

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN *DRAMATIC PLAY*  
TERHADAP KESIAPSIAGAAN BENCANA GEMPA BUMI PADA  
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK AISYAH  
BUSTANUL ATHFAL 1 KABUPATEN JEMBER**

Mohammad Syamsun Ni'am<sup>1</sup>, Cipto Susilo<sup>2</sup>, Hendra Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan

<sup>2</sup>Dosen S1 Keperawatan

Program Studi S1 Keperawatan FIKes Universitas Muhammadiyah Jember

Jl. Karimata 49 Jember Telp : (0331) 332240 Fax : (0331) 337957 Email

:fikes@unmuhjember.ac.id Website : <http://fikes.unmuhjember.ac.id>

E-mail: [Jelek\\_popo@yahoo.com](mailto:Jelek_popo@yahoo.com)

**Abstrak**

Metode pembelajaran merupakan suatu acara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat memahami. Sehingga metode yang diambil harus sesuai dengan tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada anak usia 5 – 6 tahun di Taman Kanak Aisyah Bustanul Athfal. Desain penelitian ini menggunakan adalah *pretest – posttest One group design* untuk mengidentifikasi peoses pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas B1 dan B2 di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember dengan sampel sejumlah 34 responden yang didapat dengan menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan ialah observasi Hasil penelitian dengan uji *Wilcoxon* ( $\alpha=0,05$ ) didapatkan nilai *p value* = 0,000 artinya  $H_1$  diterima atau metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada usia 5-6 tahun di Taman Kanank-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember. Penelitian ini direkomendasikan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran bermain *dramatic play*, dalam menyampaikan pembeajaran yang berkaitan dengan situasi bencana. Agar memiliki sikap kesiapsiagaan bencana gempa bumi.

Kata kunci: Metode pembelajaran, Kesiapsiagaan, Anak usia 5 – 6 tahun

Daftar pustaka: 27 (2006-2015)

*Effect of Learning Method to Dramatic Play Against Earthquake Disaster Preparedness In Children Ages 5-6 Years in kindergarten Aisyah Bustanul Athfal 1 Jember*

Mohammad Syamsun Ni'am<sup>1</sup>, Cipto Susilo<sup>2</sup>, Hendra Kurniawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi S1 Keperawatan

<sup>2</sup>Dosen S1 Keperawatan

*Nursing Undergraduated Program S1 Faculty Of Health Science University Of Muhammadiyah Jember*

Jl. Karimata 49 Jember Telp : (0331) 332240 Fax : (0331) 337957 Email

: [fikes@unmuhjember.ac.id](mailto:fikes@unmuhjember.ac.id) Website : <http://fikes.unmuhjember.ac.id>

E-mail: [Jelek\\_popo@yahoo.com](mailto:Jelek_popo@yahoo.com)

*Abstract*

*Learning method is an event or system used in the learning that aims to make students able to understand. So the method should be accordance with the development of the child. This researchhead for increasing earthquake preparedness at the Age of 5-6 yearsin kindergarten Aisyah Bustanul Athfal. Design of this researchutilize pretest – posttest One group design to identify process of learningdramaticplayagainst earthquake preparedness. The population of this research is class B1 and B2 in Kindergarten Aisyah Bustanul Athfal 1 Jember with sample amount 34 respondents be obtained by using total sampling. The instrument is observation. Result of this research with Wilcoxon signed rank test (  $\alpha = 0.05$ ) obtained p value = 0,000 H1 accepted or method of learning method to play dramatic play against earthquake disaster preparedness at the age of 5-6 yearsin kindergarten Aisyah Bustanul Athfal 1 Jember. This research was recommended to teachers for implement learning method dramatic play, in the conveylearning related to disaster situations. In order to have the attitude of earthquake preparedness.*

*Keywords: Teaching methods, Preparedness, Children ages 5-6 years*

*Bibliography : 27 (2006-2015)*

## PENDAHULUAN

Bencana secara sederhana didefinisikan sebagai suatu gangguan serius terhadap keberfungsian suatu masyarakat sehingga menyebabkan kerugian yang meluas pada kehidupan manusia dari segi materi, ekonomi atau lingkungan dan yang melampaui kemampuan masyarakat tersebut (Lambas, 2009). Anak termasuk dalam kelompok paling rentan dalam situasi bencana. Mereka memiliki kemampuan dan sumber daya yang terbatas untuk mengontrol atau mempersiapkan diri ketika merasa takut sehingga tergantung pada pihak-pihak di luar dirinya supaya dapat pulih kembali dari bencana (Hilyard, dkk., 2011 dalam Sudaryono, 2012).

Kerentanan anak-anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang resiko-resiko disekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Tingkat resiko bencana selain ditentukan oleh potensi bencana juga ditentukan oleh upaya mitigasi dan kesiapsiagaan dalam

menghadapi bencana (Fima & Sudaryono, 2012).

Berdasarkan data yang didapat dari UNESCO (*United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization*) setiap tahun diperkirakan sekitar 65 juta anak di seluruh dunia terkena dampak bencana. Lebih dari 300.000 penduduk terkena dampak peristiwa gempa bumi tahun 2012, sekitar 100.000 diantaranya adalah anak-anak. Di Indonesia ribuan anak menjadi korban bencana. Sepertiga dari 200.000 korban meninggal tsunami di Aceh tahun 2010 adalah anak-anak (Adinda 2010 dalam Dwisri, 2012).

Undang-Undang Perlindungan Anak nomor 23 Tahun 2002 memandatkan pentingnya pendidikan dan perlindungan secara khusus bagi anak-anak. (Konsorsium Pendidikan Bencana, 2011). Pendidikan kebencanaan di sekolah menjadi strategi efektif, dinamis, dan berkesinambungan dalam upaya penyebarluasan pendidikan kebencanaan. Sekolah merupakan wahana efektif dalam memberikan efek tular-informasi, pengetahuan, dan keterampilan

kepada masyarakat terdekatnya (Konsorsium Pendidikan Bencana, 2011).

Sehingga dalam melakukan suatu pendidikan bencana pada anak usia pra sekolah haruslah menggunakan metode pembelajaran yang pas. Yamin, 2007 dalam Harmoko, 2013 menyatakan “Model pembelajaran merupakan bagian dari strategi instruksional yang berfungsi sebagai cara untuk mencapai tujuan tertentu”. Model pembelajaran yang digunakan guru sangat mempengaruhi tercapainya sasaran, belajar guru perlu memilih model yang tepat dari sekian banyak model.

Sehingga salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran *dramatic play*. Bermain *dramatic play* merupakan sebuah permainan di mana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah

ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

## **MATERIAL DAN METODE**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi pengaruh metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember. Desain penelitian yang digunakan ialah *Pretest-Posttest One Group Design*. Jumlah populasi 34 responden dan sampel pada penelitian ini yaitu 34 responden dengan menggunakan teknik *total sampling*. Hasil uji statistik menggunakan *Wilcoxon Sign Rank Test*. Penelitian dilakukan pada bulan Mei 2016. Instrumen yang digunakan adalah lembar *observasi*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk analisa bivariat yang akan dibahas dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

**Tabel 1 Distribusi frekuensi responden sebelum diberikan metode bermain *dramatic play***

Kesiapsiagaan	Jumlah	Prosentase (%)
< 60 = belum siap	29	85,3
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>

  

Keiapsiagaan	Jumlah	Prosentase (%)
< 60 = belum siap	0	0.00
61-79= Cukup Siap	9	26,5
80 - 100 = Sangat Siap	25	73,5
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100,0</b>

Dari tabel penelitian tabel diatas dapat diketahui bahwa dari 34 responden mayoritas memiliki kesiapsiagaan belum siap dengan jumlah 29 responden (85,3%). Dan kategori cukup siap sebanyak 9 responden (26,5%), sedangkan sangat siap sebanyak 0 responden (0.00%). Hal itu menunjukkan bahwa mayoritas responden yang belum melakukan metode pembelajaran

bermain mengalami belum siap siaga dalam bencana gempa bumi.

**Tabel 2 Distribusi frekuensi responden sesudah di berikan metode pembelajaran *dramatic play***

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa setelah melakukan metode pembelajaran bermain *dramatic play* responden tidak ada yang memiliki tingkat kesiapsiagaan belum siap, tingkat kesiapsiagaan belum siap menurun menjadi 0 responden (00,0 %), tingkat kesiapsiaagn bencana dalam kategori cukup siap menjadi 9 responden (26,5 %). Tingkat kesiapsiagaan bencana gempa bumi meningkat pada kategori sangat siap sebanyak 25 responden (73,5 %). Kesiapsiaagan yang terjadi dikarenakan melakukan metode pembelajaran bermain *dramatic play* terjadi peningkatan.

**Tabel 3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan rngaruh metode pembelajran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gemabumi**

Berdasarkan hasil uji statistik Wilcoxon Sign Rank Test dengan menggunakan metode pengolahan data SPSS diperoleh nilai  $P=0,000$  pada derajat kemaknaan  $= 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai  $P$  lebih kecil dari  $= 0,05$  yang berarti ada pengaruh signifikan pengaruh metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi Di Taman Kanak-Kanak AisyahBustanul Athfal 1 Kabupaten Jember, mei 2016

Beberapa responden mengalami kesiapsiagaan bencana gempa bumi dalam taraf belum siap sebagai dampak dari kurangnya proses belajar tentang bencana. Kesiapsiagaan adalah serangkaian yang dilakukan untuk menantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui tingkah yang tepat guna dan berdaya guna (UU No. 24 Tahun 2007). Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam kesiapsiagaan bencana adalah pengetahuan.

Pengetahuan (*Knowledge*) adalah suatu proses dengan menggunakan pancaindra yang dilakukan seseorang terhadap objek

	Kualitas Tidur				P value	Z
	Pretest		Posttest			
	N	%	N	%		
Belum siap	29	85,3	0	0	0,00	-5,184
Cukup siap	5	14,7	9	26,5		
Sangat siap	0	0	25	73,5		

tertentu dapat menghasilkan pengetahuan dan keterampilan (Hidayat, 2007). Selaras dengan itu Sopaheluwakan et. al, (2006 dalam Jenny 2012) mengemukakan kesiapsiagaan merupakan bentuk sikap atau tindakan individu dalam menyikapi suatu masalah baik itu bersifat kecil atau pun besar yang bisa terjadi dalam waktu jangka pendek atau pun panjang.

Sikap merupakan reaksi atau proses yang masih tertutup dari seseorang terhadap suatu stimulus atau objek. Pandangan atau perasaan yang disertai kecenderungan untuk bertindak terhadap obyek tertentu. Sikap senantiasa diarahkan kepada sesuatu artinya tidak ada sikap tanpa objek. Sikap diarahkan kepada benda-benda, orang, peristiwa, pandangan, lembaga, norma dan lain-lain (Soetarno dalam Jenny 2012)

Dalam membentuk sikap kesiapsiagaan terhadap anak pra sekolah tentunya harus ada metode

pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran adalah suatu acara atau sistem yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan agar anak didik dapat mengetahui, memahami, mempergunakan, dan menguasai bahan pelajaran tertentu. Ada pula yang mengartikan metode pembelajaran sebagai seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan (Suryono, 2009 dalam Fadillah, 2012).

Salah satu faktor yang mempengaruhi metode pembelajaran adalah usia, karena usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang, semakin bertambahnya usia maka daya tangkap dan pola pikir seseorang terhadap pengetahuan yang diperoleh semakin baik. Hal ini diperkuat oleh Mubarak dan Chayatin (2009) Usia merupakan bertambahnya umur seseorang, maka akan terjadi perubahan pada aspek fisik dan psikologis (mental). Tentunya pada fase umur 5- 6 tahun merupakan tahap perkembangan sensori pada anak. Hal ini diperkuat oleh Piaget,

pada tahapan pra-operasional mengikuti tahapan sensorimotor dan muncul antara usia dua sampai enam tahun. Dalam tahapan ini, anak mengembangkan daya tangkap. Mereka mulai merepresentasikan benda-benda dengan kata-kata dan gambar. Bagaimanapun, mereka masih menggunakan penalaran intuitif bukan logis.

Pada penelitian ditemukan bahwa dari 34 responden nilai rata-rata tahap kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada lansia di TK Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember sesudah diberikan treatment metode pembelajaran bermain *dramatic play* menunjukkan bahwa yang memiliki tingkat kesiapsiagaan cukup siap sebanyak 9 responden (26,5 %), sedangkan yang memiliki tingkat kesiapsiagaan bencana gempa bumi sangat siap sebanyak 25 responden (73,5%).

Metode pembelajaran ini dikarenakan pembelajaran yang digunakan adalah bermain. Dimana bermain merupakan cara ilmiah bagi seorang anak untuk mengungkapkan konflik yang ada dalam dirinya yang pada awalnya anak belum sadar bahwa dirinya sedang mengalami

konflik (Sukarmin & Riyadi S, 2009 dalam Fadillah 2012).

Tidak semua permainan dapat mendukung usia perkembangan anak terutama dalam hal metode pembelajaran. Salah satu permainan yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian yaitu dengan bermain *dramatic play*. Santosa (2010) dalam Dani, 2013 bahwa bermain peran adalah mendramatisasikan dan mengekspresikan tingkah laku, ungkapan, gerak-gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan metode *Dramatic Play* (bermain peran) siswa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah psikologis.

Senada dengan itu, menurut Maufur 2009 dalam Dani, 2013 metode *Dramatic Play* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dapat diaplikasikan dalam suatu konflik.

Berdasarkan dari hasil analisa diatas peneliti mengungkapkan bahwa didalam memberikan suatu pembelajaran dibutuhkan metode

salah satu metodenya yaitu dengan metode bermain. Tidak semua permainan dapat digunakan untuk menyapaikan suatu materi, salah satu permainan yang digunakan oleh peneliti disini yaitu *dramatic play* karena permainan ini sering dimainkan dan memungkinkan untuk dimasukan nilai-nilai pendidikan ke dalam permainan tersebut.

Berdasarkan hasil uji statistik *Wilcoxon* dengan menggunakan metode pengolahan data SPSS diperoleh nilai  $P=0,000$  pada derajat kemaknaan  $= 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai  $P$  lebih kecil dari  $= 0,05$  yang berarti ada pengaruh signifikan pengaruh metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi Di TK Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil uji statistik dengan metode *wilcoxon* didapatkan peningkatan nilai rata – rata kesiapsiagaan bencana gempa bumi sebelum diberikan perlakuan bermain *dramatic play* dengan nilai minimal 20 dan maksimal 70 dengan nilai mean 43,82. Sesudah diberikan perlakuan senam lansia dengan nilai

minimal 70 dan maksimal 90 dengan nilai mean 79,41.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Ada pengaruh yang signifikan dimana nilai diperoleh hasil  $p$  value=0,000 kemaknaan  $< 0,05$ , dengan demikian H1 diterima yang berarti ada pengaruh metode pembelajaran bermain dramatic play terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember

### Saran

Diharapkan bagi BNPB menjadikan metode pembelajaran bermain *dramatic play* sebagai metode baru untuk membantu dalam memberikas suatu pendidikan bencana pada anak usia pra sekolah. Dimana pada seusia ini sangat dibutuhkan untuk pendidikan bencana sedini mungkin.

## DAFTAR PUSTAKA

Lambas. (2009). *Modul Ajar Pengintegrasian Pengurangan Risiko Gempa Bumi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementrian Pendidikan Nasional

Sudaryono. (2012). *Perbedaan Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Ditinjau dari Tingkat Self-Effiacy pada Anak Usia Sekolah Dasar di Daerah Dampak Bencana Gunung Kelud*.  
<http://journal.unair.ac.id>  
diakses tanggal 1 Desember 2015

Dwisiwi, R. Dkk. (2012). *Pelatihan Teknik Mitigasi Bencana Gempa Bumi Bagi Kominitas SMPN 2 Bantul*. alamat web diakses tanggal 4 Desember 2015

Konsorium Pendidikan Bencana Indonesia, (2011), *Laporan Hasil Kerja Gugus Tugas Konsorsium Pendidikan Bencana Dalam Proses Review Strategi Nasional Pengarustamaan Pengurangan Risiko Bencana Dalam Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: JTIC.

Harmoko, (2013). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Student Teams-Achievement Division (STAD) Ditinjau Dari Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Menggunakan Alat Ukur Kelas X Jurusan Teknik Pemesinan Di SMK Muhammadiyah Prambanan*.  
<http://www.google.co.uk/url>  
diakses tanggal 2 Desember 2015

Undang-undang Republik Indonesia Nomer 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana LNRI Tahun 2007 Nomor 66; TLN-RI No. 4723

Hidayat, A. (2009). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.

Jenny.(2012). *Pembentukan Sikap dalam Pembelajaran*. Jakarta:Balai Pustaka

Mubarak, Wahit Iqbal, dkk. (2009). *Ilmu Keperawatan Komunitas; Konsep dan Aplikasi*. Jakarta : Salemba Medika.

Dani. (2013). *Role Playing Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Inovatif Bahasa dan Sastra*.<https://pojokpakdani.wordpress.com/2013/01/14/role-playing-sebagai-salah-satu-model-pembelajaran-inovatif-bahasa-dan-sastra/> diakses tanggal 2 Desember 2015

