

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertolongan pertama (PP) merupakan keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari, karena kecelakaan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. *World Health Organization* (2024) melaporkan lebih dari 2.400 kematian remaja terjadi setiap hari, sehingga tindakan yang cepat dan tepat dapat mencegah kondisi korban memburuk, mengurangi risiko kecacatan, bahkan menyelamatkan nyawa (Anggrasari & Farida, 2025, h. 48). Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) (2018, h. 251) menunjukkan prevalensi cedera pada remaja mencapai 12,2%, angka ini lebih tinggi dibandingkan kelompok usia dewasa lainnya. Dengan jenis cedera didominasi oleh luka lecet atau lebam (64,1%), diikuti terkilir (32,8%), luka fisik atau memar (20,1%), patah tulang (5,5%), dan anggota tubuh terputus (0,5%). Berbeda dengan negara maju yang telah mengintegrasikan pendidikan pertolongan pertama dalam kurikulum sejak dini, Indonesia belum menjadikan keterampilan ini sebagai prioritas pendidikan (Jannah, 2019, h. 2).

Kesenjangan tersebut tampak pada akses yang tidak merata terhadap kegiatan Palang Merah Remaja (PMR) antar sekolah. Akibatnya, banyak remaja belum memperoleh pengalaman belajar yang memadai tentang PP. Kondisi ini berdampak langsung pada kesiapsiagaan remaja menghadapi situasi darurat. Rendahnya pengetahuan membuat remaja tidak percaya diri dalam bertindak, mudah panik, dan sering ragu-ragu, atau bahkan mengambil tindakan yang keliru ketika menghadapi situasi darurat (Karima et al., 2019, h. 21). Penelitian Le Duc Huy et al. (2022, h. 14) juga menemukan bahwa keraguan remaja dalam menolong korban dipengaruhi oleh ketakutan memperburuk kondisi, kurangnya pelatihan, serta keterbatasan daya ingat terhadap langkah pertolongan yang benar.

Selain keterbatasan pengetahuan, metode penyampaian informasi pertolongan pertama yang ada saat ini belum sesuai dengan karakteristik remaja.

Media buku masih bersifat konvensional, sehingga kurang menekankan aspek visual dan lebih berorientasi pada hafalan dibandingkan pengembangan pemahaman konseptual (Risa et al., 2022, h. 4). Hal ini menyebabkan remaja cenderung merasa malas dan bosan mempelajari materi pertolongan pertama. Remaja usia 12-15 tahun berada pada tahap perkembangan kognitif yang memungkinkan mereka untuk mengolah pemikiran abstrak sekaligus membangun kesimpulan yang lebih kompleks (Sari & Eliasa, 2024, h. 46095). Oleh karena itu, media edukasi harus melibatkan remaja secara aktif melalui interaksi, simulasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Tanpa adanya penanganan yang tepat, remaja tidak akan memiliki kesiapan dalam menghadapi situasi darurat. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pengambilan tindakan, keraguan atau keterlambatan memberi pertolongan. Sehingga, Diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik remaja agar pembelajaran pertolongan pertama lebih efektif dan aplikatif dalam situasi darurat. Mayer & Fiorella (2022, h. 30) menekankan bahwa media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan sekaligus hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan, interaktivitas memungkinkan peserta didik belajar melalui pengalaman langsung.

Hasil penelitian Rozak dan Tanjung (2025, h. 135) menunjukkan bahwa *board game* efektif sebagai media edukasi visual-interaktif karena mampu meningkatkan pengetahuan, minat, dan keterlibatan aktif peserta melalui pengalaman belajar berbasis tantangan. Sehingga, sesuai dalam pembelajaran pertolongan pertama karena mampu mengubah metode belajar pasif berbasis hafalan menjadi pengalaman kognitif aktif melalui pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan simulasi situasi darurat yang menyerupai kondisi nyata (Sari et al., 2025, h. 613). Dengan demikian, *board game* edukasi pertolongan pertama diharapkan menjadi solusi yang relevan bagi remaja usia 12-15 tahun dalam memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan mereka memberikan pertolongan pertama secara cepat dan tepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa permasalahan mengenai pertolongan pertama pada remaja sebagai berikut.

1. Minimnya literasi dan pengetahuan tentang pertolongan pertama (PP) membuat remaja tidak tahu cara menolong dan kurang percaya diri saat menghadapi situasi darurat.
2. Metode penyampaian materi pertolongan pertama umumnya masih bersifat konvensional dan berbasis hafalan bagi remaja. Sehingga, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual dan sesuai dengan karakteristik remaja usia 12-15 tahun.

Dengan demikian, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah: Bagaimana perancangan *board game* edukatif pertolongan pertama untuk remaja?

1.3 Batasan Masalah

Batasan perancangan ini ditujukan kepada remaja berusia 12-15 tahun, jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), SES B-C, yang berdomisili di DKI Jakarta. Ruang lingkup perancangan akan dibatasi pada pengembangan *board game* edukatif yang memberikan informasi mengenai dasar-dasar pertolongan pertama untuk remaja tingkat SMP.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan *board game* edukatif pertolongan pertama untuk remaja.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dari tugas akhir ini dapat dibagi menjadi dua aspek utama, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran interaktif melalui *board game* edukatif.

Perancangan ini juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian berikutnya yang menekuni metode pembelajaran berbasis permainan, terutama pada konteks edukasi pertolongan pertama.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi beberapa pihak. Bagi penulis, tugas akhir ini menjadi sarana penerapan ilmu desain komunikasi visual dalam menciptakan media edukasi yang inovatif sekaligus bermanfaat. Bagi peneliti lain, perancangan ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media edukasi interaktif berbasis permainan di bidang kesehatan. Selain itu, laporan ini juga dapat berfungsi sebagai arsip universitas dan menjadi referensi bagi mahasiswa lain yang berminat merancang *board game* edukatif dengan topik serupa.

