siswa, meningkatkan kesiapsiagaan dalam menghadapi kejadian pingsan, serta mendukung terciptanya lingkungan sekolah yang aman, peduli, dan responsif terhadap kondisi kegawatdaruratan kesehatan ringan. Kesimpulan pendahuluan ini menjadi dasar penting dalam perumusan tujuan, metode, dan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada peningkatan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada kasus sinkop.

## 2. MASALAH DAN RUMUSAN PERTANYAAN

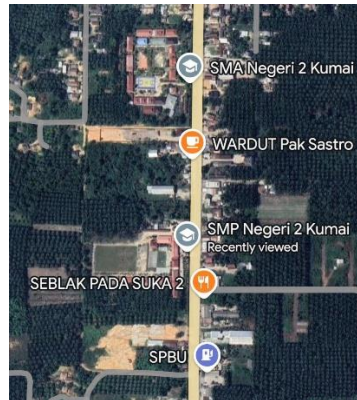
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan guru yang sekaligus menjadi penanggung jawab Unit Kesehatan Sekolah di SMPN 2 Kumai Kabupaten Kotawaringin Barat, ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Kurangnya pengetahuan siswa tentang pertolongan pertama dalam penanganan pingsan.
- b. Minimnya kegiatan edukasi terkait pertolongan pertama dalam penanganan pingsan.
- c. Masih banyak kasus siswa-siswi yang pingsan terutama pada saat kegiatan upacara bendera di sekolah.
- d. Kurangnya keterlibatan guru dalam mengedukasi siswa sebagai penolong sebaya dalam menolong teman yang pingsan.

### Rumusan Pertanyaan

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah setelah diberikan edukasi tentang pertolongan pertama dalam penanganan pingsan?
- b. Bagaimana perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah setelah diberikan edukasi tentang pertolongan pertama dalam penanganan pingsan?
- c. Apakah kegiatan edukasi dan permainan interaktif wordwall ini efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa terhadap pertolongan pertama pada korban yang pingsan?



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Kumai, Kabupaten Kotawaringin Barat, Provinsi Kalimantan Tengah. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kurangnya pengetahuan pada siswa siswi di sekolah tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan pembina uks setempat dan kuisisioner *Pre Test* dan *Post Test*. Dengan demikian lokasi ini dinilai tepat sebagai lokasi pengabdian dalam menyebarkan informasi.

### 3. KAJIAN PUSTAKA

#### Sinkop Pada Usia Sekolah

Sinkop merupakan kegawatdaruratan dimana suatu keadaan yang menimpa seseorang yang dapat menimbulkan ancaman jiwa, dalam arti pertolongan yang tepat, cermat dan cepat. Bila tidak segera mendapatkan pertolongan maka seseorang tersebut dapat meninggal atau menderita kecacatan. Kegawatdaruratan sinkop bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Sinkop di sekolah adalah jenis sinkop neurokardiogenik, ditandai dengan pingsan berulang yang disebabkan oleh situasi panas dan ramai, kelelahan, nyeri hebat, lapar, berdiri terlalu lama, dan situasi emosional atau stres dan sering terjadi di lingkungan sekolah pada saat upacara bendera rutin atau kegiatan olahraga rutin (Khair *et al.*, 2024).

Kejadian sinkop termasuk kejadian yang sering terjadi di sekolah dan banyak terjadi saat kegiatan upacara bendera, kegiatan olahraga, dan pembelajaran di kelas. Penyebab pingsan bagi setiap orang berbeda-beda. Kram, perasaan gugup, keluhan menguap dan menelan, kulit yang pucat, rasa ingin muntah, sensasi pusing melayang serta merasakan dengungan di telinga adalah tanda-tanda pingsan. Seringkali yang dilakukan saat menangani orang pingsan adalah dengan mengguncangnya. Padahal hal ini terbukti tidak efektif dan justru membahayakan penderita. Atau memaksanya untuk bangun dan menyuruhnya minum. Padahal hal itu sangat berpotensi seseorang akan mengalami tersedak yang pasti membahayakan nyawa nya. Ketika siswa yang mengalami pingsan ini tidak ditangani dengan segera, maka akan berakibat sangat fatal dan menyebabkan cedera atau bahkan kematian karena otak tidak memiliki suplai darah yang cukup. Hal ini sering dikenal sebagai efek trauma suspensi (Apriyani, 2025c).

### Edukasi Kesehatan Sebagai Peningkatan Pengetahuan

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa dan bahkan guru belum memiliki keterampilan praktis dalam memberikan pertolongan pertama, khususnya dalam kasus pingsan. Dalam situasi yang seperti ini, seringkali orang di sekitar korban tidak tahu harus berbuat apa, bahkan melakukan tindakan yang keliru. Akibatnya respon yang lambat atau penanganan yang salah sering kali memperburuk situasi dan meningkatkan risiko komplikasi.

Pemberian edukasi pertolongan pertama kepada siswa siswi SMP tidak hanya dapat meningkatkan kesiapsiagaan mereka dalam menghadapi situasi darurat ini. Namun juga membentuk budaya tolong menolong dan kepedulian sosial sejak usia dini. Kegiatan ini juga selaras dengan upaya promotif dan preventif dalam kesehatan khususnya membangun sekolah sebagai lingkungan yang aman dan responsif terhadap kondisi medis darurat ringan (Amila *et al.*, 2025).

Intervensi berbasis edukasi dan simulasi terbukti meningkatkan kesiapsiagaan siswa. Dengan metode penyuluhan dan permainan yang interaktif (*wordwall*) diharapkan mampu memperdalam pemahaman siswa siswi terkait penanganan pingsan.

#### 4. METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah penyuluhan kesehatan yang berfokus pada peningkatan pengetahuan siswa siswi SMP kelas IX mengenai penanganan pingsan. Materi penyuluhan meliputi pengertian pingsan, tanda dan gejala pingsan, jenis jenis pingsan, serta upaya penanganan dan pencegahan pingsan pada siswa SMP. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kumai, Kabupaten Kotawaringin Barat, Provinsi Kalimantan Tengah. Pemilihan lokasi tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap penanganan apabila ada teman teman dari mereka ada yang menderita pingsan terutama saat kegiatan sekolah. Pelaksanaan penyuluhan dilakukan pada tanggal 3 Januari 2026. Sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Kumai dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang.

Siswa siswi yang terlibat dalam kegiatan ini berada pada rentang usia 14-15 tahun, yang merupakan kelompok usia rentan terhadap kejadian pingsan. Pemilihan sasaran tersebut didasarkan pada tingginya kejadian pingsan pada siswa kelas IX di sekolah tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan pembina uks. Seluruh peserta mengikuti kegiatan penyuluhan secara langsung dan aktif selama proses pelaksanaan berlangsung. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan dengan memanfaatkan media edukasi berupa *PowerPoint* dan permainan interaktif *wordwall* sebagai sarana penyampaian informasi kesehatan. *PowerPoint* digunakan sebagai media presentasi untuk menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, dengan memadukan teks, gambar, serta ilustrasi visual yang mendukung pemahaman peserta selama proses penyuluhan berlangsung. Permainan interaktif *wordwall* disusun semenarik mungkin dengan gaya *spin* untuk mempermudah pengeluaran pertanyaan dalam games tersebut. Permainan yang dibagi menjadi 4 kelompok itu akan dicari 1 kelompok pemenang dan mendapatkan hadiah sebagai daya Tarik permainan. Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat terjadi peningkatan

pengetahuan para responden terkait pingsan, sehingga siswa siswi mampu melakukan upaya pencegahan pingsan sejak dini dan memahami cara penanganan yang sesuai dengan urutan yang tepat. Peningkatan pengetahuan tersebut diharapkan dapat menjadi dasar dalam membentuk perilaku cepat, tepat, dan akurat yang menjadi prinsip dalam pertolongan pertama. Untuk mencapai tujuan tersebut, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun secara sistematis dan dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Adapun tahapan kegiatan tersebut dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

### Tahap Persiapan

Tahap persiapann menjadi tahapan awal yang bertujuan untuk memastikan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian Masyarakat dapat berjalan maksimal sesuai rencana. Persiapam dimulai dengan pengajuan permohonan dosen pembimbing kepada program studi untuk mempermudah jalannya pengabdian. Setelah memperoleh arahan dari dosen pembimbing, tim pengabdian mengirimkan surat permohonan kepada kepala sekolah di SMP Negeri 2 Kumai sebagai bentuk koordinasi. Setelah mendapatkan izin, tim pengabdian berkoordinasi mengenai waktu pelaksanaan dan didapatkan waktu yaitu tanggal 3 Januari 2026.

Pada tahap ini, tim pengabdian juga mempersiapkan seluruh media edukasi yang akan digunakan selama kegiatan penyuluhan. Media yang disiapkan meliputi materi presentasi *PowerPoint* yang berisi informasi mengenai pengenalan dan penanganan pada pasien yang pingsan. Materi edukasi disusun secara sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa siswi agar pesan kesehatan dapat tersampaikan secara efektif. Selain itu permainan interaktif (*wordwall*) juga dipersiapkan sebagai bahan evaluasi yang menarik bagi siswa dan siswi.

Selain bahan ajar, tim pengabdian juga menyiapkan *Pre Test* dan *Post Test* sebagai tolak ukur keberhasilan pengabdian dan evaluasi kepada siswa siswi mengenai materi yang diberikan. Hasil pengukuran disimpulkan menjadi tiga kategori. Yaitu kategori kurang apabila persentase jawaban benar hanya 20%. Sedang apabila persentase jawaban benar hanya 21%-80%. Baik apabila persentase jawaban benar sebanyak 81%-100%.

### Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat, karena pada tahap inilah seluruh rencana yang telah disusun pada tahap persiapan diimplementasikan secara langsung kepada sasaran kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini difokuskan pada pemberian edukasi kesehatan mengenai pengenalan dan penanganan pertolongan pertama pada korban sinkop (pingsan) kepada siswa-siswi kelas IX SMP Negeri 2 Kumai, Kabupaten Kotawaringin Barat. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2026 dengan melibatkan sebanyak 30 siswa sebagai peserta.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengarahan singkat oleh tim pengabdian. Pada sesi awal ini, peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan kegiatan, manfaat yang diharapkan, serta gambaran umum alur kegiatan yang akan dilaksanakan. Penyampaian informasi awal ini bertujuan untuk membangun kesiapan mental peserta, meningkatkan

motivasi, serta menciptakan suasana yang kondusif dan partisipatif selama kegiatan berlangsung. Peserta tampak antusias dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan hingga selesai.

Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian pre-test kepada seluruh peserta. Pre-test diberikan dalam bentuk kuesioner yang berisi lima pertanyaan pilihan ganda yang berkaitan dengan pengertian sinkop, tanda dan gejala pingsan, jenis pingsan, urutan pertolongan pertama yang benar, serta tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada korban pingsan. Pemberian pre-test ini bertujuan untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa sebelum diberikan intervensi edukasi. Seluruh peserta mengerjakan pre-test secara mandiri, tertib, dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan oleh tim pengabdian.

Setelah pre-test selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi edukasi kesehatan melalui metode ceramah menggunakan media PowerPoint. Materi disampaikan secara sistematis dan komunikatif dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa-siswi. Adapun materi yang disampaikan meliputi pengertian sinkop, penyebab terjadinya pingsan di lingkungan sekolah, tanda dan gejala awal sinkop, jenis-jenis sinkop yang sering terjadi pada usia remaja, serta langkah-langkah pertolongan pertama yang tepat dan aman pada korban pingsan.

Selama proses penyampaian materi, pemateri juga menyisipkan sesi tanya jawab interaktif. Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya, menyampaikan pendapat, maupun menceritakan pengalaman yang pernah mereka alami atau saksikan terkait kejadian pingsan di sekolah. Interaksi dua arah ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta, mengurangi kebosanan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan tim, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, terutama ketika membahas kesalahan-kesalahan umum yang sering dilakukan saat menolong orang pingsan.

Setelah sesi ceramah selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan interaktif menggunakan aplikasi Wordwall. Permainan ini dirancang sebagai media evaluasi sekaligus penguatan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Peserta dibagi menjadi empat kelompok secara acak, kemudian masing-masing kelompok mengikuti permainan kuis dengan sistem spin question. Setiap pertanyaan yang muncul berkaitan langsung dengan materi edukasi yang telah diberikan, seperti urutan penanganan pingsan, tanda bahaya, dan tindakan yang harus dihindari.

Permainan Wordwall berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan kompetitif. Peserta terlihat aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dengan benar. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga melatih kerja sama tim, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta kepercayaan diri siswa. Untuk meningkatkan motivasi, tim pengabdian juga menyiapkan hadiah sederhana bagi kelompok dengan nilai tertinggi sebagai bentuk apresiasi.

Setelah seluruh rangkaian permainan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pemberian post-test. Post-test diberikan menggunakan soal yang sama dengan pre-test untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan peserta setelah mendapatkan intervensi edukasi dan permainan interaktif. Peserta kembali mengerjakan soal secara mandiri dan tertib. Hasil post-test

ini kemudian dikumpulkan oleh tim pengabdian untuk dianalisis pada tahap evaluasi. Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar tanpa kendala berarti. Dukungan dari pihak sekolah, guru, serta antusiasme siswa-siswi menjadi faktor penting yang menunjang keberhasilan kegiatan. Metode ceramah yang dikombinasikan dengan media visual dan permainan interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan efektif. Tahap pelaksanaan ini menjadi fondasi utama dalam mencapai tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa dalam memberikan pertolongan pertama pada kejadian sinkop di lingkungan sekolah.

### Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dalam rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program edukasi yang telah dilakukan. Evaluasi ini berperan penting dalam mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan tercapai, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai pengenalan serta penanganan pertolongan pertama pada kasus sinkop di lingkungan sekolah. Selain itu, tahap evaluasi juga digunakan sebagai dasar refleksi dan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan deskriptif naratif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur perubahan tingkat pengetahuan siswa sebelum dan sesudah diberikan edukasi, sedangkan pendekatan deskriptif naratif digunakan untuk menggambarkan proses, respons, serta keterlibatan peserta selama kegiatan berlangsung. Instrumen evaluasi utama yang digunakan adalah kuesioner pre-test dan post-test yang telah disusun pada tahap persiapan.

Pre-test dan post-test terdiri dari lima butir pertanyaan pilihan ganda yang mencakup materi inti edukasi, yaitu pengertian sinkop, tanda dan gejala pingsan, jenis pingsan yang sering terjadi pada remaja, urutan penanganan pertolongan pertama yang benar, serta tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada korban pingsan. Soal pre-test diberikan sebelum penyampaian materi dan permainan interaktif, sedangkan post-test diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Penggunaan soal yang sama pada pre-test dan post-test bertujuan untuk memperoleh gambaran yang objektif mengenai peningkatan pengetahuan peserta.

Seluruh lembar jawaban pre-test dan post-test yang telah diisi oleh peserta dikumpulkan dan direkapitulasi oleh tim pengabdian. Setiap jawaban yang benar diberi skor, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh nilai akhir masing-masing peserta. Hasil penilaian selanjutnya dikategorikan ke dalam tiga tingkat pengetahuan, yaitu kategori kurang, cukup, dan baik. Kategori kurang ditetapkan apabila persentase jawaban benar berada pada kisaran  $\leq 20\%$ , kategori cukup apabila persentase jawaban benar berada pada rentang 21-80%, dan kategori baik apabila persentase jawaban benar berada pada rentang 81-100%.

Hasil analisis pre-test menunjukkan bahwa sebelum diberikan edukasi, sebagian besar siswa masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah hingga sedang terkait pertolongan pertama pada kasus pingsan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang belum memahami urutan penanganan yang benar serta masih memiliki persepsi keliru mengenai tindakan yang

boleh dilakukan pada korban pingsan. Kondisi ini sejalan dengan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru pembina UKS yang menyebutkan bahwa belum pernah dilakukan edukasi khusus terkait penanganan sinkop kepada siswa. Setelah pelaksanaan edukasi melalui metode ceramah dan permainan interaktif Wordwall, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada tingkat pengetahuan peserta. Mayoritas siswa mengalami peningkatan skor dan masuk ke dalam kategori pengetahuan baik. Tidak ditemukannya lagi peserta yang berada pada kategori kurang menunjukkan bahwa intervensi edukasi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa secara menyeluruh. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran yang digunakan efektif dalam menyampaikan materi kesehatan kepada siswa usia remaja.

Selain evaluasi berbasis kuesioner, tim pengabdian juga melakukan evaluasi proses selama kegiatan berlangsung. Evaluasi proses dilakukan dengan mengamati keaktifan peserta, antusiasme siswa dalam mengikuti ceramah, partisipasi dalam sesi tanya jawab, serta keterlibatan siswa dalam permainan interaktif Wordwall. Berdasarkan hasil pengamatan, sebagian besar siswa menunjukkan respons yang positif, aktif bertanya, serta bersemangat dalam menjawab pertanyaan selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukasi yang interaktif mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta.

Evaluasi juga dilakukan terhadap penggunaan media pembelajaran. Media PowerPoint dinilai efektif dalam membantu peserta memahami materi karena penyajiannya yang sistematis dan didukung dengan ilustrasi visual. Sementara itu, penggunaan permainan interaktif Wordwall memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga membantu siswa mengingat kembali materi yang telah disampaikan. Kombinasi kedua media ini dinilai tepat untuk digunakan pada sasaran usia remaja di lingkungan sekolah. Hasil evaluasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa tujuan kegiatan pengabdian masyarakat telah tercapai dengan baik. Terjadi peningkatan pengetahuan siswa mengenai pengenalan dan penanganan pertolongan pertama pada kasus sinkop, serta meningkatnya kesadaran siswa akan pentingnya peran penolong sebaya di lingkungan sekolah. Evaluasi ini juga memperlihatkan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan permainan edukatif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran kesehatan yang efektif dan aplikatif.

Meskipun demikian, evaluasi kegiatan ini juga mengidentifikasi beberapa hal yang dapat ditingkatkan pada kegiatan selanjutnya. Di antaranya adalah perlunya penambahan sesi praktik atau simulasi langsung pertolongan pertama agar siswa tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis. Selain itu, keterlibatan guru dan pihak UKS dalam kegiatan lanjutan juga perlu ditingkatkan agar edukasi dapat berkelanjutan dan diterapkan secara konsisten di lingkungan sekolah. Dengan dilaksanakannya tahap evaluasi ini, tim pengabdian memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keberhasilan program serta aspek-aspek yang masih perlu dikembangkan. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penyusunan program pengabdian masyarakat selanjutnya, sekaligus menjadi dasar rekomendasi bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kesiapsiagaan siswa terhadap kejadian kegawatdaruratan kesehatan ringan seperti sinkop

## 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa penyuluhan kesehatan dan permainan interaktif mengenai pengenalan dan penanganan korban pingsan di SMP Negeri 2 Kumai, Kabupaten Kortawaringin Barat yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2026. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 30 siswa siswi kelas IX dengan rentang usia 14-15 tahun, yang merupakan kelompok usia rentan terhadap kejadian pingsan di sekolah tersebut. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, yaitu kepala sekolah serta dewan guru di SMP Negeri 2 Kumai, yang berperan dalam membantu koordinasi lokasi, peserta, serta kelancaran pelaksanaan kegiatan. Kegiatan penyuluhan dilaksanakan dengan menggunakan media edukasi berupa *PowerPoint* yang berisi materi mengenai pengenalan dan penanganan pingsan di sekolah.

Penyampaian materi dilakukan selama 30 menit ceramah dan 30 menit permainan interaktif. Selama proses penyuluhan dan permainan, berjalan dengan lancar dan aktif dan didukung dengan antusiasme peserta yang tinggi. Hal ini terlihat dari perhatian peserta selama acara berlangsung. Sebagian besar siswa siswi tersebut mengatakan belum tau tata urutan yang benar dalam menangani pasien atau teman yang pingsan.

Evaluasi pemahaman peserta terhadap materi dan permainan yang disampaikan, dinilai dari hasil pre test dan post test yang telah diisi oleh seluruh peserta sebanyak 5 butir soal. Pertanyaan mencakup definisi pingsan, jenis pingsan, urutan dalam melakukan pingsan, hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan pada pasien pingsan. Soal pre test diberikan sebelum materi dilontarkan. Sedangkan soal post test diberikan setelah materi dan permainan interaktif dilontarkan. Soal yang dikerjakan sama, baik pre test maupun post test. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perubahan atau peningkatan pengetahuan bagi para siswa dan siswi. Peserta mengisi kuisioner dengan tekun dan tertib. Seluruh lembar jawaban yang telah dikumpulkan selanjutnya direkapitulasi dan dianalisis untuk mengetahui Tingkat pengetahuan siswa dan siswi terhadap pengenalan dan penanganana pingsan terutama di lingkungan sekolah. Hasilnya kemudian dikategorikan dalam tiga kategori yaitu, kurang, cukup, baik.

Tabel 1. (Hasil *Pre Test* & *Post Test*)

KATEGORI	PRE TEST		POST TEST	
	n	%	n	%
Kurang	14	46,7	0	0
Cukup	12	40	3	10
Baik	4	13,33	27	90
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan setelah diberikan intervensi penyuluhan dan permainan interaktif. Sebelum penyuluhan, 14 siswa masuk dalam kategori “kurang”, 12 siswa masuk dalam kategori “cukup”, dan 4 siswa masuk dalam

kategori “baik”. Sedangkan setelah diberikan intervensi, 0 siswa masuk dalam kategori “kurang”, 3 siswa masuk dalam kategori “cukup”, dan 27 siswa masuk dalam kategori “baik”.

#### b. Pembahasan

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Anggraini *et al.*, 2022) yang menyebutkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan peserta tentang prosedur penanganan kasus sinkop. Yang juga hal ini terlihat dari hasil *Pre Test* dan *Post Test* Dimana terdapat peningkatan level pengetahuan peserta menjadi kategori baik setelah dilakukan sosialisasi edukasi.

Hal ini mengindikasikan bahwa teknik pembelajaran menggunakan metode ceramah dan permainan interaktif berhasil meningkatkan pengetahuan siswa-siswi dalam tatalaksana penolongan pertama pada korban yang mengalami pingsan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Menawati and Putri, 2026) yang menyebutkan bahwa edukasi dengan *powerpoint* menunjukkan efek positif dalam penerimaan materi yang dijalankan selama sosialisasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa edukasi berbasis edukasi visual terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan pendengar.

Sedangkan untuk permainan interaktif *wordwall* sendiri disebutkan dalam (Purnamasari *et al.*, 2022) yaitu dengan penggunaan aplikasi *Wordwall* ini sebagai media pembelajaran juga dapat menimbulkan ketertarikan siswa sesuai dengan kemampuan visual, auditori serta kinestetiknya, memberikan stimulus yang sama, membandingkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Sehingga edukasi berbasis permainan juga terbukti efektif dalam peningkatan siswa siswi dengan riang gembira dan disesuaikan dengan usianya. Peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa metode penyampaian materi yang dilakukan secara interaktif, seperti penyisipan sesi kuis dalam penyuluhan sehingga peserta lebih aktif dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya kuis, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi berpikir dan mengingat kembali materi yang telah disampaikan (Menawati and Putri, 2026).

Secara keseluruhan, kegiatan sosialisasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi terkait tatacara pertolongan pertama pada teman yang pingsan. Sehingga dengan adanya kegiatan ini dapat menjadi upaya promotif dan preventif yang sesuai dengan tujuan kesehatan guna mencegah bertambah parahnya dampak dari pingsan. Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak ditemukannya hambatan yang menjadi penghalang dalam melaksanakan pengabdian masyarakat ini. Kolaborasi antar pihak sekolah, siswa, dan juga tim pengabdian masyarakat menjadi kunci keberhasilan dalam terwujudnya hasil yang sesuai dengan harapan. Rasa ucapan terima kasih juga dihaturkan oleh tim pengabdian yang turut serta hadir dan membantu jalannya proses pengabdian masyarakat ini.



Gambar 2. Kegiatan Penyuluhan

## 6. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan edukasi pertolongan pertama pada penanganan pingsan (sinkop) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Kumai, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa sebelum diberikan edukasi masih didominasi oleh kategori kurang dan cukup. Setelah diberikan edukasi melalui metode ceramah dan permainan interaktif Wordwall, terjadi peningkatan pengetahuan yang signifikan, ditunjukkan dengan mayoritas siswa berada pada kategori pengetahuan baik pada hasil post-test. Hal ini menunjukkan bahwa edukasi yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pengertian, tanda dan gejala, serta tata laksana pertolongan pertama pada korban pingsan.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan edukasi juga memberikan dampak positif terhadap perubahan perilaku siswa. Sebelum edukasi, siswa cenderung bingung dan pasif saat menghadapi kejadian pingsan, serta hanya mengandalkan guru untuk memberikan pertolongan. Setelah edukasi, siswa menunjukkan peningkatan kesadaran, kepercayaan diri, dan kesiapan untuk bertindak sebagai penolong sebaya dengan menerapkan langkah pertolongan pertama yang benar dan aman. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa selama sesi diskusi dan permainan interaktif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan edukasi yang dikombinasikan dengan permainan interaktif Wordwall efektif dalam meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan kesiapsiagaan siswa terhadap pertolongan pertama pada korban pingsan. Metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mempermudah pemahaman materi, sehingga layak dijadikan sebagai alternatif strategi edukasi kesehatan di lingkungan sekolah.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A.N. Et Al. (2022) "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd," *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), P. 1835. Available At: <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>.
- Amila, A. Et Al. (2025) "Edukasi Pertolongan Pertama Pada Pingsan Untuk Remaja: Upaya Pencegahan Risiko Cedera Di Lingkungan Sekolah," *Jurnal Abdimas Mutiara*, 6(2), Pp. 170-175. Available At: <https://doi.org/10.51544/jam.v6i2.6188>.
- Anggraini, R. Et Al. (2022) *Sosialisasi Dan Edukasi Tentang Sinkop (Pada Siswa Anggota Pmr Di Smpn I Boyolangu Tulungagung)*. Available At: <http://jurnalstikestulungagung.ac.id/index.php/pkm>.
- Apriyani, A. (2025a) "Edukasi Kesehatan Tentang Pertolongan Pertama Sinkop," *Khidmah*, 7(1), Pp. 66-73. Available At: <https://doi.org/10.52523/khidmah.v7i1.523>.
- Elmeida, I. F. (2021). *Edukasi Kejang, Pseudo Kejang Dan Preparasi Obat Kejang Pada Tenaga Kesehatan Rumah Sakit Universitas Mataram. Abdi Insani*.
- Fadillah, K. S., & Fadillah, M. F. I. (2024). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Infografis Terhadap Pengetahuan Pertolongan Pertama Pada Siswa Yang Mengalami Sinkop Di Sma Bina Jaya Palembang. *Jurnal Inspirasi Kesehatan*, 2(2), 235-241.
- Ike, D. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Biologi* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Kemendes (2024) *Apa Itu Sinkop?* Available At: [https://keslan.kemkes.go.id/view\\_artikel/3221/apa-itu-sinkop](https://keslan.kemkes.go.id/view_artikel/3221/apa-itu-sinkop) (Accessed: December 31, 2025).
- Khair, M. Et Al. (2024) "Hubungan Pengetahuan Dan Sikap Siswa Terhadap Pertolongan Pertama Sinkop Kepada Siswa," 1, Pp. 67-73.
- Kholishah, K. (2023). *Pengaruh Edukasi Metode Make A Match Terhadap Kesiapan Penanganan Pertama Sinkop Pada Siswa Di Smpn 2 Matesih* (Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta).
- Menawati, K. And Putri, N.R. (2026) "Peningkatan Pengetahuan Dalam Pencegahan Anemia Pada Remaja Putri Di Desa Adiraja Kabupaten Cilacap," *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (Pkm)*, 9(2), Pp. 289-303. Available At: <https://doi.org/10.33024/jkpm.v9i2.24204>.
- Muhaji, Wulandari, E.T. And Suparmanto, G. (2025) "Edukasi Pertolongan Pertama Pada Syncope (Pentasy) Nasyyiatul Aisyiyah Di Balecatur, Gamping Sleman 1a."
- Nadini, N. C., Handayani, R. N., & Wibowo, T. H. (2024). Edukasi Pertolongan Pertama Pada Sinkope Di Man 1 Banyumas. *Jurnal Comunitā Servizio: Jurnal Terkait Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, Terkhusus Bidang Teknologi, Kewirausahaan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 6(2), 414-424.

- Nur Anggraini, T., Zulaiha, S., & Ningtyas, A. R. (2025). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Mis 01 Kepahiang* (Doctoral Dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Nur, R. L. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Wordwall Terhadap hasil Belajar Ips Kelas V Sd Negeri 1 Sukamaju Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Purnamasari, S. *Et Al.* (2022) *Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. Available At: [Www.Wordwall.Net](http://www.wordwall.net).
- Sari, D. E. M., Zulkarya, L. G., Pujiastuti, E., Islamiyati, R., Setyawati, P., Dewi, S., ... & Cahyani, P. R. (2025). Mengenal Pertolongan Pertama: Edukasi Siswa Sd Lewat Kegiatan Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kesehatan*, 8(4), 219-226.
- Sindo News (2018) *Puluhan Pelajar Pingsan Saat Ikuti Upacara Hardiknas*. Available At: <https://Daerah.Sindonews.Com/Berita/1302390/174/Puluhan-Pelajar-Pingsan-Saat-Ikuti-Upacara-Hardiknas> (Accessed: January 11, 2026).
- Umroh, K. A. U. (2025). *Pengaruh Wordwall Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Kepemilikan Kelas X Ma Miftahul Qulub Gondang Mojokerto* (Doctoral Dissertation, Universitas Kh. Abdul Chalim).
- Yunia Pratiwi, R. And Handayani, N. (2024) *Pengaruh Pemberian Edukasi Tentang Pertolongan Pertama Syncope Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Di Smp Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. Available At: <https://Creativecommons.Org/Licenses/By-Sa/4.0/>.