

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Permasalahan dalam pembelajaran pertolongan pertama pada remaja usia 12-15 tahun terletak pada rendahnya pemahaman dasar dan kesiapan awal dalam menghadapi situasi darurat. Kondisi tersebut menyebabkan remaja sering merasa ragu dan kurang percaya diri ketika harus mengambil tindakan awal pertolongan pertama. Hasil pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan kurang sesuai dengan karakteristik remaja. Materi pertolongan pertama cenderung dipahami sebagai hafalan, sehingga sulit diterapkan pada situasi nyata. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar remaja dapat memahami pertolongan pertama secara lebih aplikatif.

Proses perancangan dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, studi referensi, dan studi eksisting untuk memahami permasalahan dan kebutuhan remaja terkait pertolongan pertama. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dikembangkan melalui penyusunan *mindmap*, *user persona*, dan *user journey* untuk menentukan arah konsep perancangan. Selanjutnya penulis merancang konsep permainan yang mencakup mekanisme permainan, alur pembelajaran, aturan bermain, serta penyusunan materi pertolongan pertama yang mengacu pada PMR Madya. Setelah konsep ditetapkan, penulis membuat *prototype* awal berupa papan permainan, kartu skenario, kartu langkah, dan kartu alat. *Prototype* tersebut kemudian diuji melalui *playtesting* dan evaluasi bersama target audiens untuk menilai pemahaman materi, alur permainan, dan keterlibatan pengguna.

Hasil *playtesting* menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang membantu remaja memahami jenis situasi darurat dan langkah awal

pertolongan pertama dengan lebih jelas. Validitas hasil *playtesting* ditunjukkan melalui dominasi penilaian positif pada hampir seluruh aspek pengujian. Sebanyak (93,3%) responden menyatakan alur permainan mudah diikuti, (90%) menilai penyampaian materi edukasi jelas, dan (86,7%) menyatakan alur permainan membantu memahami pertolongan pertama. Dari aspek kenyamanan dan keterlibatan, (100%) responden menyatakan komponen permainan nyaman digunakan serta memiliki minat untuk memainkan kembali. Aspek visual juga memperoleh penilaian tinggi, dengan (93,3%) responden menyatakan ilustrasi mendukung pemahaman. Temuan ini menunjukkan adanya kesesuaian antara konsep perancangan dan kebutuhan pengguna. Media pembelajaran yang dirancang mampu mendukung proses pemahaman pertolongan pertama secara lebih efektif.

Berdasarkan keseluruhan proses dan hasil perancangan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pertolongan pertama yang dirancang mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Perancangan ini meningkatkan pemahaman dasar serta kesiapan awal remaja dalam menghadapi situasi darurat. Kesesuaian antara permasalahan, data lapangan, dan konsep perancangan menunjukkan bahwa solusi yang dihasilkan relevan dan dapat diterapkan. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran pertolongan pertama bagi remaja usia 12-15 tahun.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa hal yang dapat dikembangkan lebih lanjut agar media pembelajaran pertolongan pertama yang dirancang dapat bekerja secara lebih optimal. Saran pada bagian ini disusun sebagai lanjutan dari hasil perancangan dan evaluasi yang telah dibahas sebelumnya, dengan mempertimbangkan pengalaman pengguna, efektivitas penyampaian materi, serta penerapan konsep perancangan secara menyeluruh.

Secara umum, pengembangan selanjutnya perlu difokuskan pada dua hal utama. Pertama, penguatan aspek simulasi dalam permainan agar situasi darurat dapat direpresentasikan secara lebih kontekstual dan mendekati kondisi nyata.

Kedua, kesesuaian antara big idea dan perancangan identitas visual, khususnya logo, agar gagasan utama permainan dapat tersampaikan secara lebih jelas dan tidak terkesan dipaksakan. Kedua aspek ini dipandang penting karena berkaitan langsung dengan pengalaman belajar dan pemaknaan visual yang diterima oleh pemain. Berdasarkan hal tersebut, saran berikut dibagi menjadi dua bagian, yaitu saran yang ditujukan kepada dosen atau peneliti sebagai pihak yang berperan dalam pengembangan kajian dan perancangan, serta saran bagi universitas sebagai institusi yang mendukung proses akademik dan perancangan tugas akhir.

1. Dosen/ Peneliti

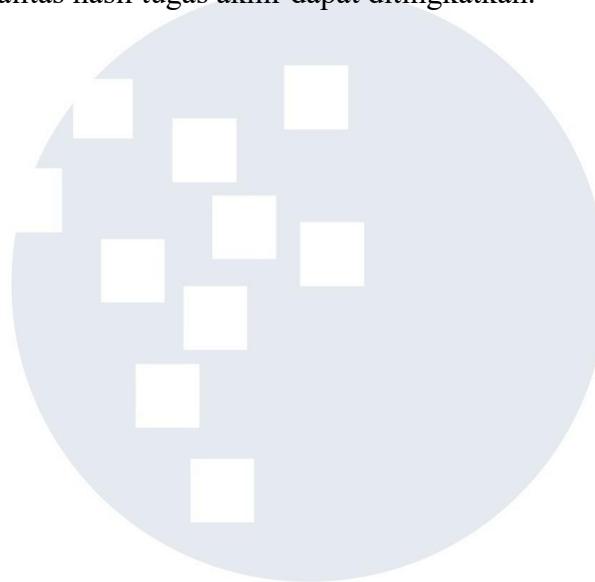
Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan, pengembangan media pembelajaran pertolongan pertama selanjutnya disarankan untuk menekankan aspek simulasi situasi darurat secara lebih mendalam. Pendekatan berbasis simulasi penting untuk merepresentasikan kondisi nyata dan melatih pengambilan keputusan serta respons awal remaja secara kontekstual. Penelitian lanjutan dapat mengalihkan fokus dari mekanik pergerakan papan menuju pengembangan skenario kejadian, alur situasi, dan konsekuensi dari setiap tindakan pengguna, serta memperluas variasi konteks darurat yang diangkat. Arah pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas media pembelajaran berbasis permainan sekaligus memperkaya kontribusi teoretis dalam kajian desain media edukatif.

Selain itu, perancangan selanjutnya disarankan untuk memperkuat keterkaitan antara big idea dan perancangan identitas visual, khususnya logo. Logo perlu dirancang dengan pendekatan konseptual yang lebih matang agar mampu merepresentasikan big idea secara visual dan intuitif melalui pemilihan bentuk, tipografi, dan elemen pendukung. Sehingga identitas visual benar-benar mendukung pengalaman dan nilai yang ingin dibangun melalui permainan.

2. Universitas

Bagi universitas, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar untuk mendorong pengembangan tugas akhir yang menekankan integrasi antara perancangan visual dan penerapan konsep pembelajaran yang

kontekstual. Dukungan berupa fasilitas, pendampingan akademik, dan akses referensi yang memadai penting untuk membantu mahasiswa menghasilkan perancangan yang matang dan aplikatif. Selain itu, pembekalan terkait perencanaan dan manajemen waktu perlu diperkuat agar mahasiswa dapat menjalankan setiap tahap penelitian dan perancangan secara terstruktur, sehingga kualitas hasil tugas akhir dapat ditingkatkan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA