

## INTISARI

Menolong orang tenggelam membutuhkan respon atau penanganan sesegera mungkin dengan tidak melupakan faktor keselamatan diri sendiri (*safety self*). Teknik penyelamatan yang baik dan benar tidak hanya mempermudah penolong dalam melakukan penyelamatan namun juga dapat menjamin keselamatan penolong tersebut.

Kurangnya pengetahuan dan pemahaman masyarakat tentang cara menolong orang tenggelam akan mengakibatkan kepanikan saat menghadapi situasi keadaan darurat dan akan memberikan pertolongan yang salah yang dapat membahayakan keselamatan korban dan keselamatan diri sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *game* berbasis *Desktop* berjudul *Water Rescue* sebagai sarana edukasi guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak-anak mengenai cara menolong orang tenggelam. Setelah pengetahuannya meningkat, masyarakat dapat menghadapi situasi atau keadaan darurat tanpa kepanikan dan dapat memberikan pertolongan yang benar tanpa membahayakan diri sendiri.

Berdasarkan hasil pengujian *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan sebelum dan sesudah anak bermain *game* *Water Rescue*, dapat disimpulkan bahwa *game* *Water Rescue* berhasil meningkatkan pengetahuan anak tentang menolong orang tenggelam. Hal ini terbukti melalui nilai tes mereka yang cenderung meningkat sesudah memainkan *game* tersebut.

Kata Kunci: *Water Rescue*, *Game* Edukasi, *Flash Game*, *Pre-test*, *Post-test*.

## ABSTRACT

Save a drowning person requires immediate response or handling without forgetting about self safety factor. A good and correct rescue technique does not just ease the rescuer in performing a rescue but it also ensures the safety of the rescuers.

The society lack of knowledge and understanding about the ways of helping a drowning person will lead to panic when faced with an emergency situation and will lead to an incorrect rescue method that could endanger the safety of the victim as well as the rescuer themselves.

The purpose of this research is to develop a *desktop-based game* titled Water Rescue as a learning tool to increase the knowledge and understanding of children about how to save a drowning person. With better knowledge, society will be able to face emergency situations or conditions without panic and will be able to provide proper help without endangering themselves.

Based on the *pre-test* and *post-test* evaluation done before and after children have played the Water Rescue *game*, it can be concluded that the Water Rescue game has succeeded in increasing the children's knowledge on save a drowning person. This is proven through their test scores that tend to increase after playing the *game*.

Keywords: Water Rescue, Educational *Games*, Flash Game, *Pre-test*, *post-test*.