PENGARUH EDUKASI AUDIOVISUAL, ROLE PLAY TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN KEBENCANAAN PADA SISWA SMPN 01 BOTUMOITO

[1]**Ikram Wahyudinn Mantu,** [2]**Ns. Pipin Yunus,** [3]**Haslinda Damasyah**
[123(] Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gorontalo)
(e-mail: wahyumantu1212@gmail.com)

ABSTRACT

IKRAM WAHYUDIN MANTU, The Effect of Audiovisual Role Play Education on the Level of Disaster Knowledge in SMPN 01 Botumoito Students. Supervised by Pipin Yunus as the first supervisor and Haslinda Damansyah as the second supervisor.

Disaster as an event or series of events that endanger and disrupt the lives and livelihoods of the community. The causes can come from natural factors, non-natural factors, or a mixture of both, which result in loss of human life, environmental damage, material losses, and have an impact on mental health. The purpose of this study is to determine the effect of Audiovisual Role Play Education on the Level of Disaster Knowledge in SMPN 01 Botumoito Students. Quantitative research design using the One Group Pre-test and Post-Test Approach. Sampling using Purposive Sampling with a sample size of 32 respondents. Data collection techniques using questionnaires and data obtained from schools. The results of this study obtained a good level of student knowledge of 20 respondents in disaster knowledge, a sufficient level of student knowledge was obtained by 1 respondent, and a poor level of student knowledge was obtained by 11 respondents in disaster knowledge. The results of statistical tests using the Paired T-test obtained a p-Value value = 0.00> Value a = <0.05 then Ha is accepted and Ho is rejected, meaning that there is an influence of audiovisual role play education on the level of disaster knowledge in students of SMPN 01 Botumoito

Keywords: Education, Audiovisual, roleplay, Disaster

ABSTRAK

IKRAM WAHYUDIN MANTU, Pengaruh Edukasi Audiovisual *Role play* Terhadap Tingkat Pengetahuan Kebencanaan Pada Siswa SMPN 01 Botumoito. Dibimbing Oleh Pipin Yunus Sebagai Ketua dan Sebagai Anggota Haslinda Damansyah.

Bencana sebagai peristiwa atau serangkaian peristiwa yang membahayakan dan mengganggu kehidupan serta penghidupan masyarakat. Penyebabnya dapat berasal dari faktor alam, faktor non- alam, atau campuran keduanya, yang mengakibatkan kerugian jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian materi, dan berdampak pada kesehatan mental. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Edukasi Audiovisual *Role Play* Terhadap Tingkat Pengetahuan Kebencanaan Pada Siswa SMPN 01 Botumoito. Desain penelitian kuantitatif dengan menggunakanppendekatan *One Group Pre-test* Dan *Post-Test* Pengambilan Sampel memggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 32 responden. Tehnik pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan data yang didapatkan dari sekolah. Hasil penelitian ini didapatkan tingkat pengetahuan siswa baik sebanyak 20 responden dalam pengetahuan kebencanaan, Tingkat pengetahuan siswa cukup didapatkan 1 responden, dan

tingkat pengetahuan siswa kurang didaptkan 11 responden dalam pengetahuan kebencanaan hasil uji statistik menggunakan *Paired T-test* diperoleh nilai *p-Value= 0,00* > Nilai a = < 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Kesimpulanya terdapat pengaruh pengaruh edukasi audiovisual *role play* terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito

Kata Kunci : Edukasi,Audiovisual,roleplay,Kebencanaan

PENDAHULUAN

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 (Yulianto et al., 2021) 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.

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 (Ferianto & Hidayati, 2019) 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.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif, dengan desain penelitian menggunakan model pendekatan one group pre-test post-test. Dalam penelitian ini memperlakukan dua jenis variabel yang menjadi satu objek penelitian, yaitu Variabel Independen adalah metode yang mempengaruhi nilai variabel yang lainya dan Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel yang lainya.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa/i yang ada di SMPN 01 Botumoito dengan jumlah keseluruhan yakni 120 siswa, sampel pada penelitian ini adalah 32 siswa/i SMPN 01 Botumoito Kec, Botumoito Kab. Boalemo. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian ialah alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengumpulan data. Penelitian ini skala ukur yang digunakan adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, pendapat seseorang atau kelompok tertentu mengenai sebuah peristiwa ataupun fenomena sosial alam. Pada penelitian kali ini menggunakan teknik analisa data yaitu analisa univariat dan analisa bivariat.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi frekuensi Berdasarkan Umur, Dan Jenis Kelamin

Karateristik Respoden	Frekuensi	Presentase
Umur (Tahun)		
12	9	28,1
13	18	56,3
14	5	15,6
Total	**32**	**100%**
Jenis Kelamin		
Perempuan	12	37,5
Laki-laki	20	62,5
Total	**32**	**100%**

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan Tabel diatas dari 32 responden didapati distribusi frekuensi usia responden terbanyak dalam penelitian ini ialah 13 tahun yaitu sebanyak 18 reaponden (56%), 12 tahun sebanyak 9 responden (28%) dan yang paling sedikit umur 14 tahun sebanyak 5 responden (15,6%).Kemudian distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin responden dengan jenis kelamin terbanyak dalam penelitian ini ialah laki laki yaitu sebanyak 20 responden (62,5%) dan paling sedikit ialah perempuan yaitu sebanyk 12 responden (37,5%).

Analisa Univariat

Tabel 2. Distribusi Tingkat pengetahuan kebencanaan pre test dan post test siswa/i SMPN 01 Botumoito

Tingkat Pengetahuan Kebencanaan	Frekuensi	Presentase
Baik	15	**37,5%**
Kurang	17	**58%**
Total	**32**	**100%**
Tingkat pengetahuan kebencanaan	**Frekuensi**	**Presentase**
Baik	**20**	**62,5%**
Cukup	**1**	**3,1%**
Kurang	**11**	**34,4%**

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan Tabel 4.3 frekuensi tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami pre-test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada 32 responden didapati yaitu tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami baik sebesar 15 responden (37,5%) sedangkan tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami kurang sebanyak 21 responden (58%). Berikut hasil distribusi frekuensi 32 responden didapati hasil frekuensi tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami post test yang dilakukan setelah diberikan perlakuan edukasi Audiovisual role play diantaranya tingkat pengetahuan kebencanaan baik diantaranya sebanyak 20 responden (62,5%), tingkat pengetahuan kebencanaan cukup sebanyak 1 (3,1%) serta tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami kurang sebanyak 11 (34,4)

Analisa Bivariat

Tabel 3. Hasil paired t-test nilai pre test dan post test menggunakan SPSS pada Siswa/i SMPN 01 Botumoito

Dari hasil uji statistik tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa/i di SMPN 01 Botumoito didapati nilai sig.2-tailed 0,000 dan terlihat nilai mean perbedaan rata-rata adalah 1,063. Hal ini dikarenakan adanya perhitungan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Sehingga terdapat pegaruh bermakna dan signifikan edukasi audiovisual role play terhadap tingka pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil analisa dari 32 responden didapati distribusi frekuensi usia responden terdiri dari usia 12 tahun,13 tahun,dan 14 tahun. Dengan usia terbanyak dalam penelitian ini adalah 13 tahun yaitu sebanyak 18 responden (56,3%), umur 12 tahun sebanyak 9 responden (28,1%) dan yang paling sedikit umur 14 tahun yaitu sebanyak 5 responden (15,6%) serta pada distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin terbanyak dalam penelitian ini ialah laki laki sebanyak 20 responden (62,5%), yang paling sedikit ialah responden perempuan sebanyak 12 responden (37,5%). Data ini menunjukan bahwa responden dengan pravelensi usia 13 tahun memiliki tingkat pengetahuan lebik baik dikarenakan pada usia tersebut manusia masuk pada taraf usia remaja dan ditandai dengan cara berfikir serta hal-hal yang fundamental (Sugiana, Prasetyo, Nawangsasi, & Drupadi, n.d.) Kemudian hal ini juga berkesinambungan dengan hasil peneliian (Hakim, 2023) bahwa semakin matang umur seseorang bisa meningkatkan daya ingat serta cara berfikir. Kemudian ini juga pernah dikemukakan oleh (Ambarita, 2021) bahwasanya kematangan usia dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan dan karakter seseorang. Maka dapat disimpulkan usia dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito karena dipengaruhi oleh faktor kematangan berfikir. Pengalaman dalam menghadapi situasi tertentu dan rata-rata tahap

Tingkat pengetahuan kebencanaan	Mean	Standar Deviasi	Standar Eror	N	Sig. 2-tailed
Pre-Test Post-Test	2,63 1,56	492 759	0,087 1,34	32 32	0.000

perkembangan manusia pada rentan 12-18 Tahun.

Pengetahuan Siswa/i Sebelum Diberikan Edukasi

Berdasarkan analisa peneliti saat dilakukan penelitian, pengetahuan bencana pada responden (siswa/i), mengetahui hal-hal dasar seperti pengertian/etimologi dari pengetahuan dasar kebencanaan. Namun pada kesiapan dalam menghadapi bencana tersebut hanya didapati pada beberapa responden saja tidak pada keseluruhan responden dikarenakan kurangnya pengetahuan responden terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kebencanaan. Oleh karena itu peneliti melakukan edukasi pemahaman pada siswa/i dalam kesiapsiagaan bencana untuk meningkatkan pengetahuan responden terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kebencanaan. Hal ini berkesinambungan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Pahleviannur, 2019) yaitu pengetahuan siswa tentang bencana perlu ditingkatkan dengan memberikan edukasi kebencanaan yang paling praktis dan sederhana karena dengan rendahnya pengetahuan bencana bisa meningkatkan terjadinya korban akibat dari bencana tersebut.

Tingkat pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi

Pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito penelitian ini menunjukan bahwa secara umum edukasi audiovisual role play dapat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil peneltian mengenai variabel edukasi audiovisual role play sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan uji statistik paired t- test diperoleh nilai probabilitas atau sig. 2-tailed menunjukan hasil, 0,00 maka dapat disimpulkan terdapat pengeruh signifikan antara tingkat pengetahuan kebencanaan sesudah dan sebelum diberikan edukasi.

Berdasarkan pengamatan peneliti hal ini membuat pengaruh edukasi audiovisual role play dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kebencanaan dengan dukungan dari guru atau pihak sekolah dan kemuan dari siswa/i (responden) untuk lebih mengembangkan kapasitas dan kemampuanya perihal kegiatan edukasi hal ini dibuktikan dengan begitu antusiasnya siswa/i dari awal sampai akhir pemberian edukasi. Penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Umar, Yunus, & Husain, 2024) di tuban jawa timur "Efektifitas pembelajaran tanggap darurat bencana dengan metode simulasi terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan banjir pada siswa SMAN 2 Tuban" berdasarkan hasil perhitungan, Hasil analisa data yang digunakan pada penelitian ini analisa yang digunakan pada peneltian tersebut dengan uji statistic wilcoxon dengan tingkat kemaknaan □= 0,05 didapatkan Asymp. Sig. (2-Tailed) p= 0,000 dimana nilai p<a (0,000 <0,05) maka dapat di artikan terdapat pengaruh pembelajaran tanggap darurat bencana terhadap siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan seluruh hasil penelitian dan pembahsan tentang pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tingkat Pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito sebelum dilakukan edukasi memiliki nilai 37,5 rata rata nilai yang berarti tingkat pemgetahuan kebencanaan kurang
2. Tingkat Pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito sesudah dilakukan edukasi memiliki nilai 62,5 rata rata nilai yang berarti tingkat pemgetahuan kebencanaan baik
3. Hasil analisis paired t-test antara nilai sebelum dan setelah dilakukan edukasi audiovisual role play memiliki nilai p-value = 0,00 yang berarti terdapat pengaruh edukasi

audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

Saran bagi insttusi pendidikan yaitu agar merancang satu program yang di khususkan untuk membuat instansi pendidikan seperti sekolah dasar hal hal yang berkaitan dengan kesiapsagaan bencana.

Saran bagi SMPN 01 Botumoito yaitu sekolah sendiri sebagai wadah pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa/i yang dalam hal ini kiranya memberikan pendidikan dasar tentang kesiapsiagaan bencana dan juga meyediakan wadah ekstrakulikuler seperti mengaktifkan kegiatan kepalang merahan di sekolah tersebut.

Saran bagi Peneliti Selanjutnya yaitu agar dapat melakukan penelitian tidak hanya berfokus pada satu bencana saja tapi juga berfokus pada kewaspadaaan bencana lainya yang kemudian memberikan pembelajaran berupa simulasi lapangan secara efektif dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarita, J. (2021). *Pendidikan Karakter Kolaboratif: Sinergitas Peran Orang Tua, Guru Pendidikan Agama Kristen Dan Teknologi*. CV Interactive Literacy Digital.

Danil, M. (2021). Manajemen Bencana. *Prosiding Universitas Dharmawangsa*, *1*, 7–14.

Ferianto, K., & Hidayati, U. N. (2007). Simulasi Terhadap Perilaku Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Siswa Sman 2 Tuban.

Hakim, R. (2023). Konsep Manajemen Kepemimpinan Dalam Perspektif Ibnu Khaldun, 1–176.

KHOIRIAH, Z., & SOS, S. (2021). *(Khoiriah & Sos, 2021)*. GUEPEDIA.

Lihawa, F. (2017). *Daerah Aliran Sungai Alo Erosi, Sedimentasi Dan Longsoran*. Deepublish.

Pahleviannur, M. R. (2019). Edukasi Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Terhadap Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, *29*(1), 49–55. https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8203

Sugiana, S., Prasetyo, T. R. P., Nawangsasi, D., & Drupadi, R. D. (N.D.). Era Digital: Perkembangan Fisik Motorik Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

Umar, A., Yunus, P., & Husain, M. R. (2024). The Effect of Emergency Response Training on Flood Disaster Preparedness on Student Council Administrators at SMPN 1 Tibawa. *Promotor*, *7*(1), 54–60. https://doi.org/10.32832/pro.v7i1.517

Yulianto, S., Apriyadi, R. K., Aprilyanto, A., Winugroho, T., Ponangsera, I. S., & Wilopo, W. (2021). Histori Bencana dan Penanggulangannya di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Keamanan Nasional. *PENDIPA Journal of Science Education*, *5*(2), 180–187. https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.180-187