

Pengaruh Edukasi Audio Visual dan Role Play Terhadap Perilaku Siaga Bencana Pada Anak Sekolah Dasar

Fitri Suciana¹, Devi Permatasari²

^{1,2} Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Klaten

Email: fitrisuciana@stikesmukla.ac.id devipermatasari@stikesmukla.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/nursing.v6i2.2543>

Abstract

Keywords:
Education
Role play
Audiovisual
Disaster
preparedness

Indonesia is a country that often experiences natural disasters, especially earthquakes and volcanic eruptions, because of Indonesia's location in the Indo-Australian, Eurasian and Pacific tectonic plates that produce certain threshold energy stacks. Most victims are children and parents, because they can't save themselves. Need to prepare the community to be ready and alert when an earthquake occurs. Prepared disaster preparedness needs to be included in school activities with learning methods including education, training and skills in the implementation of disaster management. The purpose of this study was to determine the effect of audio-visual education and role play on disaster preparedness behavior in elementary school. The design used was Quasi experimental design, with a pretest and posttest nonequivalent control group design. The sample used was 60 respondents, there are 30 respondents with the control group, and 30 respondents with intervention group. Audio visual uses videos and role play with demonstrations. The results of this study are that there is an effect of education using audio visual and role play and both are effective in influencing changes in disaster preparedness behavior with a P value: 0,000.

PENDAHULUAN

Wilayah Negara Indonesia adalah rawan terjadi bencana alam terutama gempa bumi dan erupsi gunung gerapi. Hal ini diakibatkan letak posisi Indonesia terletak pada lempengan tektonik yaitu Indo-Australian, Eurasia dan Pacific yang menghasilkan tumpukan energi dalam batas ambang tertentu. Posisi inilah yang pada akhirnya menyebabkan Indonesia sering terjadi bencana seperti gempa bumi dan tsunami. Berdasarkan kondisi tersebut, maka di beberapa daerah di Indonesia dibentuk tim siap siaga bencana untuk membimbing, memberikan penyuluhan dan motivator kepada masyarakat dalam kegiatan kesiapsiagaan bencana (Safety Sign, 2018).

Kejadian gempa bumi yang terjadi di Indonesia dalam tahun 2017 antara lain adalah gempa di lampung selatan dengan kekuatan 5,1 magnitudo, gempa di halmahera utara bahkan pemerintah mencanangkan status siaga tsunami. Gempa lain yang tidak kalah besarnya juga terjadi di perairan Maluku Selatan dengan kekuatan 5,4 magnitudo (Pusat Litbang Perumahan dan Pemukiman, 2018). Kejadian gempa tersebut hanya terjadi dalam sepekan dan menimbulkan banyak korban jiwa serta materiil. Korban jiwa akibat gempa paling sering adalah anak anak dan orang tua karena terperangkap dan tidak bisa menyelamatkan diri. Maka perlu diupayakan

kewaspadaan di setiap kejadian bencana untuk menyiapkan warga yang kemungkinan terkena dampak gempa bumi agar selalu siap dan siaga (Indriasari, 2016).

Gempa bumi di Kabupaten Klaten sering terjadi karena secara geografis letak klaten dekat dengan Gunung Merapi. Gempa bumi yang dirasakan paling besar terjadi pada tahun 2006 dengan kekuatan 5,9 SR dan korban jiwa mencapai 6.234 yang meninggal dunia, serta 70% bangunan rusak di kecamatan wedi dan gantiwarno. Beberapa kali gempa juga dirasakan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir, dan paling besar dirasakn goncangannya pada tanggal 15 desember 2017 yang pusat gempa berada di Tasikmalaya, Jawa Barat (Ayub, 2017). Pemerintah melakukan beberapa upaya dalam meminimalisir korban jiwa terutama pada anak anak. Salah satu hal yang dilakukan adalah dengan membangun Sekolah Siaga Bencana (SSB).

Pendidikan perlu diajarkan baik kepada siswa, pendidik, kepala sekolah dan wali siswa dengan memasukkan substansi penanggulangan bencana ke dalam kurikulum pelajaran, karena sekolah merupakan basis dari komunitas anak anak (Amri, 2017). Upaya pemerintah tersebut sesuai dengan undang undang RI no 24 tahun 2007. Pasal 26 memuat bahwa setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan, pelatihan dan keterampilan dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana.

Upaya dari pemerintah pusat tersebut didukung oleh pemerintah daerah kabupaten klaten untuk menyelenggarakan pelatihan dan pendidikan dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana. Pemerintah kabupaten klaten telah menargetkan 15 SD dibentuk menjadi SSB (Sekolah siaga Bencana) di kecamatan wedi, gantiwarno dan jogonalan. Prioritas daerah tersebut dipilih karena merupakan kecamatan yang paling sering mengalami kerugian yang lebih besar dibandingkan dengan kecamatan lainnya di kabupaten klaten. Melihat data tersebut maka SD yang di bagian perkotaan belum terjangkau dalam pelatihan mitigasi bencana (Yani, 2005).

METODE

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi eksperimental design*, dengan rancangan *pretest and posttest non-equivalent control group*, desain ini hampir sama dengan *pre and posttest control group design*, hanya saja pada design ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan populasi pelajar kelas 5 SD Muhammadiyah Tonggalan sebanyak 90 siswa. Jumlah sampel berdasarkan perhitungan besar sampel sebanyak 30 reponden untuk kelompok intervensi dan 30 responden untuk kelompok kontrol, sehingga sampel yang dibutuhkan sebanyak 60 responden (Nursalam, 2008). Penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling*. Subjek ditentukan dengan metode purposive sampling. Kriteria responden adalah anak usia 11 tahun, bersedia menjadi responden, sehat jasmani.

Instrumen pada penelitian ini adalah *questionnaire* pengetahuan, sikap dan perilaku mengenai kesiapsiagaan bencana. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 9-10 September 2018. Peneliti melakukan saat jam pelajaran berlangsung dengan ijin dari pihak sekolah. Pada kelompok role play diberikan informasi kesiapsiagaan bencana dengan simulasi bencana sedangkan pada kelompok audio visual dengan menayangkan video kesiapsiagaan bencana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Univariat

Analisis univariat mendeskripsikan karakteristik responden yang meliputi usia, media massa dan pengalaman responden. Deskripsi dari variabel dapat dilihat sebagai berikut:

a. Usia

Berikut ini adalah gambaran karakteristik responden meliputi usia . Berikut rerata usia responden:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Usia Responden

Variabel	Kelompok	N	Min	Max	Mean	SD
Usia	Audio Visual	21	10	11	10.5714	0.50709
	Rele Play	21	10	11	10.4286	0.50709

Berdasarkan tabel 4.1 usia rata rata pada kelompok video adalah 10,57 sedangkan pada kelompok role play adalah 10,42 dengan usia minimal 10 tahun dan usia maksimal 11 tahun.

b. Media Informasi dan Pengalaman Responden

Berikut merupakan gambaran distribusi frekuensi meliputi media informasi dan pengalaman responden.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Media Informasi dan Pengalaman Responden

Variabel	N	Frekuensi	%
Media Massa			
TV	42	30	71.4
Internet	42	12	28.6
Pengalaman			
Pernah	42	0	0
Tidak Pernah	42	42	100

Berdasarkan tabel 4.2 didapatkan data 30 siswa mendapatkan informasi tentang siaga bencana melalui media televise, sedangkan berdasarkan pengalaman semua siswa belum berpengalaman atau belum mengikuti kegiatan simulasi bencana.

2. Analisa Bivariat

Analisa bivariat digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu apakah ada pengaruh edukasi menggunakan audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana.

a. Rerata skor pretest dan posttest responden kelompok edukasi dengan audio visual dan role play

Tabel 4.3 Rerata pretest dan posttest pada kelompok Audio Visual dan role play di SD Muhammadiyah Tonggalan bulan September 2018

Variabel	N	Mean	SD	SE	P Value
Audio Visual	21	-2.809	2.7680	0.60403	0.000
Roleplay	21	-2.857	3.3806	0.73771	0.001

Berdasarkan tabel 4.3 hasil rata-rata pretest dan posttest sikap pada kelompok simulasi video dengan P value 0,000 dan hasil rata rata pretest dan posttest sikap pada kelompok simulasi role play dengan P value 0,001.

- b. Analisa perilaku setelah dilakukan edukasi dengan audio visual dan role play
Tabel 4.4 Hasil analisa perilaku setelah dilakukan edukasi dengan Audio Visual dan Role Play di SD Muhammadiyah Tonggalan bulan September 2018

Variabel	N	Mean	SD	SE	P Value
Audio Visual	21	36.404	5.3493	1.1673	0.000
Roleplay	21	37.904	6.3317	1.3816	0.000

Berdasarkan tabel 4.4 hasil analisa perilaku setelah dilakukan edukasi audio visual dengan P value 0,000 dan hasil analisa perilaku setelah dilakukan simulasi role play dengan P value 0,000.

- c. Pengaruh edukasi dengan menggunakan audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada

Tabel 4.5 Hasil pengaruh edukasi dengan menggunakan video dan role play terhadap perilaku siaga bencana di SD Muhammadiyah Tonggalan bulan September 2018

Variabel	N	Mean	SD	SE	P Value
Audio Visual dan Role Play	21	37.9047	6.331	1.3816	0.000

Berdasarkan tabel 4.5 hasil analisa pengaruh edukasi audio visual dan role play terhadap sikap siaga bencana dengan nilai P value 0,000, sehingga ini berarti bahwa P value <0,005 yang artinya ada pengaruh edukasi dengan menggunakan audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada siswa.

PEMBAHASAN

Pengetahuan tentang bencana sudah seharusnya diberikan pada anak usia sekolah. Korban bencana tidak pernah memandang usia baik anak, remaja maupun orang tua. Maka sosialisasi sangat diperlukan untuk memberikan informasi kepada anak-anak untuk mengenali tanda-tanda bencana dan melakukan tindakan siaga bencana. Siswa perlu dipersiapkan karena merupakan resiko menjadi korban bencana. Siswa yang tidak disiapkan secara dini dapat menjadi masalah dan tidak dapat diabaikan (Chairummi, 2013). Di SD Muhammadiyah Tonggalan usia anak paling banyak 11 tahun, karena pada usia ini merupakan proses penggalan ilmu pengetahuan (Chairummi, 2013).

a. Pengaruh edukasi dengan audio visual terhadap perilaku siaga bencana

Pengalaman siswa dalam mendapatkan materi tentang perilaku siaga bencana masih sangat kurang. Berdasarkan hasil semua siswa belum pernah mendapatkan informasi tentang siaga bencana baik di sekolah maupun di rumah. Namun informasi tentang siaga bencana sudah diperoleh oleh siswa melalui televisi. Pengalaman menunjukkan bahwa kesiapan menghadapi bencana sering tidak terlaksana karena belum adanya pengalaman. Tetapi pengalaman dari orang lain

yang sudah memiliki pengalaman tentang siaga bencana dapat membantu mengurangi resiko (Chairummi, 2013). Salah satu upaya untuk menimbulkan pengalaman tentang siaga bencana diperlukan metode pembelajaran yang sesuai, salah satu metode pembelajarannya adalah dengan menggunakan audio visual.

Audio visual merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan metode penglihatan dan pendengaran. Sarana yang dapat digunakan dalam metode pembelajaran audio visual bisa menggunakan televisi, film, video dan sound slide Audiovisual yang dapat digunakan untuk mempengaruhi seseorang memperoleh informasi dapat melalui film atau video yang melibatkan penglihatan dan pendengaran (Darmawan, 2007).

Karakteristik dari media audiovisual ini adalah bersifat linear, dinamis, gambaran fisik yang nyata, dan sudah dibuat atau dikembangkan oleh penulisnya dengan perencanaan yang tepat (Azhar, 2011). Penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah tonggalan dengan media audiovisual menggunakan pemutaran video siap tangguh bencana yang dibuat oleh Lembaga Penanggulangan Bencana Muhammadiyah.

b. Pengaruh edukasi dengan role play terhadap perilaku siap siaga bencana

Anak anak usia sekolah dasar belum memiliki budaya melakukan siap siaga bencana sehingga perlu disiapkan kesiapsiagaan pada anak anak pada anak usia sekolah terutama di tingkat dasar (Chairummi, 2013). Komunitas sekolah perlu menyikapi bencana dan mengurangi dampak psikologis dengan membangun kesiapsiagaan (Indriasari, 2016). Upaya yang dapat dilakukan di tingkat sekolah dasar adalah dengan membekali siswa dengan pengetahuan siaga bencana dengan metode role play. Pada hasil penelitian didapatkan hasil metode role play dapat mempengaruhi perilaku siap siaga bencana. Dalam melaksanakan kesiapsiagaan bencana perlu diperhatikan adanya empat parameter kesiapsiagaan yaitu pengetahuan dan sikap, perencanaan kedaruratan, sistem peringatan dan mobilisasi sumber daya (MPBI UNESCO, 2007).

Masyarakat dalam menyikapi bencana masih mengandalkan pemerintah. Masyarakat belum tergerak secara mandiri untuk melaksanakan siap siaga bencana secara mandiri karena secara individu belum adanya kesadaran untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi bencana. Bahkan kadang menunggu peraturan pemerintah dalam melaksanakan mitigasi bencana atau peraturan dari pemerintah daerah (Yasmara & Rohmantisa Putra, 2018). Metode role play adalah metode bermain peran sesuai dengan karakter yang dimainkan, sehingga tercipta imajinasi anak ketika bermain peran (Khoerunnisa, 2015).

Role playing atau bermain peran adalah suatu metode belajar siswa yang merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul, sedangkan keuntungan dari metode role play adalah mengeksplorasi materi pembelajaran dengan cara bervariasi, memperoleh gambaran tentang perilaku yang baru dipelajari, mengeksplorasi perasaan pelaku dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah (Sapriya, 2007).

c. Pengaruh edukasi audio visual dan role play terhadap perilaku siaga bencana pada anak

Faktor yang menyebabkan banyaknya korban bencana dan menimbulkan kerugian yang besar adalah kurangnya pengetahuan tentang karakteristik bahaya,

sikap atau perilaku yang mengakibatkan penurunan sumber daya alam, kurangnya informasi tentang peringatan dini (Pelaksana Harian Badan Koordinasi Penanganan Bencana, 2007). Hal tersebut sesuai dengan parameter yang ditetapkan oleh UNESCO pada tahun 2006 yaitu tentang sikap, perencanaan kedaruratan, sistem peringatan dini dan mobilisasi bencana. Untuk itu perlu disiapkan di tingkat sekolah dasar dalam memberikan informasi tentang sikap siaga bencana melalui cara dalam belajar sehingga siswa mampu memahami pengetahuan yang disampaikan. Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam memberikan pengetahuan untuk anak-anak sekolah dasar yaitu dengan cara pemberian edukasi dengan multimedia, audio visual, metode visual dan media audio (Azhar, 2011).

Hasil penelitian ini menunjukkan baik metode audio visual maupun metode role play dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku siap siaga bencana pada anak. Masing-masing metode memiliki keuntungan. Metode role play adalah metode bermain peran sesuai dengan karakter yang dimainkan, sehingga tercipta imajinasi anak ketika bermain peran (Khoerunnisa, 2015) sedangkan metode audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar (Darmawan, 2007). Kedua metode tersebut dapat menggambarkan suatu alur atau proses suatu informasi dan meningkatkan motivasi serta menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya (Azhar, 2011). Metode audio visual dan role play dapat disebut juga suatu stimulus pada proses belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan motivasi siswa untuk mempelajari tentang siaga bencana. Belajar hanya mungkin terjadi jika anak aktif melakukan dan suatu proses yang dilakukan terus menerus sehingga membuat anak terbiasa. Bukan hanya untuk mendapatkan hasil dan mencapai tujuan saja (Hamalik, 2013).

Kesiapsiagaan suatu bencana merupakan suatu sikap yang harus dimiliki individu dalam menghadapi bencana. Dalam upaya untuk mewujudkan sikap siap siaga, masyarakat perlu memiliki kemampuan untuk menghadapi bencana tersebut. Kemampuan akan diperoleh dari pengetahuan yang dimiliki oleh individu sehingga pengetahuan yang baik akan mempengaruhi sikap dan perilaku (Dodon, 2013). Pengetahuan tentang siap siaga bencana perlu ditanamkan dari usia pada tingkat sekolah dasar karena di usia tersebut merupakan usia anak memiliki keingintahuan yang besar (MPBI UNESCO, 2007).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fika Nur Indriasari pada tahun 2016 bahwa pemberian simulasi siaga bencana gempa bumi memberikan pengaruh positif terhadap kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi pada anak-anak. Pemberian informasi dengan metode role play sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Indriasari, 2016). Hal ini sesuai dengan Palupi (2016) bahwa role playing merupakan suatu aktivitas permainan anak-anak yang aman dan bentuk-bentuk permainan yang sesuai dengan struktur lingkungan atau permainan-permainan dengan menggunakan tiruan bentuk yang pada dapat memberikan contoh atau menirukan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial. Dengan metode meniru anak berkesempatan melakukan, menafsirkan dan memerankan suatu peranan tertentu. Melalui kegiatan ini siswa akan aktif menirukan dan dapat meneruskan informasinya ke teman di lingkungannya.

KESIMPULAN

Rata - rata usia responden adalah 10,57, media massa yang paling banyak digunakan untuk memperoleh informasi adalah televisi yaitu sebanyak 71,4 %. Seluruh responden belum memiliki pengalaman dalam siap siaga bencana yaitu sebanyak 100 %. Ada pengaruh edukasi dengan audio visual dan role play dengan nilai P value 0,000.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, A. (2017). *Pendidikan Tangguh Bencana* (P. D. Puspitawat, Ed.). Retrieved from <http://repositori.kemdikbud.go.id/6107/1/BukuNotesBencana2017.pdf>
- Ayub, M. (2017). Gempa Bumi Terasa di Klaten, Status Gunung Merapi Normal. *Sorot.Co*. Retrieved from <https://klaten.sorot.co/berita-4210-gempa-bumi-terasa-di-klaten-status-gunung-merapi-normal.html>
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Chairummi. (2013). *Pengaruh Konsep Diri Dan Pengetahuan Siswa Terhadap Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Di SDN 27 dan MIN Merduati Banda Aceh*. Program Pascasarjana Universitas Syiah Kuala Darussalam Banda Aceh.
- Darmawan, A. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran* (M. Djauhar, Ed.). Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Dodon. (2013). *Indikator dan Perilaku Kesiapsiagaan Masyarakat di Pemukiman*. Retrieved from www.sappk.itb.ac.id/jpwwk/wp-content/uploads/2014/02/Jurnal-9-Dodon.pdf
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Indriasari, F. N. (2016). Pengaruh Pemberian Metode Simulasi Siaga Bencana Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Anak Di Yogyakarta. *The Soedirman Journal of Nursing*, 11(1), 53-61. <https://doi.org/10.1103/PhysRevD.76.126009>
- Khoerunnisa, N. (2015). *Optimalisasi metode bermain peran dengan menggunakan alat permainan edukatif dalam mengasah percaya diri anak usia dini*. XVIII(1), 77-91.
- MPBI UNESCO. (2007). *Kajian Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Mengantisipasi Bencana Gempa BUMI dan Tsunami di Nias Selatan*. In *Novel: A Forum on Fiction*. <https://doi.org/10.1215/00295132-2009-043>
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis, Dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Palupi, N. T. (2016). Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Pengembangan Perilaku Pribadi Dan Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Tunalaras Kelas Vi Di Slb E Prayuwana Yogyakarta. *Jurnal Widia Ortodidaktika Vol 5 No 12 Tahun 2016, 5, 4-14*. Retrieved from <file:///C:/Users/user/Downloads/6434-14238-1-SM.pdf>
- Pelaksana Harian Badan Koordinasi Penanganan Bencana. (2007). *Pengenalan Karakteristik Bencana Dan Upaya Mitigasinya Di Indonesia Edisi II* (II; S. Triutomo, Ed.). Retrieved from www.bakornaspb.go.id
- Pusat Litbang Perumahan dan Pemukiman. (2018). *Buku Peta Sumber dan Bahaya Gempa Indonesia tahun 2017*. Retrieved from <http://litbang.pu.go.id/puskim/source/pdf/Peta-Gempa-31-Jan-2018.pdf>
- Safety Sign. (2018). *Kesiapsiagaan bencana alam*. Retrieved from https://docplayer.info/119853670-Panduan-kesiapsiagaan-bencana-alam-022-i-i.html#download_tab_content
- Sapriya. (2007). *Pengembangan IPS di SD*. Bandung: Upi Express.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yani, A. (2005). *Bencana Alam Untuk Pendidikan Kebencanaan Nasional*. Retrieved from http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/Jur._Pend._Geografi/196708121997021-Ahmad_Yani/Pendidikan_Kebencanaan_Nasional_ahmad_yani.pdf
- Yasmara, D., & Rohmantisa Putra, V. (2018). *The Mook-Up Metode for Disaster Education on the of People Improvement and Attitude in Landslide Preparedness*. Retrieved from [http://eprints.ners.unair.ac.id/842/3/The Mook-Up Metode for Disaster Education on the of People Improvement and Attitude in Landslide Preparedness.pdf](http://eprints.ners.unair.ac.id/842/3/The_Mook-Up_Metode_for_Disaster_Education_on_the_of_People_Improvement_and_Attitude_in_Landslide_Preparedness.pdf)