



EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN BERBURU HARTA KARUN TERHADAP PENINGKATAN PENGETAHUAN SIAGA BENCANA GEMPA BUMI DAN TSUNAMI PADA ANAK-ANAK PANTI ASUHAN SAYYIDAH ADAWIYYAH

EFFECTIVENESS OF TREASURE HUNTING GAME METHODS AGAINST INCREASING KNOWLEDGE OF EARTHQUAKE AND TSUNAMI DISASTER PREPAREDNESS IN CHILDREN OF SAYYIDAH ADAWIYYAH ORPHANAGE

Annisa Novita Sary*¹, Sandra Hardini²

^{1,2} Stikes Syedza Sainatika

(annisa.novita1011@gmail.com, 082372653370)

ABSTRAK

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. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas metode berburu harta karun terhadap peningkatan pengetahuan tentang siaga bencana gempa bumi dan tsunami pada anak-anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Kota Padang. Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan rancangan penelitian *one group pretest – posttest*. Sampel penelitian berjumlah 35 anak. Data primer dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner, dianalisis secara univariat dan bivariat dengan uji *wilcoxon* tingkat kepercayaan 95%, $p < 0,05$. Hasil uji statistik menunjukkan adanya efektivitas ($p\text{-value} = 0,012$) metode permainan berburu harta karun efektif terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada anak-anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah kota Padang tahun 2021. 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

Padang city has the potential to experience earthquakes and tsunamis on the coast. Children in Sayyidah Adawiyah orphanage have never been socialized about disaster alert. So do not know how the steps should be done in the event of a disaster. The purpose of this study is to find out the effectiveness of treasure hunting methods against increasing knowledge about earthquake and tsunami disaster alert in children in Sayyidah Adawiyah Orphanage in Padang City. This type of research is a *quasi experiment* with *one group pretest – posttest* research design.. The study sample numbered 35 children. Primary data was collected using questionnaires, analyzed univariately and bivariately with a 95% confidence level *wilcoxon* test, $p < 0.05$. The results of statistical tests showed the effectiveness ($p\text{-value} = 0.012$) of the effective treasure hunting game method against increasing knowledge about earthquake and tsunami disaster preparedness in children in sayyidah adawiyah orphanage in Padang city in 2021. It is expected



to the partners, especially Sayyidah Adawiyah Orphanage, to be able to also apply and teach educational game learning models to other foster children about the preparedness and mitigation of earthquake and tsunami disasters.

Keywords: *Disaster Alert; treasure hunt method; 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 ekstrem dan abrasi, cuaca ekstrem, 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 ($p\text{-value}=0,000$) (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.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Efektivitas Metode Permainan Berburu Harta Karun Terhadap Peningkatan Pengetahuan tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Pada Anak-Anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Kota Padang Tahun 2021”.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini adalah penelitian Quasi Experimen dengan desain *Quasi Experiment Pretest-Posttest One Group Design* (Syahrum., 2014). Pada penelitian eksperimen, kelompok eksperimen diberikan perlakuan tertentu dengan permainan Berburu Harta Karun tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami. Variabel independen pada penelitian adalah metode permainan berburu harta karun, sedangkan variable independen adalah peningkatan tingkat pengetahuan. Penelitian dilaksanakan pada anak usia 7-13 tahun di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah Kota Padang yang berjumlah 35 orang pada tahun 2021. Teknik pengambilan sampel adalah total populasi, dimana semua anak dijadikan sebagai subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2012) total

HASIL

Responden dengan jenis kelamin perempuan lebih banyak daripada laki-laki yaitu sebanyak 76%.

Tabel 1. Hasil Analisis Univariat Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami pada Anak-anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah

Variabel	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
1.Pengetahuan				
Baik	5	14.4	25	71.4
Cukup	8	22.8	8	22.8
Kurang	22	62.8	2	5.8
Total	35	100	35	100

Berdasarkan tabel 1. diperoleh hasil dari 35 responden sebanyak 22 orang (62,8%) memiliki pengetahuan kurang tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami sebelum diberikan pembelajaran menggunakan

metode permainan berburu harta karun. Sedangkan setelah diberikan pembelajaran tingkat pengetahuan anak-anak menjadi baik yaitu 25 orang (71,4%) tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami.

Tabel 2. Hasil Analisis Bivariat dengan Uji Wilcoxon Efektivitas Metode Permainan Berburu Harta Karun tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami

No.	Variabel	Mean	Min	Maks	Std.Dev	Sig
1.	Pengetahuan					
	Sebelum	67,21	54	80	7,682	0,012
	Sesudah	71,08	37	80	8,342	

- sig < 0,05 = ada hubungan

Berdasarkan tabel 2. diperoleh rerata hasil skor pengetahuan responden sebelum diberikan perlakuan adalah 67,21 dan sesudah perlakuan skor pengetahuan meningkat menjadi 71,08. Berdasarkan uji Wilcoxon diperoleh nilai sig $0,012 < 0,05$, artinya metode permainan berburu harta karun efektif terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada anak-anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah kota Padang tahun 2021.

PEMBAHASAN

Efektivitas Permainan Berburu Harta Karun terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak-Anak Tentang Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Sebelum dan Sesudah Intervensi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil rerata skor tingkat pengetahuan responden sebelum diberikan perlakuan adalah 67,21 dan sesudah perlakuan rerata skor tingkat pengetahuan meningkat menjadi 71,08. Berdasarkan uji Wilcoxon diperoleh nilai sig $0,012 < 0,05$, artinya metode permainan berburu harta karun efektif terhadap peningkatan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada anak-anak di Panti Asuhan Sayyidah Adawiyah kota Padang tahun 2021.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurjanah (2013) tentang Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Treasure Hunt dan Kreativitas Membuat Catatan Terhadap Hasil Belajar Siswa diperoleh hasil bahwa penggunaan metode permainan treasure hunt dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar. 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 ($p\text{-value}=0,000$) (Veronika et al., 2018).

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.

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.

Asumsi peneliti adanya model pembelajaran Berburu Harta Karun tentang kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami sangat membantu dalam meningkatkan kesiapan secara dini apabila terjadi bencana. Menurut peneliti dengan menerapkan permainan tradisional pada metode berburu harta karun ini menambah motivasi dan keinginan anak-anak untuk belajar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa 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. Metode permainan edukatif berburu harta karun memiliki keunikan dari segi permainannya yang menggunakan permainan tradisional, sehingga tetap melestarikan budaya bangsa. Penerapan permainan edukatif ini diharapkan anak-anak mampu mengenal dan melestarikan tentang permainan tradisional yang tidak ditemukan di era millennial seperti sekarang serta bisa menjadi metode permainan edukatif sebagai sebuah metode pembelajaran yang baru dan diakui di dunia pendidikan.

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>

Syahrum., S. (2014). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *KOMUNIKASI PENELITIAN KUANTITATIF Program Studi Jurnalistik & Humas*.

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.