

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kondisi geografis Indonesia berada di antara Benua Asia dan Benua Australia, serta Samudra Hindia dan Samudra Pasifik yang membuat posisi Indonesia strategis. Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia yang memiliki 17.504 pulau dengan total wilayah 7.81 juta km² yang terdiri dari 3.25 juta km² lautan, dan 2.01 juta km² daratan.

Walaupun letak geografis yang strategis dan dilalui oleh garis khatulistiwa bukan berarti Indonesia di wilayah yang aman, melainkan Indonesia berada di wilayah yang rawan bencana. Indonesia berada di wilayah cincin api pasifik sering terjadi gempa bumi, letusan gunung api yang mengelilingi cekungan samudra pasifik, berbentuk seperti tapal kuda. Hal tersebut membuat Indonesia berada di zona rawan bencana.

Bencana merupakan peristiwa yang mengancam kehidupan manusia, disebabkan faktor alam atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga menimbulkan korban jiwa menurut UU nomor 24

tahun 2007.¹ Bencana yang ada di Indonesia cukup beragam, bisa disebabkan oleh faktor alam seperti perubahan iklim, struktur tanah, cuaca yang ada di Indonesia dan masih banyak lagi. Kondisi geografis Indonesia yang rawan bencana, pemerintah telah membuat badan yang mempunyai peran dalam permasalahan kebencanaan. Badan tersebut adalah Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Data bencana yang ada di Indonesia telah dicatat oleh BNPB dan berikut data bencana yang terjadi selama tahun 2018.

Tabel 1.1 Data Informasi Bencana Indonesia Tahun 2018²

Kode	Bencana	Jumlah Kejadian	Korban Jiwa	
			Meninggal dan Hilang	Luka-luka
101	Banjir	979	180	106
105	Puting Beliung	886	30	242
102	Tanah Longsor	848	163	185
107	Kebakaran Hutan dan Lahan	96	0	367
108	Gempa Bumi	20	5	130
106	Kekeringan	19	0	0
104	Gelombang Pasang/ABRASI	11	0	0
111	Letusan Gunung Api	3	0	12
Jumlah		2.862	378	1.042

¹ BNPB, *Definisi Bencana*, (<https://bnpb.go.id/definisi-bencana>), Tanggal 3 November 2018 Pukul 20.30.

² BNPB, *Data Informasi Bencana Indonesia*, (<http://dibi.bnpb.go.id/dibi/>) Tanggal 5 November 2018 Pukul 20.08.

Data di atas untuk menangani hal tersebut pasca bencana, BNPB tidak bisa bekerja sendiri, dibutuhkan badan khusus yang dapat mencari, menolong dan mengevakuasi korban dari bencana. Badan tersebut sudah dimiliki yaitu Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) untuk membantu BNPB dalam operasi pasca kebencanaan yang terjadi di Indonesia.

Tabel 1.2 Data Kejadian yang ditangani BASARNAS Tahun 2018³

No	Kejadian	Korban Jiwa		
		Selamat	Meninggal	Hilang
1	Kecelakaan Udara	466	15	0
2	Kecelakaan Laut	6.470	345	531
3	Kecelakaan Penanganan Khusus	564	107	10
4	Kondisi Membahayakan Manusia	605	997	165
5	Bencana	129	31	1

Data di atas merupakan bencana yang biasa ditangani *rescuer* untuk menolong korban. Untuk mengurangi banyaknya korban, *rescuer* harus memiliki kemampuan *Medical First Responder* (MFR). Kemampuan MFR didapatkan *rescuer* dari mata diklat MFR yang diselenggarakan BASARNAS. Karena prioritas BASARNAS pasca bencana adalah menolong korban yang kemungkinan selamat. Jika

³ BASARNAS, *Infografis Terkini*, (<http://www.basarnas.go.id/gallery/infografis>), Tanggal 5 November 2018 Pukul 22.53.

rescuer tidak memiliki kemampuan MFR yang diharapkan maka bisa membahayakan nyawa korban. Oleh sebab itu, BASARNAS mewajibkan mata diklat MFR untuk diikuti oleh *rescuer*. Pada awal menjadi personil BASARNAS, *rescuer* telah mengikuti mata diklat MFR, namun hanya bersifat latihan dasar (Latdas). Latdas selalu diselenggarakan oleh kantor SAR setiap tahun. Berdasarkan Standar Operasi (SOP) BASARNAS, *rescuer* yang hanya mengikuti Latdas, belum diizinkan untuk melaksanakan operasi pencarian dan pertolongan.

Rescuer yang telah mengikuti Latdas mereka harus mengikuti mata diklat lanjutan. Karena materi mata diklat lanjutan lebih mendalam untuk menangani korban serta keselamatan utama *rescuer*. MFR salah satu mata diklat lanjutan dari mata diklat sebelumnya. Setelah mengikuti mata diklat MFR lanjutan *rescuer* akan mendapatkan *license*, bahwa *rescuer* yang bersangkutan telah lulus mengikuti pelatihan MFR lanjutan.

Berdasarkan wawancara dengan analis pengembang kebutuhan BASARNAS ditemukan beberapa fakta permasalahan dalam mata diklat MFR.⁴ Fakta pertama, materi MFR yang ada sebagian besar ialah

⁴ Hasil wawancara dan studi pendahuluan di BASARNAS dilakukan pada hari selasa 4 Desember 2018 pukul 10.00 WIB di BASARNAS

praktik dibutuhkan media yang dapat mentutorialkan teknik-teknik. Fakta kedua, kurangnya sumber belajar bagi *rescuer* untuk mata diklat yang menunjang pelatihan MFR. Fakta ketiga BASARNAS kesulitan untuk memenuhi kemampuan MFR untuk dimiliki setiap *rescuer*. Fakta keempat, BASARNAS kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran karena kurangnya. Fakta keenam, media yang ada saat ini tidak bermuatan lokal banyak media yang menggunakan Bahasa asing dan kebanyakan *rescuer* tidak dapat berbahasa asing. BASARNAS berharap ada solusi dari masalah yang bisa diselesaikan dan siap melengkapi fasilitas penunjang.

Permasalahan yang terjadi di BASARNAS dibutuhkan inovasi untuk mata diklat MFR. Padahal bila BASARNAS mengembangkan media pembelajaran untuk mata diklat MFR maka permasalahan yang dijabarkan di atas dapat teratasi. Materi diklat yang terdapat pada BASARNAS ialah teori dan praktik, yang memungkinkan isi konten bermuatan seperti pdf, ppt, video dll. Pada pembahasan materi teori dapat menggunakan pdf, ppt dll. Pada pembahasan praktik dapat menggunakan video tutorial untuk *rescuer*, sehingga *rescuer* dapat mendemonstrasikan topik materi tersebut.

Pengembangan video dapat menjadi solusi karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Video berisikan gambar yang bergerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian. Kelebihannya video dapat diputar kembali oleh *rescuer* bila tertinggal pada bagian tertentu. Namun video sekarang dapat menjadi video interaktif. Karena dalam penggunaan video interaktif terdapat struktur belajar yang menuntun *rescuer* untuk berlatih mandiri.

Konten video interaktif akan membuat *rescuer* lebih mudah mempelajari konsep-konsep yang sulit sehubungan dengan masalah kompleks, yang dihadapi dalam suatu pembelajaran. Pengembangan video interaktif sangat dibutuhkan oleh *rescuer* maupun instruktur karena dapat meningkatkan *skill* yang dimiliki. fitur yang dimiliki juga mengukur kelaman *skill rescuer* dengan memberikan tes pada saat video berlangsung

Video interaktif tepat untuk lembaga seperti BASARNAS. Karena dapat dikembangkan oleh divisi sumber daya manusia (SDM) yang bertugas untuk mendesain pendidikan untuk anggota dari lembaga. Upaya dari pengembangan ini untuk memecahkan masalah dengan memberikan solusi dengan inovasi yang dikembangkan berupa produk. Produk yang dikembangkan yaitu pengembangan video interaktif untuk

mata diklat *medical first responder* di BASARNAS yang dapat digunakan *rescuer* untuk berlatih MFR.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan pelatihan mata diklat MFR di BASARNAS?
2. Bagaimana evaluasi pelatihan pada mata diklat MFR di BASARNAS?
3. Bagaimana analisis kebutuhan pelatihan pada mata diklat MFR di BASARNAS?
4. Bagaimana pengembangan silabus untuk mata diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS?
5. Bagaimana pengembangan Video interaktif untuk mata diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah berfokus mengembangkan Video Interaktif untuk Mata Diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS. Responden pada penelitian ini adalah *rescuer* BASARNAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Video Interaktif untuk Mata Diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan video interaktif untuk mata diklat *Medical First Responder* (MFR) di BASARNAS. Selain itu video interaktif dapat digunakan *rescuer* belajar secara mandiri dan dapat di intergrasikan dengan pelatihan. Video interaktif dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi *rescuer* dan sebagai media bagi instruktur.

F. Kegunaan Pengembangan

1. *Rescuer*

Sebagai sumber belajar bagi *rescuer*, untuk memperdalam ilmu yang dimiliki. *Rescuer* menjadi lebih mudah untuk mencari sumber belajar yang relevan karena sumber-sumber berasal dari pihak BASARNAS.

2. Instruktur

Instruktur memiliki media pembelajaran yang dapat digunakan untuk *rescuer* berlatih.

3. BASARNAS

Sebagai investasi jangka panjang bagi BASARNAS agar dapat terus berkembang dalam meningkatkan kinerja *rescuer*. Serta dapat mengefektifkan pelatihan dan mengefisienkan anggaran pelatihan.

4. Pengembang

Sebagai pengalaman baru dalam mengembangkan video interaktif. Serta menambah portofolio yang dimiliki oleh pengembang sehingga bisa menjadi nilai jual dikemudian hari.