

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi menetapkan standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan jenjang pendidikan menengah umum yaitu persiapan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada tuhan, penanaman karakter sesuai nilai pancasila, dan peningkatan kompetensi agar hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.¹ Maka dari itu, setiap diri peserta didik perlu memiliki kemampuan tertentu dalam diri mereka dapat diperoleh melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

Kegiatan intrakurikuler mengacu kepada kegiatan yang terintegrasi dalam kurikulum utama seperti pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan tidak hanya dalam bidang akademik di dalam kelas, namun peserta didik juga dapat menggali minat di bidang non akademik di luar jam efektif sekolah, salah satunya ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No.62 Tahun 2014 adalah kegiatan yang dilakukan peserta didik di luar jam belajar kegiatan

¹ Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, Nomor 5 Tahun 2022, Pasal 9, h.10

intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.² Salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah adalah Palang Merah Remaja (PMR) yang berdasarkan Pedoman Palang Merah tahun 1995, merupakan salah satu program ekstrakurikuler yang bergerak di bidang kepalangmerahan yang merupakan wadah pembinaan dan pengembangan anggota remaja.

PMR berada di bawah naungan sekolah dan Palang Merah Indonesia (PMI). PMR memiliki tujuan membangun dan mengembangkan karakter anggota PMR yang berpedoman pada Tribakti PMR dan 7 prinsip dasar kepalangmerahan untuk menjadi relawan sukarela masa depan. Anggota PMR selain dibina untuk menjadi relawan sukarela yang siap menolong di masa depan, sudah seharusnya di bekali pengetahuan dan keterampilan untuk berkompetisi di bidangnya.

Pengetahuan yang diberikan berdasarkan tujuh materi pokok PMR yaitu gerakan, kepemimpinan, sanitasi dan kesehatan, kesehatan remaja, kesiapsiagaan bencana, donor darah, dan pertolongan pertama. Pertolongan pertama merupakan pemberian pertolongan segera kepada penderita sakit atau cedera atau kecelakaan yang memerlukan penanganan medis dasar.³ Tujuan

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014, *Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*, h.2.

³ Juliati Susilo, dkk, *Pertolongan Pertama Palang Merah Remaja Tingkat Wira*, (2008), h.2.

dari pertolongan menyelamatkan jiwa penderita, mencegah cacat, dan memberikan rasa nyaman, serta menunjang proses penyembuhan.

Kegiatan ekstrakurikuler palang merah remaja terdiri dari tiga tingkatan sesuai jenjang pendidikan yaitu PMR mula untuk sekolah dasar, PMR madya untuk sekolah menengah pertama, dan PMR wira untuk sekolah menengah atas. Ekstrakurikuler PMR juga terdapat di SMA Negeri 5 Jakarta. PMR SMA Negeri 5 Jakarta didirikan pada tahun 1980 dan hingga kini telah mencapai angkatan ke-43. Anggota PMR pada SMA Negeri 5 Jakarta diikuti oleh peserta didik kelas X, XI, dan XII. PMR SMA Negeri 5 Jakarta pada tahun ini memiliki 41 anggota. Berikut data jumlah anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta pada tiga tahun terakhir.

Tabel 1.1 Data Anggota PMR selama Tiga Tahun Terakhir

Tahun	Kelas X	Kelas XI	Kelas XII	Total
2023	9	22	10	41
2022	24	18	5	47
2021	21	9	20	50

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa anggota PMR mengalami penurunan dari setiap tahunnya. Pelaksanaan latihan PMR dilakukan seminggu satu kali yaitu pada setiap hari rabu pukul 15.30 hingga 17.00 atau sekitar dua hingga tiga jam. Pelaksanaan latihan dilakukan pada ruang Unit Kesehatan Sekolah (UKS) PMR atau ruang kelas SMA Negeri 5 Jakarta. Ruangan yang

digunakan untuk pelaksanaan latihan sangat memadai, untuk penyampaian materi menggunakan proyektor.

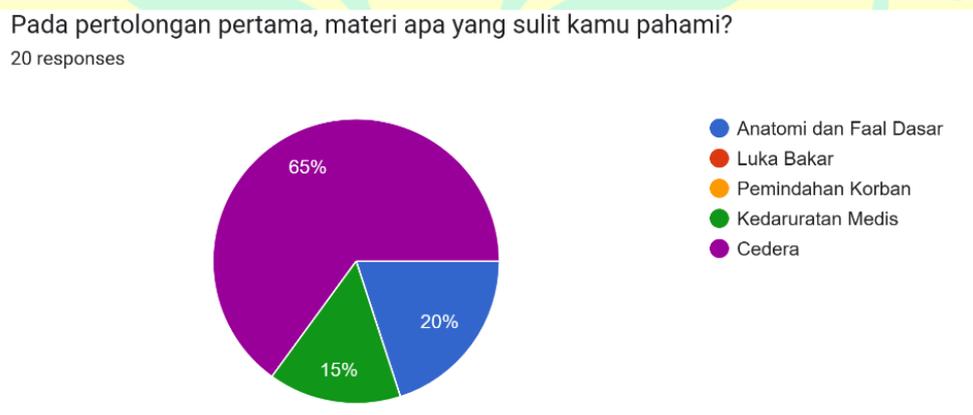
Pengembang melakukan wawancara dengan pelatih PMR SMA Negeri 5 Jakarta pada Agustus 2023 menyatakan bahwa pelatih masih menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam menyampaikan materi kepada anggota namun anggota PMR kurang aktif untuk bertanya.⁴ Pelatih menyatakan pula bahwa pada materi pertolongan pertama yang dipelajari oleh anggota meliputi pentingnya pertolongan pertama, alat perlindungan diri, anatomi dan faal dasar, luka bakar, pemindahan korban, kedaruratan media, keracunan, dan cedera.

Dalam mendukung penjelasan materi pertolongan pertama pelatih hanya menggunakan sumber belajar berupa modul dari PMI dan power point produksi pelatih. Power point yang diproduksi oleh pelatih hanya berisi hasil tangkap layar dari modul PMI sesuai materi yang ingin dipelajari. Selain itu, pelatih memiliki kesibukan yang cukup padat dan menjadi pelatih di sekolah lain. Hal tersebut menyebabkan anggota PMR SMA Negeri 5 hanya dapat bertanya atau berdiskusi langsung pada saat latihan PMR dan sulit jika bertanya di luar jam latihan.

⁴ Hasil wawancara dengan Ibu Julia selaku Pelatih PMR SMA Negeri 5 Jakarta, pada bulan Agustus 2023.

Hal di atas juga dialami oleh materi cedera yang menjadi salah satu materi yang sulit dikuasai oleh anggota karena materi yang abstrak dan berisi cara menerapkan penanganan. Pada modul PMI materi cedera hanya menyajikan tulisan yang cukup abstrak dan minim visual. Anggota lebih menyukai belajar dengan menggunakan media penggabungan teks, gambar, dan audio, namun pelatih minim kemampuan untuk mengembangkan media yang interaktif.

Selain melakukan wawancara dengan pelatih, pengembang melakukan survei untuk analisis kebutuhan terhadap 20 anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta melalui *google form*. Berdasarkan hasil survei analisis kebutuhan didapatkan materi pertolongan pertama yang masih sulit anggota PMR pahami.

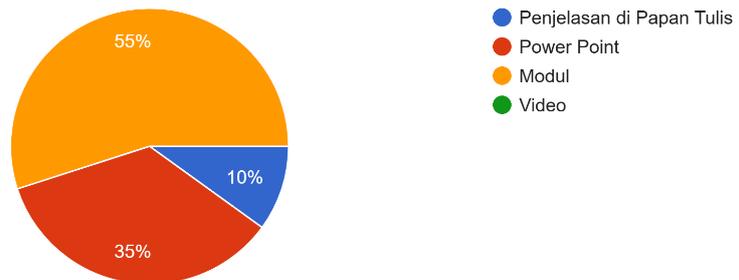


Gambar 1. 1 Hasil Survei Materi Pertolongan Pertama

Pada grafik tersebut, terlihat bahwa sebanyak 65% materi cedera menjadi pilihan materi yang masih sulit dipahami oleh anggota PMR. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara oleh pelatih

PMR SMA Negeri 5 Jakarta, yang menyatakan bahwa anggota PMR kesulitan saat memahami materi cedera.

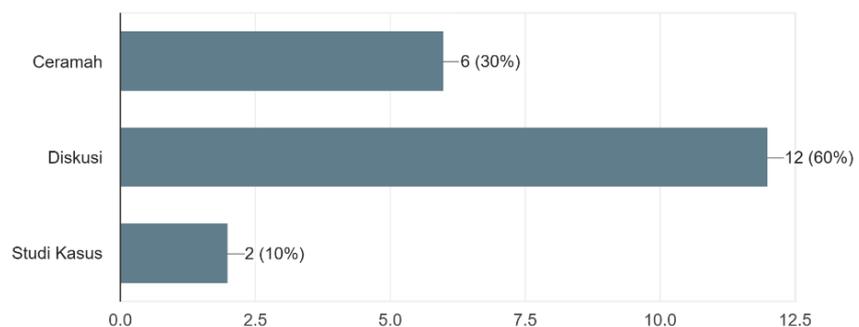
Media Pembelajaran yang digunakan
20 responses



Gambar 1. 2 Media Pembelajaran yang Digunakan

Dari grafik di atas, terlihat bahwa pembelajaran pertolongan pertama menggunakan media pembelajaran modul dan power point. Pada media pembelajaran tersebut hanya terdapat teks dan minim visual.

Metode Pembelajaran yang digunakan
20 responses

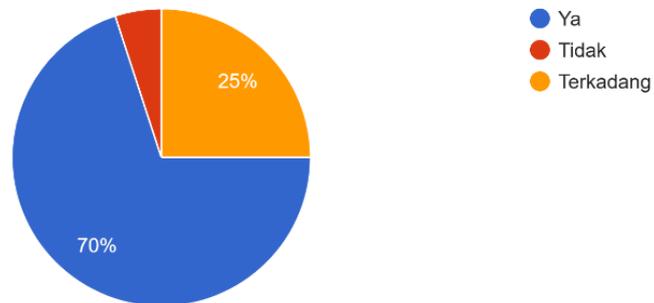


Gambar 1. 3 Metode Pembelajaran yang Digunakan

Berdasarkan grafik hasil survei di atas, metode pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran ialah diskusi dan ceramah. Namun hal ini dinyatakan oleh pelatih bahwa anggota PMR masih pasif dan kurang aktif bertanya saat diskusi.

Apakah kamu merasa sulit saat menolong korban cedera?

20 responses

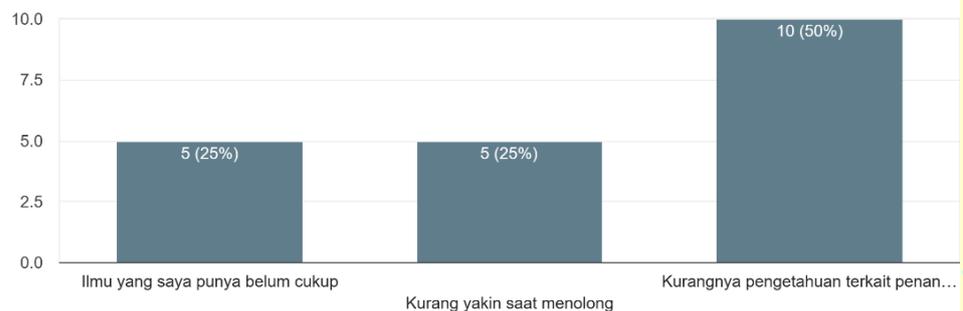


Gambar 1. 4 Hasil Survei Anggota PMR Menolong Korban

Sebanyak 70% anggota PMR merasakan kesulitan dalam melakukan pertolongan kepada korban cedera.

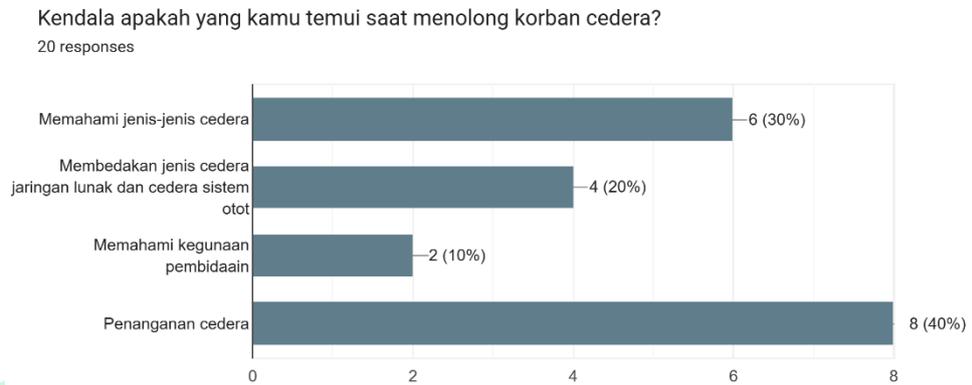
Apakah alasan kamu merasa sulit saat menolong korban cedera?

20 responses



Gambar 1. 5 Alasan Anggota PMR

Dari grafik tersebut ditemukan alasan anggota PMR merasa kesulitan saat menolong korban ialah kurang pengetahuan dalam penanganan cedera serta kurangnya rasa percaya diri yang dimiliki oleh setiap anggota.



Gambar 1. 6 Kendala Anggota PMR

Pengembang menemukan terdapat berbagai kesulitan yang dihadapi oleh anggota PMR saat menolong korban cedera diantaranya, kebanyakan anggota masih kurang memahami cara penanganan cedera, anggota tidak memahami jenis-jenis cedera dan perbedaan dari cedera jaringan lunak dengan cedera sistem otot, serta sulitnya memahami kegunaan dari pembidaian pada cedera.

Pertolongan Pertama pada penanganan cedera merupakan keterampilan penting yang dapat membantu menyelamatkan nyawa. Namun, sebelum terjun ke praktik menangani cedera, maka anggota PMR sangatlah penting untuk mengerti pemahaman awal teori PMR. Dengan pemahaman yang kuat, pelatihan PMR akan menjadi lebih efektif, aman, dan bermanfaat. Ketika praktik, anggota sudah memiliki pengetahuan dasar untuk melakukan tindakan yang tepat dan menyelamatkan nyawa.

Cedera merupakan suatu kerusakan pada fisik manusia di mana energi mengalami penurunan secara tiba-tiba dalam jumlah maksimal ataupun minimal batas toleransi fisiologi. Agbo, dkk memberikan penekanan bahwa cedera penyebab utama kematian dan kecacatan di Amerika Serikat, pada kalangan anak-anak usia sekolah yaitu 5-19 tahun memiliki persentase 70% kematian akibat cedera dan diperkirakan cedera pada anak tersebut terjadi pada saat di sekolah dengan persentase 10% hingga 25%.⁵

Pada saat terjadi cedera di lingkungan sekolah orang pertama yang sigap menolong adalah anggota PMR agar meminimalkan cedera yang lebih parah, oleh sebab itu anggota PMR perlu memiliki pengetahuan dasar terkait cedera dan cara penanganan cedera. Jika penanganan pertama yang tidak tepat misalnya cedera yang tidak dirawat dengan benar, maka dapat berpotensi cedera tersebut semakin parah. Permasalahan yang disebutkan di atas tentunya akan mempengaruhi cara penanganan pada korban cedera dengan baik dan benar.

Badan Penelitian Pengembangan Kesehatan (Badan Litbangkes) Kementerian Kesehatan Republik Indonesia melakukan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 1144 tahun 2010. Riskesdas merupakan riset

⁵H.A, Agbo., E.A, Envuladu., et.al, *Medical Emergencies in Primary Schools and Ownership of First Aid Boxes*. (Medical Journal of Zambia, 2015), 42 (2).

berkala sejak tahun 2007 dan dilakukan setiap lima tahun sekali yaitu tahun 2013 dan 2018 dengan tujuan untuk menilai perkembangan status kesehatan masyarakat, faktor risiko, dan perkembangan upaya pembangunan kesehatan.

Proporsi tempat terjadinya cedera menurut karakteristik, Indonesia 2013

Karakteristik	Tempat terjadinya cedera							
	Rumah	Sekolah	Olah raga	Jalan raya	Tempat umum	Industri	Pertanian	Lainnya
Kelompok umur (tahun)								
<1	97,7	0,0	0,4	1,6	0,1	0,0	0,2	0,0
1 – 4	87,0	2,4	1,0	8,0	0,5	0,0	0,5	0,5
5 – 14	52,9	14,4	4,9	24,2	1,0	0,1	2,1	0,4
15 – 24	15,9	4,6	5,9	66,7	2,2	1,5	2,7	0,6
25 – 34	21,0	1,5	3,3	58,0	3,7	3,8	7,9	0,9
35 – 44	24,9	1,7	1,9	50,5	3,4	3,8	12,3	1,6
45 – 54	29,2	1,6	0,8	44,3	3,4	3,0	16,1	1,5
55 – 64	39,1	1,3	1,0	34,0	2,6	2,0	18,7	1,3
65 – 74	52,2	1,1	1,2	20,5	2,3	0,8	21,0	0,9
75+	74,5	0,9	2,0	10,5	1,7	0,1	9,4	1,0

Gambar 1. 7 Hasil Riskesdas Tempat Terjadinya Cedera 2013

Berdasarkan hasil Riskesdas tahun 2013 menyatakan bahwa angka kejadian cedera proporsi tempat terjadinya yaitu di sekolah khususnya usia 15-24 tahun memiliki persentase 4,6%. Persentase tersebut dapat terbilang cukup tinggi berada di urutan dua teratas.⁶

Proporsi Tempat Terjadinya Cedera menurut Karakteristik, Riskesdas 2018

Karakteristik	Tempat terjadinya cedera (%)					N Tertimbang
	Jalan Raya	Rumah dan lingkungannya	Sekolah dan lingkungannya	Tempat bekerja	Lainnya	
Kelompok Umur						
< 1	-	-	-	-	-	-
1-4	5,6	91,2	1,6	0,0	1,6	7.287
5 – 14	17,4	58,9	18,5	0,0	5,3	21.883
15 – 24	49,5	24,6	8,4	5,4	12,1	20.063
25 – 34	43,4	28,1	0,6	17,0	10,8	12.517
35 – 44	37,9	32,3	0,5	21,1	8,2	11.125
45 – 54	33,4	39,1	0,5	18,4	8,7	8.809
55 – 64	26,6	48,5	0,4	15,7	8,8	6.376
65 – 74	18,7	63,9	0,8	7,8	8,8	3.225
75+	9,4	81,9	0,8	2,3	5,7	1.691

Gambar 1. 8 Hasil Riskesdas Tempat Terjadinya Cedera 2018

Sedangkan hasil Riskesdas (2018) menyatakan bahwa kejadian cedera proporsi tempat terjadinya yaitu di sekolah

⁶ Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, *Laporan Nasional Riskesdas 2013*, (Jakarta, 2014), h.167

khususnya usia 15-24 tahun memiliki persentase 8,4%. Dari dua hasil Riskesdas yang telah dilakukan memiliki arti angka kejadian cedera di sekolah mengalami peningkatan sebesar 3,8%.⁷

Dari data di atas terlihat bahwa materi cedera sangat penting untuk dikuasai anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta. Pada kenyataannya pelatih belum mengelola proses pembelajaran di PMR SMA Negeri 5 Jakarta belum maksimal, proses pembelajaran terlalu monoton dan hanya satu arah sehingga diperlukan media sebagai saluran penyampaian materi di ekstrakurikuler PMR.

Definisi Teknologi Pendidikan menurut *Association for Educational Communication and Technology (AECT)* tahun 2004 berbunyi, "*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological process and resources*".⁸ Definisi tersebut diartikan bahwa Teknologi Pendidikan merupakan studi dan etika praktik untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi dan sumber daya yang tepat.

Teknolog pendidikan diharapkan dapat mengatasi kendala dalam memfasilitasi belajar untuk membantu anggota PMR guna

⁷ Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, *Laporan Nasional Riskesdas 2018*, (Jakarta, 2019), h.261

⁸ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h.31.

mencapai tujuan pembelajaran, salah satu langkah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang dirasakan anggota PMR perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan membantu agar lebih memahami materi pertolongan pertama khususnya materi cedera. Media pembelajaran perlu dikembangkan secara menarik dan interaktif agar informasi yang disampaikan dapat secara maksimal dan anggota PMR termotivasi saat proses pembelajaran. Salah satu alternatif jenis media pembelajaran untuk permasalahan di atas adalah video interaktif.

Video interaktif memungkinkan anggota PMR untuk memberikan pemahaman bagaimana pertolongan pada cedera dan tindakan yang harus diambil. Dengan menggunakan video interaktif anggota PMR dapat berinteraksi dengan konten, seperti mengklik, menyorot, atau bahkan menjawab pertanyaan. Ini membangkitkan keterlibatan aktif dan membuat proses pembelajaran lebih menarik daripada hanya menjadi penonton pasif. Selain itu, penggunaan video interaktif memungkinkan pengukuran langsung terhadap pemahaman dan kemampuan anggota PMR dalam memberikan pertolongan pada korban cedera. Ini memudahkan evaluasi untuk mengetahui di mana perbaikan dibutuhkan dan memberikan umpan balik secara langsung.

Video adalah suatu media yang mengkombinasikan antara audio, visual, dan teks guna untuk menyajikan suatu pesan atau informasi tertentu. Cecep Kustandi mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.⁹

Selain itu, dalam Jurnal penelitian Putu Dharma Wisada (2019) video pembelajaran adalah media audio dan visual yang berisikan pesan pembelajaran baik konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa suatu materi pesan pembelajaran berupa konsep, prinsip, dan prosedur dapat disajikan dalam bentuk video untuk membantu pemahaman peserta didik.

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka pengembang berminat melakukan penelitian untuk mengembangkan video interaktif pada materi cedera yang berisi pengenalan jenis-jenis cedera dan cara penanganan cedera. Selain itu pengembang melakukan pertimbangan lain untuk mengembangkan media video dikarenakan materi cedera termasuk materi konsep dan prosedur. Dengan dikembangkannya video interaktif materi cedera ini,

⁹ Cecep Kustandi & Bambang Stijpto, *Media Pembelajaran Manual & Digital Edisi Kedua*, (Bogor : Ghalia Indonesia, 2013)

¹⁰ Putu Darma Wisada, I Komang Sudarma, Adr. I Wayan Ilia Yuda S, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*, (*Journal of Education Technology*, 2019). Vol. 3 (3) pp. 140-146

diharapkan dapat membantu anggota PMR dapat lebih memahami jenis dan cara penanganan cedera dengan benar. Selain itu, tujuan dikembangkannya video interaktif ini anggota PMR akan mendapatkan pemahaman dasar terkait cedera.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja kendala anggota PMR SMA Negeri 5 selama mengikuti pelatihan pertolongan pertama pada materi cedera?
2. Apakah terdapat media pembelajaran selama proses pembelajaran materi cedera?
3. Apakah media pembelajaran yang cocok untuk anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta?
4. Video pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan untuk materi cedera dalam pelatihan pertolongan pertama di PMR SMA Negeri 5 Jakarta?
5. Bagaimana cara mengembangkan video interaktif materi cedera pelatihan pertolongan pertama di PMR SMA Negeri 5 Jakarta?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka pengembang membatasi masalah dengan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Masalah Penelitian : Video pembelajaran seperti apa yang cocok digunakan untuk materi cedera dalam pelatihan pertolongan pertama di PMR SMA Negeri 5 Jakarta?
2. Fokus Pembahasan : Mata pelatihan pertolongan pertama materi cedera sistem lunak dan cedera sistem otot rangka
3. Media Pembelajaran : Video interaktif
4. Sasaran : Anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta
5. Tempat : SMA Negeri 5 Jakarta Jalan Sumur Batu Raya RT.14/RW.01, Sumur Batu, Kec. Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10660

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video interaktif dengan materi cedera untuk anggota PMR SMA Negeri 5 Jakarta.

E. Kegunaan Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

- a. Sebagai sarana untuk memperluas kajian teori dalam mengembangkan materi cedera.
- b. Sebagai referensi dan acuan untuk penelitian selanjutnya.
- c. Sebagai persyaratan pengembang dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Anggota PMR:

Diharapkan dapat membantu anggota PMR untuk lebih memahami materi cedera pada pelatihan pertolongan pertama sebagai media pembelajaran yang relevan.

b. Bagi Pelatih PMR:

Sebagai media penunjang pembelajaran cedera.

c. Bagi Sekolah:

Diharapkan mampu berkontribusi dalam memenuhi kebutuhan belajar terkait materi cedera bagi anggota PMR di SMA Negeri 5 Jakarta.

d. Bagi Pengembang:

Untuk menghasilkan produk video interaktif di PMR SMA Negeri 5 Jakarta dan memahami materi terkait cedera.