

EDUKASI MASYARAKAT TENTANG PENCEGAHAN KEBAKARAN DENGAN METODE PERMAINAN PESAN BERANTAI DAN SUSUN KALIMAT

Isyeu Sriagustini¹, Tita Rosmiati²

^{1,2}) Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat STIKes Respati

e-mail: isyeutnt@gmail.com

Abstrak

Kebakaran dapat terjadi kapan saja dengan frekuensi kejadian yang cukup tinggi. Kerugian akibat kebakaran pada sektor perumahan dapat sangat besar, baik dari segi materi maupun korban jiwa. Desa Sukmaulya tidak luput dari potensi terjadinya kebakaran. Meskipun tidak terdapat data atau laporan mengenai kebakaran yang pernah terjadi dalam beberapa tahun terakhir, begitu pula mengenai pengetahuan masyarakat tentang pencegahan kebakaran, belum ada data atau evaluasi yang dapat dijadikan acuan. Namun upaya edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang tindakan pencegahan kebakaran perlu dilakukan untuk meningkatkan kesiapan warga dalam merespons kebakaran dengan tepat waktu dan sesuai. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pencegahan kebakaran di pemukiman. Metode yang digunakan adalah pendidikan masyarakat berupa penyuluhan dengan pendekatan permainan pesan berantai dan susun kata. Hasil kegiatan menunjukkan pelaksanaan kegiatan penyuluhan berjalan dengan baik dan lancar. Tujuan kegiatan dapat tercapai dengan baik yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 54% secara keseluruhan. Selain itu, terdapat beberapa responden yang mengalami peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan. Permainan berhasil membuat peserta memahami lebih jauh mengenai pencegahan kebakaran, namun perlu dilakukan peningkatan durasi dan melibatkan lebih banyak stakeholder untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di masa depan.

Kata kunci: Kebakaran, Penyuluhan, Permainan, Pesan berantai, Susun kata

Abstract

Fires can occur at any time with a high frequency of incidents. The losses caused by fires in the housing sector can be very significant, both in terms of material and human casualties. Sukmaulya Village is not immune to the potential for fires. Although there is no data or reports on fires that have occurred in recent years, as well as the knowledge of the community about fire prevention, there is no data or evaluation that can be used as a reference. However, education efforts to increase community understanding of fire prevention actions need to be carried out to improve the preparedness of residents in responding to fires in a timely and appropriate manner. The aim of the activity is to increase public knowledge about fire prevention in settlements. The method used is community education in the form of counseling with the approach of chain message and word arranging games. The results of the activity showed that the implementation of counseling activities went well and smoothly. The activity goals were well achieved, as shown by an overall 54% increase in knowledge. In addition, there were several respondents who experienced a significant increase in knowledge. The game succeeded in making participants understand more about fire prevention, but there is a need to increase the duration and involve more stakeholders to improve the effectiveness of future activities.

Keywords: Fire, Counseling, Game, Chain message, Word arranging

PENDAHULUAN

Kebakaran dapat terjadi kapan saja dengan frekuensinya cukup tinggi. Kebakaran disebut sebagai bencana, manakala menyebabkan kematian banyak orang, yaitu menewaskan lima orang atau lebih jika terjadi di pemukiman, dan menewaskan tiga orang atau lebih jika terjadi di bangunan atau properti non-struktural (termasuk kebakaran kendaraan dan di daerah antar perkotaan dan pedesaan. Di Amerika Serikat pada tahun 2021, terjadi 14 kebakaran dan ledakan yang mengakibatkan banyak korban tewas, yaitu menewaskan 65 orang, termasuk 17 anak di bawah usia enam tahun. Sepuluh dari kebakaran ini terjadi di rumah dan menewaskan 53 orang, termasuk 17 anak di bawah usia enam tahun. Dua kebakaran terjadi di bangunan non-rumah dan mengakibatkan enam orang tewas. Selain itu, dua kebakaran terjadi di tempat non-struktural dan mengakibatkan enam orang tewas (Badger, 2022).

Begitupun di berbagai daerah Indonesia, kasus kebakaran masih menunjukkan frekuensi kejadian yang cukup tinggi dengan dampak yang tidak sedikit. Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa terjadi 1.691 kebakaran di Jakarta, meningkat sebesar 10,2% dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang mencatat 1.535 kejadian. Kasus kebakaran paling banyak terjadi di Jakarta Selatan dengan 492 kejadian, diikuti oleh Jakarta Barat dan Jakarta Timur dengan masing-masing 382 kejadian dan 349 kejadian. perumahan merupakan jenis bangunan yang paling sering terkena dampak kebakaran dengan jumlah kejadian sebanyak 519, diikuti 259 kebakaran yang menimpa bangunan umum, 103 kejadian kebakaran kendaraan bermotor dan 18 kejadian kebakaran di industri (Rizaty, 2023).

Kerugian akibat kebakaran pada sektor perumahan dapat sangat besar, baik dari segi materi maupun korban jiwa. Kerugian akibat kebakaran tidak hanya berdampak pada korban langsung, tetapi juga pada lingkungan sekitarnya dan perekonomian wilayah terdampak. BPBD Provinsi DKI Jakarta memperkirakan kerugian akibat kebakaran pada tahun 2022 mencapai sekitar Rp130,6 miliar (Gayatri, 2022). Meskipun tidak ada data resmi mengenai jumlah korban jiwa akibat kebakaran, salah satu kebakaran yang terjadi di Manggang Prapatan Jakarta Selatan pada bulan Desember 2022 dapat menunjukkan bahwa kebakaran menyebabkan sekitar 600 jiwa harus mengungsi karena rumah mereka terbakar habis (Al Fikri, 2022).

Gambaran masalah kebakaran di Jakarta belum dapat menunjukkan secara keseluruhan besarnya masalah kebakaran di berbagai daerah di Indonesia, namun selama potensi kebakaran ada dan tidak terpelihara kemungkinan kejadian kebakaran dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Faktor penyebab kebakaran dipengaruhi oleh tindakan manusia atau karena pengaruh alam. Mulai dari kelalaian saat memasak atau korsleting, hingga karena petir menyambar bisa menjadi penyebab kebakaran yang sangat merugikan. Adapun berdasarkan data Dinas Penanggulangan Kebakaran dan Keselamatan (Gulkarmat) DKI Jakarta, Kebakaran di Jakarta selama lima tahun terakhir 60 % disebabkan oleh korsleting, 10,7 persen akibat membakar sampah, 10,4 persen akibat kebocoran gas, 3 persen akibat, dan 0,4 persen akibat lilin (Huda, 2022).

Untuk mengurangi risiko kebakaran, diperlukan kesadaran dan tindakan yang baik dalam pencegahan kebakaran. Upaya pemerintah dalam intervensi kebakaran di pemukiman di antaranya melalui penetapan peraturan seperti peraturan teknis penyelenggaraan pemadam kebakaran di pemukiman, peraturan presiden tentang unit pelaksana teknis penanggulangan kebakaran, undang-undang tentang bangunan gedung yang harus dilengkapi dengan alat pemadam kebakaran, serta kebijakan pemadam kebakaran di pemukiman yang disusun oleh Badan Penanggulangan Bencana Daerah masing-masing daerah. Terdapat beberapa intervensi yang dapat dilakukan sebagai upaya dalam mengurangi risiko kebakaran. Risiko bencana kebakaran di permukiman padat dapat dikurangi dengan penyediaan infrastruktur yang memadai, seperti hidran, dan melalui pendidikan dan pelatihan tentang kebencanaan bagi aktor institusi dan masyarakat luas (Saut, Praditya, & Donald, 2013). Selain itu, cara mencegah kebakaran di pemukiman padat penduduk dapat dilakukan dengan melakukan pemilihan bahan bangunan yang tahan api, periksa instalasi listrik secara berkala, memperhatikan kondisi dapur dan bahan-bahan mudah terbakar di ruangan khusus, menempatkan bahan-bahan yang mudah terbakar di lokasi yang berbeda dengan bahan yang bisa menimbulkan kebakaran, dan menempatkan lokasi pembakaran sampah jauh dari area perumahan atau permukiman (Ahmad, 2022). Sosialisasi dan penyuluhan tentang pencegahan kebakaran juga dapat meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat akan bahaya kebakaran serta cara mencegahnya (Bagaskara & Santiko, 2021; Cahyani, Zahran, & Irwansyah, 2021).

Penggunaan permainan sebagai pendekatan dalam edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar masyarakat, sebagaimana didukung oleh beberapa studi yang menunjukkan efektivitas game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi, serta kesadaran dan pengetahuan masyarakat. Game edukasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam hal pengembangan keterampilan kognitif dan pengetahuan praktis (Al-Ghassani, Al-Waili, & Al-Zadjali, 2017). Game dalam edukasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta mengurangi tingkat kebosanan selama proses pembelajaran (Khalid & Al-Fraihat, 2018). Penggunaan game dalam pembelajaran kesehatan dan menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami dan mengatasi masalah kesehatan (Tsai, Lin, & Chang, 2020). Oleh sebab itu penyuluhan atau edukasi akan lebih menarik apabila dikemas dengan pendekatan permainan.

Desa Sukmaulya terletak di Kecamatan Singaparna, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia. Desa ini memiliki luas wilayah sekitar 3,54 km² dan terdiri dari beberapa dusun dengan jumlah penduduk sekitar 2.100 jiwa. Sebagian besar penduduk di Desa Sukmaulya berprofesi sebagai petani dan buruh tani. Selain itu, terdapat juga beberapa usaha perdagangan dan jasa kecil yang beroperasi di desa ini. Dalam hal infrastruktur, desa ini dilengkapi dengan fasilitas umum seperti pasar, kantor desa, puskesmas, serta sarana pendidikan mulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah pertama. Dalam hal kebakaran, Desa Sukmaulya tidak luput dari potensi terjadinya kebakaran. Potensi ini dapat terjadi karena mayoritas penduduk desa memiliki rumah kayu dan genteng, serta menggunakan kayu bakar sebagai bahan bakar untuk memasak. Selain itu, terdapat juga beberapa warung makan yang menggunakan bahan bakar gas LPG dan memiliki tangki gas yang rentan terhadap kebocoran dan ledakan. Meskipun demikian, tidak terdapat data atau laporan mengenai kebakaran yang pernah terjadi di Desa Sukmaulya dalam beberapa tahun terakhir. Dalam hal peningkatan pengetahuan masyarakat tentang pencegahan kebakaran, belum ada data atau evaluasi yang dapat dijadikan acuan. Oleh karena itu, diperlukan upaya-upaya penyuluhan dan edukasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang tindakan pencegahan kebakaran. Upaya meningkatkan kesiapan warga dapat membantu mereka merespons kebakaran di pemukiman dengan tepat waktu dan sesuai. Meningkatkan pemahaman warga mengenai pencegahan kebakaran di pemukiman dapat memberikan dampak positif pada praktik perlindungan kebakaran di masa depan. Berdasarkan hal itu maka tujuan dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat (PkM) adalah Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pencegahan kebakaran di pemukiman melalui permainan pesan berantai dan susun kata.

METODE

Kegiatan PkM ini menggunakan metode pendidikan masyarakat berupa penyuluhan dengan pendekatan permainan pesan berantai dan susun kata yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran masyarakat mengenai kebakaran dan bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mencegahnya. Pendekatan ini mengajak masyarakat untuk interaktif dan partisipatif dimana peserta ikut serta secara aktif dalam kegiatan penyuluhan. Dengan cara ini, peserta dapat lebih mudah memahami konsep pencegahan kebakaran dan bagaimana menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan seperti: mempelajari karakteristik target peserta dan menentukan strategi dan metode penyampaian informasi yang sesuai, menyiapkan bahan-bahan penyuluhan seperti presentasi, materi, dan permainan pesan berantai dan susun kalimat, serta menentukan waktu dan tempat penyuluhan dengan cara berkoordinasi dengan tokoh setempat.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap ini dari kegiatan PkM yang dilakukan. Rancangan penyuluhan menggunakan permainan pesan berantai dan susun kalimat dalam pencegahan kebakaran melewati tahapan sebagai berikut :

a. Pendahuluan

Pada bagian ini, penyuluh akan memperkenalkan diri dan menyampaikan tujuan penyuluhan kepada peserta. Kemudian, penyuluh akan menginformasikan materi dan metode kegiatan yang akan dilakukan serta memberikan lembar pretest kepada peserta untuk mengukur pemahaman mereka sebelum mengikuti penyuluhan. Peserta juga akan diminta untuk mengenalkan diri dan menyebutkan harapan mereka terhadap penyuluhan ini. Pendahuluan ini bertujuan untuk membangun suasana yang akrab dan mengikat antara penyuluh dan Pembahasan

b. Pembahasan

Pada bagian ini, penyuluh akan menjelaskan mengenai bahaya kebakaran dan penyebabnya. Selain itu, penyuluh akan memberikan penjelasan mengenai cara pencegahan kebakaran, seperti menghindari hal-hal yang bisa menyebabkan kebakaran dan menggunakan alat pemadam kebakaran. Penyuluh juga akan menjelaskan mengenai tindakan darurat jika terjadi kebakaran, seperti menghubungi nomor darurat dan cara mengatasi kebakaran. Pembahasan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta tentang bahaya kebakaran, cara pencegahan, dan tindakan darurat jika terjadi kebakaran.

c. Permainan Pesan Berantai

Pada permainan ini melibatkan peserta yang dibagi menjadi beberapa tim, dimana setiap tim diberikan pesan tertulis tentang pencegahan kebakaran. Pesan tersebut harus disampaikan dari satu peserta ke peserta lain secara berantai. Peserta yang menerima pesan harus mengulang kembali pesan tersebut dan meneruskan ke peserta berikutnya hingga pesan tersebut sampai ke peserta terakhir. Peserta terakhir harus menyampaikan kembali pesan yang telah diterima dari peserta sebelumnya, dan tim yang berhasil menyampaikan pesan dengan benar dan cepat adalah pemenangnya.

d. Permainan Susun Kalimat

Pada permainan susun kalimat, peserta akan dikelompokkan menjadi beberapa tim dan diberikan pesan tertulis tentang pencegahan kebakaran. Setiap tim akan membentuk sebuah kalimat yang benar dan berkaitan dengan pencegahan kebakaran dengan mengambil satu kata atau frasa dari pesan yang telah diberikan. Setiap anggota tim harus menyampaikan kata atau frasa secara bergantian hingga terbentuk kalimat yang benar. Tim yang berhasil membuat kalimat yang benar dan cepat adalah pemenangnya. Permainan ini bertujuan untuk melatih kreativitas, kerjasama, dan pemahaman peserta tentang pencegahan kebakaran.

e. Penutup

Pada bagian ini, penyuluh akan menjelaskan kembali mengenai pentingnya pencegahan kebakaran dan cara-cara pencegahannya. Kemudian, penyuluh akan membuka sesi tanya jawab dan diskusi mengenai materi dan pengalaman peserta dalam melakukan permainan pesan berantai dan susun kalimat. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti penyuluhan, pada bagian ini juga dibagikan lembar posttest.

3. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengevaluasi hasil penyuluhan dan melakukan analisis terhadap kekurangan atau kelebihan dalam metode penyampaian informasi yang selanjutnya akan dijadikan sebagai bahan mengembangkan metode penyampaian informasi yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik target masyarakat. Evaluasi terhadap keberhasilan kegiatan dilakukan dengan cara menganalisis hasil jawaban peserta pada lembar pretest dan posttest yang nantinya akan dapat menjawab ketercapaian tujuan dari kegiatan ini. Adapun keberhasilan kegiatan secara keseluruhan dilakukan dengan cara menganalisis kesesuaian antara rencana kegiatan dan pelaksanaan kegiatan sehingga diketahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan ini secara keseluruhan. Hasil kegiatan dan evaluasi kegiatan kemudian disajikan dalam bentuk laporan kegiatan PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari minggu, tanggal 22 Januari 2023, kami telah melakukan penyuluhan pencegahan kebakaran menggunakan permainan pesan berantai dan susun kalimat di RT 01 RW 01 Desa Sukamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmlaya. Kegiatan ini diikuti oleh sebanyak 20 orang yang merupakan perwakilan dari setiap kepala keluarga. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pencegahan kebakaran di pemukiman. Tepat jam 09.00 WIB, kegiatan penyuluhan dibuka dengan memperkenalkan dahulu semua tim PkM dan menjelaskan tujuan penyuluhan kepada peserta. Setelah itu, penyuluh menjelaskan materi dan metode kegiatan yang akan dilakukan, serta meminta peserta untuk mengenalkan diri dan menyebutkan harapan mereka terhadap penyuluhan ini. Selain itu, penyuluh juga memberikan lembar pretest kepada peserta untuk mengukur pemahaman mereka sebelum mendengarkan materi.

Acara kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang pencegahan kebakaran. Penyuluh memberikan penjelasan mengenai bahaya kebakaran dan penyebabnya. Selain itu, peserta juga diberikan pengetahuan tentang cara pencegahan kebakaran, seperti menghindari hal-hal yang bisa menyebabkan kebakaran dan menggunakan alat pemadam kebakaran yang mungkin ada di rumah. Penyuluh juga memberikan informasi mengenai tindakan darurat jika terjadi kebakaran, seperti menghubungi nomor darurat dan cara mengatasi kebakaran. Peserta diberikan contoh cara penggunaan alat pemadam kebakaran dan melakukan evakuasi saat terjadi kebakaran. Dari kegiatan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan kesadaran tentang bahaya kebakaran dan pentingnya pencegahan kebakaran. Peserta juga diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapat pada kehidupan sehari-hari dan siap menghadapi situasi darurat terkait kebakaran. Keseruaan saat pemaparan materi terlihat pada gambar 1.



Gambar 1 : Pemaparan Materi mengenai Kebakaran dan Pencegahan Kebakaran

Pelatihan dan penyuluhan dapat efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat tentang pencegahan dan penanggulangan kebakaran. Sebagai contoh, sebuah studi di Jakarta Timur menunjukkan bahwa pelatihan pencegahan dan penanganan kebakaran dapat memberikan pengetahuan tentang faktor penyebab kebakaran di rumah dan mendorong kepedulian masyarakat akan pentingnya tindakan pencegahan untuk menghindari kebakaran (Marfuah, Casban, Sunardi, & Dewi, 2021). Studi lain di Desa Kalibeji, Kebumen menunjukkan bahwa simulasi bencana kebakaran dan kegawatdaruratan rumah tangga dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat tentang pencegahan dan penanggulangan bencana kebakaran (Saraswati & Marsito, 2019). Oleh karena itu, pelatihan dan penyuluhan dapat menjadi pilihan yang tepat untuk memberikan pemaparan materi mengenai kebakaran dan pencegahannya kepada masyarakat.

Untuk memantapkan pemahaman peserta tentang pencegahan kebakaran yang telah diberikan dalam materi sebelumnya, dilakukan kegiatan permainan. Permainan pertama adalah pesan berantai. Peserta dibagi menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok memiliki 5 peserta. Setiap kelompok diberikan pesan tertulis mengenai pencegahan kebakaran, kemudian setiap tim harus menyampaikan pesan tersebut dari satu peserta ke peserta lain secara berantai. Ketika peserta menerima pesan, mereka harus mengulang kembali pesan tersebut dan meneruskannya ke peserta berikutnya hingga pesan tersebut sampai ke peserta terakhir. Peserta terakhir harus menyampaikan kembali pesan yang telah diterima dari peserta sebelumnya, dan tim yang berhasil menyampaikan pesan dengan benar dan cepat adalah pemenangnya.

Setiap tim berusaha untuk memahami dengan baik pesan tertulis yang diberikan mengenai pencegahan kebakaran. Mereka saling berdiskusi untuk menemukan strategi yang efektif dalam menyampaikan pesan dengan benar dan cepat. Selama kegiatan, terlihat beberapa peserta yang aktif dalam memberikan ide dan memberikan dukungan pada anggota tim mereka. Peserta terlihat sangat fokus dan serius dalam menjalankan tugas yang diberikan, mereka saling membantu satu sama lain dan berusaha untuk bekerja sama dengan baik agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan benar. Meskipun ada beberapa tim yang mengalami sedikit kesulitan dalam menyampaikan pesan, namun mereka tetap bersemangat untuk mencoba kembali dan mencari cara yang lebih efektif. Selama kegiatan, terlihat keceriaan dan semangat yang tinggi dari peserta, yang terlihat dari senyum dan tawa yang terdengar dari setiap kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta mengenai pencegahan kebakaran, tetapi juga dapat membangun suasana yang menyenangkan dan akrab antara peserta. Akhirnya permainan pesan berantai ini dimenangkan oleh kelompok 4. Serunya permainan pesan berantai dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2: Permainan Pesan Berantai

Setelah kegiatan pesan berantai selesai, kegiatan dilanjutkan dengan permainan kedua yaitu susun kalimat pencegahan kebakaran. Pada kelompok yang sama peserta diberikan beberapa kata-kata yang berkaitan dengan pencegahan kebakaran. Kata-kata tersebut harus disusun sedemikian rupa sehingga membentuk kalimat yang benar dan tepat. Peserta terlihat semakin antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan ini. Mereka saling berdiskusi dan berkolaborasi dengan anggota timnya untuk mencari solusi dan menyusun kalimat dengan benar. Terdengar suara-suara tawa dan diskusi yang ramai dari setiap tim, yang menunjukkan bahwa mereka sangat menikmati kegiatan ini. Kegiatan susun kalimat pencegahan kebakaran tidak hanya melatih peserta dalam mengingat kata-kata yang berkaitan dengan pencegahan kebakaran, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan peserta dalam berkolaborasi dan bekerja sama dengan timnya. Selain itu, kegiatan ini juga membantu memperkuat pemahaman peserta mengenai pencegahan kebakaran. Permainan susun kalimat ini dimenangkan oleh kelompok 2. Serunya permainan susun kata dapat dilihat pada gambar 3.

Pendekatan permainan dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam penyuluhan, terutama untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta dalam kegiatan penyuluhan. Pendekatan permainan atau game juga dapat efektif dalam meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam berbagai bidang. Sebuah studi di Kabupaten Jember menunjukkan bahwa metode edukasi tricky card game dapat meningkatkan pengetahuan lansia terhadap pencegahan hipertensi (Aryatika, Antika, & Wicaksono, 2021). Studi lain di Malang menunjukkan bahwa penyuluhan kesehatan menggunakan metode simulation game dapat meningkatkan pengetahuan remaja mengenai kanker payudara (Maharani, Wati, & Sariati, 2019). Adapun pendekatan permainan pesan berantai dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Sulfasyah, Syakur, & Amaliah, 2019).



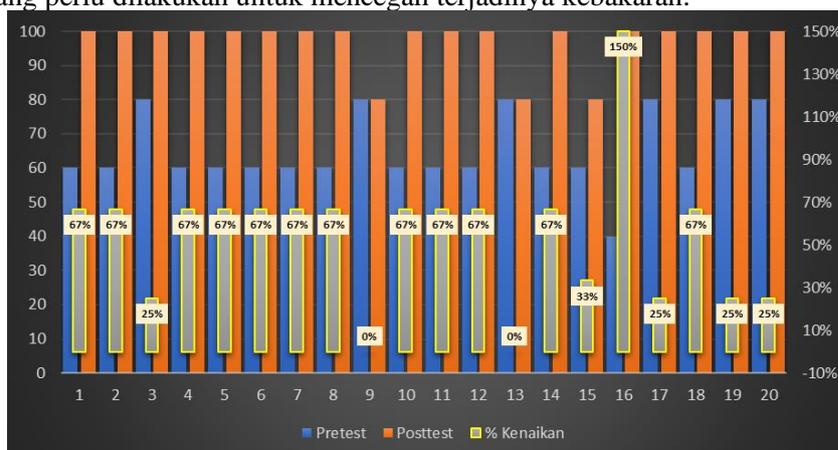
Gambar 3 : Permainan Susun Kata

Setelah kegiatan selesai, penyuluh memberikan umpan balik positif dan memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai pentingnya pencegahan kebakaran dalam kehidupan sehari-hari. Peserta terlihat sangat antusias dalam menerima umpan balik dari penyuluh dan mereka terlihat sangat senang dan bangga karena telah berhasil menyelesaikan kedua kegiatan dengan baik. Kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, dimana peserta dapat mengajukan pertanyaan seputar pencegahan kebakaran. Tim PkM berusaha menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan memberikan solusi yang sesuai. Setelah sesi tanya jawab, tim PkM mengadakan sesi evaluasi. Peserta diminta untuk memberikan pendapat dan saran mengenai kegiatan ini. Mayoritas peserta memberikan feedback positif dan menyatakan bahwa mereka merasa lebih siap dalam menghadapi situasi kebakaran setelah mengikuti kegiatan ini. Beberapa peserta juga memberikan saran untuk melaksanakan kegiatan serupa di masa depan. Tepat jam 12.00 WIB seluruh kegiatan berakhir dan Pada akhir kegiatan ini, post-test dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta setelah mendapatkan penyuluhan.

Pada kegiatan penyuluhan ini, terlihat peserta sangat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Namun meskipun demikian, penggunaan permainan game dalam peningkatan pengetahuan dapat sebenarnya memiliki beberapa kelemahan, seperti kurangnya informasi yang akurat, kurangnya fokus peserta, kompleksitas permainan game, dan biaya yang tinggi. Penelitian menyatakan bahwa terdapat kemungkinan bahwa permainan game tidak dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap tentang topik yang dibahas. Hal ini dapat terjadi jika permainan game tidak didukung oleh materi yang akurat dan relevan¹. Penelitian lain menunjukkan bahwa permainan game dapat menjadi terlalu menyenangkan sehingga peserta tidak fokus pada tujuan pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi efektivitas permainan game dalam meningkatkan pengetahuan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara mengukur kesesuaian antara rencana dan pelaksanaan kegiatan, serta memperhatikan kendala dan solusi yang terjadi selama kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan penyuluhan pencegahan kebakaran menggunakan permainan pesan berantai dan susun kalimat telah berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat peningkatan signifikan dalam pengetahuan peserta mengenai cara pencegahan kebakaran setelah mengikuti kegiatan seperti terlihat pada gambar 4. Berdasarkan gambar 4, dapat dilihat bahwa kegiatan yang dilakukan telah memberikan peningkatan pada pengetahuan responden mengenai pencegahan kebakaran. Terdapat 20 responden yang mengikuti pre-test dan post-test, dengan rata-rata pengetahuan awal (pre-test) sebesar 65 dan rata-rata pengetahuan setelah kegiatan (post-test) sebesar 97. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan sebesar 54% secara keseluruhan. Selain itu, terdapat beberapa responden yang mengalami peningkatan pengetahuan yang cukup signifikan, seperti responden nomor 16 yang skor pre-testnya hanya 40 namun dapat meningkat menjadi 100 pada post-test, sehingga terjadi kenaikan sebesar 150%. Namun, ada juga responden yang pengetahuannya tidak mengalami peningkatan, yaitu responden nomor 9 dan 13, yang mendapatkan skor pre-test dan post-test yang sama yaitu 80. Dalam keseluruhan, kegiatan yang dilakukan telah berhasil meningkatkan

pengetahuan responden mengenai pencegahan kebakaran. Oleh karena itu, kegiatan seperti ini perlu terus dilakukan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pencegahan kebakaran dan upaya-upaya yang perlu dilakukan untuk mencegah terjadinya kebakaran.



Gambar 4 : Nilai Pretest dan Posttest dan Persentasi Kenaikan Pengetahuan Peserta Penyuluhan

Penggunaan permainan dalam penyuluhan dapat meningkatkan pengetahuan peserta. Beberapa penelitian menunjukkan hasil yang sama dengan penggunaan permainan pesan berantai dan susun kata dalam meningkatkan pengetahuan peserta penyuluhan tentang pencegahan kebakaran. Penelitian yang dilakukan oleh Sutriyanto, Raksanagara, & Wijaya (2016), menunjukkan bahwa penggunaan permainan kartu Kasugi dalam penyuluhan kesehatan dapat meningkatkan pengetahuan perilaku hidup bersih dan sehat pada peserta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada pengetahuan peserta setelah mengikuti penyuluhan dengan penggunaan permainan kartu Kasugi. Hal yang sama ditunjukkan oleh hasil penelitian Wijayanti, Fayasari, & Khasanah (2021), bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja setelah mengikuti permainan edukasi ular tangga. Hal tersebut berarti bahwa permainan edukasi ular tangga dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan konsumsi sayur buah pada remaja. Meski demikian, perlu dilakukan evaluasi dan pengembangan yang tepat untuk memastikan efektivitas permainan dalam meningkatkan pengetahuan.

Evaluasi kesesuaian rencana dan pelaksanaan kegiatan dilakukan setelah kegiatan selesai. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa rancangan kegiatan telah sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat sekitar. Pelaksanaan kegiatan berlangsung lancar dan tercapai tujuan yang diharapkan. Dari hasil evaluasi, ditemukan bahwa hanya 64,3% point evaluasi yang berhasil tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan pada pelaksanaan kegiatan agar dapat mencapai target yang telah ditetapkan dalam perencanaan. Namun, terdapat beberapa hal yang sesuai dengan perencanaan seperti tujuan kegiatan, bentuk kegiatan, kepanitiaan, rencana waktu pelaksanaan, dan media yang digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan kegiatan telah dilakukan dengan baik dan terstruktur dengan baik, namun perlu ada perbaikan dalam pelaksanaannya agar target yang ditetapkan dapat dicapai dengan lebih optimal.

SIMPULAN

Penyuluhan pencegahan kebakaran ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta mengenai pencegahan kebakaran, terbukti dari peningkatan skor pre-test dan post-test. Sebagian besar peserta merasa bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Adanya permainan berhasil membuat peserta memahami lebih jauh mengenai pencegahan kebakaran. Evaluasi kegiatan ini dapat menjadi masukan bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan.

SARAN

Dari kesimpulan di atas, beberapa rekomendasi dapat diambil untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa depan. Pertama, menambah durasi pelatihan agar peserta dapat memperdalam pemahaman mereka tentang pencegahan kebakaran. Kedua, melakukan penyuluhan secara berkala untuk menjaga pemahaman masyarakat terhadap pencegahan kebakaran dan melibatkan lebih banyak stakeholder, seperti petugas pemadam kebakaran, dalam kegiatan penyuluhan agar pesan yang

disampaikan dapat lebih efektif disampaikan. Terakhir, perlu meningkatkan media promosi dan informasi terkait pencegahan kebakaran di sekitar pemukiman warga agar pesan dapat disampaikan dengan lebih luas dan terjangkau.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh warga masyarakat RT 01 RW 01 Desa Sukamulya Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmlaya. Tidak Lupa juga penulis haturkan terimakasih kepada Kepala Desa Sukamulya beserta seluruh perangkat Desa yang telah memberikan ijin agar kegiatan ini terselenggara dengan baik. Selain itu penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM STIKes Respati yang selalu mendukung kegiatan Tridarma Dosen dan juga mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2022, August). 7 Cara Mencegah Kebakaran di Pemukiman Padat Penduduk. <https://era.id/news>.
- Al Fikri, A. (2022, December). Kebakaran Permukiman Warga di Mampang, BPBD: 600 Jiwa Mengungsi. <https://metro.sindonews.com>.
- Al-Ghassani, A. M., Al-Waili, N. S., & Al-Zadjali, M. (2017). Investigating the effectiveness of using educational games in teaching and learning English grammar in the Omani basic education. *The Electronic Journal of E-Learning*, 15(4), 276–290.
- Badger, S. G. (2022, October). Catastrophic Multiple-Death Fires and Explosions in the United States in 2021. <https://www.nfpa.org>.
- Bagaskara, A., & Santiko, A. (2021). Pelaksanaan Sosialisasi Pencegahan Kebakaran Di Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan. *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 2(2), 151–156.
- Cahyani, N., Zahran, W. S., & Irwansyah, I. (2021). Efektivitas Sosialisasi Pencegahan Kebakaran Bangunan Rumah Dan Lahan Pada Masyarakat Di Permukiman Padat Penduduk (Studi Kasus Di Kecamatan Bekasi Utara, Periode Tahun 2021). *Jurnal Ilmu Administrasi Publik*, 2(4), 390–397.
- Gayatri, M. D. (2022, December). Kerugian kebakaran di DKI Jakarta sepanjang 2022 capai Rp130,6 miliar. <https://www.antaranews.com>.
- Huda, L. (2022, September). Ada 8.004 Kebakaran Terjadi Sepanjang 2018-2022, Korsleting Jadi Penyebab Terbanyak. <https://megapolitan.kompas.com>
- Khalid, H. M., & Al-Fraihat, D. (2018). Investigating the impact of using educational games on student engagement and learning in Arabic courses. *Psychology Research and Behavior Management*. *Psychology Research and Behavior Management*, 11, 437–443.
- Marfuah, U., Casban, C., Sunardi, D., & Dewi, A. P. (2021). Pelatihan Pencegahan dan Penanganan Kebakaran Untuk Warga RT 08 RW 09 Kelurahan Kebon Pala Kecamatan Makasar Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 3(1), 7–16.
- Rizaty, M. A. (2023, March). Kasus Kebakaran di jakarta Meningkat pada tahun 2022. <https://dataindonesia.id>.
- Saraswati, R., & Marsito, M. (2019). Simulasi Bencana Kebakaran Dan Kegawatdaruratan Rumah Tangga Pada Masyarakat Di Desa Kalibeji Kecamatan Sempor Kabupaten Kebumen. *Prosiding University Research Colloquium*, 172–175.
- Saut, S., Praditya, A., & Donald, G. S. (2013). Analisis Upaya Pencegahan Bencana Kebakaran di Permukiman Padat Perkotaan Kota Bandung, Studi Kasus Kelurahan Sukahaji. *Resillience Development Initiative*, 3(1).
- Sutriyanto, K., Raksanagara, A. S., & Wijaya, M. (2016). Pengaruh Permainan Kartu Kasugi terhadap Peningkatan Pengetahuan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat pada Siswa. *Jurnal Sistem Kesehatan*, 1(4).
- Tsai, C. W., Lin, C. Y., & Chang, Y. C. (2020). The effectiveness of an online health game and its potential to promote self-management for older women with chronic illnesses: A quasi-experimental study. *BMC Medical Education*, 20(1), 150.
- Wijayanti, T. S., Fayasari, A., & Khasanah, T. A. (2021). Permainan Edukasi Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan Dan Konsumsi Sayur Buah Pada Remaja di Jakarta Selatan. *Journal of Nutrition College*, 10(1), 18–25.