

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Promosi Kesehatan

a. Pengertian Promosi Kesehatan

Definisi istilah promosi kesehatan dalam ilmu kesehatan masyarakat mempunyai dua pengertian. Pengertian promosi kesehatan yang pertama adalah sebagai bagian dari tingkat pencegahan penyakit pengertian yang kedua promosi kesehatan adalah “memasarkan” atau “menjual” atau “memperkenalkan” pesan-pesan kesehatan sehingga masyarakat menerima atau membeli (Notoatmodjo, 2010).

b. Metode atau Teknik Promosi Kesehatan

Metode atau teknik promosi kesehatan adalah suatu kombinasi antara cara-cara dan alat-alat bantu atau media yang digunakan dalam setiap pelaksanaan promosi kesehatan. Menurut (Notoatmodjo, 2010), metode dan teknik promosi kesehatan dibagi menjadi 3 yaitu:

1) Metode promosi kesehatan individual

Metode ini digunakan apabila antara promotor kesehatan dan sasaran atau kliennya dapat berkomunikasi langsung, baik bertatap muka (*face to face*) maupun melalui sarana komunikasi lainnya, misalnya telpon.

2) Metode promosi kesehatan kelompok

Teknik dan metode promosi kesehatan kelompok ini digunakan untuk sasaran kelompok. Sasaran kelompok dibedakan menjadi dua, yaitu:

a) Metode dan teknik promosi kesehatan kelompok kecil terdiri dari 6-15 orang.

Contohnya: diskusi kelompok, metode curahan pendapat (*brain storming*), bola salju (*snow ball*), bermain peran (*role play*) dan metode permainan simulasi (*simulation game*)

b) Metode dan teknik promosi kesehatan untuk kelompok besar, disebut kelompok besar karena terdiri dari 15 sampai 50 orang.

Contohnya: ceramah, seminar, dan loka karya

3) Metode promosi kesehatan massa

Metode dan teknik promosi kesehatan untuk massa yang sering digunakan adalah:

a) Ceramah umum (*public speaking*), contohnya ditempat-tempat umum

b) Penggunaan media massa elektronik contohnya radio dan televisi

c) Penggunaan media cetak contohnya koran, majalah, dan buku

d) Penggunaan media di luar ruang, contohnya spanduk, baliho, dan umbul-umbul.

c. Faktor yang mempengaruhi penyuluh

1) Faktor penyuluh, contohnya kurang persiapan, bahasa yang digunakan kurang tepat, penampilan kurang meyakinkan sasaran, suara terlalu kecil dan kurang dapat didengar serta penyampaian sangat membosankan.

2) Faktor sasaran, contohnya tingkat pendidikan terlalu rendah sehingga sulit menerima pesan yang disampaikan, tingkat sosial ekonomi terlalu rendah sehingga tidak memperhatikan pesan-pesan yang disampaikan, kepercayaan yang

telah tertanam sehingga sulit untuk mengubahnya, kondisi lingkungan tempat tinggal sasaran yang tidak mungkin terjadi perubahan perilaku.

- 3) Faktor proses dalam penyuluhan, contohnya waktu penyuluhan tidak sesuai dengan waktu yang diinginkan sasaran, tempat penyuluhan dekat dengan keramaian sehingga mengganggu proses penyuluhan yang dilakukan, jumlah sasaran penyuluh yang terlalu banyak, dan alat peraga yang kurang memadai.

2. Media dalam Penyuluhan

a. Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim ke penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001) Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Gagne' dan Briggs dalam (Arsyad, 2013) menjelaskan media dalam pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dapat dipahami sumber belajar yang dimaksud dalam hal ini adalah buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Artinya masyarakat di dalam proses pendidikan akan mendapat pengetahuan melalui berbagai media dan alat bantu, meskipun alat bantu atau media mempunyai intensitas yang berbeda dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan teori dari Edgar Dale yang menyatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dari teori yang di hasilkan Edgar Dale, Notoatmodjo membagi menjadi 11 macam dan sekaligus menggambarkan intensitas masing-masing alat, diantaranya: kata-kata, tulisan, rekaman, film, televise, pameran, *field trip*, demonstrasi, dandiwara, benda tiruan, dan benda asli. Berikut adalah gambar dari teori Edgar Dale mengenai kerucut pengalaman



Gambar 1. Teori Edgar Dale

Dari gambar kerucut tersebut dapat dilihat bahwa diurutan teratas simbol verbal (kata-kata) sementara urutan terakhir yaitu dengan pengamatan langsung (benda asli). Hal ini dapat disimpulkan bahwa dengan pengamatan langsung atau benda asli mempunyai intensitas yang paling tinggi untuk mempersiapkan bahan pendidikan/ pengajaran, sementara penyampaian materi yang hanya menggunakan kata-kata

kurang efektif atau dengan kata lain intensitasnya paling rendah, maka seorang anak/siswa akan lebih memahami dengan materi yang disampaikan.

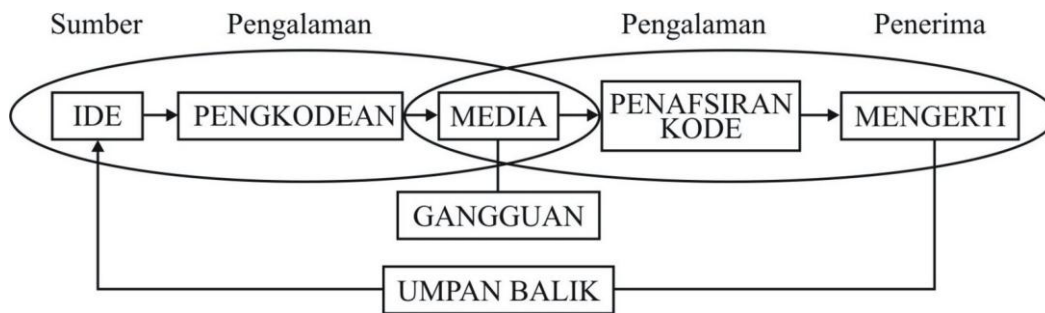
c. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Menurut (Daryanto, 2002), secara umum media mempunyai kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran

d. Posisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Posisi Media dalam Pembelajaran

e. Macam-macam media pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, diperlukan alat bantu pendidikan untuk proses pembelajaran. Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh petugas dalam menyampaikan materi . Secara garis besar ada tiga alat bantu pendidikan (Notoatmodjo, 2012)

- 1) Alat bantu lihat (*Visual Aids*) yang berfungsi membantu menstimuluskan indra mata (penglihatan) pada waktu terjadinya proses penerimaan pesan. Alat tersebut terbagi menjadi dua, yaitu:
 - a) Alat yang diproyeksikan, contohnya slide, film, dan film strip
 - b) Alat yang tidak diproyeksikan yaitu: dua dimensi seperti gambar peta, bagan dan sebagainya, dan tiga dimensi seperti bola dunia dan peta.
- 2) Alat bantu dengar (*Audio Aids*), yaitu alat yang dapat membantu menstimulasi indra pendengaran, pada waktu proses penyampaian materi pembelajaran misalnya piringan hitam, radio, dan pita suara
- 3) Alat bantu lihat-dengar (*audio Visual Aids*), yaitu alat yang berguna dalam menstimulasi indra penglihatan dan pendengaran pada waktu proses penyuluhan, misalnya televise dan video.

3. Perilaku

a. Pengertian perilaku

Menurut Skinner (1938) dalam (Notoatmojo, 2012) perilaku merupakan respons atau reaksi seorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespons, maka teori Skinner. Terdapat dua macam perilaku yang dibedakan dari bentuk respon terhadap stimulus yaitu perilaku tertutup (*covert behavior*) dan perilaku terbuka (*overt behavior*)

b. Perilaku kesehatan

Perilaku kesehatan pada dasarnya adalah suatu respon seseorang terhadap stimulus yang berkaitan dengan sakit dan penyakit, system pelayanan kesehatan, makanan, serta lingkungan. Batasan tersebut membagi perilaku kesehatan dalam tiga kelompok:

1) Perilaku memelihara kesehatan (*health maintenance*)

Perilaku atau usaha dari seseorang untuk memelihara atau menjaga kesehatan agar tidak sakit dan usaha penyembuhan jika sakit.

2) Perilaku pencarian pengobatan (*health seeking behavior*)

Upaya atau tindakan seseorang pada saat menderita sakit atau kecelakaan mulai dari pengobatan sendiri (*self treatment*) sampai pengobatan yang maksimal

3) Perilaku terhadap lingkungan

Perilaku seseorang mengelola lingkungan agar tidak mengganggu kesehatannya sendiri, keluarga dan masyarakat.

c. Domain Perilaku

Benyamin Bloom dalam (Notoatmodjo, 2007) membagi perilaku manusia kedalam 3 (tiga) yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam perkembangannya, teori Bloom dimodifikasi untuk pengukuran hasil pendidikan kesehatan, yakni

1) Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu. Pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni indra penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overt behavior*). Pengetahuan yang mencakup dalam domain kognitif mempunyai 6 tingkatan:

a) Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat kembali suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

b) Memahami (*comprehensive*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

c) Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Contohnya adalah dapat menggunakan rumus statistic dalam perhitungan-perhitungan hasil penelitian, dapat menggunakan prinsip-prinsip siklus pemecahan masalah di dalam pemecahan masalah kesehatan dari kasus yang diberikan.

d) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam satu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain..

e) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.

f) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek.

2) Sikap (*attitude*)

Sikap merupakan reaksi atau respons yang masih tertutup dari seorang terhadap suatu stimulus atau objek. Sikap menunjukkan adanya kesesuaian reaksi terhadap stimulus tertentu. Sikap terdiri dari beberapa tingkatan, diantaranya:

a) Menerima (*receiving*)

Menerima diartikan bahwa orang (subjek) mau dan memperhatikan stimulus yang diberikan (objek).

b) Merespon (*responding*)

Memberikan jawaban apabila ditanya, mengerjakan, dan menyelesaikan tugas yang diberikan adalah suatu indikasi dari sikap

c) Menghargai (*valuing*)

Mengajak orang lain untuk mengerjakan atau mendiskusikan suatu masalah adalah suatu indikasi tingkat tiga

d) Bertanggung jawab (*responsible*)

Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilihnya dengan segala risiko merupakan sika yang tertinggi.

3) Praktik

Praktik adalah cara untuk melihat tindakan yang dilakukan seorang apakah sudah sesuai dengan yang diinstruksikan. Praktik mempunyai beberapa tindakan

a) Persepsi (*perception*)

Mengenal dan memilih berbagai objek sehubungan dengan tindakan yang akan diambil adalah praktik tingkat pertama.

b) Respons terpimpin (*guided response*)

Dapat melakukan sesuatu sesuai dengan urutan yang benar dan sesuai dengan contoh adalah indikator praktik tingkat dua.

c) Mekanisme (*mechanism*)

Apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan kebiasaan, maka ia sudah mencapai praktik tingkat tiga.

d) Adopsi

Adaptasi adalah suatu praktik atau tindakan yang sudah berkembang dengan baik. Artinya tindakan itu sudah dimodifikasinya tanpa mengurangi kebenaran tindakan tersebut.

d. Perkembangan Perilaku

Pendidikan atau promosi kesehatan adalah suatu bentuk intervensi atau upaya yang ditujukan kepada perilaku, agar perilaku tersebut kondusif untuk kesehatan. Promosi kesehatan mengupayakan agar perilaku individu, kelompok, atau masyarakat mempunyai pengaruh positif terhadap pemeliharaan dan peningkatan kesehatan. Konsep umum yang digunakan untuk mendiagnosis perilaku adalah konsep dari

Lawrence Green (1980) yang dikutip oleh (Notoatmodjo 2007), menurut Green perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor utama, yaitu:

1) Faktor Predisposisi

Faktor ini mencakup pengetahuan dan sikap masyarakat terhadap kesehatan, tradisi, dan kepercayaan masyarakat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kesehatan, system nilai yang dianut masyarakat, tingkat pendidikan, tingkat sosial ekonomi dan sebagainya.

2) Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)

Faktor yang memfasilitasi perilaku atau tindakan. Faktor ini mencakup ketersediaan sarana dan prasarana atau fasilitas kesehatan bagi masyarakat, misalnya air bersih, tempat pembuangan sampah, tempat pembuangan tinja dan lain sebagainya.

3) Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*)

Faktor ini meliputi faktor sikap dan perilaku tokoh masyarakat, tokoh agama, sika dan perilaku para petugas kesehatan.

4. Bencana

a. Pengertian Bencana

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Undang-Undang RI No 24 Tahun 2007). Bencana dibedakan menjadi tiga, yaitu bencana alam, bencana non alam, dan bencana sosial. Bencana alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau

serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Bencana nonalam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa nonalam yang antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidemi, dan wabah penyakit. Bencana sosial adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang diakibatkan oleh manusia yang meliputi konflik sosial antarkelompok atau antarkomunitas masyarakat, dan teror. Tahapan dalam bencana antara lain prabencana, bencana dan pascabencana

b. Mitigasi Bencana

Mitigasi adalah serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi ancaman bencana (UU RI No 24 Tahun 2007). Moga (2002) menggambarkan bahwa rancangan mitigasi bencana adalah membangun strategi untuk mengurangi dampak dari bencana pada masyarakat, sarana, pedesaan dan perkotaan serta negara. Rancangan mitigasi dikategorikan menjadi dua, yaitu struktural dan non struktural. Mitigasi struktural terkait dengan bentuk mitigasi fisik, yaitu penyediaan dan pembangunan sarana dan prasarana. Sedangkan mitigasi non-struktural terkait dengan perumusan kebijakan penanggulangan bencana kebakaran seperti komitmen publik serta pelaksanaan metode dan operasional, termasuk mekanisme partisipatif dan penyebaran informasi dan pengembangan knowledge, yang dilakukan untuk mengurangi risiko bencana (Furi, 2016).

c. Kampung Tangguh Bencana

1) Pengertian dan Sejarah Kampung Tangguh Bencana

Kampung Tangguh Bencana merupakan bentuk pengurangan risiko bencana berbasis komunitas (PRBBK) yang penerapannya disesuaikan dengan budaya masyarakat di Kota Yogyakarta. PRBBK awalnya dikembangkan oleh beberapa LSM di Yogyakarta sebagai respon atas kejadian gempa bumi di Bantul tahun 2006 yang merenggut banyak korban jiwa dan kerusakan tempat tinggal.

Kegiatan PRBBK ditujukan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat di desa dalam mengurangi risiko bencana melalui rencana aksi penanggulangan bencana di masa tidak terjadi bencana, saat terjadi bencana, dan pasca kejadian bencana melalui mitigasi, kesiapsiagaan, tindak darurat dan rehabilitasi serta rekonstruksi. Model pengembangan PRBBK ini kemudian diadopsi oleh BNPB dan diterjemahkan dalam program Desa Tangguh Bencana yang diprioritaskan untuk masyarakat yang rentan bencana gempa bumi dan tsunami di pesisir barat Sumatera dan pesisir selatan Jawa. Melalui BPBD Kota Yogyakarta, Desa Tangguh Bencana di modifikasi dimana pengelolaan di fokuskan pada level kampung, dimana masyarakat memiliki kedekatan sosial yang tinggi. Kegiatan penguatan Kampung Tangguh Bencana di Kota Yogyakarta merupakan satu upaya mendorong proses internalisasi PRBBK di masyarakat kampung. Proses yang mengajak masyarakat untuk menyadari bahwa upaya penanggulangan bencana dapat dimulai dari kekuatan sendiri tanpa harus menunggu bantuan dari luar, baik pemerintah atau pihak dunia usaha. Dengan rasa kebersamaan yang kuat antar anggota kampung dapat mewujudkan semangat gotong royong pada setiap fase pengurangan risiko bencana. Hal ini merupakan modal yang besar

untuk dapat menciptakan kampung yang tangguh dalam menghadapi ancaman bencana. Tangguh dalam arti mampu adaptasi, mampu mengantisipasi, dan cepat pulih setelah bencana terjadi.

2) Tujuan Kampung Tangguh Bencana

Tujuan khusus pengembangan Kampung Tangguh bencana ini adalah:

- a) Sinkronisasi pengembangan Pengurangan Risiko Bencana berbasis kampung dengan konsep Desa/Kelurahan Tangguh Bencana berdasarkan Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Pedoman Pembentukan Desa/Kelurahan Tangguh Bencana
- b) Penyelarasan penyelenggaraan penanggulangan bencana dengan semangat Keistimewaan Daerah Istimewa Yogyakarta berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku
- c) Memperkecil basis pengorganisasian masyarakat untuk internalisasi pengurangan risiko bencana ke dalam kehidupan masyarakat
- d) Optimalisasi pengurangan risiko bencana berbasis potensi sosial budaya masyarakat Kota Yogyakarta
- e) Melindungi masyarakat yang tinggal di kawasan rawan bahaya dari dampak-dampak merugikan bencana
- f) Meningkatkan peran serta masyarakat, khususnya kelompok rentan, dalam pengelolaan sumber daya dalam rangka mengurangi risiko bencana
- g) Meningkatkan kapasitas kelembagaan masyarakat dalam pengelolaan sumber daya dan pemeliharaan kearifan lokal bagi pengurangan risiko bencana
- h) Meningkatkan kapasitas pemerintah dalam memberikan dukungan sumber daya dan teknis bagi pengurangan risiko bencana

- i) Meningkatkan kerjasama antara para pemangku kepentingan dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana, pihak pemerintah Kota Yogyakarta, sektor swasta, perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat (LSM), organisasi kemasyarakatan (Ormas) dan kelompok-kelompok lainnya yang peduli.

3) Mekanisme Kampung Tangguh Bencana

- a) Pengkajian risiko kampung
- b) Perencanaan Penanggulangan Bencana (PB) dan Perencanaan Kontinjensi Kampung
- c) Pembentukan Tim Relawan Kampung Tangguh Bencana
- d) Peningkatan Kapasitas Warga dan Aparat dalam PB
- e) Pemaduan Penilaian Risiko Bencana (PRB) ke dalam Rencana Pembangunan
- f) Pelaksanaan PRB di Kampung
- g) Pemantauan, Evaluasi dan Pelaporan Program di tingkat Kampung

4) Manfaat Kampung Tangguh Bencana

- a) Kampung memiliki struktur kepengurusan KTB yang definitif
- b) Kampung memiliki dokumen kajian risiko kampung
- c) Kampung memiliki kajian kerentanan, dan kapasitas kampung dalam menanggulangi bencana
- d) Kampung memiliki peta sebaran bahaya, kerentanan, kapasitas, titik kumpul dan evakuasi dan jalur evakuasi
- e) Kampung memiliki rencana tanggap darurat bencana
- f) Kampung melakukan simulasi bahaya

5. Kebakaran

a. Pengertian Kebakaran

Kebakaran adalah suatu nyala api, baik kecil atau besar pada tempat yang tidak kita hendaki, merugikan dan pada umumnya sukar dikendalikan. Kebakaran disebabkan oleh berbagai faktor yang bisa disebabkan oleh manusia secara langsung maupun tidak langsung atau dapat disebabkan oleh alam. Api yang dapat memicu kebakaran juga memiliki berbagai sumber penyalaaan, tidak hanya berasal dari sumber api secara langsung tetapi sumber api dapat disebabkan dari berbagai kegiatan manusia yang secara tidak langsung dapat menimbulkan api (Seri LPPS, 2001).

Kebakaran yang disebabkan oleh faktor alam yaitu petir, gempa bumi, letusan gunung berapi dan kekeringan, sedangkan kebakaran yang disebabkan oleh faktor manusia biasanya disebabkan akibat kelalaian diantaranya adalah pemasangan instalasi listrik yang tidak sempurna, penggunaan peralatan memasak, perilaku manusia seperti menyalakan api untuk penerangan ditempat penyimpanan bahan bakar (bensin) yang mudah terbakar, menempatkan obat nyamuk, lilin, lampu teplok yang sedang menyala ditempat yang mudah terbakar, serta penggunaan peralatan listrik yang berlebihan melampaui beban yang aman (Ramli, 2010).

b. Klasifikasi Kebakaran

Klasifikasi kebakaran merupakan pembagian jenis kebakaran berdasarkan jenis bahan bakar yang terbakar. Tujuan penggolongan ini adalah unyuk mempermudah dalam menentukan cara pemadamanya. Berdasarkan Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Per. 04/Men/1980 tentang syarat-syarat pemasangan Alat Pemadam Api Ringan (APAR), klasifikasi tersebut sebagai berikut:

Kelas A : Bahan bakar padat bukan logam

Kelas B : Bahan Bakar cair atau gas yang mudah terbakar

Kelas C : Instalasi listrik bertegangan

Kelas D : Kebakaran logam

c. Segitiga Api

Api adalah suatu reaksi berantai yang berjalan sangat cepat, seimbang, dan kontinyu antara tiga bahan pembentuk api, yaitu Bahan Bakar, Energi Panas, dan Oksigen. Api dan tiga elemen pembentuknya itu sering digambarkan berupa Segitiga Api (*Fire Triangle*). *Fire Triangle* adalah suatu Segitiga Sama Sisi, di mana sisi-sisinya diberi nama masing-masing elemen pembentuk api : Bahan Bakar (*Fuel*), Energi Panas (*Heat*), dan Oksigen (*Oxygen*). Reaksi antara ke tiga elemen tersebut hanya akan menghasilkan suatu nyala api apabila kadar elemen-elemennya seimbang. Bila salah satu elemen kadarnya berkurang, maka nyala api akan padam dengan sendirinya.

d. Pencegahan dan Penanggulangan Kebakaran

Pencegahan kebakaran adalah segala usaha yang dilakukan agar tidak terjadi penyalan api yang tidak terkendali. Penanggulangan kebakaram ialah segala upaya untuk mencegah timbulnya kebakaran dengan berbagai upaya pengendalian, untuk memberantas kebakaran. Cara penanggulangan kebakaran antara lain: cara penguraian, cara pendinginan, dan cara isolasi. Langkah evakuasi saat terjadi kebakaran antara lain tidak diperkenankan untuk panik, karena kepanikan akan membuat manusia berfikir tidak logis. Setelah itu, jika keadaan masih memungkinkan pastikan dahulu darimana sumber api berasal, serta matikan listrik atau peralatan

listrik untuk menghindari bahaya lain yang dapat timbul dari kebakaran. Jika terdapat asap atau api menghalangi pintu keluar utama, sebaiknya mencari alternatif jalan keluar dan gunakan pintu keluar yang lain. Pertimbangan menggunakan tangga darurat jika ada dan dirasa aman, namun jika kebakaran terjadi di gedung bertingkat seperti apartemen, maka lift tidak boleh digunakan.

Saat kebakaran terjadi maka akan menimbulkan banyak asap yang sangat beracun, maka dari itu keluar dari bangunan dengan cara merangkak jika terpaksa harus keluar rumah dengan melalui kepulan asap. Karena sifat dan berat jenisnya, asap memiliki kecenderungan untuk berada diatas udara bersih yang tersisa. Jangan berhenti atau menoleh kebelakang hanya untuk menyelamatkan barang-barang atau hewan peliharaan yang tertinggal. Jika memungkinkan, tutuplah pintu ruangan dimana api berada dan atau bermula untuk memperlambat penyebaran api, setelah itu Lakukan pengecekan pada setiap ruangan. sebelum membuka sembarang pintu. Menyentuh pintu dengan menggunakan punggung telapak tangan. Saat punggung tangan terasa panas, kemungkinan besar terdapat api di ruangan tersebut. Untuk menanggulangi pakaian yang terbakar, sebaiknya segera berbaring dilantai dengan menutupi muka, berguling berulang-ulang atau jika memungkinkan maka sebaiknya minta bantuan orang lain untuk menutup api dengan kain/mantel yang basah.

Setiap orang yang ada saat kejadian kebakaran diwajibkan untuk menyelamatkan diri terlebih dahulu dan tidak diperbolehkan mencoba kembali ke dalam rumah kemudian menunggu di tempat yang aman dari api. Lakukan perhitungan jumlah dan pemeriksaan kondisi anggota keluarga untuk memastikan keluarga sudah berhasil melakukan evakuasi dari lokasi kebakaran menuju titik

kumpul / muster point yang sudah disepakati bersama. Saat tiba di titik kumpul, maka segera perhatikan arah angin untuk mengetahui kemana panas api akan mengarah. Jika panas api mengarah ke titik kumpul yang sedang digunakan sebaiknya segera mencari titik kumpul lain yang tidak terkena aliran panas api. Saat petugas pemadam kebakaran tiba di lokasi kebakaran, masyarakat awam tidak diperbolehkan mengambil selang pemadam kebakaran untuk membantu kecuali jika dimintai bantuan oleh petugas pemadam kebakaran.

Setelah api padam dan dipastikan kondisi aman, beberapa hal yang dapat dilakukan adalah melakukan inventarisasi barang-barang yang rusak dan yang masih tersisa. Jika harus meninggalkan rumah karena kondisi rumah tidak layak ditinggali maka koordinasikan keamanan rumah dengan perangkat lingkungan tempat tinggal seperti RT/RW atau pihak kepolisian serta segera menghubungi pihak asuransi untuk bantuan-bantuan yang dirasa perlu jika mempunyai asuransi rumah atau barang lainnya.

e. Alat Pemadam Kebakaran

Alat pemadam api yang digunakan saat ini antara lain: APAR, Hydran, Detektor Asap, fire alarm, dan sprinkle. Sementara bahan-bahan yang digunakan dalam pemadaman antara lain: air, busa (foam), CO₂, dry chemical, gas halon (BCF). Beberapa peralatan pemadam kebakaran lainnya yang dapat ditemukan di rumah adalah handuk atau kain yang dibasahi, linet atau air got, dan air sungai.

6. Pentingnya Pendidikan Anak

Pendidikan bagi anak adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan

kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual. Pendidikan anak pada usia 7-11 tahun merupakan tahap operasional konkrit dimana sebetulnya tahap ini dimulai pada usia 6-12 tahun. Menurut Piaget, anak pada usia 7 tahun akan memasuki tahap operasional konkrit, dimana anak sudah mampu berpikir rasional, seperti penalaran untuk menyelesaikan suatu masalah yang konkrit (aktual). Namun, bagaimanapun juga dalam kemampuan berpikir mereka masih terbatas pada situasi nyata. Pada tahap operasional konkrit ini, anak memiliki kemajuan kognitif atau pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan anak pada tahap pra-operasional dalam hal hubungan spasial, kategorisasi, penalaran, dan konversi. Pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungan terhadap animisme dan artifisialisme. Egosentrismenya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika. (Matt Jarvis, 2011).

7. Puzzle

a. Pengertian Puzzle

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Puzzle merupakan alat

permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak. Menurut (Muzamil, Misbach, 2010) Macam-macam Puzzle antara lain:

1) Puzzle Rakitan (*Construction Puzzle*)

Merupakan kumpulan potongan-potongan yang dapat digabungkan kembali menjadi model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni.

2) Puzzle Batang (*Stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya.

3) Puzzle Lantai

Puzzle lantai terbuat dari sponge (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain diatas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna.

4) Puzzle Angka

Puzzle angka sangat bermanfaat untuk mengenalkan angka, selain itu anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutanya. Selain itu puzzle angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motoric halus serta menstimulasi kerja otak.

5) Puzzle Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih koordinasi motoric anak, juga untuk menstimulasi otak kanan dan kiri.

6) Puzzle Logika

Puzzle logika merupakan puzzle yang dapat mengembangkan ketrampilan anak serta membantu memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

b. Manfaat Puzzle

Menurut (Suciati, 2010) dalam penelitian Rosiana Khomsoh 2012, manfaat dari permainan ini sebagai berikut:

1) Mengasah otak.

Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.

2) Melatih koordinasi mata dan tangan.

Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

3) Melatih nalar.

Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.

4) Melatih kesabaran.

Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.

5) Menambah pengetahuan.

Dari puzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang

diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan.

Selain itu puzzle juga dapat menambah kemampuan menyelesaikan masalah.

Menurut (Mariana, 2014) manfaat puzzle adalah

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Memperkuat daya ingat
- 3) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 4) Dengan memilih bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

c. Cara memainkan Puzzle

- 1) Membongkar puzzle dari susunan awal yang sudah benar
- 2) Mengacak keping puzzle agar keping puzzle tidak beraturan
- 3) Menyusun kembali puzzle sesuai dengan gambar awal puzzle

8. Evaluasi Media Pendidikan

Menurut Sungkono Media pendidikan sebelum digunakan secara luas perlu dievaluasi terlebih dahulu, baik dari segi isi materi, segi edukatif, maupun segi teknis permediaan, sehingga media tersebut memenuhi persyaratan sebagai media pendidikan. Evaluasi media dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat/diproduksi dapat mencapai tujuan yang ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diperhatikan dan dilakukan karena banyak orang yang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti baik, untuk itu perlu dibutuhkan dengan cara menguji.

a. Tujuan Evaluasi Media Pendidikan

Tujuan Evaluasi Media Pendidikan Dalam buku pedoman evaluasi media pendidikan dari Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah (1988/1989) dinyatakan bahwa evaluasi media mempunyai tujuan sebagai berikut:

- 1) Memberikan pedoman kepada instansi pemerintah dalam mengadakan media pendidikan yang bermutu.
- 2) Memberikan pedoman kepada guru dalam membuat media pendidikan yang bermutu.
- 3) Memberikan pedoman kepada produsen dalam memproduksi media pendidikan yang bermutu.
- 4) Melindungi sekolah dari penggunaan media pendidikan yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi teknis kependidikan.

b. Macam Evaluasi Media

Evaluasi media pendidikan dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi media untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif adalah proses pengumpulan data untuk menentukan apakah media yang dibuat patut digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif atau tidak, setelah media tersebut diperbaiki dan disempurnakan. Evaluasi dalam pembahasan ini difokuskan pada evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari tiga tahapan yaitu: evaluasi satu lawan satu

(*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*).

1) Evaluasi satu lawan satu (*one to one*)

Pada tahap ini pilihlah dua orang sasaran/siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang telah dibuat. Kedua orang tersebut hendaknya satu orang diambil dari populasi yang kemampuannya di atas rata-rata, sedangkan yang satu orang lagi kemampuannya di bawah rata-rata. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar mandiri, maka biarkanlah dia mempelajarinya, sementara itu kita mengamatinya. Dari kegiatan ini sebenarnya ada beberapa informasi yang dapat diperoleh diantaranya: kesalahan pemilihan kata atau uraian-uraian tak jelas, kesalahan dalam memilih lambang-lambang visual, kurangnya contoh, terlalu banyak atau sedikitnya materi, urutan/sequence yang keliru, pertanyaan atau petunjuk yang kurang jelas, materi tidak sesuai dengan tujuan.

2) Evaluasi Kelompok Kecil (*small group evaluation*)

Pada tahap ini media diujicobakan kepada sasaran/siswa kurang lebih 10 –20 siswa yang dapat mewakili populasi target. Siswa/sasaran yang dipilih untuk uji coba ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa/sasaran berbagai tingkat kemampuan (pandai, sedang, kurang pandai), jenis kelamin berbeda-beda (laki-laki, dan perempuan), berbagai usia, latar belakang.

3) Evaluasi Lapangan (*field evaluation*)

Evaluasi lapangan (*field evaluation*) adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Evaluasi lapangan dilakukan kepada sekitar 30 orang dengan berbagai karakteristik seperti tingkat kepandaianya, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, sesuai dengan karakteristik populasi.

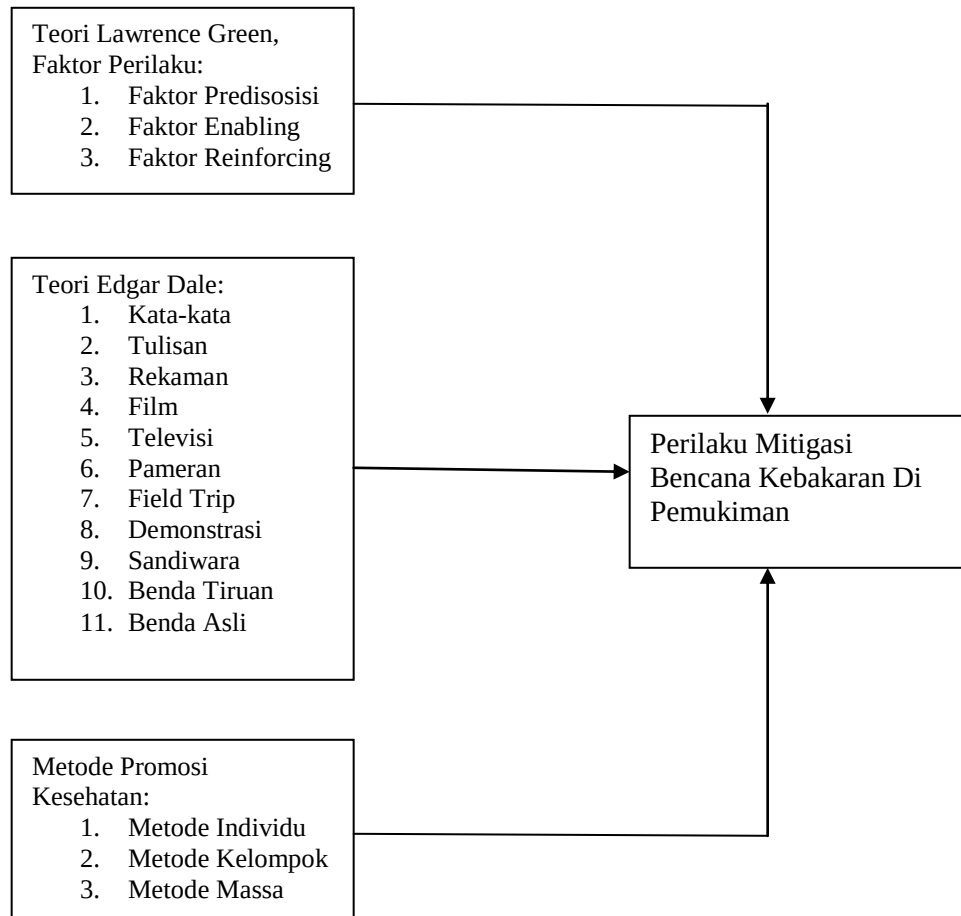
c. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Beberapa kriteria dalam mengevaluasi media pembelajaran yang perlu diperhatikan antara lain adalah:

- 1) Relevan dengan tujuan pendidikan atau pembelajaran
- 2) Persesuaian dengan waktu, tempat, alat-alat yang tersedia, dan tugas pendidik
- 3) Persesuaian dengan jenis kegiatan yang tercakup dalam pendidikan
- 4) Menarik perhatian peserta didik
- 5) Maksud dan tujuan dari media pembelajaran harus dapat dipahami oleh peserta didik
- 6) Sesuai dengan kecakapan dan pribadi pendidik yang bersangkutan
- 7) Kesesuaian dengan pengalaman atau tingkat belajar yang dirumuskan dalam silabus
- 8) Keaktualan (tidak ketinggalan zaman)
- 9) Cakupan isi materi atau pesan yang ingin disampaikan
- 10) Skala dan ukuran
- 11) Bebas dari bias ras, suku, gender

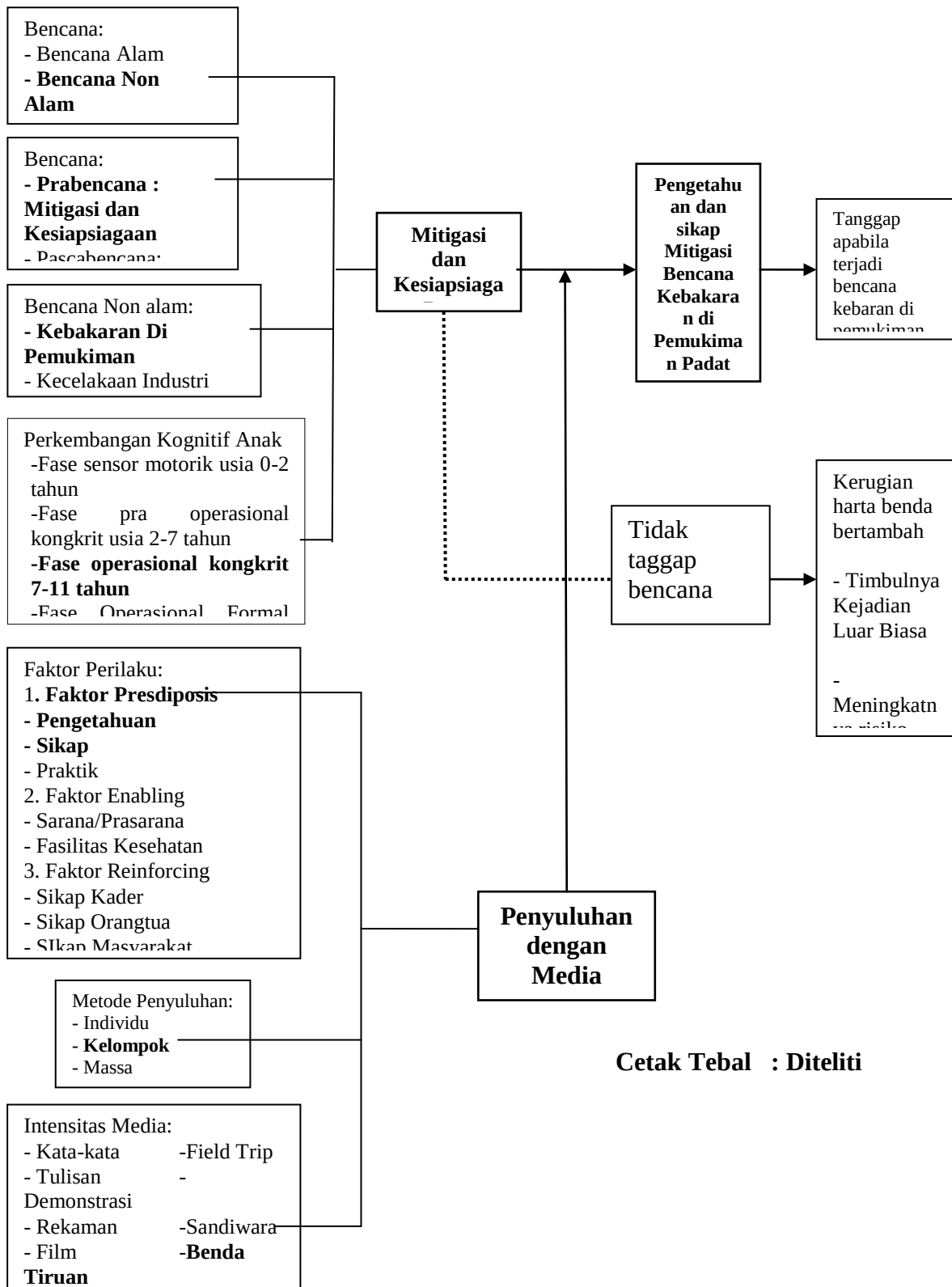
B. Kerangka Teori dan Konsep

1. Kerangka Teori



Gambar 3. Kerangka Teori

2. Kerangka Konsep



Gambar 4. Kerangka Konsep

C. Hipotesis

Ada pengaruh pengetahuan dan sikap mitigasi bencana kebakaran pada anak RW 07 Kampung Jetisharjo Kelurahan Cokrodiningratan, sebelum dan sesudah dilakukan penyuluhan menggunakan media puzzle.