BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan baik oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia, sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis. (UU No 24 Tahun 2007) (Danil, 2021).

Masalah kebencanaan di Indonesia sering kali menuai kontroversi yang mengakibatkan msyarakat indonesia kali ini tingkat pravelensi data bencana di indonesia meningkat dari tahun ke tahun karena kondisi geografis dan demografis serta sosiologis indonesia menjadikan wilayah indonesia rawan bencana (Alam,non alam,dan sosial). Badan Nasional Penanggulangan bencana (BNPB) mencatat tren kejadian tahunan bencana di indonesia cenderunug meningkat, dalam hal ini mencatat terdapat 2,952 kasus bencana di tahun 2020 lalu per januari sampai dengan 31 desember 2020. Bencana alam yang terjadi di indonesia pada tahun 2020 antara lain 16 kasus gempa bumi, 7 kasus erupsi gunung merapi, ada 326 kasus kebakaran hutan dan lahan, 29 kasus kekeringan, banjir terdapat 1.080 kasus, tanah longsor 577 kasus, puting beliung 880 kasus dan gelombang pasang serta abrasi ada 36 kasus ditambah dengan kasus pandemi covid 19 sejak awal tahun 2020 lalu menjadi 37 kasus dalam 3 tahun terakhir (BNPB 2021).

Provinsi Gorontalo merupakan salah satu provinsi yang masuk dalam deretan daerah rawan bencana. Hal ini di buktikan dengan data BNPB provinsi gorontalo pada 3 tahun terakhir, dimana telah terjadi 132 kejadian bencana yang melanda provinsi gorontalo sehingga edukasi terkait bencana sangat penting dilakukan dalam upaya mengurangi dampak terjadinya suatu bencana, dengan tidak menutup suatu kemungkinan bahwasanya dampak dari satu bencana mampu diatasi. Sebagai upaya untuk mengurangi dampak bencana yang ditimbulkan, diperlukan kerjasama antara semua pihak melalui peningkatan pengetahuan tentang pencegahan dan penanganan bencana.(Lihawa, 2017).

Didukung dengan data yang dihimpun dari DIBI BNPB dari BPBD selama 10 tahun terakhir, Provinsi Gorontalo dari tahun 2018-2022, telah mengalami sebanyak 169 kejadian bencana. Bencana banjir dan tanah longsor telah berdampak besar

pada korban jiwa serta berbagai kurugian dan krusakan (IRBI 2022). Dari hasil data (BPBD Tahun 2022) di provinsi gorontalo Kabupaten Boalemo sendiri urutan pertama bencana gempa bumi dengan kerusakan ringan dengan jumlah 6 rumah.

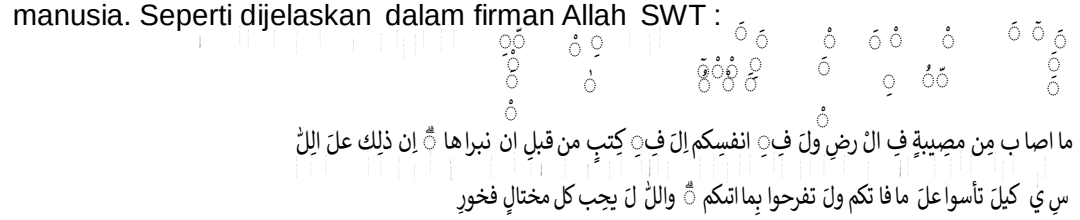
Sebagaimana yang dijelaskan (Darmawan dalam Fitri Suciana 2019), bahwa hal ini pelu menjadi atensi bagi masyarakat maupun pelajar dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana, maka dalam hal ini, diperlukan metode edukasi yang sesuai. Adapun penelitian yang pernah dilakukan (Khoiriah & Sos, 2021) menjelaskan bahwa salah satu metode edukasi yang dapat digunakan ialah metode pembelajaran audiovisual roleplay, dimana metode audiovisual ini merupakan metode pembelajaran yang digunkan untuk menyampaikan informasi melalui media penglihatan ataupun pendengaran dan dikombinasikan dengan animasi roleplay atau bermain peran, metode edukasi roleplay merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul.

Hasil penelitian pengaruh edukasi menujunjukan metode audiovisual role play berpengaruh pada pengetahuan siap siaga bencana pada masyarakat maupun anak. Masing-masing metode memiliki keuntungan sebagai mana yang telah dijelaskan oleh (Pusat, n.d.2019). Metode audiovisual dan role play dapat disebut juga sebagai stimulus pada proses belajar yang dimana ini meningkatkan pengetahuan dan mampu memotivasi masyarakat maupun pelajar dalam pemahaman kesiapsiagaan bencana.(hamalik dalam fitri suciani 2019). Media *audio visual* secara signifikan mampu meningkatkan pengetahuan terhadap kebencanaan, sebagaimana yang djelaskan oleh (Dede Agus Narayana, Made Sukarja 2022) media audio visual adalah seperangkat media yang pada umumnya menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan sehingga media audio visual itu sendiri berisi pesan-pesan pengetahuan, Serta menurut (kusno Feriyanto, Uci Nurul Hidayati 2019) metode role play sangat efektif dan interaktif dalam meningkatkan perilaku serta pengetahuan kesiapsiagaan bencana.Sebagaimana yang dijalskan oleh (Gede Agus Narayana, Made sukarja 2019)

Penelitian sebelumnya terdapat peningkatan yang signifikan pada pelajar dalam tingkat pengetahuan kesiapsiagaan bencana dan juga dapat disimpulkan bahwa metode audiovisual *role play* menunjukan hasil yang efektif dalam

pemberian pengetahuan dan keterampilan baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari (Kusno Ferianto, Ucoi Nurul Hayati 2019).

Dalam Himpunan Putusan Tarjih Muhammadiyah tentang fikih kebencanaan menyikapi bencana sebagai musibah baik berwuud kebaikan dan keburukan bagi manusia. Seperti dijelaskan dalam firman Allah SWT :



Artinya : Tiada suatu bencanapun yang menimpa di bumi dan (tidak pula) pada dirimu sendiri melainkan telah tertulis dalam kitab (Lauhul Mahfuz) sebelum Kami menciptakannya. Sesungguhnya yang demikian itu adalah mudah bagi Allah. (Kami jelaskan yang demikian itu) supaya kamu jangan berduka cita terhadap apa yang luput dari kamu, dan supaya kamu jangan terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. Allah tidak menyukai setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri (Q.S. al-Ḥadīd (57): 22-23).

Dari potongan ayat di atas menunjukan risalah penggambaran bencana yang dimana ini merujuk pada interaksi dinamis dengan manusia bahwasanya ditegaskan tindakan manusia tidak hanya mempengaruhi lingkungan secara langsung tetapi juga menciptakan dampak yang berkelanjutan yang mempengaruhi ekosistem secara keseluruhan, dalam konteks ini bencana alam bukanlah sekedar kejadian acak, tetapi hasil dari ketidaksinambungan yang diciptakan manusia. Maka dari itu kita sesama umat yang beragama, marilah saling meng edukasi dan memberikan penyampaian secara komprehensif.

Setelah dilakukanya survey pengambilan data awal dimana letak sekolah yang dimaksud memiliki jarak yang cukup dekat dengan pesisir pantai dan juga hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah SMPN 01 Botumoito serta siswa/i kurang lebih 12 orang, mengetahui tentang kebencanaan bahwasanya siswa/i hanya sebatas tahu jenis-jenis bencana, serta belum menerima metode edukasi audiovisual *roleplay*.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti " Pengaruh edukasi *audiovisual role play* terhadap tingkat pengetahuan simulasi kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat di identifikasi masalah antara lain :

1. Pemahaman siswa/i SMPN 01 Botumoito terkait edukasi audiovisual roleplay kebencanaan yang diberikan berbeda beda
2. Pengetahuan siswa/i SMPN 01 Botumoito hanya sebatas tahu terkait kebencanaan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas maka dapat di rumuskan masalah yaitu adakah pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan simulasi kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui bahwa adanya pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan simulasi kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito**.**

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Telah diketahui tingkat pengetahuan audiovisual roleplay sebelum edukasi simulasi kebencanaan.
2. Telah diketahui tingkat pengetahuan audiovisual *roleplay* setelah edukasi simulasi kebencanaan.
3. Telah di analisis pengaruh edukasi audiovisual *roleplay* terhadap pengetahuan simulasi kebencanaan**.**

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat teoritis

Sebagai informasi bagi pembaca dan masyarakat khususnya siswa SMPN 01 Botumoito tentang pengaruh edukasi audiovsial *roleplay* terhadap tingkat pengetahuan simulasi bencana untuk menambah wawasan dalam kesiapsiagaan bencana.

1.5.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi Dinas Pendidikan

Bahan masukan bagi instansi terkait dinas pendidikan untuk lebih banyak memberikan edukasi yang siap dalam kewaspadaan bencana.

2. Bagi Siswa SMPN 01 Botumoito.

Sebagai masukan bagi siswa SMPN 01 Botumoito untuk dapat meningkatkan pengetahuan tentang kebencanaan.

3. Bagi Peneliti

Sebagai bahan dan masukan bagi peneliti yang berikutnya untuk melanjutkan penelitianya.