

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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). Banyak kota-kota besar di dunia yang disebutkan berada pada daerah yang rawan gempa bumi, misalnya saja Los Angeles, Tokyo, New York, Delhi, dan Shanghai, sehingga jutaan orang beresiko tinggi menjadi korban.

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). Kewaspadaan sangatlah penting mengingat fakta bahwa jumlah korban jiwa dan kehilangan materi yang tidak sedikit di setiap kejadian bencana. Ini memperlihatkan masih lemahnya kesiapan menghadapi bencana di Indonesia (Rinaldi, 2009 dalam Sudaryono, 2012).

Dalam pengenalan proses kesiapsiagaan pada usia prasekolah tentunya memiliki metode yang harus sesuai dengan usia mereka. Dikarenakan model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar dan merupakan salah satu parameter utama keberhasilan pengajar dalam mengajar. 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. Pemilihan model pembelajaran tidak hanya didasarkan pada kebiasaan, melainkan pada bagaimana cara membuat siswa menjadi lebih paham tentang pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi.

Pendidikan pada anak usia 5-6 tahun ini memiliki cara yang berbeda. Dikarenakan pada masa anak usia ini mereka memiliki dunianya sendiri. Salah satu kegiatan dalam sistem pembelajaran tidak jauh dari metode bermain. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk dapat belajar mengenal dan mengembangkan keterampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi sedang terjadi konflik. Secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan dan dalam suasana riang gembira.

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.

Bermain peran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada murid untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Oleh karena itu, lebih lanjut Hamalik, 2004 dalam Harmoko, 2013 mengemukakan bahwa “bentuk pengajaran *dramatic play* memberikan pada murid seperangkat atau serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru”.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain *Dramatic Play* Terhadap Pengenalan Kesipsiagaan Bencana Gempa Bumi Pada Anak Usia 5-6 tahun Di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember”.

B. Perumusan Masalah

Pernyataan Masalah

Bencana adalah peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian material dan berdampak pada psikologis. Salah satu korban yang paling rentan adalah anak-anak. Kerentanan anak-anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang resiko-resiko disekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Undang-Undang Perlindungan Anak nomor 23 Tahun 2002 memandatkan pentingnya pendidikan dan perlindungan secara khusus bagi

anak-anak. Dikenalkan hal ini Indonesia belum menerapkan metode yang tepat bagi anak tentang pengenalan kesiapsiagaan terutama pada anak usia dini.

Pertanyaan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan masalah, yaitu:

- a. Bagaimana kesiapsiagaan bencana gempa bumi sebelum diberikan metode pembelajaran bermain *dramatic play* pada anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal (ABA1) ?
- b. Bagaimana kesiapsiagaan bencana gempa bumi sesudah diberikan metode pembelajaran bermain *dramatic play* pada anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal (ABA1) ?
- c. Adakah pengaruh metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap pengenalan kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal (ABA1) ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Mengidentifikasi 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?

Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi kesiapsiagaan bencana gempa bumi sebelum diberikan metode pembelajaran bermain *dramatic play* di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember
- b. Mengidentifikasi kesiapsiagaan bencana gempa bumi sesudah diberikan metode pembelajaran bermain *dramatic play* di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Athfal 1 Kabupaten Jember
- c. Menganalisis pengaruh metode pembelajaran bermain *dramatic play* terhadap kesiapsiagaan bencana gempa bumi di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Alfahl 1 Kabupaten Jember

D. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, antara lain :

1. Anak

Meningkatkan memberikan informasi pengenalan pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dengan metode terapi bermain pada anak

2. Keluarga

Menambah wawasan bagi orang tua tentang antisipasi terhadap bencana gempa bumi

3. Sekolah

Pemberian pendidikan tentang kesiapsiagaan dapat diterapkan untuk meningkatkan kesiapsiagaan bencana pada anak di Taman Kanak-Kanak Aisyah Bustanul Alfahl (ABA1)

4. Peneliti

Sebagai bahan untuk memperluas wawasan serta tambahan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada anak usia dini