

EFEKTIVITAS *EDUSAFETY SNAKE-LADDER GAMES* SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA SEKOLAH SISWA MTS



Seviana Rinawati¹, Tutug Bolet Atmojo², Ratna Fajraiani³, Isna Qadrijati⁴, Tyas Lilia Wardani⁵, Lusi Ismayenti⁶

^{1,2,3,4,5,6} D4 K3 Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia
sev1ana_er@staff.uns.ac.id

Submission	2023-04-30
Review	2023-05-30
Publication	2023-06-30

ABSTRAK

Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) bagi sumber daya manusia merupakan salah satu asset utama sebagai penggerak operasional mencapai efisiensi dan produktivitas yang tinggi. Implementasi K3 adalah suatu program yang dibuat sebagai upaya mencegah timbulnya kecelakaan akibat kerja dan penyakit akibat kerja dengan cara mengenali hal yang berpotensi menimbulkan kecelakaan dan gangguan kesehatan serta tindakan antisipatifnya. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 72 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Layanan Khusus, disebutkan bahwa layanan pendidikan dalam situasi darurat diselenggarakan dalam bentuk sekolah darurat merupakan salah satu upaya dalam penerapan K3 di lingkungan sekolah. Upaya dalam implementasi K3 sekolah dapat dilakukan kepada para siswa melalui edukasi yang mendalam seputar risiko dan bahaya yang mungkin saja terjadi pada saat beraktivitas di lingkungan sekolah dan tindakan yang dapat dilakukan. Edukasi tersebut dilakukan dengan cara yang menyenangkan agar mudah diterima dengan baik yaitu melalui *safety games*. Rancangan kegiatan pengabdian melalui *Safety Games* ini dilakukan sebagai salah media edukasi yang diberikan kepada para siswa untuk mengetahui peningkatan pengetahuan K3 dan tingkat kesiapan dalam kondisi daruratnya sebelum dan setelah diberikan edukasi terkait K3. Tahapan kegiatan pertama: pengukuran tingkat pengetahuan K3 (*pre-test*) kepada siswa, kedua: memberikan sosialisasi terkait pengetahuan K3 dan metode pelaksanaan *Safety Games*, ketiga: implementasi *safety games* secara individu/kelompok sesuai instruksi. *Safety games* berisikan tentang pertanyaan/kegiatan/tebakan gambar/peragaan terkait informasi K3, keempat: pengukuran tingkat pengetahuan K3 (*post-test*) kepada siswa, kelima: evaluasi kegiatan *safety games* yang tepat bagi siswa diterapkan didalam atau diluar mata pelajaran. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan K3 melalui edukasi yang lebih kreatif dan menarik serta implementasi K3 secara tepat di lingkungan sekolah agar mencegah berbagai macam risiko dan bahaya serta kecelakaan yang bisa saja terjadi dan merugikan para siswa, guru, atau orang-orang lain yang berada di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Media Edukasi; K3 sekolah; Safety Games*



PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki hak atas keselamatan dan kelangsungan hidup, selain juga hak untuk mendapatkan pendidikan dasar yang berkualitas dan berkesinambungan. Hak-hak ini sering kali terancam tidak terpenuhi akibat bahaya alam dan bahaya terkait teknologi yang menyebabkan terjadinya bencana besar dan kecil. Bencana ini, baik sekala besar, sedang maupun kecil, memberikan dampak terhadap keselamatan dan pendidikan anak-anak. Saat pendidikan menjadi terganggu, pendidikan seorang anak bisa menjadi terputus, kadang terputus selamanya, yang berarti memberikan dampak negatif yang permanen, baik secara ekonomi maupun sosial, terhadap anak tersebut, keluarganya dan komunitasnya (Direktorat Jenderal DIKNAS, 2021).

Pemerintah melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 72 Tahun 2013 menetapkan adanya salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan Layanan Khusus (PLK) berupa pendirian satuan pendidikan darurat yang diselenggarakan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan anak-anak yang mengalami situasi darurat akibat bencana alam dan/atau bencana sosial. Penyelenggaraan satuan pendidikan darurat merupakan bagian dari kegiatan penyelenggaraan penanggulangan bencana di bidang pendidikan, yang meliputi: penetapan kebijakan pendidikan yang tanggap terhadap bencana, kegiatan pencegahan bencana, tanggap darurat, serta pemulihan pasca bencana (Kemendikbud, 2013). Saat ini Mendikbud sudah mengeluarkan SK Mendikbud nomor 234/P/2018 tentang Sekretariat Penanggulangan Bencana kementerian Pendidikan dimana salah satu tugas dan fungsinya adalah mengkoordinasikan penyelenggaraan satuan pendidikan darurat (Kepmendikbud, 2018).

Keselamatan mencakup upaya untuk mencegah cedera yang mungkin terjadi karena timbulnya bahaya, kecelakaan, dan kekerasan. Cedera juga bisa terjadi di sekolah, yang terkadang mengakibatkan kecacatan atau kematian siswa (Human, 2017). Sekolah merupakan tempat yang rentan terhadap bahaya keselamatan, karena merupakan tempat berkumpulnya anak-anak pada umumnya yang sebagian besar tidak terlatih dalam latihan evakuasi dan mudah panik, sulit dikelola dalam keadaan darurat atau krisis dan berisiko tinggi tingkat kematian dan/atau cedera. Karena mereka kurang dapat mengambil tindakan segera yang diperlukan, misalnya dalam kasus kebakaran (Hassanain, 2006).

MTSN I Surakarta terletak di Jl. MT Haryono No.24D, Mangkubumen, Banjarsari, Surakarta, merupakan gedung bertingkat dengan hunian lebih dari 300 orang yang melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar dengan kemungkinan munculnya risiko bahaya, sehingga diperlukan upaya keselamatan dan kesehatan kerja sekolah. Selain keamanan, kesehatan untuk siswa-siswi dan para guru juga wajib diperhatikan oleh sekolah. Aktivitas-aktivitas yang dapat mengganggu kesehatan siswa dan guru sebaiknya sangat diperhatikan agar dapat mengurangi risiko kecelakaan yang bisa saja terjadi.

Penerapan K3 di sekolah penting karena terkait dengan adanya kebencanaan, diperlukan suatu kondisi dimana semua personil yang ada di sekolah tanggap terhadap kondisi yang ada. Untuk itu, diperlukan suatu program di sekolah yang memuat tentang Keselamatan Gedung, Kesehatan Gedung, Hygiene dan Sanitasi, Kenyamanan Gedung, Personil K3 dan Penerapan K3 di berbagai lingkungan sekolah (Ansori & Santoso,

2019). Penanggung jawab penanggulangan bencana di bidang pendidikan mengacu pada Kepmendikbud 234/P/2018 tentang Sekretariat Penanggulangan Bencana Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kempendikbud, 2018). Dalam melaksanakan respon keadaan darurat baik pada masa siaga darurat, tanggap darurat maupun transisi darurat ke pemulihan dan setelah keadaan darurat ditetapkan oleh Pejabat Berwenang, Sekretariat PB Kemendikbud akan mengaktifkan POS Pendidikan dan menginduk pada Pos Komando Penanganan Darurat Bencana (POSKO UTAMA). Sehingga media promosi K3 yang interaktif terkait K3 di sekolah dapat berdampak pada peningkatan pengetahuan serta kemampuan siswa maupun pengelola sekolah dalam menerapkan K3 secara baik dan benar (Direktorat Jenderal DIKNAS, 2021).

Tujuan dilaksanakannya K3 adalah untuk mengedukasi warga sekolah tentang faktor risiko dan bahaya serta penyakit yang bisa timbul sebagai dampak dari aktivitas di sekolah. K3 di lingkungan sekolah ini juga dimaksudkan untuk dapat meningkatkan kompetensi siswa sebagai usaha dalam mencegah dan menangani bahaya atau penyakit yang bisa muncul. Terwujudnya sistem K3 yang baik di lingkungan sekolah, akan berdampak pada peningkatan konsentrasi belajar para siswa, keamanan beraktivitas, ketertiban, dan kebersihan di lingkungan sekolah (Tami, 2021). Agar dapat terwujud dengan sempurna, sistem manajemen K3 di lingkungan sekolah harus bisa direncanakan dengan optimal.

METODE

Metode kegiatan pengabdian masyarakat adalah dalam bentuk simulasi dengan diawali dengan pemberian materi (penyuluhan) kepada sasaran target dan praktek langsung safety education games berupa Edusafety Snake-Ladder. Sehingga pada proses simulasi ini siswa dapat mengetahui hal-hal yang perlu dilakukan termasuk sikap dan teknik yang dilakukan sampai tidak panik saat terjadinya kecelakaan dan kondisi darurat. Kegiatan ini dilakukan pada kolaborasi mata pelajaran olahraga. Kegiatan ini telah dibagi beberapa tim dan ada yang sebagai wasitnya. Penilaian keberhasilan pencapaian tujuan kegiatan pengabdian masyarakat pada responden adalah dengan melakukan evaluasi pre-test dan post-test untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk simulasi dengan diawali dengan pemberian materi atau sosialisasi materi K3 Sekolah kepada para siswa kelas 7 dan 8 dan praktek langsung berupa Edusafety Snake-Ladder Games di lapangan sekolah. Hasil sosialisasi kepada siswa 7 dan 8 sejumlah 280 siswa terlaksana dengan lancar dan tingkat pemahaman terkait K3 Sekolah oleh siswa mengalami peningkatan dengan adanya hasil pre dan post test melalui kuesioner dengan g-form. Hal ini bertujuan sebagai acuan tingkat keberhasilan dari program yang telah disampaikan apakah efektif atau tidak dan sebagai data untuk dianalisis. Pertanyaan pre test dan post test digunakan untuk menilai perbedaan mengenai pengetahuan siswa terkait K3 Sekolah sebelum dan setelah dilakukan sosialisasi serta simulasi permainan edukasi.

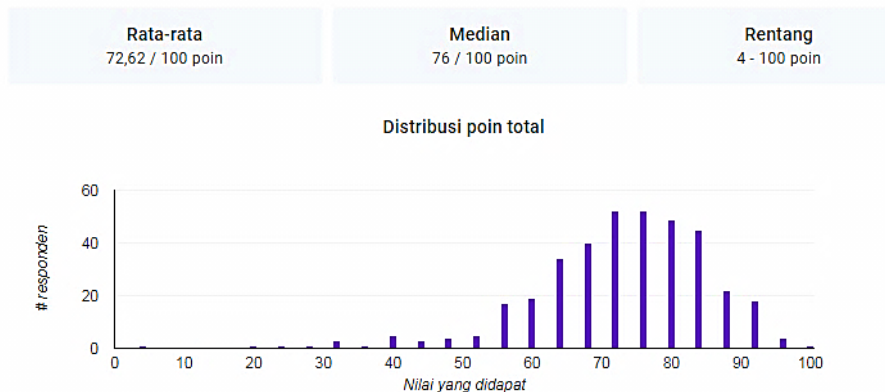
Pelaksanaan permainan Edusafety Snake-Ladder Games dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok putri dan kelompok putra baik dari kelas 7 dan kelas 8, antusias pemain tinggi selain karena telah paham cara memainkan seperti ular tangga dan lebih

bersemangat jika mendapatkan kartu tantangan yang diberi batasan waktu. Meskipun pelaksanaan permainan tidak semua siswa dapat mengikuti karena hanya menjadi 4 tim yang bermain. 1 tim terdiri dari 2 hingga 3 siswa saja, 1 siswa menjadi pelempar dadu, 1 siswa menjadi pion dalam bidak ular tangga serta 1 siswa sebagai pemilih kartu jika tim masuk dalam pos K3. Personil dapat berganti tugas selama permainan sesuai kesepakatan tim masing-masing. Jika tim tidak mampu melaksanakan tugas sesuai kartu yang terdapat dalam pos K3 (Jawab atau Tantangan) maka sanksi akan diberikan dalam forum yaitu teman sekelas yang menyaksikan permainan di luar bidak ular tangga. Kesenangan permainan menjadi meningkat ketika terdapat doorprize yang diberikan kepada tim dengan skor tertinggi atau yang dapat mencapai finis di angka 100 atau mampu melaksanakan tantangan dengan tanda khusus. Pelaksanaan Edusafety Snake-Ladder Games pada siswa kelas 7 dan 8 dapat dikatakan berhasil meningkatkan pemahaman tentang K3 Sekolah.



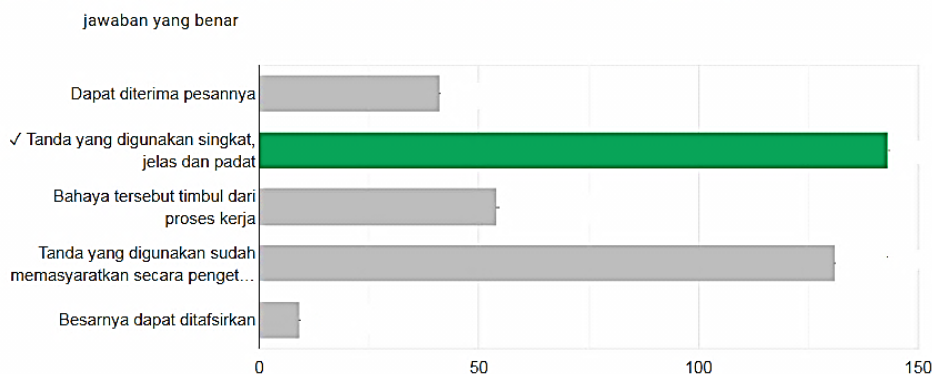
Gambar 1. Pelaksanaan Edusafety Snake-Ladder Games para siswa MTS

Hasil kuesioner para siswa dalam kegiatan pelaksanaan Edusafety Snake-Ladder Games dan pertanyaan yang menjadi kendala siswa dalam menerapkan K3 Sekolah, ditunjukkan pada grafik.1 dan gambar.2 berikut:



Grafik 1. Hasil penilaian kuesioner melalui g-form

Tanda peringatan bahaya dari tempat kerja yang fungsinya umum berarti :



Gambar 2. Salah satu soal terkait K3 Sekolah yang diperlukan tindak lanjut

Pihak MTS belum menerapkan K3 Sekolah sesuai fasilitas berstandar K3, misal: belum terdapat jalur evakuasi, belum terdapat pintu keluar darurat (hanya terdapat gerbang sekolah), serta belum terdapat system peringatan bahaya.

Pembahasan

Tingkat pemahaman melalui kegiatan praktek Edusafety Snake-Ladder Games pada siswa kelas 7 dan kelas 8 mengalami peningkatan skor dilihat dari nilai pre test dan post test serta skor siswa diatas rerata, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan pemahaman materi yang diberikan kepada siswa. Hasil ini sesuai dengan penelitian (Kustandi, Cecep, & Sutjipto, 2011) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Terdapat peningkatan skor antara pre test dan post test sebesar 32% pada siswa yang telah mengikuti kegiatan Edusafety Snake-Ladder Games dalam satu waktu dapat Penerapan K3 Sekolah di Indonesia telah ditetapkan dalam aturan pemerintah, namun dalam implementasinya belum maksimal. K3 Sekolah menjadi unsur penting yang harus diterapkan karena institusi memiliki kewajiban untuk melindungi para siswa dari risiko

bahaya hal ini sejalan menurut penelitian (Widowati, Istiono, & Husodo, 2021) yang menyatakan bahwa sekolah merupakan pondasi anak sekaligus sebagai media efektif dalam memberikan informasi. Menjadi penting untuk mengembangkan strategi yang mendukung sekolah membangun budaya pencegahan risiko bahaya dan meningkatkan kesadaran. Peran anak dalam membangun ketahanan masyarakat tentang K3 karena pelajaran di sekolah akan menjadi bekal ilmu lintas generasi dari waktu ke waktu, secara aktif dan berkesinambungan memperkenalkan program K3 sebagai bagian dari pendidikan di kurikulum sekolah yang membantu meningkatkan pemahaman anak, guru dan anggota keluarganya tentang risiko bahaya di lingkungannya atau aspek K3.

Tingkat keaktifan siswa merupakan salah satu hal yang menunjukkan ketertarikan siswa akan materi yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, siswa mampu berpikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membawa pengaruh yang baik bagi peserta didik dalam menyerap, memahami, menyukai dan mengerti isi dari pesan atau informasi yang disampaikan. Hal yang sama menurut Slameto bahwa proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan dengan indera penglihatan, pendengaran, peraba, perasa dan pencium (Slameto, 2010). Pendapat serupa menyatakan bahwa stimulus mengenai individu yang kemudian diorganisasikan sehingga individu menyadari tentang apa yang diinderanya. Atau dengan kata lain stimulus dapat mempengaruhi syarat dan pola pikir seseorang. Pola pikir yang terbentuk karena adanya objek, kejadian atau informasi yang berpengaruh terhadap seseorang pada suatu objek (Bimo, 2003).

Pertanyaan yang berkaitan dengan K3 Sekolah yang diperlukan tindak lanjut agar dapat menjadi suatu kebiasaan ialah terkait tanda peringatan bahaya dan makna serta fungsinya, seperti pada gambar 2. Adapun hasil evaluasi kegiatan pelaksanaan sosialisasi dan Edusafety Snake-Ladder Games bagi para siswa diperoleh beberapa hal pertama pada aspek kelebihan meliputi: menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa karena melalui permainan. Kedua pada aspek kelemahan meliputi: membutuhkan waktu untuk bermain berkelompok, sehingga ada teman lain yang menunggu permainan berakhir untuk berganti bermain, serta membutuhkan pemahaman khusus kepada tim penilai dalam menjawab/melaksanakan tantangan atau soal dalam pos K3. Materi K3 yang diberikan akan dapat berbeda-beda sesuai tema K3 yang akan dibuat permainan, misal terkait implementasi 5R atau teknik pemadaman api saat terjadi kebakaran, atau teknik evakuasi dari gedung bertingkat dan topik K3 lainnya yang dapat mungkin dapat terjadi di sekolah.

Sekolah tempat pengabdian belum memenuhi fasilitas sesuai dengan (Peraturan Pemerintah, 2005) yaitu fasilitas bangunan gedung yang kurang memenuhi standar keselamatan dan kesehatan kerja, Pasal 59, setiap gedung harus menyediakan sarana evakuasi meliputi: system peringatan bahaya; pintu keluar darurat; jalur evakuasi dan penyediaan tangga darurat/kebakaran. Namun pihak sekolah telah memberikan pelatihan kepada siswa yang masuk dalam organisasi, seperti: Pramuka dan PMR yang diharapkan dapat menjadi panutan bagi siswa-siswa lainnya. Adanya potensi siswa

tersebut serta didukung sosialisasi K3 Sekolah melalui Edusafety Games diharapkan tingkat kesadaran dan pentingnya penerapan K3 di lingkungan sekolah dapat dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan (UPT K4&L ITB, 2010) tentang hal dalam mewujudkan perencanaan K3 agar dapat terlaksana dengan baik, berikut langkah awal dalam perencanaan penerapan K3 di lingkungan sekolah melalui media permainan K3 terutama poin 6 yaitu Kolaborasi dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, seperti dengan memasukkan berbagai mata pelajaran khusus K3.

KESIMPULAN

Hasil pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan K3 melalui edukasi yang lebih kreatif dan menarik serta implementasi K3 secara tepat di lingkungan sekolah agar mencegah berbagai macam risiko dan bahaya serta kecelakaan yang bisa saja terjadi dan merugikan para siswa, guru, atau orang-orang lain yang berada di lingkungan sekolah. Kegiatan pengabdian ini dapat dilanjutkan dengan membuat Tim K3 Sekolah dan membuat kebijakan K3 Sekolah yang menuju implementasi Sistem manajemen K3 di lingkungan Sekolah, yang dapat dijadikan model percontohan atau trend untuk sekolah lainnya.

REFERENSI

- Ansori, M. H., & Santoso, M. B. (2019). PENTINGNYA PEMBENTUKAN PROGRAM SEKOLAH SIAGA BENCANA BAGI KABUPATEN BANDUNG BARAT. *Prosiding Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat*, 307 - 314.
- Bimo, W. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Direktorat Jenderal DIKNAS, d. D. (2021). *Pedoman Penyelenggaraan Pendidikan dalam Situasi Darurat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hassanain, M. (2006). Towards the design and operation of fire safe school facilities, *Disaster Prev. Manag.: An. Int. . J. Emerald* 15 (5), 838–846.
- Human, P. H. (2017). *Centers for Disease Control and Prevention. School Health Index: A SelfAssessment and Planning Guide. Elementary school version.* . Atlanta, Georgia: CDC U.S. Department of Health and Human.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 72 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Layanan Khusus (PLK)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2018). *Kemendikbud 234/P/2018 tentang Sekretariat Penanggulangan Bencana* . Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, Cecep, & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: GHALIA INDONESIA.
- Peraturan Pemerintah. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2005 tentang bangunan gedung*.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tami. (2021, Mei 27). *Penerapan Program K3 di Lingkungan Sekolah*. Retrieved from mutu institute: <https://mutuinstitute.com/post/penerapan-k3-sekolah/>
- UPT K4&L ITB. (2010). *Modul Keselamatan, Kesehatan, Kenyamanan Kerja Gedung*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Widowati, E., Istiono, W., & Husodo, A. H. (2021). The development of Disaster Preparedness and Safety School model: A Confirmatory Factor Analysis. *International Journal of Disaster Risk Reduction* 53, 102004.