



PERMAINAN BERBURU HARTA KARUN TENTANG SIAGA BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI DI PANTI ASUHAN SAYYIDAH ADAWIYYAH KOTA PADANG TAHUN 2021

Annisa Novita Sary^{1*}, Citra Oktavia², Elga Setia Yunengsih³, Tezi Rafitri⁴
^{1,2,3,4}Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat, Stikes Syedza Saintika
*Email : annisa.novita1011@gmail.com

ABSTRAK

Bencana adalah suatu peristiwa atau rangkaian kejadian yang mengakibatkan korban penderitaan manusia, kerugian harta benda, serta kerusakan lingkungan. Kota Padang berpotensi mengalami bencana gempa bumi dan tsunami di pesisir pantai. Anak-anak di panti asuhan Sayyidah Adawiyah belum pernah mendapatkan sosialisasi tentang siaga bencana. Sehingga tidak mengetahui bagaimana langkah-langkah yang harus dilakukan jika terjadi suatu bencana. Salah satu intervensi yang dapat dilakukan yaitu pemberian edukasi tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami. Kegiatan dilaksanakan di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah pada bulan September 2021. Kegiatan diawali dengan pemberian *pre test* untuk melihat tingkat pengetahuan anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami, kemudian pemberian edukasi dengan menggunakan metode permainan berburu harta karun. Model pembelajaran berburu harta karun adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Peserta didik dilatih untuk mencari, aktif, kreatif dan berkreasi menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tentang siaga bencana. Tahap pertama dilakukan dengan memberikan *pre test* dan diakhiri dengan *post test* untuk mengukur peningkatan pengetahuannya. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat dapat dinilai sudah berjalan dengan baik dilihat dari semua kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan jadwal kegiatan yang direncanakan. Penyuluhan dilakukan pada tanggal 14 September 2021 yang diikuti oleh anak-anak Panti asuhan sebanyak 25 orang. Dapat disimpulkan adanya peningkatan pengetahuan anak-anak tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami sebelum (64%) dan sesudah (87%) intervensi. Diharapkan kepada pihak mitra khususnya Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah untuk bisa juga menerapkan dan mengajarkan model pembelajaran permainan edukatif pada anak asuh yang lain mengenai kesiapsiagaan dan mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami.

Kata Kunci: Siaga bencana; metode berburu harta karun; edukasi

ABSTRACT

Disaster is an event or series of events that result in victims of human suffering, loss of property, and environmental damage. The city of Padang has the potential to experience earthquakes and tsunamis on the coast. The children at the Sayyidah Adawiyah orphanage have never received any socialization about disaster preparedness. So they don't know what steps to take in the event of a disaster. One of the interventions that can be done is providing education about earthquake and tsunami disaster preparedness. The activity was carried out at the Sayyidah Adawiyah Orphanage in September 2021. The activity began with giving a pre-test to see the level of children's knowledge about earthquake and tsunami disaster preparedness, then providing education using the treasure hunting game method. The treasure

hunt learning model is a fun learning model. Students are trained to seek, be active, creative and creative in finding answers to the questions given about disaster preparedness. The first stage is done by giving a pre-test and ends with a post-test to measure the increase in knowledge. The results of community service activities can be judged to have gone well, seen from all the activities carried out in accordance with the planned activity schedule. The counseling was carried out on September 14, 2021, which was attended by 25 children from the orphanage. It can be concluded that there was an increase in children's knowledge about earthquake and tsunami preparedness before (64%) and after (87%) intervention. It is hoped that partners, especially the Sayyidah Adawiyah Orphanage, can also apply and teach educational game learning models to other foster children regarding earthquake and tsunami disaster preparedness and mitigation.

Keywords: *Disaster preparedness; treasure hunting methods; education*

PENDAHULUAN

Bencana adalah suatu peristiwa atau rangkaian kejadian yang mengakibatkan korban penderitaan manusia, kerugian harta benda, kerusakan lingkungan, sarana dan prasarana serta dapat menimbulkan gangguan terhadap tata kehidupan dan penghidupan masyarakat. Bencana yang timbul bisa dipengaruhi dari alam dan faktor manusia (Nurjanah & Dkk, 2012). Perlunya kesiapsiagaan menghadapi bencana merupakan bagian dari siklus penanggulangan bencana yang berguna meminimalisir risiko yang akan diakibatkan oleh bencana (Suhardjo, 2015).

Berdasarkan data Badan Penanggulangan Bencana Daerah, Sumatera Barat terletak pada daerah *ring of fire* dan termasuk pada salah satu daerah yang berada di sekitar jalur yang rawan akan terjadinya bencana alam seperti gempa bumi dan tsunami (Muhammad et al., 2018). Terdapat delapan jenis bencana yang teridentifikasi pernah terjadi di Kota Padang, diantaranya bencana banjir, tanah longsor, gelombang ekstrim dan abrasi, cuaca ekstrim, dan gempa bumi yang merupakan bencana dengan dampak yang cukup besar bagi Kota Padang (Badan Nasional Penanggulangan Bencana, 2018).

Topografi kota Padang yang syarat dengan potensi bencana seperti gempa

bumi, tsunami, banjir, dan abrasi pantai. Kekhawatiran masyarakat akan terjadinya gempa bumi dan tsunami di pesisir pantai barat Kota Padang semakin meningkat karena berhadapan langsung dengan Samudera Indonesia. Dari hasil digitasi diketahui bahwa panjang garis pantai Kota Padang mencapai 68,126 kilometer, artinya warga kota yang bermukim dan beraktivitas di sepanjang garis pantai tersebut rentan terhadap bahaya tsunami (Bencana, 2019). Panti asuhan Sayyidah Adawiyah terletak di Kelurahan Padang Sarai Kecamatan Koto Tangah yang berdekatan dengan pesisir pantai yang ada di wilayah kota Padang. Panti asuhan Sayyidah Adawiyah salah satu tempat yang akan merasakan implikasi langsung bencana tsunami. Anak-anak di panti asuhan Sayyidah Adawiyah belum pernah mendapatkan sosialisasi tentang siaga bencana. Sehingga tidak mengetahui bagaimana langkah-langkah yang harus dilakukan jika terjadi suatu bencana.

Upaya peningkatan pengetahuan merupakan upaya pembinaan yang dilakukan untuk memberikan rangsangan pendidikan khususnya untuk kesiapsiagaan menghadapi bencana. Pengetahuan tentang bencana sudah seharusnya diberikan pada anak. Maka sosialisasi sangat diperlukan untuk memberikan informasi kepada anak-anak untuk mengenali tanda-tanda

bencana dan melakukan tindakan siaga bencana.

Permainan berburu harta karun merupakan suatu permainan yang bertugas mencari suatu objek atau benda yang tersembunyi dengan mengikuti sejumlah petunjuk yang diberikan. Permainan mencari harta karun ini dapat mengembangkan berbagai perkembangan dan keterampilan dimana aktifitas permainan yang memerlukan gerakan fisik baik secara langsung maupun tidak langsung akan meningkatkan perkembangan kognitif yang berdampak pada kecerdasan. Pada hasil penelitian menemukan bahwa terdapat pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah penggunaan permainan berburu harta karun (p -value=0,000) (Veronika et al., 2018).

Model pembelajaran Berburu Harta Karun adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Dalam model ini peserta didik dilatih untuk mencari, aktif, kreatif dan berkreasi menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan. Salah satu keunikan jenis permainan ini adalah menarik perhatian anak dan membuat anak menjadi lebih paham atas apa yang kita sampaikan permainan ini juga dapat mengedukasi anak-anak mengenai bagaimana cara kita untuk siap siaga dalam menangani bencana khususnya tsunami.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Kota Padang pada bulan September Tahun 2021. Sasaran program pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak-anak panti asuhan Sayyidah Adawiyah yang belum pernah mendapatkan sosialisasi tentang siaga bencana sebanyak 25

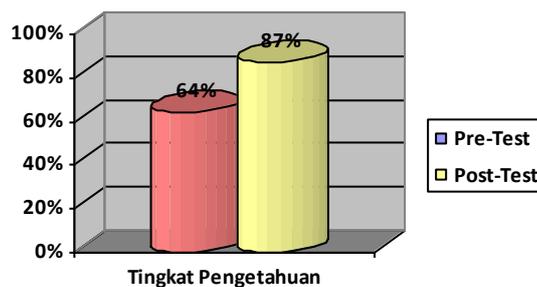
orang. Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan persiapan dan survei lokasi dengan pihak Panti Asuhan terkait persiapan tempat, perizinan untuk bekerja sama dengan pihak mitra dengan menerapkan protokol kesehatan, serta perancangan konsep pelaksanaan kegiatan penyuluhan. Setelah mendapatkan informasi terkait lokasi mitra, maka dilanjutkan dengan kegiatan perancangan Permainan Edukatif Berburu Harta Karun Tentang Siaga Bencana Gempa Bumi dan Tsunami. Pada kegiatan ini tim mempersiapkan perlengkapan permainan edukatif seperti perlengkapan permainan Sipak Rago, Egrang Batok Kelapa, Cak Bur, Lompat Karet, dan Kuciang-Kuciang.

Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dengan memberikan *pre test untuk* mengukur tingkat pengetahuan anak-anak tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami sebelum dilakukan intervensi. Setelah itu dilaksanakan Permainan Edukatif Berburu Harta Karun Tentang Siaga Bencana Gempa Bumi dan Tsunami. Pada setiap stand permainan akan disediakan harta karun berupa bola harta karun yang akan dikumpulkan sebanyak-banyaknya oleh peserta. Bola harta karun akan bisa diperoleh jika peserta bisa menyelesaikan tantangan pada permainan tradisional dengan baik dan akan mendapat kesempatan untuk menjawab pertanyaan tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami di masing-masing stand permainan. Tim peserta yang mengumpulkan bola paling banyak akan menjadi pemenang. Untuk mengukur peningkatan pengetahuan anak-anak setelah diberikan edukasi, maka di berikan *post test*. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 14 September 2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan berburu harta karun terhadap siaga bencana dan gempa bumi yang dilaksanakan di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah, Kota Padang. Dapat dinilai sudah berjalan dengan baik dilihat dari semua kegiatan yang dilakukan sudah sesuai dengan jadwal kegiatan yang direncanakan. Penyuluhan dilakukan pada tanggal 14 Agustus 2021 yang diikuti oleh anak-anak Panti asuhan sebanyak 25 orang. Langkah awal pada kegiatan penyuluhan dilakukan dengan memberikan *pre test* untuk menilai tingkat pengetahuan anak-anak tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami. Kegiatan selanjutnya adalah bermain berburu harta karun tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami dengan melakukan beberapa permainan tradisional (*Sipak Rago, Cak Bur, Lompat Karet, Egrang Batok Kelapa, Kuciang-kuciang*). Permainan tersebut dimainkan oleh anak-anak guna

memperkenalkan budaya Minang Sumatera Barat dengan menyisipkan ilmu pengetahuan tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami. Anak yang bisa menyelesaikan permainan tradisional dengan cepat dan benar maka akan mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan untuk mendapatkan bola harta karun. Peserta yang mendapatkan bola harta karun paling banyak maka ia yang menjadi pemenang. Setelah permainan selesai, maka anak-anak akan diberikan *post-test* untuk mengukur tingkat pengetahuan anak-anak Panti Asuhan sesudah dilakukan penyuluhan. Terlihat pada grafik bahwa terdapat peningkatan pengetahuan anak-anak tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami sebelum (64%) dan sesudah (87%) intervensi. Berikut ini merupakan grafik hasil peningkatan pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan kegiatan penyuluhan:



Gambar 1. Persentase Tingkat Pengetahuan Anak-anak Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Sebelum dan Sesudah Intervensi.

Kesiapsiagaan merupakan serangkaian kegiatan atau tindakan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna yang dilakukan sebelum suatu bencana terjadi (Esperanza & Simanjuntak, 2020). Di dalam konsep pengelolaan bencana yang berkembang saat ini, peningkatan kesiapsiagaan merupakan salah satu elemen penting dari kegiatan pengurangan risiko

bencana yang bersifat pro-aktif, sebelum suatu bencana itu terjadi (LIPI-UNESCO/ISDR, 2006). Salah satu cara untuk mengurangi resiko bencana pada tahap pra bencana yaitu dengan peningkatan kapasitas melalui pelatihan dan pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional/RPJMN

Permainan berburu harta karun (treasure hunt) dimaknai pada

pembelajaran kooperatif tipe CIRC (Cooperative Integrated Reading Composition). CIRC sebuah program yang komprehensif untuk mengajari pelajaran membaca, menulis dan seni berbahasa di kelas lebih tinggi di sekolah dasar. Para siswa diberikan pertanyaan (mencari harta karun) yang berkaitan dengan tiap cerita yang menekankan tata bahasa- struktur yang digunakan pada semua narasi. (Slavin, 2005). Usia anak-anak berada pada tahap Cooperative play, yang meliputi interaksi social dalam kelompok yang memiliki suatu rasa ientitas kelompok dan kegiatan yang terorganisasi. Model pembelajaran berburu harta karun

adalah model pembelajaran yang menyenangkan. Peserta dilatih untuk aktif, kreatif dan berkreasi menemukan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang diberikan.

SIMPULAN

Kegiatan penyuluhan permainan edukatif berburu harta karun tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan anak-anak Panti Asuhan Sayyidah Adwiyah Kota Padang. Terdapat peningkatan pengetahuan anak-anak tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami sebelum (64%) dan sesudah (87%) diberikan penyuluhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. (2018). *Data Informasi Bencana Indonesia (DIBI)*. Nopember 2018.
- Bencana, B. N. P. (2019). Indeks Risiko Bencana Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Esperanza, A., & Simanjuntak, S. M. (2020). Pengetahuan Tentang Kesiagaan Bencana Melalui Promosi dan Pelatihan Pengetahuan tentang Kesiagaan Bencana Melalui Promosi dan Pelatihan Siaga Gempa Bumi. In *Media Karya Kesehatan*.
- LIPI-UNESCO/ISDR. (2006). Kajian Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Mengantisipasi Bencana Gempa Bumi dan Tsunami (Assessment of Community Preparedness in Anticipating Earthquake and Tsunami Disasters). In *Kajian Kesiapsiagaan Masyarakat Dalam Mengantisipasi Bencana Gempa*.
- Muhammad, F., Hadi, A., & Irfan, D. (2018). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PANDUAN MITIGASI BENCANA ALAM PROVINSI SUMATERA BARAT BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i1.93>
- Nurjanah, & Dkk. (2012). Manajemen Bencana. *Alfabeta*.
- Slavin, R. E. (2005). Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. In *International Encyclopedia of Education*.
- Suhardjo, D. (2015). ARTI PENTING PENDIDIKAN MITIGASI BENCANA DALAM MENGURANGI RESIKO BENCANA. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v0i2.4226>
- Veronika, A., Zulkifli, Z., & Puspitasari, E. (2018). Pengaruh Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Shandy Putra Telkom Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 5(1), 1–15.