



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pertolongan Pertama**

B-GELS atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan Pertolongan Pertama pada Gawat Darurat (PPGD) adalah serangkaian usaha-usaha pertama yang dapat dilakukan pada kondisi gawat darurat dalam rangka menyelamatkan pasien dari kematian (IDEP, n.d.). Di luar negeri, PPGD ini sebenarnya sudah banyak diajarkan pada orang – orang awam atau orang – orang awam khusus, namun sepertinya hal ini masih sangat jarang diketahui oleh masyarakat Indonesia.

*The American College of Emergency Physicians* (2014) menjelaskan bahwa pertolongan pertama merupakan tindakan paling awal dalam menangani seseorang yang terluka atau mendadak jatuh sakit. Memastikan semua orang yang terlihat tetap dalam kondisi aman, sehat, dan menjaga supaya keadaan tidak menjadi semakin parah (cacat) merupakan tujuan lain pertolongan pertama selain menyelamatkan nyawa.

Saat melakukan penanganan darurat, penting bagi penolong untuk mengikuti ketiga langkah ini sebelum memberikan pertolongan pertama. Ketiga pertolongan tersebut yaitu melakukan pengecekan terhadap situasi sekeliling, kemudian memastikan lokasi kejadian aman dan yang terakhir barulah memberikan pertolongan pertama (*The American College of Emergency Physicians*, 2014). Terdapat tiga aspek penting yang harus diperhatikan dalam memberikan pertolongan pertama pada korban, yaitu sebagai berikut.

1. Memeriksa apa yang terjadi pada korban.

2. Lakukan penanganan dari cedera yang paling parah terlebih dahulu.
3. Memutuskan penanganan lebih lanjut yang diperlukan oleh korban dan hubungi bantuan darurat.

Prinsip utama PPGD adalah menyelamatkan pasien dari kematian pada kondisi gawat darurat. Kemudian filosofi dalam PPGD adalah “*Time Saving is Life Saving*”, dalam artian bahwa seluruh tindakan yang dilakukan pada saat kondisi gawat darurat haruslah benar-benar efektif dan efisien, karena pada kondisi tersebut pasien dapat kehilangan nyawa dalam hitungan menit saja (Utama, 2012).

## **2.2 Metode Gamifikasi**

Gamifikasi adalah sebuah metode pembuatan aplikasi menggunakan elemen-elemen yang terdapat di dalam permainan dengan situasi bukan permainan dan dapat meningkatkan motivasi (Educause, 2011). Apabila hal ini diaplikasikan dalam dunia pendidikan, maka akan lebih memotivasi seseorang dalam pengerjaan tugas.

Seperti permainan pada umumnya yang memungkinkan para pemainnya untuk melakukan *restart*, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki yang dapat membuat pemain tidak merasa takut menghadapi kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap permainan tersebut. Gamifikasi bekerja dengan cara membuat teknologi menjadi lebih menarik, mendorong pemainnya untuk tidak terlibat akan sesuatu yang diinginkan, mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat di dalam permainan (Cunningham dan Zichermann, 2011).

### 2.3 Octalysis

Menurut Yu-Kai Chou, seorang penemu Octalysis, *games* memiliki berbagai teknik yang berbeda dalam mendorong penggunaanya untuk berkembang. Beliau berpendapat bahwa terdapat dua jenis cara. Cara pertama adalah dengan menginspirasi dan menguatkan penggunaanya. Cara kedua adalah dengan memanipulasi dan membuat pengguna menjadi obsesif terhadap *games*. Hasil dari penemuan tersebut adalah *framework* yang kemudian dinamakan Octalysis. *Framework* ini didesain dalam bentuk segi delapan yang merepresentasikan delapan nilai-nilai utama. Semua *game* yang dibuat menggunakan Octalysis berlandaskan satu atau lebih dari delapan nilai utama *framework* tersebut (Chou, n.d.).

#### 1. *Epic Meaning & Calling*

Berdasarkan nilai ini, pengguna dibuat untuk mempercayai bahwa dia merupakan orang terpilih yang melakukan suatu hal yang penting. Sebuah contoh sederhana dari penerapan nilai ini adalah penggunaan panggilan pahlawan bagi pengguna atau memberikan *item* eksklusif ketika pengguna memulai permainan.

#### 2. *Development & Accomplishment*

Nilai ini didasarkan pada kepercayaan bahwa pengguna menghadapi tantangan dan mendapatkan *reward* dalam bentuk-bentuk tertentu ketika mereka menyelesaikan sebuah tantangan. *Badges* dan sistem *Leaderboard* merupakan bentuk *reward* yang sering diterapkan.

#### 3. *Empowerment of Creativity & Feedback*

Berdasarkan nilai ini, ketika pengguna dilibatkan dalam proses kreatif yang mengharuskan pengguna untuk terus mencari tahu dan mencoba kombinasi

berbeda, mereka dapat melihat hasil dari pilihan mereka. Ini dipercaya sebagai metode yang lebih efektif dibandingkan mereka menerima arahan dan bantuan.

#### 4. *Ownership*

*Ownership* merupakan nilai kepemilikan yang membuat pengguna merasa bahwa mereka memiliki karakter mereka tersendiri dalam sebuah permainan. Nilai kepemilikan ini penting untuk memotivasi pengguna dalam proses mengembangkan karakternya melalui *avatar*, *currency*, dan hal lainnya yang dapat membuat proses pengembangan ini menyenangkan.

#### 5. *Social Influence & Relatedness*

Nilai ini dilandaskan pada kepercayaan bahwa pengguna cenderung memiliki ketertarikan lebih terhadap hal yang terjadi di sekitarnya. Sebuah skenario yang dapat terjadi adalah ketika teman pengguna telah mencapai tingkat lebih tinggi dibandingkan dirinya. Pengguna tentu akan memiliki motivasi untuk mencapai tingkat yang setara ataupun lebih baik dari tingkat temannya. Contoh lain adalah ketika pengguna melihat hal yang mengingatkannya pada masa kecilnya. Pengguna akan merasakan nostalgia yang mampu mendorong pengguna untuk mendapatkan hal tersebut.

#### 6. *Scarcity & Impatience*

Ini merupakan dorongan untuk mendapatkan sesuatu secara cepat karena para pengguna mengalami kesulitan untuk mendapatkannya. *Games* seringkali menerapkan nilai ini dengan memberi hadiah yang hanya bisa diambil dalam jam atau acara tertentu.

#### 7. *Unpredictability & Curiosity*

Secara umum ini merupakan nilai yang membuat pengguna terus memikirkan sebuah *game* karena *game* memiliki unsur misterius yang membuat pengguna tidak mampu menebak hal yang akan terjadi atau berubah di tahap selanjutnya. Wujud sederhana dari penerapan nilai ini adalah hadiah yang akan didapatkan secara acak.

#### 8. *Loss & Avoidance*

Nilai ini didasarkan pada karakteristik alami pengguna yang ingin menghindari situasi atau skenario negatif seperti kehilangan upaya atau pencapaian sebelumnya. Karakteristik ini juga dapat membuat pengguna memiliki urgensi untuk bertindak secepat mungkin agar ia tidak kehilangan suatu kesempatan penting.

### 2.4 Hedonic Motivation System Adoption Model (HMSAM)

Hedonic Motivation System Adoption Model adalah sebuah model yang dibangun untuk mengukur tingkat *acceptance* dari *Hedonic Motivation System* (HMS). Model HMSAM terbukti meningkatkan model penilai HMS yang sudah ada dalam memprediksi penggunaan HMS melalui motivasi intrinsik dan menjelaskan hubungan antara motivasi-motivasi ini dan faktor-faktor tradisional *Technology Acceptance Model* (TAM) (Trapero, 2018).

Sistem yang lebih mengutamakan kesenangan dibanding produktivitas, itulah HMS. Sistem ini umumnya diterapkan pada permainan konsol, situs sosial, dan *virtual worlds* lainnya. Oleh karena itu HMSAM cocok untuk menilai dan mengevaluasi penerapan HMS (Lowry dkk, 2013).

Measurement scales pada model HMSAM dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *joy, control, focused immersion, curiosity, perceived ease-of-use, perceived*

*usefulness*, dan *behavioral intention to use* (Lowry dkk, 2013). Measurement scales ini mengandung beberapa pertanyaan dasar yang akan diberikan kepada responden dan akan dianalisa untuk bisa dinilai menggunakan model HMSAM.

## 2.5 Skala Likert

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Pengukuran biasa dilakukan dengan memberikan pernyataan dan responden memberikan jawaban mereka yang berkisar dari skala sangat positif sampai skala sangat negatif. Untuk keperluan analisis, dapat diberikan skor untuk setiap jawaban, misalnya: sangat setuju mendapatkan skor lima, setuju mendapatkan skor empat, netral mendapatkan skor tiga, tidak setuju mendapatkan skor dua, sangat tidak setuju mendapatkan skor satu.

Setelah mendapatkan skor, maka persentase rata-rata jawaban yang didapatkan bila dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{(SS*5)+(S*4)+(N*3)+(TS*2)+(STS*1)}{5*\text{Jumlah Responden}} \quad \dots(2.1)$$

Dalam pengujian penelitian yang akan dilakukan menggunakan kuesioner HMSAM, Rumus diatas akan dipakai untuk mendapatkan persentase rata-rata jawaban dari tiap pernyataan yang biasa. Sedangkan Rumus dibawah akan dipakai untuk pengukuran persentase rata-rata jawaban dari tiap pernyataan yang memiliki nilai negatif.

$$\text{Persentase} = \frac{(SS*1)+(S*2)+(N*3)+(TS*4)+(STS*5)}{5*\text{Jumlah Responden}} \quad \dots(2.2)$$