

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan terhadap kesiapsiagaan bencana sangat penting bagi semua masyarakat, baik anak kecil, remaja, dan dewasa. Salah satunya pendidikan tentang keselamatan bencana kebakaran. Menurut data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB, 2018), kebakaran hutan dan lahan gambut menduduki peringkat ke 4 sebagai bencana yang sering terjadi di Indonesia dengan jumlah kejadian 370 kali dari total kejadian bencana 2.572 kali, sedangkan pada wilayah ibukota yakni DKI Jakarta kasus kebakaran sering terjadi pada bangunan-bangunan tinggi maupun pemukiman, menurut data Dinas Penanggulangan Kebakaran & Penyelamatan DKI Jakarta pada Tahun 2018 telah terjadi 722 kasus kebakaran yang dibagi menjadi 5 faktor penyebabnya yaitu, listrik, rokok, kompor, lain-lain dan belum diketahui (PMK, 2018). Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kesiapsiagaan bencana kebakaran sangatlah penting dilakukan karena dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai sarana pencegahan dini terhadap bahaya kebakaran.

Pendidikan kesiapsiagaan bahaya kebakaran sudah sebaiknya dilakukan sejak usia dini, menjadi hal yang baik jika kalangan anak-anak Indonesia sudah mengenal dan memahami pengetahuan kesiapsiagaan tentang bahaya kebakaran. Sesuai dengan target objek penelitian yaitu anak kelas V Sekolah Dasar (SD), yang rata-rata di Indonesia berumur 11 tahun. Menurut Piaget, diacu dalam (Putra, Khamadi, & Sulistiyawati, 2015) anak usia 7-11 dalam proses perkembangan kognitif, berada pada tahap operasi konkret. Pada operasi konkret ini anak dapat bernalar secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasikan objek-objek ke dalam bentuk-bentuk yang berbeda, sejauh hal itu diterapkan dengan contoh-contoh yang spesifik atau konkret. Oleh sebab itu pendidikan mengenai kesiapsiagaan bencana kebakaran

sangatlah tepat apabila telah dilakukan sejak usia tersebut. Di negara-negara maju, Pendidikan dalam pencegahan bencana sudah menjadi kewajiban bagi setiap sekolah. Apabila masyarakat memiliki sikap tanggap kebakaran diharapkan frekuensi terjadinya kebakaran dapat diminimalisir sehingga kerugian juga menjadi berkurang.

Dalam proses pembelajaran kesiapsiagaan bahaya kebakaran kepada anak-anak tentunya diperlukan media yang tepat untuk peneliti gunakan, semakin menarik media yang diterapkan tentunya akan berpengaruh terhadap banyaknya informasi yang dapat diterima peserta didik. Salah satu upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat meningkatkan ilmu yang diterima dan hasil belajar secara maksimal, maka digunakan media yang bisa mempermudah siswa dalam mengingat, memahami dan menyampaikan kembali yaitu dengan menggunakan media *game* animasi simulasi dengan platform *android*. Massachussets Insitute of Technology (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatumasalah melalui proyek *game* yang dinamai Scratch. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* dapat menunjang proses Pendidikan. Menurut Clark diacu dalam (Vitianingsih, 2016) *game* unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional.

Game memiliki banyak genre yang tersedia salah satunya genre *game* simulasi yang merupakan genre *game* yang menampilkan dunia *game* dengan dunia nyata sedekat mungkin, hal yang dimaksud adalah pada *game* simulasi memberikan pengalaman langsung kepada pemainnya seperti *game* balapan mobil yang memberikan pengalaman kepada pemain berada di sebuah balapan, *game* tata kota yang memberikan pengalaman menata sebuah kota dan masih banyak jenis *game* yang termasuk ke dalam *game* simulasi (Rickman, 2017).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi

Bahaya Kebakaran Dan Upaya Penyelamatan Diri Dengan Media *Game* Animasi Simulasi Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Pada Siswa Kelas V”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa tentang cara penyelamatan diri ketika terjadi bencana kebakaran.
2. Media *game* animasi simulasi belum banyak digunakan dalam pembelajaran keselamatan bahaya kebakaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah, masalah dibatasi pada :

1. Materi yang akan disampaikan kepada siswa adalah bahaya kebakaran dan cara penyelamatan diri ketika kebakaran terjadi.
2. Media pembelajaran yang digunakan berupa media *game* animasi simulasi.
3. *Game* animasi simulasi berisi materi tentang upaya penyelamatan diri pada kebakaran di lingkungan rumah dan sekolah
4. Penelitian ini dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas V SD Negeri 04 Pagi Pondok Kelapa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil pengembangan perangkat pembelajaran pada materi bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri dengan media *game* animasi simulasi di kelas V SD Negeri 04 Pagi Pondok Kelapa?

1.5. Tujuan Penelitian

Untuk menghasilkan perangkat dan media pembelajaran berbasis *game* animasi simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran keselamatan kebakaran untuk siswa sekolah dasar kelas V SD.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan perangkat dan media pembelajaran tentang materi bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri pada anak kelas V SD sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

- 1) Memudahkan anak dalam mempelajari tentang bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri.
- 2) Anak mempelajari upaya penyelamatan diri dengan cara menyenangkan

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru dalam mengenalkan materi bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri kepada siswa.

c. Bagi peneliti

- 1) Meningkatkan pemahaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri pada siswa kelas V SD.
- 2) Bahan referensi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran bahaya kebakaran dan upaya penyelamatan diri pada siswa kelas V SD.