

Media Pembelajaran Dengan Model Video Animasi Tentang Bantuan Hidup Dasar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Smpn 23 Makassar
Learning Media with Animated Video Model on Basic Life Support for Junior High School Students.

St. Ainun Alfath M. Taqwa
Poltekkes Kemenkes Makassar
Email: ainalfath1112@gmail.com
Nomor Telepon: +62 895-8031-48371

ABSTRACT

Background: Basic Life Support (BLS) is a vital skill that should be possessed not only by health professionals but also by the general public, including junior high school (JHS) students. The low level of students' knowledge regarding BLS actions indicates the need for innovative learning media that is effective, engaging, and suitable for the characteristics of adolescents. Animated videos are considered capable of meeting these needs through a visual, interactive, and easy-to-understand approach. **Objective:** This study aims to develop and evaluate the feasibility of an animated video as a learning medium on Basic Life Support for junior high school students, particularly in improving knowledge and assessing the quality of the media. **Method:** This research used a descriptive quantitative approach with an evaluative design. The study was conducted at SMPN 23 Makassar from February to April 2025. A total of 24 eighth-grade students were selected through purposive sampling. Data collection was carried out using a closed-ended Likert scale questionnaire to assess students' knowledge levels and the feasibility of the animated video media. **Results:** The results showed that 54.2% of students had a high level of knowledge, while 45.8% were in the moderate category. In terms of feasibility, 58.8% rated the video as highly feasible, and 41.2% as moderately feasible. No respondents rated the media in the low category. **Conclusion:** The animated video learning media proved to be effective and feasible in increasing JHS students' knowledge of Basic Life Support and is aligned with the learning characteristics of adolescents.

Keywords: Learning media, animated video, basic life support, junior high school students.

ABSTRAK

Latar Belakang: Bantuan Hidup Dasar (BHD) merupakan keterampilan penting yang tidak hanya harus dimiliki oleh tenaga kesehatan, tetapi juga oleh masyarakat umum, termasuk siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Rendahnya pengetahuan siswa mengenai tindakan BHD menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik remaja. Video animasi dinilai mampu memenuhi kebutuhan tersebut melalui pendekatan visual yang interaktif dan mudah dipahami. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa video animasi tentang Bantuan Hidup Dasar bagi siswa SMP, khususnya dalam meningkatkan pengetahuan dan menilai kualitas media tersebut. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain evaluatif. Penelitian dilaksanakan di SMPN 23 Makassar pada Februari–April 2025. Responden sebanyak 24 siswa kelas VIII dipilih secara purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner tertutup skala Likert untuk menilai tingkat pengetahuan siswa serta kelayakan media video animasi. **Hasil:** Hasil menunjukkan bahwa 54,2% siswa memiliki tingkat pengetahuan tinggi dan 45,8% berada pada kategori sedang. Sebanyak 58,8% responden menilai media dalam kategori kelayakan tinggi, dan 41,2% dalam kategori sedang. Tidak ada responden yang menilai rendah. **Kesimpulan:** Media pembelajaran video animasi terbukti efektif dan layak digunakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa SMP tentang Bantuan Hidup Dasar, serta sesuai dengan karakteristik belajar remaja.

Kata Kunci: Media pembelajaran, video animasi, bantuan hidup dasar, siswa SMP.

PENDAHULUAN

Bantuan Hidup Dasar (BHD) adalah tindakan pertolongan pertama yang dilakukan terhadap individu yang mengalami henti jantung atau henti napas, dengan tujuan menjaga kelancaran aliran darah dan oksigen ke otak serta organ vital lainnya hingga mendapatkan penanganan medis lanjutan (American Heart Association, 2020). Upaya untuk mengatasi situasi darurat, dalam hal ini adalah pertolongan Bantuan Hidup Dasar dilakukan oleh orang-orang yang pertama kali hadir di tempat kejadian, dan kemampuan seseorang dalam mengambil langkah-langkah darurat bergantung pada pengetahuan yang memadai serta sikap yang positif saat menjalankan tindakan tersebut (Maria & Wardhani, 2023). Situasi darurat bisa beragam, mulai dari insiden kecil, kecelakaan, hingga bencana yang mungkin melibatkan banyak atau sedikit korban. Kejadian-kejadian ini dapat terjadi di mana saja dan kapan saja, serta dapat menimpa siapa saja. Keberhasilan dalam memberikan

bantuan kepada individu yang terkena dampak dalam situasi darurat sangat dipengaruhi oleh cepat dan tepatnya penilaian awal yang dilakukan, yang tentunya akan menentukan seberapa efektif sistem darurat bekerja dan meningkatkan kemungkinan selamat bagi korban (Lembaga Pendidikan dan Pelatihan-Indonesia, 2021).

Henti jantung tetap menjadi penyebab utama kematian dan morbiditas di Amerika Serikat serta di berbagai Negara di seluruh dunia. Seperti yang dilaporkan dalam pembaruan Heart Disease and Stroke Statistic. Layanan medis darurat menangani lebih dari 347.000 orang dewasa dan lebih dari 7.000 anak-anak (usia kurang dari 18 tahun) yang mengalami henti jantung di luar rumah sakit setiap tahunnya. (American Heart Association, 2020). Kecelakaan di jalan raya merupakan penyebab kematian tertinggi kedua di dunia. Setiap jam, empat nyawa melayang akibat insiden di jalan. Dari seluruh kecelakaan yang terjadi, 72% berlangsung di

Indonesia. Sepeda motor menjadi kendaraan yang paling sering terlibat dengan persentase 73%, diikuti oleh mobil (15%), truk (8%), bus (2%), dan sepeda (2%). Siapa saja dapat memberikan bantuan hidup dasar, tetapi tidak semua orang memiliki pengetahuan tentang hal tersebut. Terungkap bahwa 80% masyarakat tidak tahu tentang bantuan hidup dasar. (Maria & Wardhani, 2023).

Provinsi Sulawesi Selatan tidak memiliki data spesifik terkait jumlah kasus henti jantung. Namun, berdasarkan diagnosis dokter, prevalensi penyakit jantung di provinsi ini menempati peringkat ke-14 di Indonesia, dengan jumlah kasus sebesar 1,5%. Provinsi Kalimantan Utara mencatatkan angka tertinggi sebesar 2,2%, sementara provinsi Papua memiliki angka terendah, yaitu 0,9%. Menurut informasi dari Kantor Kesehatan Pelabuhan (KKP) di Bandar Udara Internasional Sultan Hasanuddin Makassar pada tahun 2019, terdapat 24 kasus henti jantung dengan tingkat kematian yang tercatat sebesar 1,5% (Arfah, 2021).

Secara umum, video edukasi hanya menyajikan materi pembelajaran, namun hal tersebut masih dianggap kurang efektif karena belum tentu mampu membuat siswa aktif dan menikmati proses belajar. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Nugroho dalam Efendi dkk, 2020). Hal ini disebabkan oleh daya tarik animasi yang lebih modern dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan materi yang disajikan dalam bentuk animasi. Harrison dan Hummell dalam Efendi dkk (2020) juga menyatakan bahwa animasi merupakan bagian dari media pembelajaran yang mampu memperkaya pengalaman serta kompetensi siswa. Dengan adanya animasi, siswa dapat lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru serta memiliki kesempatan untuk berimajinasi secara lebih luas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan harapan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran. Penelitian ini juga bertujuan untuk memahami bagaimana model inovasi video animasi tersebut layak dalam memberikan pembelajaran kepada siswa SMP sebagai media pembelajaran tentang bantuan hidup dasar.

BHD atau bantuan hidup dasar tidak hanya harus dikuasai oleh tenaga kesehatan, tetapi juga oleh masyarakat umum. Video animasi pembelajaran sangat dibutuhkan agar setiap individu memiliki kemampuan dalam memberikan pertolongan pertama kepada korban kecelakaan yang mengalami henti jantung. Meningkatnya kasus henti jantung di Indonesia semakin menegaskan pentingnya pengetahuan atau keterampilan ini bagi semua kalangan, termasuk remaja atau siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Mengembangkan dan menguji proyek Inovasi Media Pembelajaran dengan Model Video Animasi Tentang Bantuan Hidup Dasar Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Smpn 23 Makassar.

METODE

Desain, tempat dan waktu

Proyek ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis secara statistik untuk menilai persepsi siswa terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMPN 23 Makassar selama 3 bulan, mulai dari februari-april 2025.

Jumlah dan cara pengambilan subjek

Kelompok sasaran dalam proyek ini adalah siswa kelas 8 SMPN 23 Makassar yang dipilih melalui metode purposive sampling, yakni siswa yang belum pernah mendapatkan materi terkait Bantuan Hidup Dasar (BHD). Sebanyak 24 siswa akan mengikuti uji coba untuk menilai kelayakan dan kualitas video animasi pembelajaran. Kriteria inklusi meliputi siswa kelas 8 yang bersedia mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi serta belum pernah mendapatkan materi BHD. Adapun kriteria eksklusi mencakup siswa yang sedang sakit, tidak bersedia berpartisipasi, sudah pernah mendapatkan pengetahuan tentang BHD sebelumnya, serta siswa kelas 7 dan 9.

Hasil

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Makassar merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Kota Makassar. Sekolah ini berlokasi di Jl. Batua Raya XIV No. 14 D, Kec. Manggala, di pusat kota Makassar. Sekolah Menengah Pertama Negeri 23 Makassar memiliki beragam program unggulan, antara lain: pengembangan karakter siswa melalui kegiatan keagamaan dan kewirausahaan, penerapan kurikulum berbasis digital untuk menunjang pembelajaran abad 21, serta pelaksanaan program-program edukatif di bidang kesehatan, seperti edukasi pola hidup bersih dan sehat, kesehatan reproduksi remaja, dan pelatihan keterampilan dasar tanggap darurat termasuk Bantuan Hidup Dasar (BHD). Lingkungan sekolah yang kondusif dan keterlibatan aktif guru serta tenaga pendidik mendukung keberhasilan pelaksanaan inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini.

Sekolah ini memiliki populasi siswa yang beragam dan berada dalam rentang usia remaja awal. Dalam pelaksanaan pembelajaran, SMP Negeri 23 Makassar aktif mengembangkan media dan metode pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya melalui pemanfaatan media digital seperti video animasi. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 23 Makassar dengan fokus pada siswa kelas 8 yang belum pernah mendapatkan materi terkait Bantuan Hidup Dasar (BHD), dengan harapan inovasi media pembelajaran melalui video animasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa menghadapi situasi kegawatdaruratan.

2. Deskripsi Karakteristik Responden

a. Berdasarkan jenis kelamin

Penelitian ini, responden terdiri dari dua kategori jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan. Informasi ini penting untuk menggambarkan komposisi demografis peserta penelitian, karena perbedaan jenis kelamin dapat memengaruhi pandangan, perilaku, dan cara merespons terhadap variabel yang diteliti. Berikut adalah distribusi responden berdasarkan jenis kelamin:

Tabel 4. 1 Tabel distribusi berdasarkan jenis kelamin.

Kategori	Jenis Kelamin	Jumlah Frekuensi	Persentase Persentase (%)
Rendah	Laki-laki	0	0%
Sedang	Laki-laki	16	66,6%
	Perempuan	11	45,8%
Jumlah		8	33,3%
Jumlah		24	100%

Sumber : Data primer, 2025

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa dominasi responden laki-laki ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan lebih banyak merepresentasikan sudut pandang dan karakteristik laki-laki. Hal ini dapat menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam interpretasi data dan pembahasan hasil penelitian. Selanjutnya Responden perempuan berjumlah 8 orang atau setara dengan 33,3% dari keseluruhan responden. Meskipun jumlahnya lebih sedikit dibanding laki-laki, partisipasi perempuan tetap memberikan kontribusi penting dalam mewakili keberagaman perspektif.

b. Berdasarkan Usia

Rentang usia pada objek penelitian ini terdiri dari umur 13 -15 tahun

Tabel 4.2 Distribusi usia responden

Usia	Jumlah	Persentase
13 tahun	15 orang	62,5%
14 tahun	6 orang	25%
15 tahun	3 orang	12,5%

Sumber : Data primer, 2025

Data tersebut dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada usia 13 tahun, dengan persentase 62,5% yang berarti berjumlah lebih dari setengah total responden. Ini berarti bahwa sebagian besar data yang diperoleh dalam penelitian ini mencerminkan perspektif dan pengalaman siswa berusia 13 tahun. Perbedaan jumlah responden di setiap kelompok usia juga perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil, karena bisa memengaruhi generalisasi data terhadap populasi yang lebih luas.

3. Deskripsi Pengetahuan Responden

Hasil penelitian ini diperoleh melalui penyebaran kuesioner berbentuk skala likert pada siswa dan siswi tingkat SMP, yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan responden.

Tabel 4. 3 Distribusi hasil pengetahuan responden.

Tinggi	13	54,2%
Total	24	100%

Sumber : Data primer, 2025

Data total 24 responden, 13 orang (54,2%) berada pada kategori Pengetahuan tinggi. Sementara itu, 11 orang (45,8%) berada pada kategori pengetahuan sedang. Tidak terdapat responden dengan kategori pengetahuan 58 rendah. Kesimpulannya mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap subjek atau layanan yang diteliti. Hal ini menunjukkan bahwa responden cukup memahami informasi atau materi yang berkaitan dengan topik penelitian.

4. Kelayakan Video

Distribusi frekuensi tingkat kelayakan video ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi hasil kelayakan video

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	10	41,2%
Tinggi	14	58,8%
Total	24	100%

responden

Data total 24 responden, sebanyak 14 orang (58,8%) menilai video animasi berada dalam kategori kelayakan tinggi, sementara 10 orang (41,2%) menilai dalam kategori sedang. Tidak ada responden yang menilai video sebagai tidak layak. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai media video animasi sebagai media pembelajaran yang sangat layak dan efektif, khususnya dalam menyampaikan materi tentang Bantuan Hidup Dasar (BHD).

Pembahasan

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden adalah laki-laki (66,6%) dibandingkan perempuan (33,3%). Ketimpangan ini dapat memberikan dampak terhadap interpretasi hasil, karena respons terhadap media edukasi kesehatan seperti video animasi bisa saja berbeda antara laki-laki

dan perempuan. Dalam konteks metodologi deskriptif, data ini berguna untuk memetakan keberagaman demografis yang menjadi latar belakang dalam mengevaluasi efektivitas media.

Peneliti mengasumsikan bahwa meskipun perbedaan gender ada, pemahaman terhadap materi edukatif BHD tetap bisa dijangkau secara umum oleh seluruh kelompok responden. Berdasarkan jenis kelamin, baik siswa laki-laki maupun perempuan menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan, meskipun karakteristik keduanya menunjukkan perbedaan gaya belajar dan cara menerima materi. Komposisi responden terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dan keduanya memberikan kontribusi penting terhadap temuan penelitian ini. Sebagai peneliti, saya menyadari bahwa dominasi responden laki-laki (66,6%) dalam penelitian ini perlu dicermati secara metodologis, mengingat potensi perbedaan respons antara gender terhadap media edukatif seperti video animasi.

Ketimpangan ini dapat memengaruhi interpretasi hasil secara keseluruhan, khususnya dalam menilai sejauh mana media mampu menjangkau gaya belajar dan karakteristik kognitif yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan. Namun demikian, dalam kerangka penelitian deskriptif, keberagaman data demografis ini justru memberikan nilai tambah, karena memungkinkan pemetaan yang lebih luas terhadap efektivitas media. Meskipun terdapat ketimpangan proporsi gender, hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh responden, baik laki-laki maupun perempuan, menunjukkan peningkatan pengetahuan terhadap materi Bantuan Hidup Dasar (BHD). Oleh karena itu, saya berasumsi bahwa media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki daya jangkau yang cukup inklusif dan mampu menyampaikan informasi secara efektif kepada berbagai kelompok siswa, tanpa memandang perbedaan gender secara signifikan.

2. Karakteristik responden berdasarkan usia

Besar responden (62,5%) berusia 13 tahun, 25% berusia 14 tahun, dan 12,5% berusia 15 tahun. Kelompok usia ini tergolong remaja awal, yang secara psikologis berada dalam fase perkembangan kognitif konkret-operasional menuju formal-operasional menurut teori Piaget. Dalam tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat, tetapi tetap lebih tertarik pada pembelajaran yang visual dan menarik secara emosional. Oleh karena itu, pemilihan media animasi sangat sesuai dengan tahapan perkembangan usia responden. Menurut I Made Dyanta Anwar pada penelitiannya yang dipublikasikan tahun 2020 .

American Heart Association (2010) mengatakan usia remaja dalam rentang 14-17 tahun adalah remaja usia tengah yang sedang mengalami banyak perkembangan dan pertumbuhan khususnya di dalam

otak. Menurut Siddiqui (dalam S. Ali, 2019) salah satu pertumbuhan yang sangat penting adalah pertumbuhan otak bagian prefrontal cortex yang mempengaruhi fungsi kognitif seperti memori, fokus, hingga pengambilan keputusan. American Heart Association (AHA) (2020) menjelaskan memberikan pendidikan mengenai BHD ke remaja perlu dilakukan karena dinilai dapat meningkatkan kepercayaan diri dan sikap positif dalam memberikan pertolongan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan siswa dapat menjawab pertanyaan dengan baik setelah diberikan edukasi melalui video dengan durasi kurang dari 5 menit. Penelitian ini telah menggunakan responden yang berada dalam rentang usia 13 sampai dengan 15 tahun yang memiliki pola pikir yang abstrak dan berani mencoba hal baru.

Data demografis responden yang mayoritas berada pada rentang usia 13 hingga 15 tahun, peneliti meyakini bahwa karakteristik usia ini memiliki peran penting dalam menentukan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Piaget, usia tersebut berada pada tahap transisi dari konkret-operasional menuju formal-operasional, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis dan memahami hubungan sebab-akibat, namun tetap membutuhkan dukungan media visual dan emosional agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, peneliti melihat bahwa penggunaan media video animasi merupakan pilihan yang sangat tepat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan edukasi melalui video singkat berdurasi kurang dari lima menit, siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik. Hal ini memperkuat keyakinan peneliti bahwa media visual-auditori seperti animasi dapat memfasilitasi kemampuan kognitif remaja, sekaligus merangsang keberanian mereka dalam mengeksplorasi informasi baru. Oleh karena itu, peneliti menyatakan bahwa media animasi tidak hanya cocok secara teoritis, tetapi juga terbukti praktis dan relevan dengan kebutuhan perkembangan peserta didik pada rentang usia tersebut.

3. Pengetahuan Responden

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat responden yang masuk dalam kategori pengetahuan rendah. Dari total 24 responden, sebanyak 13 siswa (54,2%) berada pada kategori pengetahuan tinggi, dan 11 siswa (45,8%) berada dalam kategori sedang. Fakta ini menunjukkan bahwa media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini, berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai Bantuan Hidup Dasar (BHD) secara umum. Pada beberapa responden, umumnya terlihat antusias dalam menyimak video, serta cepat tanggap dalam menjawab pertanyaan lisan. Mereka cenderung lebih spontan dalam merespons materi, dan menunjukkan ketertarikan terhadap visualisasi animasi yang dinamis. Hal itu dapat mempengaruhi hasil dari

pengetahuan responden Beberapa responden ini termasuk dalam kategori pengetahuan tinggi, yang ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan ulang materi secara langsung. Keaktifan mereka didorong oleh pendekatan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Namun, beberapa responden masih berada dalam kategori sedang.

Kurangnya konsentrasi saat mengisi kuesioner, khususnya karena dilakukan pada waktu yang kurang kondusif (menjelang pulang sekolah), serta gaya belajar impulsif yang kadang membuat mereka kurang teliti dalam membaca setiap pernyataan. Selain itu, beberapa dari mereka mengisi kuesioner dengan tergesa-gesa dan keraguan dalam interpretasi kalimat pada beberapa item kuesioner, khususnya pada pernyataan yang bersifat ambigu atau negatif, juga bisa mempengaruhi hasil. Sementara itu, kategori pengetahuan sedang kemungkinan dipengaruhi oleh faktor internal siswa seperti konsentrasi yang kurang optimal saat menyaksikan video, daya tangkap yang berbeda-beda antar siswa, atau minat pribadi yang belum terlalu tinggi terhadap topik kegawatdaruratan seperti BHD. Secara keseluruhan, seluruh responden menunjukkan bahwa mereka mampu memahami dan merefleksikan materi BHD setelah diberikan edukasi. Tidak adanya responden dalam kategori rendah memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan berhasil dalam tingkat pengetahuan siswa. Meskipun terdapat perbedaan dalam cara mereka menyerap informasi, hasil akhirnya tetap menunjukkan tingkat pengetahuan secara menyeluruh.

Penggunaan media pembelajaran berbasis animasi yang menarik secara visual, menjadi strategi tepat dalam merespons kebutuhan kognitif siswa pada usia ini, baik laki-laki maupun perempuan. Lebih lanjut, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini juga diperkuat oleh hasil dari penelitian sebelumnya oleh Wardani (2020) dan American Heart Association (AHA, 2020) yang menunjukkan bahwa media edukasi berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja terhadap materi pertolongan pertama dan kegawatdaruratan, termasuk tindakan BHD. Hal ini disebabkan oleh visualisasi materi yang konkret, mudah diingat, dan mampu menstimulasi perhatian serta motivasi belajar. Dengan demikian, responden dalam penelitian ini, memperoleh manfaat yang besar dari media pembelajaran video animasi yang digunakan. Mereka menunjukkan tingkat pengetahuan yang signifikan terhadap materi BHD.

Penelitian ini memperkuat keyakinan bahwa pendekatan yang digunakan bersifat inklusif, relevan, dan layak dikembangkan untuk pembelajaran materi kesehatan di sekolah-sekolah. Selama proses berlangsung, peneliti mengamati adanya tingkat pengetahuan yang signifikan dari hari ke hari, mulai dari antusiasme awal meskipun pengetahuan dasar masih minim, hingga pemahaman mendalam yang

ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan kembali konsep BHD dengan kata-kata sendiri.

Penelitian ini menciptakan pengalaman belajar yang utuh: visual, kognitif, dan motorik. Melalui proses ini, peneliti meyakini bahwa penggabungan antara media visual animatif merupakan metode yang relevan, praktis, dan tepat guna untuk menyampaikan materi yang bersifat teknis kepada siswa usia remaja. Strategi ini tidak hanya memberikan edukasi untuk tingkat pengetahuan siswa, tetapi juga membentuk kepercayaan diri dan kesiapan mereka dalam menghadapi situasi darurat. Capaian ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa berhasil memahami materi yang disampaikan melalui video animasi. Fakta bahwa tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah menunjukkan bahwa metode penyampaian materi melalui media animasi dan pendekatan langsung sangat efektif dan berhasil menjangkau seluruh siswa, bahkan mereka yang memiliki kecenderungan kurang fokus atau latar belakang akademik yang kurang kuat. Dalam hal ini edukasi berbasis video animasi memiliki dampak signifikan terhadap tingkat pengetahuan remaja.

4. Kelayakan Media Video Animasi

Hasil uji kelayakan oleh siswa menunjukkan bahwa mayoritas responden, yakni sebanyak 14 orang (58,8%), menilai media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini berada dalam kategori "tinggi", sementara 10 orang (41,2%) menilai dalam kategori "sedang". Tidak terdapat responden yang memberikan penilaian dalam kategori "rendah".

Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah dianggap sangat layak dan efektif oleh sebagian besar siswa SMP sebagai sarana edukasi mengenai materi Bantuan Hidup Dasar (BHD). Dominasi penilaian pada kategori tinggi menunjukkan bahwa media video animasi tidak hanya memenuhi aspek kelayakan minimal, tetapi juga mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan minat belajar siswa.

Responden merasa bahwa media ini membantu mereka memahami materi secara lebih mudah dan menarik, terutama karena visualisasi yang ditampilkan sangat jelas, ringkas, dan mudah diikuti. Hal ini sejalan dengan karakteristik usia remaja awal, yang cenderung lebih responsif terhadap media visual dan audio interaktif. Berdasarkan observasi peneliti selama proses edukasi berlangsung, mayoritas siswa terlihat fokus, antusias, dan menunjukkan keterlibatan aktif dalam setiap sesi baik saat menonton video, maupun berdiskusi. Mayoritas siswa mampu mengidentifikasi dengan baik kualitas media yang mereka gunakan dan memberikan penilaian secara obyektif. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya sesuai secara desain dan konten, tetapi juga teruji secara langsung melalui pengalaman belajar siswa.

Beberapa faktor yang mungkin berkontribusi terhadap tingginya penilaian kelayakan ini antara lain adalah: durasi

video yang tidak terlalu panjang (kurang dari lima menit), penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, serta visualisasi tindakan BHD yang nyata dan mudah diingat. Selain itu, penggunaan animasi untuk menjelaskan langkah-langkah teknis seperti kompresi dada, pengecekan kesadaran, dan panggilan bantuan juga dianggap memudahkan siswa dalam memahami prosedur yang sebenarnya cukup kompleks untuk usia mereka.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Nurjumiati (2024), yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi sangat efektif dan menarik bagi siswa SMP. Dalam penelitiannya, ia menyebut bahwa animasi memiliki kemampuan untuk menyederhanakan materi abstrak menjadi lebih konkret dan dapat ditangkap dengan mudah oleh siswa. Hal ini senada pula dengan pendapat St. Sholehah dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa video animasi dapat memvisualisasikan informasi yang tidak bisa dilihat secara langsung oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi. Kelebihan lain dari video animasi adalah dapat diulang kapan saja, memberi kesempatan bagi siswa untuk menonton ulang materi sesuai kecepatan belajar masing-masing. Di sisi lain, sebanyak 10 siswa, memberikan penilaian dalam kategori sedang terhadap kelayakan media video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas responden menilai media ini dapat digunakan, masih terdapat sekelompok siswa yang merasa bahwa media tersebut belum sepenuhnya memenuhi harapan atau kebutuhan mereka dalam proses belajar.

Penilaian kategori sedang ini bukan berarti media dianggap tidak bermanfaat, melainkan mengindikasikan adanya aspek-aspek yang menurut mereka masih bisa ditingkatkan. Dari pengamatan peneliti selama proses pengisian kuesioner berlangsung, sebagian siswa terlihat mengisi dengan tergesa-gesa. Hal ini terjadi karena pengumpulan data dilakukan pada waktu yang kurang kondusif, yaitu menjelang jam pulang sekolah, ketika konsentrasi siswa mulai menurun dan keinginan untuk segera menyelesaikan aktivitas belajar meningkat. Situasi ini berpotensi memengaruhi ketelitian dan ketepatan siswa dalam memberikan penilaian terhadap media yang baru saja mereka tonton.

Beberapa siswa terlihat kurang fokus saat membaca setiap pernyataan dalam kuesioner, yang kemungkinan besar berdampak pada hasil penilaian mereka. Sebagai peneliti, kami menilai bahwa capaian ini merupakan bentuk validasi yang kuat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Tidak hanya berhasil dalam melihat tingkat pengetahuan siswa terhadap materi BHD, tetapi juga diakui secara langsung oleh siswa sebagai media yang layak dan menyenangkan untuk dipelajari. Dalam dunia pendidikan, pencapaian semacam ini sangat penting, mengingat bahwa efektivitas suatu media tidak hanya dinilai dari output akhir seperti peningkatan skor pengetahuan, tetapi juga dari sejauh mana media tersebut mampu membangun minat, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Lebih dari itu, media ini juga menunjukkan efektivitasnya saat diterapkan pada kelas yang dikenal sebagai salah satu kelas dengan tantangan akademik dan perilaku yang cukup tinggi.

Dengan latar belakang siswa yang sulit dikondisikan, hasil penilaian kelayakan yang tinggi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya efektif di atas kertas, tetapi juga berhasil diaplikasikan secara nyata dalam kondisi kelas yang menantang. Inilah salah satu kekuatan utama dari pendekatan berbasis media visual interaktif mampu menjangkau beragam tipe siswa, termasuk mereka yang berada di ujung spektrum motivasi belajar yang rendah.

Media video animasi dalam penelitian ini tidak hanya layak digunakan sebagai alat bantu ajar dalam edukasi BHD, tetapi juga sangat relevan untuk diterapkan lebih luas di berbagai jenjang pendidikan dan dalam berbagai topik edukasi kesehatan lainnya. Ke depan, peneliti merekomendasikan agar media ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan elemen interaktif, seperti simulasi digital atau kuis evaluatif, guna meningkatkan efektivitas dan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Secara pribadi, saya merasa bahwa proses ini merupakan sebuah pencapaian tersendiri. Tidak hanya karena berhasil mengedukasi siswa tentang topik penting seperti BHD, tetapi juga karena mampu memunculkan potensi belajar yang sebelumnya dianggap sulit untuk dikembangkan. Keberhasilan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi sekaligus acuan bagi para pendidik lainnya untuk tidak ragu mengadopsi pendekatan pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa zaman sekarang. Inovasi seperti penggunaan media video animasi terbukti mampu menghidupkan suasana belajar, meningkatkan motivasi, dan menjangkau siswa yang sebelumnya sulit disentuh oleh metode konvensional. Dengan demikian, media yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya layak digunakan, tetapi juga relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran siswa SMP.

KESIMPULAN

Berdasarkan Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP tentang Bantuan Hidup Dasar (BHD). Sebagian besar siswa (54,2%) menunjukkan tingkat pengetahuan tinggi, dan mayoritas (58,8%) menilai media ini dapat digunakan di kalangan pelajar. Media ini mampu menyampaikan materi secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik belajar remaja, sehingga dapat menjadi solusi edukatif yang tepat dalam pembelajaran kesehatan di sekolah.

SARAN

1. Untuk Pengembangan Proyek

Disarankan agar media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat ditingkatkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur-fitur interaktif seperti simulasi tindakan, kuis digital, subtitle bahasa daerah, dan ilustrasi tambahan yang mendukung variasi gaya belajar siswa. Selain itu, uji coba lanjutan dapat dilakukan dalam skala lebih luas di berbagai sekolah dan jenjang pendidikan berbeda untuk memperoleh validitas eksternal yang lebih kuat.

2. Untuk Praktisi Keperawatan

Media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi preventif dalam promosi kesehatan di sekolah, khususnya oleh tenaga keperawatan atau promotor kesehatan. Materi mengenai Bantuan Hidup Dasar (BHD) merupakan topik penting yang perlu dikenalkan sejak dini kepada remaja. Dengan menggunakan media yang terbukti sangat layak dan menarik ini, edukasi dapat disampaikan secara lebih efektif dan diterima baik oleh peserta didik.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian lanjutan dapat mengembangkan media edukasi serupa untuk topik kegawatdaruratan lainnya, seperti penanganan luka bakar, pingsan, tersedak, atau kecelakaan ringan di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Dr. Drs. Rusli., Sp. FRS. APT. Selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar.
2. Iwan, S.Kp., M.Kes., selaku Ketua Jurusan
3. Keperawatan Poltekkes Kemenkes Makassar.
4. Naharia Laubo, S.Pd, S.Kep, Ns, M.Kes selaku ketua prodi Diploma III Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar.
5. Dyah Ekowatiningsih, S.Kep,.Ns,.M.Kes , selaku pembimbing utama yang telah mengorbankan waktunya dalam membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati, senantiasa memberikan nasehat, arahan,kritikan dan saran selama proses penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.
6. Mardiana Mustafa,SKM,.M.Kes selaku pembimbing yang telah mengorbankan waktunya dalam membimbing dengan penuh kesabaran dan ketulusan hati, senantiasa memberikan nasehat, arahan,kritikan dan saran selama proses penyusunan Proyek Inovasi ini.
7. H. Heriansyah, S.Kep,. M.Kes tim penguji dalam Karya Tulis Ilmiah ini yang telah memberikan saran dan nasehat kepada penulis
8. H. Rauf Harmiady, S.Kep,. Ns,.M.Kes selaku tim penguji dalam Karya Tulis Ilmiah ini yang telah memberikan saran dan nasehat kepada penulis

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721
- Arfah, Arni Isnaini, and Arina Fathiyah Arifin. 2021. "Tingkat Pengetahuan Dan Pengalaman Pelatihan Security Tentang Penanganan Pertama Kegawatdaruratan (Basic Life Support) Di Universitas Muslim Indonesia." *UMI Medical Journal* 6(2):144–52. doi: 10.33096/umj.v6i2.169.
- American Heart Association 2020. Pedoman CPR dan ECC. https://cpr.heart.org/-/media/cpr-files/cpr-guidelines/files/highlights/hghlghts_2020eccguidelines_indonesian.pdf
- Association AH. Algorithm BLS Termination of Resuscitation. CPR FIRST AID Emerg cardiovascular care [Internet]. 2020; Available from: <https://cpr.heart.org/en/resuscitation-science/cpr-and-ecc-guidelines/algorithms>
- Care, E. C. (2020). *Circulation Part 1 : Executive Summary Resuscitation and Emergency Cardiovascular Care*. 337 357. <https://doi.org/10.1161/CIR.0000000 s000000918>
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13941/6701>
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12> Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*. 6(2),97–102.
- Susilo, A., & Widiya, M. (2021). Video animasi sebagai sarana meningkatkan semangat belajar mata kuliah media pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38.
- LP2TK-Indonesia, I. (2021). Materi BTCLS Gadar Trauma dan Kardiovaskuler Maria, I., & Wardhani, A. (2023). Efektivitas Video Latihan Terhadap Ketepatan Bantuan Hidup Dasar di Luar Rumah Sakit. *Jurnal Keperawatan Suaka Insan (Jksi)*, 8(2), 143–151. <https://doi.org/10.51143/jksi.v8i2.498>
- The American Heart Association in collaboration with the International Liaison Committee on Resuscitation. Guidelines 2000 for Cardiopulmo-nary Resuscitation and Emergency Cardiovascular Care: Part 6: advanced cardiovascular life support: 7D: the tachycardia algorithms. *Circulation*. 2000;102(suppl):1158–1165.
- Yuliantho, T. (2023). Perbandingan penyuluhan teknik menyikat gigi metode demonstrasi dengan metode melihat video di youtube terhadap kebersihan gigi dan mulut pada siswa kelas 5 SDN Kepongpongan 2 Kecamatan Talun Kabupaten Cirebon. *Poltekkes Tasikmalaya*, 2.
- Zilhulaifa H.(2021) Gambaran Tingkat Pengetahuan Basic Life Support pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Hasanuddin, http://repository.unhas.ac.id/11881/3/C011181009_skripsi.pdf%201-2.pdf

