

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan usia yang rentan mengalami kecelakaan atau cedera akibat rasa keingintahuannya, terutama anak usia pra sekolah usia 0-6 tahun. Salah satu negara dengan tingkat cedera yang relatif tinggi adalah Indonesia, khususnya untuk anak usia dibawah lima tahun. Cedera menempati urutan ketiga dari sepuluh besar penyebab kematian di Indonesia, hal ini dikutip menurut data Survei Kesehatan Nasional yang dijalankan pada tahun 2010. Kecelakaan dapat berupa jatuh, kejatuhan mainan, keseleo, lebam, terkena air panas dan lain sebagainya (Lindqvist, Timpka, Schelp, Risto, 2002). Menurut Notosiswojo dan Supardi (1991) diawali dengan rasa keingintahuan yang tinggi, anak bisa terdorong untuk melakukan suatu aktivitas namun seringkali tindakan aktivitas tersebut kurang berimbang dengan kemampuan yang seringkali menimbulkan cedera. Anak usia dini belum berpengalaman untuk mengetahui adanya bahaya, rasa keseimbangan masih lemah serta penglihatan mereka belum berkembang dengan sempurna. (Anam, 2017).

Sebagian besar orang tua tidak menyadari bahwa cedera ringan dan berat sebenarnya paling sering terjadi di rumah dan lingkungan sekitarnya meskipun para orangtua percaya bahwa rumah adalah tempat paling aman untuk melindungi anak dari risiko dan kejahatan di luar (Fatmawati & Wulandari, 2019). Sejalan dengan informasi dari Hasil Utama RISKESDAS, 44,7% cedera tertinggi dialami dirumah dan lingkungannya. Statistik ini menunjukkan bahwa anak usia dini rentan mengalami cedera yang bisa dijumpai dirumah (Kemenkes, 2018).

Secara emosional, anak-anak memang lebih sensitif dibandingkan orang dewasa, wajar bila anak lebih mudah menangis, panik, dan kurang bisa menahan rasa sakit (Suyanto, 2018). Setelah mengalami cedera, anak diobati oleh orang tuanya. Namun rasa sakit yang ditimbulkan akibat perihnya antiseptik atau obat

yang anak rasakan sering kali membuat anak panik dan takut untuk diobati, hal ini terkadang membuat mereka kurang bersahabat dengan perlengkapan pertolongan pertama/ P3K, sementara pertolongan pertama hadir sebagai penyembuhan langkah cepat, sementara dan sederhana dengan minimal tidak memakai peralatan medis/ di luar rumah yang penting untuk anak ketahui agar dapat menyembuhkan cedera yang dialami anak. (Anam, 2017). Menurut Priyo Handoko, selaku praktisi Palang Merah Indonesia bidang Pertolongan Pertama menuturkan bahwa peran Pertolongan Pertama merupakan hal yang sangat penting. Sebelum dibawa ke rumah sakit, anak lebih baik mendapatkan perawatan terlebih dahulu di rumah untuk memberikan rasa nyaman pada bagian yang mengalami cedera. (Anwar & Fadhilah, 2014)

Orang tua diharapkan dapat mengajarkan *life skill* kepada anak mereka agar saat mereka berada di tempat selain rumah tanpa pengawasan orang tua seperti halnya di sekolah, minimal anak dapat menjaga tubuhnya. (Ediyati, 2018). Orang tua dapat sejak dini mengajarkan anak mereka dasar-dasar P3K ataupun perlengkapan P3K melalui media yang menarik untuk anak, salah satunya adalah media interaktif melalui buku. Dalam wawancara terdahulu yang dilakukan oleh Jessica Nathania kepada ibu Merensiana Vitalis Handoko selaku konselor dan *play therapist* anak, dikutip bahwa anak-anak dapat tergiring kemauan untuk mengenal P3K jika terdapat upaya pengenalan dari orang tua. Pengenalan tersebut dapat berupa media buku sesuaikan tingkat kecerdasan anak masing-masing. Menurut beliau, media buku interaktif lebih efektif dibandingkan dengan adanya pelatihan karena jika pelatihan jarang dilakukan, anak dapat sewaktu-waktu lupa, sementara buku dapat dibaca kapan dan dimana saja sehingga secara segi waktu lebih reguler. Buku interaktif termasuk sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak merangsang pertumbuhan otak serta dapat menjadi sarana sosialisasi dari adanya interaksi yang dapat dimainkan. Melalui buku, visual ilustrasi dan interaktif sederhana juga dapat melatih motorik halus anak. (Limanto, 2015)

Didukung dari penelitian pengembangan media dalam proses pembelajaran berupa media interaktif, menyebutkan bahwa materi pembelajaran dengan metode konvensional itu monoton dan kurang bervariasi untuk usia lima sampai enam tahun mengakibatkan anak kurang aktif dalam proses pembelajaran. (Cahyati, 2018).

Dengan memperkenalkan nama, fungsi, serta cara pemakaian perlengkapan P3K yang dikemas dengan gaya visual anak melalui buku media interaktif yang menarik, anak dapat lebih tertarik serta pembelajaran P3K akan terasa menyenangkan, tidak menjadi kaku ataupun mengerikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, Penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Cedera paling sering dialami oleh anak usia dini
2. Cedera yang dialami AUD paling umum terjadi di rumah dan lingkungan sekitar rumah
3. Masih sedikit atau kurangnya media edukasi menarik untuk anak usia dini yang membahas P3K.
4. Pengalaman perih membuat sebagian anak takut untuk diobati dan kurang bersahabat dengan perlengkapan P3K

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berdasarkan pemaparan latar belakang diatas yaitu:

1. Bagaimana merancang buku interaktif yang efektif sebagai media edukasi pengenalan perlengkapan P3K pada anak usia dini?
2. Bagaimana menciptakan visual ilustrasi yang menarik agar dapat memancing minat belajar anak dengan pendekatan belajar sambil bermain/ berinteraksi dengan buku interaktif?

1.4 Tujuan & Manfaat Tugas Akhir

Selain penulis mendapat wawasan yang luas seputar topik perancangan tugas akhir, Berikut ini adalah manfaat penelitian yang di dapat untuk anak dan orang tua.

Manfaat untuk anak :

1. Mengedukasi serta memperluas wawasan seputar perlengkapan pertolongan pertama P3K pada anak dengan mengebalkan nama dan fungsi.
2. Mendorong anak untuk mengasah kecakapan hidup
3. Mengembangkan keterampilan motorik halus pada anak
4. Menumbuhkan rasa empati pada anak
5. Mendorong nilai positif pada anak agar lebih bersahabat dengan perlengkapan P3K serta mengurangi rasa takut anak saat akan diobati.

Manfaat untuk orang tua :

1. Mempererat hubungan antara orang tua dan anak dengan interaksi bersama melalui buku
2. Melindungi serta memberi rasa nyaman pada anak melalui buku sehingga anak tidak takut diobati
3. Menambah wawasan dengan mengetahui perlengkapan P3K apa saja yang penting disediakan di rumah untuk mengantisipasi kejadian yang tidak diinginkan pada anak.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan dilakukan dengan sistematika penulisan dengan konsep dasar dan penjelasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II ini berisi tinjauan pustaka yang disusun oleh penulis untuk menjelaskan teori yang bersangkutan dengan P3K dan buku interaktif.

BAB III METODOLOGI DESAIN

Pada BAB III ini akan dijelaskan mengenai sistematika perancangan, metode pengumpulan data, paparan data serta hasil kesimpulan data dalam penelitian yang dilakukan penulis.

BAB IV STRATEGI KREATIF

Pembahasan pada BAB IV ini berisi tentang apa saja strategi kreatif berupa analisis masalah, konsep serta hasil perancangan yang akan diaplikasikan.

BAB V PENUTUP

Pada BAB V ini menjelaskan tentang kesimpulan yang dapat diambil selama penelitian mengenai perancangan buku interaktif serta saran dari adanya kendala yang penulis hadapi selama proses perancangan.



