BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Urbanisasi merupakan perpindahan penduduk dari desa ke kota. Faktor yang menyebabkan warga masyarakat melakukan urbanisasi antara lain kondisi kehidupan kota yang modern disertai dengan adanya sarana dan prasarana kota yang lebih lengkap, dan perkiraan mengenai banyaknya lapangan pekerjaan di kota, selain itu lokasi pendidikan dasar hingga menengah dan perguruan tinggi yang berkualitas dan bagus masih banyak terletak di kota besar. Hal ini yang akhirnya meningkatkan daya tarik warga masyarakat untuk melakukan urbanisasi. Akibatnya, kota menjadi lebih padat sebagai akibat dari pertumbuhan penduduk, baik oleh hasil kenaikan kelahiran penghuni kota maupun karena adanya tambahan penduduk dari yang bermukim dan berkembang di kota (Bintarto, 1983).

Tempat tinggal penduduk kota besar terkadang tidak sesuai dengan pertumbuhan kota itu sendiri, pemukiman tertinggal perkembangannya sebagai akibat kemampuan penduduk kota yang tidak sama. Kondisi tersebut mengakibatkan pemukiman yang padat penduduk dengan kondisi jalan yang sempit, rumah-rumah yang berdempetan, sanitasi yang tidak lancar, bahkan rawan terhadap musibah kebakaran atau bencana lain yang dapat merugikan penduduk itu sendiri (Pasya, 2012). Meningkatnya kepadatan penduduk di perkotaan secara tidak langsung dapat mempengaruhi tata letak kota, terutama pada kondisi pemukiman penduduk. Pemukiman penduduk muncul untuk mendekati tempat kerja, yang lama kelamaan banyak orang berdatangan ke tempat yang sama mendirikan tempat tinggal, akhirnya berkembang menjadi pemukiman padat tanpa perencanaan yang jelas (Pasya, 2012). Tingginya aktivitas di dalam lingkungan perkotaan maka semakin menimbulkan

potensi bencana yang lebih meningkat, baik bahaya yang ditimbulkan oleh alam atau yang disebabkan oleh manusia. Salah satu contoh bencana yang disebabkan karena kesalahan manusia adalah banjir, tanah longsor, kebakaran dan lain-lain.

Peristiwa bencana merupakan fenomena global dengan frekuensi dan besaran yang makin meningkat (Syafiq & Fikawati, 2012). Kondisi tersebut dikarenakan Indonesia secara geografis berada di persimpangan empat lempeng tektonik yang menyebabkan dalam ketegori rawan bencana. Mengutip dari buku Manajemen Kedaruratan Kesehatan Lingkungan Dalam Kejadian Bencana yang ditulis oleh Prof. Dr. dr Rachmadani Purwana, SKM, bencana merupakan manifestasi antara marabahaya yang sebelumya bersifat potensial) dengan manusia (atau objek lain yang menyangkut kepentingan manusia) sehingga menjadi keadaan darurat dan mendesak. Bencana dikategorikan dalam bencana primer dan sekunder. Bencana primer adalah yang paling awal merugikan manusia, sementara bencana sekunder adalah bencana turunan yang terjadi mengikuti bencana primer contohnya setelah banjir mereda maka akan timbul penyakit menular. Jika penyakit menular tersebut tidak ditangkal dengan baik maka akan berkembang endemik penyakit menular yang merupakan bencana sekunder. Pengertian lain mengenai bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat disebabkan oleh faktor alam atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (BNPB, 2007) .

Berdasarkan penjelasan di atas, salah satu faktor pendukung bencana adalah faktor non alam maupun manusia. Contoh bencana yang disebabkan oleh faktor non alam maupun manusia adalah bencana kebakaran yang muncul di lingkungan pemukiman padat penduduk.

Rendahnya tingkat penataan pada lahan-lahan padat menimbulkan permasalahan dalam keselamatan manusia pada lingkungan bangunan tersebut. Salah satunya adalah kekhawatiran terhadap timbulnya bencana, yaitu adalah bencana kebakaran (Cholil dan Saputra 2013). Menurut Susilowati dan Saraswati dalam jurnal Asesmen Wilayah Rawan Kebakaran Pada Pemukiman Padat Penduduk di Jakarta Barat Tahun 2008 dijelaskan bahwa semakin tinggi jumlah penduduk pada suatu daerah dan semakin tinggi aktivitas penduduknya, maka potensi terjadinya kebakaran juga tinggi.

Bencana kebakaran merupakan suatu kondisi yang menimbulkan bahaya api yang tidak diinginkan dan dapat merugikan berupa materi dan nyawa yang termasuk dalam bencana non alam yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa non alam antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidemi, dan wabah penyakit. (BNPB 2011). Sementara menurut Perda DKI tahun 1992, kebakaran merupakan suatu nyala api yang baik kecil atau besar pada tempat yang tidak kita kehendaki, namun pada umumnya sukar dikendalikan. Kebakaran yang disebabkan oleh faktor alam yaitu petir, gempa bumi, letusan gunung berapi, dan kekeringan, sedangkan kebakaran yang disebabkan oleh faktor manusia biasanya diakibatkan oleh kelalaian diantaranya adalah pemasangan instalasi listrik yang tidak sempurna, penggunaan peralatan memasak, perilaku manusia seperti menyalakan api untuk penerangan di tempat penyimpanan bahan bakar (bensin) yang mudah terbakar, serta penggunaan peralatan listrik yang berlebihan melalui beban aman (Yunita, 2016). Selain itu, pemakaian steker dengan stop kontak secara pararel, kebocoran instalasi selang dan tabung gas ke kompor gas dapat memicu timbulnya kebakaran, kemudian kabel listrik yang tidak sesuai peruntukkanya juga dapat mengakibatkan lapisan kabel menjadi terbakar. Sementara penentu faktor kebakaran berdasarkan fisik dan lokasi antara lain kepadatan bangunan, tata

letak bangunan, lebar jalan masuk, ukuran bangunan, kualitas atap bangunan, dan aktivitas internal. Selain itu beberapa faktor yang menghambat pemadaman kebakaran yaitu jarak terhadap kantor pemadam kebakaran, jarak sungai, dan jumlah hidran yang tersedia (Rendi, 2014).

Berdasarkan pemaparan Ahmad Syafiq dan Sandra Fikawati dalam buku Bunga Rampai Mitigasi Bencana Dan Kesiapsiagaan Bencana Banjir Dan Kebakaran maka dari itu diperlukan suatu metode untuk mengurangi timbulnya peningkatan risiko akibat bencana kebakaran, yaitu dengan dibentuknya kegiatan prabencana yang terdiri atas mitigasi bencana dan kesiapsiagaan. Definisi dari mitigasi bencana yaitu tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mengantisipasi dan mengurangi dampak bencana. Sedangkan kesiapsiagaan adalah upaya perencanaan dan koordinasi untuk menjamin respons dan pemulihan bencana yang efektif (Clements, 2009). Mitigasi bencana harus direncanakan dengan lebih baik, diimplementasikan dan disosialisasikan secara terpadu dan luas. Penjabaran tersebut diperkuat melalui UU No. 24 tahun 2007 yang menuliskan bahwa semua fase bencana, diawali dengan fase mitigasi, kesiapsiagaan, tanggap darurat hingga pemulihan pasca bencana. Mitigasi bencana adalah serangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (Pasal 1 ayat 6 PP No 21 Tahun 2008 Tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana).

Oleh karena itu, untuk menunjang kegiatan mitigasi bencana berbagai instansi telah membuat berbagai jenis program, salah satunya adalah dengan dibentuknya Kampung Tanggap Bencana (KTB). KTB adalah konsep kesiapsiagaan bencana yang dikembangkan oleh Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 128 tahun 2011. Pengertian dari KTB adalah

kampung yang memiliki kemampuan secara mandiri untuk menghadapi potensi terjadinya bencana serta mampu memulihkan keadaan dari dampak-dampak terjadiya bencana (Dwilestari K, 2015). Karakter minimum yang ada dalam Kampung Tangguh Bencana antara lain: adanya tim relawan kampung tangguh bencana sebagai pengorganisir, regulasi pengurangan risiko bencana dan penanggulangan bencana, profil risiko bencana untuk bahan perencanaan kampung tangguh bencana, integrasi perencanaan kampung tangguh ke dalam perencanaan pembangunan dengan partisipasi multipihak, adanya edukasi, advokasi dan pemberdayaan, serta budaya aman bencana (Wawan, 2013)

Berdasarkan karakter yang harus disediakan dalam Kampung Tangguh Bencana (KTB) yaitu aspek edukasi atau pendidikan, maka peneliti berusaha membuat suatu media yang dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat KTB khususnya anak usia 7-11 tahun. Melalui buku yang berjudul Media Pembelajaran yang ditulis oleh Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A pengertian media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah pada khususnya. Apabila media membawa pesan atau informasi yang tujuannya instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sedangkan media berupa alat bantu pembelajaran, dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pelajaran disebut dengan alat peraga. Alat peraga berfungsi untuk mengkonkritkan sesuatu yang masih bersifat abstrak, sehingga dapat disimpulkan bahwa alat peraga lebih khusus dari media dan teknologi pembelajaran karena fungsinya hanya untuk memperagakan materi pelajaran yang bersifat abstrak. Contoh alat peraga adalah peta dunia, pantom yang berisi anatomi manusia, dan lain lain. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Dari penjabaran sebelumnya, maka peneliti berusaha membuat media yang tepat untuk menyampaikan informasi mitigasi bencana. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Menurut Soedjatmoko (2009) puzzle dapat meningkatkan kecerdasan bahasa verbal, mengembangkan kecerdasan visual-spatial dan melatih kecerdasan emosional. Media puzzle yang dijadikan model dalam penelitian ini adalah untuk menyusun pecahan-pecahan atau potongan unsur menjadi susunan yang tepat. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jamilatun Wicahyaningrum pada tahun 2014 dengan judul Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas III SD Bangunjiwo, menyatakan bahwa dari hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle lebih efektif dibandingkan media gambar dalam meningkatkan prestasi belajar IPA. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *postest* prestasi belajar IPA kelas IIIA sebagai kelas eksperimen sebesar 85.89, sedangkan kelas IIIB sebagai kelas kontrol memilki nilai rata-rata *postest* 68.37. Manfaat puzzle menurut Oedjatmoko (2009) antara lain: kognitif (kemampuan mengetahui dan mengingat), motorik (kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki), logika (kemampuan berfikir secara tepat dan teratur), kreatif/imajinatif (kemampuan menghasilkan ide sesuai konteks), visual (kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek)

Pemilihan penggunaan media puzzle juga disesuaikan dengan subjek penelitian yang masih dalam tahap bermain sambil belajar. Subjek yang peneliti ambil yaitu anak-anak dengan rentang usia 7-11 tahun. Beberapa hal yang mendasari mengapa peneliti memilih subjek penelitian anak-anak dengan rentang usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkrit.

Beberapa tahapan yang terdapat tahap ini antara lain: pengurutan, klasifikasi, *decentering* (pertimbangan dalam memecahkan masalah), *reversibility* (pehamanan mengenai jumlah atau benda dapat diubah), konservasi (pemahaman mengenai sebuah ukuran atau jumlah benda), serta penghilangan sifat egosentrisme. Selain itu pemberdayaan anak-anak sejak dini untuk memahami mitigasi bencana merupakan langkah awal dalam membangun masyarakat sadar bencana. Sehingga ketika terjadi bencana siswa, guru, dan masyarakat tidak lagi kebingungan, panik, karena telah memahami bagaimana cara mengurangi risiko bencana (Pambudhi, 2014)

Pemilihan subjek tersebut juga didasari pada lokasi yang menunjang subjek penelitian. Lokasi yang peneliti ambil adalah RW 07 Kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Yogyakarta. RW 07 merupakan salah satu RW yang ada di kampung Jetisharjo, dimana lokasi tersebut terletak di pusat kota Yogyakarta. Kurang lebih terdapat 230 Kepala Keluarga dengan luas wilayah 21000 m^2 dan terdapat kurang lebih 60 usaha kecil mandiri. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 Januari 2018 dengan ketua RW 07 dan beberapa warga dewasa serta anak-anak, disebutkan bahwa RW 07 Kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta merupakan satu-satunya Kampung Tangguh Bencana (KTB) di Yogyakarta yang disiapkan untuk siaga jika sewaktu-waktu mengalami bencana khususnya bencana banjir. Fasilitator dari kegiatan tersebut berasal dari BPDB Kota Yogyakarta dengan metode kegiatan berupa sosialisasi melalui penyuluhan. Namun KTB Cokrodiningratan belum pernah mendapat sosialisasi mengenai mitigasi bencana kebakaran khususnya pada anak-anak. Anak-anak secara sengaja tidak diikutsertakan dalam kegiatan-kegiatan KTB karena dianggap belum mampu menerima informasi yang sifatnya gawat/mengkhawatirkan terutama jika dengan cara penyampaian berupa penyuluhan/ceramah yang monoton seperti yang dilakukan umumnya, sehingga

menyebabkan anak-anak kurang mudah memahami dan cepat bosan. Disamping itu, Ekonugroho Prihernanto selaku ketua RW 07 mengaku bahwa kegiatan sosialisasi mitigasi bencana pada anak-anak perlu dilaksanakan agar anak menjadi paham tentang mitigasi bencana namun dengan cara yang sesuai usianya sehingga lebih menarik minat anak. Maka dari itu peneliti berusaha melakukan kegiatan promosi mitigasi bencana pada anak-anak dengan media puzzle. Menurut Al-Azizy dalam jurnal yang diketik Sucahyo tahun 2013 puzzle merupakan suatu media potong-potongan dengan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemanfaatan media puzzle adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa, lebih menarik, dan dapat memusatkan perhatian siswa sebelumnya. Disamping itu melalui media puzzle hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan dan hal hal yang kompleks dapat dikonkritkan (Sucahyo, 2013). Alasan-alasan pemilihan media puzzle sesuai dengan klasifikasi usia anak yaitu tahap operasional konkrit. Selain itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, lokasi tersebut memiliki kondisi wilayah yang sangat padat, dengan kontur tanah yang naik turun, serta tidak adanya titik-titik kumpul dan alat bantu penyelamatan kebakaran seperti hidran atau apar di area tersebut.

Didukung beberapa data dari Pemadam Kebakaran (DAMKAR) Kota Yogyakarta pada tahun 2016 telah menangani 110 kejadian kebakaran. Menurut Agus Winarto selaku Kepala BPBD Kota Yogyakarta terjadi 59 kasus kebakaran di Kota Yogyakarta, salah satu kecamatan yang sering terjadi kebakaran adalah di Kecamatan Jestis. Sementara data terbaru tahun 2017 di Kampung Jetisharjo Kelurahan Cokrodiningratan terjadi kebakaran sebanyak satu kali, kemudian dari data yang dirilis oleh PUSDALOPS BPDP DIY tahun 2017 menyatakan bahwa Kota Yogyakarta ada pada urutan nomor 3 setelah Bantul dan Kota Yogayakarta yang mengalami bencana kebakaran dengan persentase 20% dengan korban luka yang terimbas dari kebakaran sebanyak 69 warga serta lahan yang rusak yang salah satu

penyebabnya adalah kebakaran sebanyak 80028,8 Ha. Berdasakan data kasus kebakaran yang banyak terjadi di Kota Yogyakarta khususnya Kecamatan Jetis, peneliti menganggap lokasi tersebut tepat menjadi lokasi penelitian.

Berdasarkan penjabaran di atas, hal tersebut dianggap peneliti sebagai permasalahan yang perlu diselesaikan, yaitu dengan inisiasi mitigasi bencana kebakaran pada anak-anak yang ada di lokasi tersebut menggunakan media yang berbeda. Tidak seperti pada umumnya yang hanya menggunakan metode ceramah, penggunaan media ini akan lebih menarik anak-anak di lokasi penelitian.

Maka dari itu peneliti berusaha untuk melakukan kegiatan penelitian mitigasi bencana kebakaran dipemukiman padat penduduk dengan menggunakan media puzzle yang berisi pencegahan dan penanggulangan untuk mengukur tingkat pengetahuan dan sikap anak di RW 07 Kelurahan Cokrodiningratan, Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan pertanyaan: Apakah ada pengaruh penggunaan puzzle sebagai media penyuluhan mitigasi bencana kebakaran di pemukiman padat penduduk terhadap tingkat pengetahuan dan sikap anak usia 7-11 tahun?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

   Mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle sebagai media penyuluhan mitigasi bencana kebakaran di pemukiman padat penduduk terhadap tingkat pengetahuan dan sikap anak usia 7-11 tahun di Jetisharjo, Cokrodiningratan, Jetis, Yogyakarta.

2. Tujuan Khusus:

a. Mengetahui tingkat pengetahuan anak usia 7-11 tahun di RW 07 Jetisharjo mengenai mitigasi bencana kebakaran di pemukiman padat penduduk menggunakan media puzzle

b. Mengetahui sikap anak usia 7-11 tahun di RW 07 Jetisharjo, Cokrodiningratan Jetis, Yogyakarta mengenai mitigasi bencana kebakaran dipemukiman padat penduduk menggunakan media puzzle

D. Ruang Lingkup

1. Lingkup Keilmuan

   Penelitian ini termasuk ke dalam ilmu kesehatan lingkungan khususnya dalam bidang Manajemen Darurat Bencana, Keselamatan kerja, dan promosi kesehatan

2. Materi

   Materi ini berkaitan mengenai upaya promosi mitigasi bencana kebakaran

   untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap anak mengenai mitigasi bencana kebakaran pada anak usia 7-11 tahun di RW 07 kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta

3. Subyek

   Anak usia 7-11 tahun di RW 07 Kampun Jetisharjo Kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta.

4. Lokasi Penelitian

   RW 07 Kampung Jetisharjo Kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta

5. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan Januari- Mei 2018

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

   Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan kepustakaan dalam mengembangkan ilmu kesehatan lingkungan khususnya dalam bidang Manajemen Darurat Bencana

2. Bagi Masyarakat

   Memberikan informasi dan wawasan kepada masyarakat mengenai pencegahan dan penanggulangan saat terjadi kebakaran di pemukiman padat.

3. Bagi Peneliti

   Menambah wawasan, ilmu pengetahuan, ketrampilan, dan mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan.

4. Bagi sasaran (anak-anak)

   Menambah pengetahuan tentang mitigasi bencana kebakaran melalui media *puzzle* yang disukai anak usia 7-11 tahun dan dapat menyikapi jika mengenai mitigasi bencana kebakaran.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian dengan judul "*Penggunaan Puzzle sebagai Media Penyuluhan Mitigasi Bencana Kebakaran bagi Anak RW 07 Kampung Jetisharjo Kelurahan Cokrodiningratan Kecamatan Jetis Kota Yogyakarta*" belum pernah dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian ini mengacu pada beberapa penelitian terdahulu yaitu:

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti, Judul Peneliti, Asal Penelitian	Persamaan (Variabel Bebas)	Perbedaan (Variabel Terikat)
1	Dian Kusuma Ayu (2002), Pengaruh penggunaan media belajar *puzzle* dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa tingkat dasar kelas III SLB-C yssd Cengklik Surakarta tahun ajaran 2002/2003	Sama-sama menggunakan media *puzzle* sebagai media edukasi	Sasaran penelitian Dian Kusuma Ayu adalah siswa tingkat dasar III SLB. Sedangkan sasaran penelitian peneliti adalah anak usia 7-11 tahun. Perbedaan lainya adalah materi yang digunakan.
2	Jamilatun Wicahyaningrum (2014), Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran *puzzle* Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas III Sd Bangunjiwo	Sama-sama menggunakan media *Puzzle* sebagai media pembelajaran	Sasaran penelitian Jamilatun Wicahyaningrum adalah siswa kelas III SD Sedangkan sasaran penelitian peneliti adalah anak usia 7-11 tahun. Selain itu perbedaan yang ditemukan adalah materi yang disampaikan