

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Bencana dan Mitigasi

a. Definisi Bencana

Bencana adalah peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis (Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2007).

Bencana merupakan suatu peristiwa alam yang menimbulkan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Peristiwa ini dapat berupa banjir, gempa bumi, letusan gunung api, tanah longsor, dan tsunami (Suhadi Purwantoro, 2011).

Bencana merupakan gangguan serius yang berdampak langsung terhadap kehidupan suatu komunitas atau masyarakat, seperti kerugian material, kerusakan lingkungan serta dapat mempengaruhi kemampuan individu dalam masyarakat untuk melindungi diri sesuai dengan kapasitas yang dimiliki masing-masing (*Asian Disaster Reduction, 2009*). Fenomena bencana muncul karena adanya komponen pemicu (*trigger*), ancaman (*hazard*), dan kerentanan (*vulnerability*) yang saling berhubungan sehingga memicu munculnya risiko yang berdampak pada komunitas dalam wilayah tertentu (*United Nations Development Programme and Government of Indonesia, 2012*).

Bencana merupakan kejadian yang terjadi secara tunggal maupun beruntun, yang mengancam keberlangsungan hidup masyarakat akibat faktor alam, nonalam, atau manusia, dan berdampak pada jatuhnya korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian materiil, serta gangguan psikologis (Ramli, 2010).

Menurut S.W.A. Gunn dalam *Dictionary of Disaster Medicine and Humanitarian Relief*, definisi bencana (*disaster*) bencana adalah hasil dari kerusakan ekologis yang memiliki dampak luas dalam hubungan fisik dan fungsional antara manusia dengan lingkungannya yang disebabkan oleh alam atau manusia itu sendiri.

Sedangkan, pada skala tingkat yang sedemikian besar sumber daya yang tersedia tidak dapat memenuhi persyaratan, sehingga masyarakat yang terkena bencana membutuhkan upaya luar biasa untuk mengatasi ancaman situasi yang dihadapi dengan bantuan dari luar ataupun bantuan internasional (Gunn, 2013).

Dapat disimpulkan definisi bencana secara umum merupakan suatu peristiwa yang terjadi secara tiba-tiba maupun perlahan dan mengakibatkan kerusakan pada sarana prasarana fisik seperti bangunan, jalan dan fasilitas umum, serta merusak tatanan sosial dalam masyarakat. Kerusakan ini tidak hanya berdampak pada aspek fisik, tetapi juga pada aspek psikologis, ekonomi dan sosial masyarakat yang terdampak. Akibat dari peristiwa ini, kelangsungan hidup masyarakat menjadi terganggu, baik dalam hal akses terhadap kebutuhan dasar, keamanan, maupun kestabilan sosial. Oleh karena itu, penanganan dan mitigasi terhadap bencana menjadi sangat penting guna meminimalkan dampak yang ditimbulkan dan memastikan keberlanjutan kehidupan masyarakat setelah bencana terjadi.

b. Faktor yang mempengaruhi bencana

Menurut Nurjanah et al. (2012) menyebutkan faktor yang mempengaruhi bencana yaitu:

1. Bahaya (*Hazard*) merupakan suatu fenomena yang berasal dari alam maupun ulah manusia dan berpotensi membahayakan kehidupan manusia, menimbulkan kerugian materiil serta merusak lingkungan.
2. Kerentanan (*Vulnerability*) adalah keadaan di mana masyarakat tidak memiliki kapasitas yang memadai untuk menghadapi ancaman atau bahaya yang muncul. Faktor yang mempengaruhi kerentanan diantaranya ialah lingkungan, yaitu tingkat risiko lingkungan terhadap bencana mencakup aspek pemenuhan maupun degradasi sumber daya alam seperti tanah, udara dan air.
3. Risiko bencana (*Disaster Risk*) adalah keterkaitan antara berbagai tingkat kerentanan dalam sebuah wilayah dengan ancaman bahaya yang ada. Secara umum, bahaya menggambarkan potensi terjadinya bencana baik yang berasal dari alam maupun nonalam. Sementara itu, kerentanan mencerminkan sejauh mana masyarakat rentan terhadap dampak dari risiko tersebut. Semakin besar

tingkat bahaya dan kerentanan, semakin tinggi pula risiko bencana yang dihadapi. Salah satu langkah efektif dalam upaya pengurangan risiko bencana adalah dengan menurunkan tingkat kerentanan, karena hal ini umumnya lebih dapat dikendalikan dibandingkan dengan mengurangi tingkat bahaya itu sendiri.

c. Gempa Bumi

Gempa bumi merupakan bencana alam yang datang tiba-tiba dalam kurun waktu relatif singkat dapat menghancurkan semua yang ada di muka bumi baik harta, benda dan manusia (Hidayat & Santoso, 1997). Gempa bumi juga merupakan getaran atau guncangan pada permukaan bumi yang disebabkan oleh pergerakan lempeng tektonik, aktivitas patahan aktif, erupsi gunung api atau runtuhnya massa batuan (Suwarno, 2016). Pada dasarnya, permukaan bumi mengalami getaran secara terus-menerus meskipun dalam intensitas yang sangat kecil. Getaran ini tidak dikategorikan sebagai gempa karena bersifat konstan dan berkelanjutan, sedangkan gempa bumi memiliki karakteristik yang jelas berupa waktu awal dan akhir terjadinya (Nandi, 2006).

d. Mitigasi Bencana Gempa Bumi

Mitigasi merupakan langkah-langkah yang dilakukan untuk meminimalkan potensi bahaya bencana, baik melalui strategi yang melibatkan aspek fisik seperti pembangunan infrastruktur, maupun melalui edukasi dan peningkatan sumber daya masyarakat dalam menghadapi ancaman bencana (Peraturan Pemerintah No 21 Tahun 2008 Tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana). Menurut Sopaheluwakan (2006) terdapat beberapa aspek kesiapan masyarakat yang perlu diperhatikan dalam upaya meningkatkan pengetahuan terkait mitigasi, yaitu:

1. Perencanaan dan Organisasi

Tersedianya kebijakan yang terarah, rencana penanganan darurat yang responsif dan diperbarui secara berkala serta struktur organisasi yang memadai menjadi komponen penting dalam sistem perencanaan penanggulangan bencana.

2. Sumberdaya

Pengelolaan inventaris organisasi dan sumber daya secara lengkap dengan penjabaran tugas dan tanggung jawab yang tegas.

3. Koordinasi

Penguatan koordinasi antar lembaga dan kerja sama antar lembaga terkait.

4. Kesiapan

Satuan organisasi penanggulangan bencana memiliki tugas untuk mengawasi dan memastikan kesiapan semua komponen tetap sesuai standar.

5. Pelatihan dan Kesadaran Masyarakat

Perlu adanya pelatihan yang memadai dan adanya kesadaran masyarakat serta ketersediaan informasi data yang lengkap dan valid.

Salah satu model penanggulangan bencana adalah model siklikal. Model penanggulangan bencana dikenal dengan istilah siklus bencana, yang mencakup tiga tahap utama, yaitu fase sebelum bencana terjadi (prabencana), fase saat bencana berlangsung, dan fase setelah bencana (UNDP, 2012). Oleh karena itu, mitigasi bencana dilakukan melalui 3 tahap (Ramli, 2010):

1. Prabencana

Prabencana adalah langkah awal untuk meminimalisir dampak sebelum terjadinya bencana. Langkah-langkah yang dapat dilakukan menurut Badan Nasional Penanggulangan Bencana Gempa Bumi adalah sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi lingkungan daerah tempat tinggal termasuk ke dalam tingkat kerawanan gempa bumi ringan, sedang, atau sangat rawan.
- 2) Menyiapkan rencana menyelamatkan diri seperti melakukan latihan simulasi bencana gempa bumi.
- 3) Memperhatikan letak pintu atau tangga darurat dan Mengenali tempat berlindung yang paling aman.
- 4) Bagi rumah tinggal perlu dilakukan persiapan rutin dalam mengatur tata letak beberapa perabotan yang riskan seperti lemari dipasang menempel pada dinding menggunakan paku atau tali pengikat agar tidak mudah jatuh. roboh atau bergeser saat gempa. Selain itu, untuk menghindari risiko kebakaran simpan bahan mudah terbakar dengan benar dan biasakan mematikan semua peralatan seperti air, gas, dan listrik saat tidak digunakan.

Intelligentia - Dignitas

Di sekolah, pendidik dapat mengadakan sosialisasi cara menyelamatkan diri saat terjadi gempa bumi dengan metode penyampaian yang menarik, sehingga informasi yang diterima oleh peserta didik dapat dipahami.

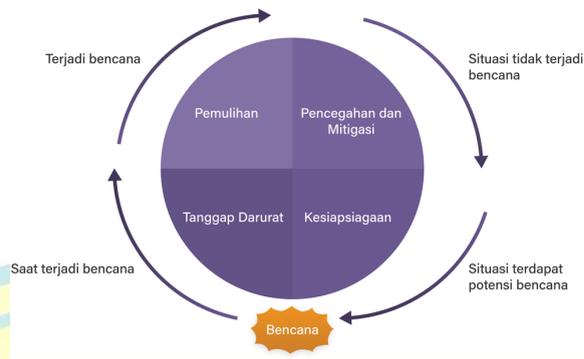
2. Saat Bencana

Tahap yang paling krusial dalam sistem manajemen bencana adalah ketika bencana berlangsung. Saat bencana gempa bumi terjadi tetaplah tenang, bertindak dengan hati-hati dan hindari kepanikan. Ketika gempa berlangsung, ada tiga langkah penting yang harus dilakukan. Pertama, berlutut di bawah meja. Kedua, lindungi kepala dengan tangan, bantal, tas, buku, atau helm. Ketiga, pada saat berlindung di bawah meja, satu tangan melindungi kepala, sedangkan tangan lainnya memegang kaki meja agar tetap stabil. Selanjutnya, semua diam dan menunggu sampai getaran gempa tak terasa lagi. Hindari berada dekat tiang listrik, pohon, atau bangunan yang berisiko runtuh. Apabila masih di dalam gedung dapat turun melalui tangga darurat. Saat berada di luar ruangan, tetap tenang dan ikuti petunjuk yang diberikan oleh petugas. Jika dalam kendaraan, segeralah keluar dan menjauh dari kendaraan. Apabila berada di pantai, segera menuju daerah yang lebih tinggi. Jika berada di pegunungan, hindari lokasi yang berpotensi longsor.

Di sekolah, saat gempa bumi terjadi peserta didik dapat menyelamatkan diri dengan menjauhi barang-barang yang dapat jatuh atau pecah, menjaga jarak dari jendela dan tetap tenang tanpa berlari keluar kelas.

3. Pascabencana

Pascabencana adalah kejadian setelah bencana berlangsung, jika masih berada di dalam ruangan, segera keluar dengan tertib dan periksa diri sendiri untuk memastikan tidak ada luka agar dapat diberikan pertolongan pertama. Tetap waspada terhadap gempa susulan. Segera evakuasi diri ke pos-pos pengungsian yang sudah diatur oleh pemerintah daerah dengan membawa barang secukupnya. Untuk mencegah kepanikan, Penting untuk menjaga ketenangan dan bertindak sesuai informasi yang akurat guna mencegah kepanikan, serta menghindari persoalan yang belum terbukti kebenarannya.



Gambar 2.1 Tahapan Penanggulangan Bencana

4. Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan penyampaian pengetahuan dari guru kepada siswa maupun sebaliknya yang mampu mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Kairani & Febrinal, 2016). Penggunaan media dapat membantu mempermudah proses transfer pengetahuan dan keterampilan dari pengajar ke peserta didik. Media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dapat digunakan untuk menguraikan topic pembelajaran dengan mengkonkretkan hal-hal yang bersifat teoretis menjadi sesuatu yang dapat dirasakan secara langsung, memberikan pengalaman nyata dan terjadi komunikasi antara guru, siswa dan lingkungan belajar serta dapat dipelajari berulang kali. Beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran (Falahudin, 2014) sebagai berikut:

1. Tiap media memiliki berbagai keunggulan dan kelemahan
2. Perlu dilakukan penggunaan berbagai jenis media secara beragam
3. Media pembelajaran harus dirancang agar peserta didik terlibat secara aktif dan interaktif dalam proses pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, dengan media pembelajaran guru dapat lebih mudah dalam menyampaikan informasi dan materi kemudian siswa bisa dengan mudah memahami materi.

Intelligentia - Dignitas

5. Buku Bergambar

a. Definisi Buku Bergambar

Buku bergambar adalah buku yang menggunakan kombinasi teks dan gambar untuk menyampaikan cerita (Santoso, 2011). Buku bergambar termasuk ke dalam media grafis visual karena indera yang dipakai menyangkut indera penglihatan.

Grafis berperan dalam menarik perhatian, memperjelas penyampaian materi, serta membantu menggambarkan konsep sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam konteks yang relevan dengan dunia nyata (Azhar, 2008). Buku bergambar menyatukan ilustrasi dan tulisan sebagai dua elemen utama yang saling bersinergi dalam mengkomunikasikan informasi kepada pembaca. Jadi, keduanya terhubung oleh kebutuhan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih efektif dan kuat melalui dua metode berbeda yang saling memperkuat (Nurgiantoro, 2010).

Sumber belajar menggunakan buku bergambar yang menarik ideal untuk digunakan pada kelompok anak usia 4 sampai 12 tahun. Pada usia ini, anak telah memiliki kemampuan berpikir secara konkret dan memahami isi yang dibaca maupun dilihat dari buku cerita bergambar (Yuliani, 2022). Secara umum, cerita bergambar disusun menggunakan bahasa sederhana dan dilengkapi ilustrasi yang mendukung isi cerita sebagai satu kesatuan utuh. Tema yang diangkat biasanya bersifat personal atau terkait pengalaman hidup, membuat pembaca lebih mudah terhubung secara emosional melalui karakter dalam cerita (Adipta DKK, 2016).

b. Manfaat Buku Bergambar

Buku bergambar juga memiliki manfaat antara lain (Nurgiantoro, 2010)

- 1) Mendukung pertumbuhan emosional anak
- 2) Mendorong anak memahami lingkungan sekitarnya dan jati dirinya
- 3) Membantu anak memahami orang lain, membangun hubungan sosial dan mengembangkan empati
- 4) Memperoleh kesenangan
- 5) Mengapresiasikan keindahan
- 6) Menstimulasi imajinasi

Dengan demikian, melalui buku bergambar anak dapat menyampaikan komentar, reaksi atau gagasannya terhadap gambar yang dilihat. Guru dapat

memperoleh respons anak melalui pengajuan pertanyaan, sehingga guru memahami gaya bahasa serta pola respon anak terhadap buku tersebut. Selanjutnya, guru dapat membimbing anak untuk meningkatkan keterampilan dalam mengapresiasi sesuatu yang mereka amati serta mendukung cara mereka bereaksi terhadap buku bergambar.

6. Metode Pembelajaran *Story Telling*

a. Definisi *Story Telling*

Story telling merupakan Keterampilan verbal yang digunakan secara aktif dalam komunikasi. Kemampuan bercerita memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Keterampilan ini tidak hanya terkait dengan komunikasi, namun juga mencerminkan unsur seni yang menyatukan komunikasi, ekspresi, dan kreativitas (Qurrota, 2016). Selain itu, melalui *storytelling*, anak dapat belajar nilai-nilai kehidupan secara halus tanpa merasa digurui dengan terus mengaktifkan aspek intelektual, kepekaan, budi pekerti, emosi, seni, daya imajinasi dan fantasi anak. Pendekatan ini tidak hanya menekankan kemampuan otak kiri, tetapi juga mengembangkan fungsi otak kanan (Asfandiyar, 2007). Oleh karena itu, Sebagian besar ahli pendidikan anak setuju bahwa cerita adalah media yang sangat efektif dan kaya untuk pembelajaran bahasa (Saleh, 2016).

Media yang dijadikan bahan *story telling* harus menarik fokus anak dan memicu keinginan mereka untuk mengetahui lebih banyak. Buku yang membahas tentang langkah-langkah mengurangi risiko bencana gempa bumi dapat dijadikan sebagai bahan pelengkap untuk menambah wawasan anak. Pusat Kurikulum dan Perbukuan memberikan pedoman terperinci mengenai pemilihan buku yang berfokus pada gambar atau ilustrasi bagi pembelajaran pada jenjang pendidikan anak usia dini sebagai berikut (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2018):

- 1) Materi buku disesuaikan dengan ciri-ciri perkembangan anak usia dini.
- 2) Penggunaan simbol-simbol bermakna seperti angka, huruf, gambar, dan bentuk simbolik lainnya untuk menumbuhkan minat baca peserta didik.
- 3) Ilustrasi dalam buku bervariasi dan menarik, dengan cerita yang disajikan dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan *story telling* atau mendongeng adalah salah satu metode pembelajaran efektif yang dilakukan dengan dapat

menggunakan media cetak bergambar sehingga menambah kosa kata, imajinasi, dan pemahaman anak-anak pada jenjang Taman Kanak-kanak.

b. Metode Pembelajaran *Story Telling*

Penyampaian *story telling* dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti menyampaikan cerita menggunakan alat bantu, bercerita tanpa menggunakan alat bantu, bercerita disertai nyanyian serta membacakan cerita langsung dari buku (Dinas Perpustakaan, 2014)

1) Metode bercerita dengan alat peraga

Metode ini memanfaatkan sarana pendukung agar cerita yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini mampu membangkitkan daya khayal dan imajinasi anak berkembang sesuai dengan maksud pencerita. Alat peraga dibagi menjadi dua jenis. Pertama, alat peraga langsung, yaitu memanfaatkan objek nyata seperti daun. Kedua, alat peraga tak langsung, yaitu menggunakan objek tiruan seperti gambar, papan cerita berbahan flanel, pembacaan cerita, sandiwara boneka dan sebagainya.

2) Metode bercerita tanpa alat peraga

Bercerita tanpa alat peraga adalah kegiatan mendongeng yang dilakukan tanpa menggunakan bantuan alat apapun. Metode ini lebih menitikberatkan pada kemampuan pencerita dalam menghidupkan cerita seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh dan intonasi suara. Dengan cara ini pendengar menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam cerita yang disampaikan.

3) Metode bercerita dengan bernyanyi

Storyteller dapat mengoperasikan alat bantu suara seperti speaker guna memutar sebuah lagu memutarakan sebuah lagu disamping kegiatan bercerita. Seperti, menceritakan tentang menghadapi bencana dengan memutarakan lagu yang berkaitan dengan upaya perlindungan diri. Sehingga lagu-lagu yang diputar membantu menciptakan suasana yang hangat dan penuh keceriaan.

4) Metode bercerita dengan membaca langsung bahan cerita dari buku

Dalam metode ini, pencerita membawakan cerita, puisi, atau dongeng secara langsung dari buku. Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan pesan agar dapat diterima dan dipahami oleh pendengar.

c. Teknik Pembelajaran *Story Telling*

Pada saat bercerita, seorang pendongeng perlu menentukan memilih teknik yang relevan dan mampu menarik perhatian untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang cerita dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh pendengar. Dengan demikian, pendongeng perlu memiliki kesiapan yang baik agar mampu menyampaikan cerita secara efektif. Berikut adalah bekal yang wajib dimiliki oleh seorang pendongeng (Asfandiyar, 2007):

1. Awal Mendongeng

Ketika mengawali cerita, pendongeng mengajukan pertanyaan-pertanyaan umum kepada anak sebagai bentuk stimulus untuk meningkatkan perhatian dan kepekaan mereka terhadap cerita yang akan disampaikan

2. Vokal dan Ekspresi

Artikulasi yang baik pada seorang pendongeng membuat setiap pelafalan huruf vokal maupun konsonan terdengar jelas dan mudah dipahami dan diharapkan mampu menirukan suara makhluk hidup lainnya secara tepat dan natural. Seorang pendongeng juga diharapkan mampu mengendalikan intonasi suara baik dalam hal keras-lembut maupun tinggi-rendahnya nada, sehingga tidak selalu terdengar monoton. Selain itu, pendongeng juga harus memerhatikan ekspresi wajah. Ekspresi yang diperlihatkan oleh pendongeng mendukung penguatan penyampaian cerita saat dongeng disampaikan.

d. Manfaat *Story Telling*

Menurut Josette Frank yang dikutip oleh Asfandiyar, Sama seperti orang dewasa, anak-anak melepaskan emosi mereka melalui pengalaman imajinatif yang belum pernah terjadi dalam kehidupan nyata. Bercerita merupakan salah satu teknik yang efektif untuk mengasah pengetahuan, perasaan, hubungan sosial, dan penghayatan individu. Berikut adalah manfaat dari metode *story telling*:

1) Penanaman nilai-nilai

Storytelling adalah media untuk menyampaikan tanpa harus menyatakan secara langsung. Saat anak mendengarkan cerita, Selain menikmati jalan cerita, mereka juga secara alami menangkap pesan moral atau nilai-nilai yang ada di dalamnya.

Pencerita cukup menyampaikan kisahnya tanpa perlu menjelaskan atau menekankan secara eksplisit makna yang tersirat dalam cerita tersebut.

2) Melatih daya konsentrasi

Storytelling menjadi salah satu metode favorit dalam pembelajaran bagi anak berperan dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi pada objek tertentu. Ketika anak larut dalam cerita, mereka cenderung tidak ingin terganggu, hal ini menandakan fokus mereka sedang penuh pada cerita tersebut.

3) Mendorong anak mencintai buku dan meningkatkan minat baca

Storytelling dapat menumbuhkan minat anak terhadap buku dan kebiasaan membaca, terutama jika cerita yang disajikan memiliki tampilan menarik seperti ilustrasi yang memikat perhatian anak-anak. Penguasaan bahasa yang baik perlu dikembangkan sebagai bekal awal anak dalam proses belajar membaca. Dalam hal ini, *storytelling* berperan sebagai sarana yang efektif untuk mengenalkan aktivitas membaca dengan cara yang menyenangkan.

7. Metode Pembelajaran *Role Playing* (Bermain Peran)

Metode *role playing* yaitu cara memerankan perilaku yang berkaitan dengan persoalan-persoalan sosial dengan tujuan membentuk kemampuan siswa dalam memahami dan menghormati perasaan orang lain, belajar berbagi tanggung jawab, serta membuat keputusan secara cepat dan tepat (Juhji, 2018). Pembelajaran *role playing* difokuskan untuk menyelesaikan persoalan yang timbul dalam interaksi antarindividu (*intrapersonal relationship*), khususnya yang berkaitan dengan dinamika di lingkungan sekolah, keluarga, serta kehidupan sosial di masyarakat. (Mulyono, 2012).

Pengalaman belajar yang diperoleh dari metode *role playing* meliputi kemampuan kerjasama, komunikatif, empati dan mampu memahami dan menjelaskan peristiwa yang terjadi. Melalui bermain peran, peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan-hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya, sehingga secara bersama-sama para siswa dapat mengeksplorasi perasaan, pandangan, nilai moral, dan strategi penyelesaian masalah. (Huda, 2013).

Role Playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran berupa simulasi yang bertujuan menciptakan ulang peristiwa sejarah, kejadian terkini, atau situasi yang mungkin terjadi di masa depan. Langkah-langkah simulasi:

- 1) Persiapan simulasi
 - a. Mengidentifikasi masalah atau topik serta menetapkan tujuan pembelajaran
 - b. Guru menjelaskan konteks masalah yang akan diperankan dalam simulasi
 - c. Guru menentukan peserta yang akan berpartisipasi dalam simulasi, peran yang harus dijalankan oleh masing-masing serta durasi waktu yang diberikan
 - d. Guru membuka peluang bagi siswa, terutama yang berperan dalam simulasi untuk mengajukan pertanyaan
- 2) Pelaksanaan Simulasi
 - a. Kelompok pemeran mulai menjalankan simulasi
 - b. Peserta didik lain menyimak dengan seksama

8. Profil Sekolah Alam

Sekolah Alam merupakan sekolah yang berlandaskan pada lingkungan alam sekitar sebagai materi pembelajaran. Sekolah Alam memiliki profil yang tidak sama dengan sekolah-sekolah pada umumnya. Namun, keberadaan Sekolah Alam semakin dirasakan sebagai tempat yang dapat mengakomodasi segala keinginan kita dalam dunia pendidikan yang ideal, yakni pendidikan yang memerdekakan dan menyenangkan (Maryati, 2007). Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik melalui pendekatan yang diajarkan di Sekolah Alam (Pramesti Dkk, 2021). Dasar pemikiran Lendo Novo sebagai pendiri Sekolah Alam berlandaskan pada Al-Qur'an dan Sunnah. Sehingga, kurikulum sekolah Alam bertujuan mencetak pribadi yang siap mengemban amanah Allah dalam mengelola bumi (*khalifatullah fil ardh*) oleh karena itu pendidikan perlu didasari oleh tiga hal, yaitu (Safar, 2021):

1. Cara tunduk manusia terhadap sang pencipta
2. Cara tunduk makhluk dan alam semesta terhadap sang pencipta
3. Cara menjadi pemimpin / *khalifah* karena Allah

Ketiga hal tersebut menjadi dasar terbentuknya pilar sekolahalam yang digunakan oleh seluruh sekolahalam di berbagai wilayah di Indonesia. Pilar sekolah alam dikenal sebagai:

1. Pilar akhlak
2. Pilar logika
3. Pilar kepemimpinan
4. Pilar bisnis

Dalam konsep sekolah Alam belajar merupakan kegiatan yang membebaskan pikiran, tubuh dan jiwa siswa. Belajar dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan dengan siapa aja. Belajar dapat dilakukan di kebun sekolah atau *green lab*, di sungai, di sawah, di laut, di hutan, di gunung dan tempat-tempat lain sesuai tema pembelajaran dengan mentafakuri kekuasaan Allah untuk kemudian bersiap menjalankan tugasnya menjadi *khalifah yang rahmatan lil alamin*. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik sekolah Alam untuk memahami bagaimana cara melindungi diri dari kemungkinan bencana yang akan datang dalam berbagai situasi dan tempat.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang menjadi rujukan dalam penelitian ini, pertama adalah penelitian yang ditulis oleh Maila D.H. Rahiem dan Fira Widiastuti (2020) berjudul “Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi untuk Anak Usia Dini melalui Buku Bacaan Bergambar”. Penelitian ini dilakukan terhadap tiga orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun dan tiga guru yang mengajar pada jenjang taman kanak-kanak. Pengumpulan data menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menggabungkan teknik analisis serta wawancara mendalam. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*.

Penelitian ini bertujuan mempersiapkan anak-anak untuk sigap dan tangguh dalam menghadapi bencana melalui buku bacaan bergambar yang informatif dan menarik, menggunakan bahasa yang singkat, jelas dan mudah diserap oleh anak dan memberikan informasi penting tentang bagaimana menghadapi bencana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui buku cerita bergambar menjadikan anak belajar menjadi kuat seperti tokoh yang ada di dalam cerita. Diharapkan buku seperti “Aku Tahu Gempa Bumi” dapat memberikan motivasi kepada anak supaya menjadi tangguh dalam menghadapi bencana yang tiba-tiba datang.

Penelitian kedua yang menjadi rujukan dalam penelitian ini ditulis oleh Anita, Rita Kurnia dan Daviq Chairilsya (2023) yang berjudul Pengembangan Media *Pop Up Book* Berbasis Pengetahuan Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian dilakukan di TK Handayani, Desa Sipungguk, Bangkinang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena peneliti mengamati bahwa beberapa anak di TK Handayani belum memahami tentang mitigasi bencana, khususnya gempa bumi. Selain itu, terdapat kekurangan media pembelajaran yang membahas pengetahuan mitigasi gempa bumi, serta tidak adanya pembelajaran khusus mengenai mitigasi bencana alam di TK Handayani, Desa Sipungguk, Bangkinang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *Pop-Up Book* layak untuk digunakan sebagai bahan mengajar bagi anak usia dini (usia 4-5 tahun) terhadap pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan Media *Pop Up Book* untuk anak layak digunakan dalam mendukung guru memberikan pengajaran kepada tentang mitigasi bencana. Hasil dari uji validasi media *Pop-Up Book* telah memenuhi kriteria kevalidan dan layak digunakan oleh anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ketiga yang menjadi rujukan dalam penelitian ini ialah penelitian yang ditulis oleh Nurul Asyifa (2019) yang berjudul Penggunaan Media Komik Mitigasi Gempa Bumi untuk Meningkatkan Kemandirian Anak Usia 5-6 Tahun di TK Gampong Lambung Ulee Lheue Banda Aceh. Penelitian dilakukan terhadap anak kelompok B yang terdiri dari 10 anak. Penelitian menggunakan metode tindakan kelas dan berkolaborasi dengan guru kelas. Pengumpulan data yang digunakan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian data dianalisis melalui deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya kemandirian anak dalam melakukan tindakan mitigasi disebabkan oleh minimnya pemahaman mereka tentang pendidikan mitigasi. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan saat menghadapi bencana yang datang secara mendadak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemandirian anak melalui media komik terhadap mitigasi gempa bumi

dan mengetahui aktivitas guru dalam meningkatkan kemandirian anak melalui media komik mitigasi gempa bumi.

Hasil penelitian ini menunjukkan Siklus I aktivitas guru memperoleh nilai 3,45 dengan kriteria Baik. Peningkatan kemandirian anak pada Siklus I menggunakan media komik mitigasi gempa bumi meningkat mencapai 71,06% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada Siklus II aktivitas guru mengalami peningkatan dengan nilai 3,75 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan pada Siklus II peningkatan kemandirian anak mengalami peningkatan mencapai 83,79% dengan kriteria berkembang sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik mitigasi gempa bumi dapat meningkatkan kemandirian anak terhadap bencana gempa bumi.

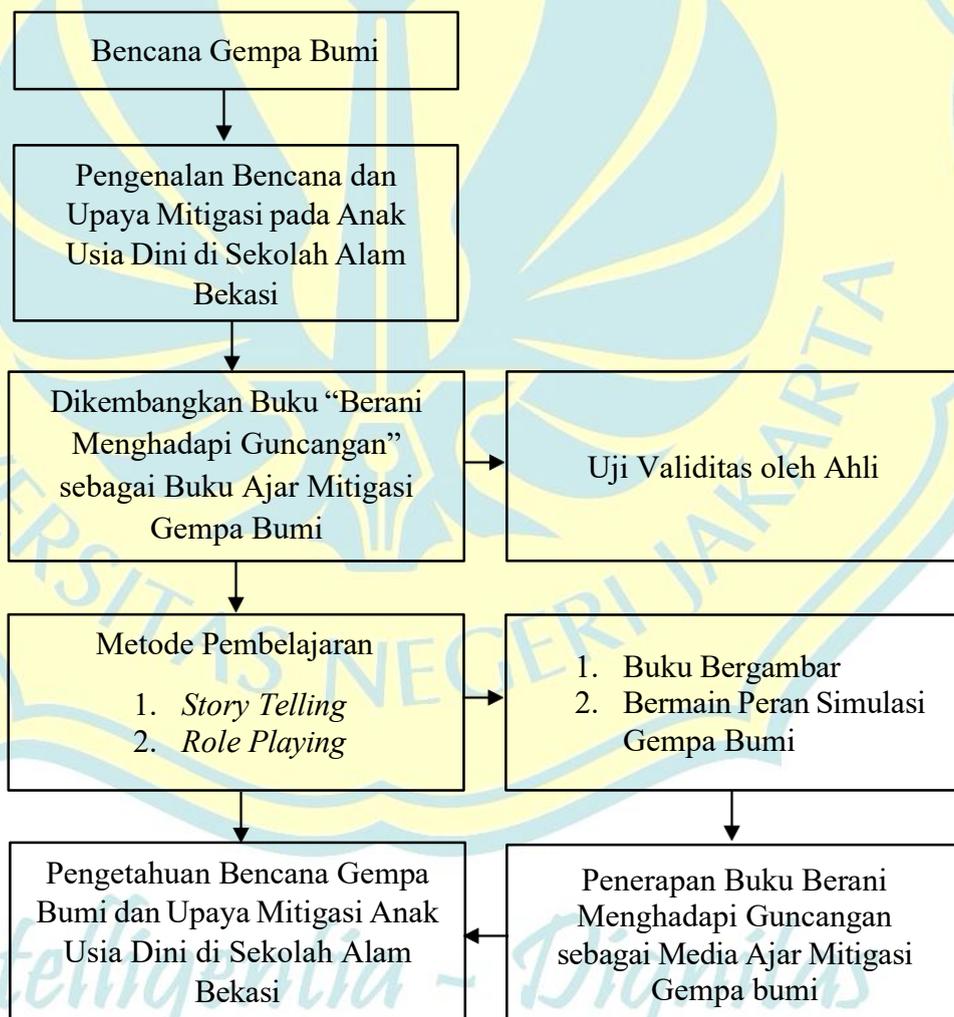
Pada penelitian yang sedang penulis teliti, penulis menggunakan metode pembelajaran *story telling* dan *role playing* pada anak jenjang TK yang dilakukan melalui dua siklus. Pada siklus I peneliti akan melihat sejauh mana pengetahuan reponden sebelum diberikan sosialisasi dan cara melindungi diri dari gempa bumi berdasarkan hasil skoring angket. Kemudian, pada siklus II penulis akan melakukan sosialisasi mitigasi gempa bumi melalui bercerita dan bermain peran. Setelah siklus kedua dilakukan, penulis akan mendapatkan hasil yang berbeda dari siklus I berdasarkan hasil skoring angket. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa mitigasi bencana gempa bumi pada anak usia dini melalui metode *story telling* dan *role playing* dapat meningkatkan kesiapan anak terhadap bencana gempa bumi.



Gambar 2.2 Fishbone Diagram Analisis Studi Relevan dan Novelty

C. Kerangka Berpikir

Gempa bumi merupakan bencana alam yang datang tiba-tiba dan dalam kurun waktu relatif singkat. Salah satu cara efektif dan efisien mengenalkan konsep bencana alam gempa bumi dengan menggunakan buku bacaan yang memiliki tampilan visual menarik sehingga membuat mereka mau belajar. Selain itu, penting bagi anak untuk dipersiapkan mengenai bagaimana merespons bencana dan langkah- langkah yang harus dilakukan setelahnya. Dengan memberikan pemahaman mengenai bencana, risiko yang mungkin terjadi, dan bagaimana cara meresponnya melalui metode pembelajaran *role play*. Dengan kedua metode pembelajaran yang diterapkan diharapkan anak menjadi paham bagaimana upaya menyelamatkan diri dari bencana gempa bumi.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian