



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 19%

Date: Selasa, Juli 16, 2019

Statistics: 368 words Plagiarized / 1906 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

1 **EDUKASI DENGAN MEDIA PERMAINAN INISIATIF SI KANCIL MENINGKATKAN KESIAPSIAGAAN SISWA DALAM MENGHADAPI BENCANA** Putu Susy Natha Astini NLP Yunianti SC Ayu Resita Pradnyadewi Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Denpasar Email : susynathaastini@gmail.com Abstract; Educational Learning With Media "Inisiatif Si Kancil" Game For Preparedness The Students Awareness In Encountering Disaster.

The aim of this research is to know the effect of educational learning through "Inisiatif Si Kancil" game towards elementary students' awareness in encountering disaster. The type of this research is Pre-Experimental Design with One-Group Pretest-Posttest design using Simple Random Sampling. There are 57 samples and the result showing that the awareness before the student was given an awareness education is are (31.6%) student who was aware and after **they were given the** education are 33 (57.9%) student are aware. The numbers of aware student is increasing after the giving of education.

The result of this research has been tested using Wilcoxon statistic test. The p-value = $0.000 < \alpha (0.05)$, hence, there are effect occurred of the awareness education given to the student through "Inisiatif Si Kancil" game in SDN 3 Serangan Denpasar. Abstrak : **Edukasi dengan Media Permainan Inisiatif Si Kancil Meningkatkan Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana.**

Penelitian **ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan Inisiatif Si Kancil terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana.** Jenis penelitian **adalah Pre-Experimental Design dengan rancangan** yang digunakan yaitu One-Group Pretest-Posttest menggunakan simple random sampling. **Jumlah sampel sebanyak 57** orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapsiagaan siswa

sebelum diberikan permainan yang paling banyak berada pada kategori siap yaitu sebanyak 18 orang (31,6%) dan setelah diberikan permainan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kesiapsiagaan pada siswa dengan hasil sebagian besar siswa berada pada kategori sangat siap yaitu sebanyak 33 orang (57,9%).

Hasil penelitian diuji dengan uji statistik wilcoxon, didapatkan nilai p -value = 0,000 < alpha (0,05), artinya ada pengaruh yang signifikan pemberian edukasi dengan media permainan Inisiatif Si Kancil terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana di SDN 3 Serangan Denpasar. diharapkan hasil penelitian ini dapat disosialisasikan ke seluruh siswa dalam meningkatkan kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana.

Kata kunci : Media Permainan, Inisiatif Si Kancil, Kesiapsiagaan Siswa, Bencana
_menurut Undang-Undang _mengakibatkan timbulnya korban jiwa _Penanggulangan
Bencana No.24 tahun 2007 _manusia, _kerusakan lingkungan, kerugian _adalah
peristiwa atau rangkaian peristiwa _harta benda dan dampak psikologis. Dampak _yang
_mengancam _dan _mengganggu _psikologis pasca bencana biasanya muncul _
_kehidupan _dan penghidupan _masyarakat _sebagai _manifestasi _dari _pengalaman _
_yang disebabkan oleh faktor alam, faktor _mengerikan.

Individu _dengan _gangguan _non-alam maupun faktor manusia sehingga _psikologis
pasca bencana akan mengalami _ _ _ _ _46 _ _ _ _ _

ansietas dan selalu teringat trauma melalui memori, mimpi atau reaksi terhadap isyarat internal tentang peristiwa yang terkait dengan trauma. Gangguan ini dapat terjadi pada semua usia, termasuk anak-anak dan remaja (Astuti, 2012).

Anak-anak merupakan salah satu kelompok rentan yang paling berisiko terkena dampak bencana. Kerentanan anak-anak terhadap bencana dipicu oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang risiko-risiko di sekeliling mereka, yang berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana (Indriasari, 2014). Upaya kesiapsiagaan dapat meminimalkan dampak buruk dari bahaya melalui tindakan pencegahan yang efektif dan tepat.

Strategi kesiapsiagaan sangat diperlukan dalam pendidikan kebencanaan selain bisa meningkatkan kapasitas juga bisa dijadikan pengembangan pendidikan kebencanaan yang berkaitan dengan PRB (Pengurangan Risiko Bencana) (Firmansyah, dkk, 2014). Penanaman tentang kewaspadaan dan kesigapsiagaan dapat dimulai sejak dini, salah satunya di sekolah-sekolah.

Kesiapsiagaan di sekolah menjadi penting, mengingat banyaknya sekolah/madrasah yang berada di wilayah rawan bencana, hal ini menjadikan sekolah berisiko tinggi untuk jatuhnya korban yang tidak sedikit apabila tidak dilakukan upaya pengurangan risiko bencana (BNPB, 2013). Sekolah dapat berfungsi sebagai media informasi efektif untuk mengubah pola pikir dan pola perilaku siswa dengan memberikan pendidikan pengurangan risiko bencana di sekolah. Komunitas sekolah, sebagai salah satu dari stakeholder utama memiliki peran yang besar dalam penyebaran pengetahuan tentang kebencanaan sejak sebelum, saat, hingga setelah terjadinya bencana, (Hidayati, dkk., 2006).

47 _ Pendidikan kesehatan yang dapat diberikan pada kelompok anak khususnya di sekolah salah satunya dengan media permainan yang terkait kebencanaan yaitu melalui permainan ular tangga siaga. Karena menurut teori Piaget dengan bermain anak tidak hanya mendapatkan kesenangan namun anak juga belajar akan sesuatu. Usia sasaran dalam penelitian ini adalah anak usia 7- 12 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar dimana dalam usia tersebut anak sudah dapat menyerap dan mempraktekan dengan baik informasi yang mereka dapat sehingga diharapkan anak dapat mencerna dan memahami betul informasi mengenai perlindungan diri terhadap bencana ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan data sekunder didapatkan, sekolah sudah menggunakan bel sekolah sebagai sirine jika terjadi bencana dan memiliki jalur evakuasi terdekat namun sekolah tersebut belum pernah mendapatkan materi mengenai kebencanaan dan kondisi sekolah yang bertingkat sehingga memungkinkan terjadinya

robah jika terjadi bencana.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian edukasi dengan media permainan Inisiatif Si Kancil terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana di SDN 3 Serangan Denpasar. METODE Penelitian ini merupakan penelitian pre-eksperimental design dengan rancangan yang digunakan yaitu One-group pretest-posttest. Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Serangan Denpasar selama satu bulan yaitu dari bulan 1 Maret – 1 April 2017.

Sampel yang digunakan sebanyak 57 orang dari jumlah populasi sebanyak 72 orang, sampel tersebut merupakan siswa yang duduk di bangku kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 3 Serangan Denpasar yang diambil dengan menggunakan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan dengan cara metode wawancara bersama kepala sekolah SDN 3 Serangan Denpasar

48 Jurnal Gema Keperawatan. Volume 10, Nomor 1, Juni 2017.

hlm 46 - 50

dan lembar kuisioner kesiapsiagaan untuk siswa. Setelah mendapatkan ijin penelitian, peneliti kemudian melakukan serangkaian persiapan kemudian mencari sampel penelitian. Peneliti mengidentifikasi responden berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi.

Kemudian menjelaskan tujuan, manfaat, prosedur penelitian kepada calon responden dan memberikan lembar persetujuan sebagai responden penelitian pada siswa. Sebelum diberikan penyuluhan, peneliti melakukan pre-test terhadap kesiapsiagaan siswa, setelah itu diberikan permainan Inisiatif Si Kancil selama 1 x 60 menit dan kemudian dilakukan post-test terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana.

Setelah data terkumpul maka data diberikan skor sesuai dengan kategori kesiapsiagaan siswa sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan, selanjutnya data dimasukkan ke dalam tabel frekuensi distribusi dan diinterpretasikan. Untuk menganalisis pengaruh pretest dan posttest digunakan uji statistik Wilcoxon dengan tingkat signifikansi p -value < 0,05 dengan tingkat kepercayaan 95%.

HASIL DAN PEMBAHASAN Penelitian dilakukan di SDN 3 Serangan Denpasar.

Karakteristik responden penelitian yang diidentifikasi adalah menurut usia dan jenis kelamin. Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Penelitian Berdasarkan Umur

No	Umur	Frekuensi	Persentase	(n)	(%)
1	9 tahun	14	24,5	2	
2	10 tahun	32	56,2	3	
3	11 tahun	11	19,3	1	
Total		57	100		

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan karakteristik responden berdasarkan umur terbanyak yaitu umur 10 tahun sebanyak 32 orang (56,2%) dan terkecil 11 tahun sebanyak 11 orang (19,3%).

Tabel 2.

Distribusi Frekuensi Responden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis	Frekuensi	Persentase	Kelamin	(n)	(%)
1	Laki – laki	31	54,5			
2	Perempuan	26	45,6			
Total		57	100			

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin sebagian besar berjenis kelamin laki-laki sebanyak 31 orang (54,4%) dan perempuan sebanyak 26 orang (45,6%).

Tabel 3.

Distribusi Responden Berdasarkan Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana

No	Kategori	Frekuensi	Persentase	(n)	(%)
1	Sangat siap	6	10,5		
2	Siap	18	31,6		
3	Hampir siap	16	28,1		
4	Kurang siap	16	28,1		
5	Belum Siap	1	1,8		
Total		57	100,0		

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapsiagaan siswayang paling banyak berada pada kategori siap yaitu sebanyak 18 orang (31,6%), (10,5%), dan belum siap hanya 1 orang (1,8%).

Tabel 4.

Distribusi Responden Berdasarkan Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana Setelah Diberikan Permainan Inisiatif Si Kancil N

Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1_Sangat siap	33	57,9
2_Siap	15	26,3
3_Hampir siap	7	12,3
4_Kurang siap	2	3,5
5_Belum siap	-	-
Total	57	100,0

Putu Susy Natha Astini, dkk.

Edukasi Dengan Media Permainan Inisiatif Si Kancil 49

Berdasarkan tabel diatas setelah diberikan permainan Inisiatif si Kancil, hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapsiagaan siswayang paling banyak berada pada kategori sangat siap sebanyak 33 orang (57,9%) dan hanya2 orang (3,5%) berada pada kategori kurang siap. Tabel 5.

Pengaruh Pemberian Permainan Inisiatif Si Kancil Terhadap Kesiapsiagaan Siswa dalam Menghadapi Bencana

No	Post-Pre	Frekuensi	Presentase	?-value
1.	Post test	0	0	< Pre test
2.	Post test	40	70,2	>
3.	Post test	17	29,8	= Pre test
Total	57	100		

Berdasarkan tabel 5, hasil penelitian ini diuji dengan uji statistik wilcoxon didapatkan nilai ?-value= 0,000 (<alpha : 0,05) hal ini berarti hipotesa diterima yang menunjukkan adanya adanya pengaruh signifikan pemberian permainan Inisiatif Si Kancil dapat meningkatkan kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana di SDN 3 Serangan Denpasar.

Hasil analisis data kesiapsiagaan sebelum diberikan penyuluhan membuktikan bahwa kategori kesiapsiagaan siswamasih bervariasi, walaupun sebagian besar siswa berada pada ketegori siap namun masih terdapat siswa yang berada pada kategori hampir siap dan kurang siap, serta terdapat satu orang siswa yang belum siap. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mulyadi, 2015) yang menunjukkan nilai rata-rata sebelum penyuluhan lebih rendah dari nilai rata-rata sesudah penyuluhan.

Kesiapsiagaan dipengaruhi oleh pengetahuan, karena pengetahuan siswa yang kurang tentang 49 bencana, maka untuk menghadapi bencana juga akan kurang siap, itu dikarenakan sebelumnya disekolah belum pernah diadakan penyuluhan tentang bencana, karena kurangnya pengetahuan, maka akan mempengaruhi tingkat kesiapsiagaan siswa. Hasil analisis data kesiapsiagaan setelah diberikan penyuluhan membuktikan bahwa telah terjadi peningkatan kesiapsiagaan siswa sekolah dasar setelah diberikan permainan dimana sebagian besar siswa berada pada kategori siap.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh (Dien, 2015) yang menunjukan adanya peningkatan kesiapsiagaan menghadapi bencana gempa bumi sebelum dan sesudah diberikan penyuluhan, penelitian tersebut ada pengaruh penyuluhan kesehatan terhadap kesiapsiagaan gempa bumi. Menurut teori Benyamin Blum menyatakan, bahwa pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang.

Pemberian edukasi berupa media penyuluhan yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa yaitu dapat menggunakan gambar yang dimodifikasi dengan tulisan. Diberikannya permainan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa

tentang bencana yang terjadi di daerah tersebut, seiring dengan meningkatnya pengetahuan siswa terhadap bencana maka kesiapsiagaan siswa akan lebih meningkat.

SIMPULAN Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesiapsiagaan siswa sebelum diberikan permainan berada pada kategori siap yaitu sebanyak 18 orang (31,6%) dan setelah diberikan permainan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan kesiapsiagaan pada siswa dengan hasil sebagian besar siswa berada

pada kategori sangat siap yaitu sebanyak 33 orang (57,9%).

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pemberian edukasi dengan media permainan Inisiatif Si Kancil terhadap kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana di SDN 3 Serangan Denpasar, dengan p value = 0,00 ($p < 0,05$).

INTERNET SOURCES:

- <1% - <https://www.researchconnections.org/childcare/datamethods/preexperimental.jsp>
- <1% - <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2853792/>
- 3% - <https://pt.scribd.com/document/379668218/bab-4>
- <1% - <http://eprints.unm.ac.id/3670/>
- 1% - <http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/5921/jrnal.pdf>
- <1% - <http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JIPGSD/article/download/292/184>
- 1% - <https://www.scribd.com/document/361621041/Variabel-Penelitian-Dan-Definisi-Operasional>
- <1% - http://repository.upi.edu/26484/4/T_GEO_1402108_Chapter1.pdf
- 1% - <https://di-edu.blogspot.com/2013/06/pengertian-bencana-menurut-uu-242007.html>
- 1% - <https://alamendah.org/2014/09/28/kerusakan-lingkungan-akibat-proses-alam/>
- 1% - <https://pmrwismu14.blogspot.com/2014/03/pmr-tanggap-bencana.html>
- 1% - <https://sandiprajawiratama.blogspot.com/>
- <1% - http://repository.ump.ac.id/829/3/BAB%20II_ELIN%20SUPRIYATIN_GEOGRAFI%2716.pdf
- 1% - <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JIKA/article/download/2471/2325>
- <1% - <https://stirrrd.files.wordpress.com/2014/11/sumbawa-regency-natural-disaster-vulnerability-profile-bahasa.pdf>
- 2% - http://digilib.unisayogya.ac.id/22/1/Andri%20Nurdin_201110201073.pdf
- 1% - <http://digilib.unisayogya.ac.id/165/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>
- <1% - <https://artikeltesisbyfebriana.blogspot.com/2013/10/artikel-tesis.html>
- 1% - <http://ejournal.poltekkes-denpasar.ac.id/index.php/JGK/article/view/265>
- <1% - <https://es.scribd.com/document/340464258/Bridging-Exercise-Pasien-Stroke>
- <1% - <https://id.123dok.com/document/zx505loq-pengaruh-permainan-tradisional-terhadap-perkembangan-keterampilan-sosial-dan-kelincahan-siswa.html>
- 1% - <https://repositori.unud.ac.id/protected/storage/upload/penelitianSimdos/ffb1b9689ecd a9b135283e6b00e50f48.pdf>
- <1% - <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/download/70/69>
- 1% - http://eprints.ums.ac.id/26426/13/02._Naskah_Publikasi.pdf
- <1% - https://e-journal.unair.ac.id/JNERS/article/download/1701/pdf_9
- <1% -

<http://repository.unhas.ac.id/bitstream/handle/123456789/1704/Skripsi%20Vina.docx?sequence=1>

<1% - <http://digilib.unisayogya.ac.id/475/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>

<1% - <http://eprints.ums.ac.id/52798/1/NASKAH%20PUBLIKASI.pdf>

<1% - <http://thesis.ummy.ac.id/datapublik/t34619.pdf>

<1% -

<http://adhydagreat.com/pengaruh-media-sosial-untuk-meningkatkan-pengetahuan-dan-sikap-remaja-tentang-hiv-aids-di-kota-parepare/>

<1% -

<https://www.coursehero.com/file/p5cq0qp/Penelitian-ini-sesuai-dengan-penelitian-sebelumnya-yang-dilakukan-oleh-Galuh/>

1% -

https://www.academia.edu/28047816/Hubungan_Kesiapan_Belajar_dengan_Prestasi_belajar_siswa

<1% - <http://www.jik.stikesalifah.ac.id/index.php/jurnalkes/article/download/107/pdf>

1% - <http://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jkp/article/download/7649/7214>

<1% -

https://www.academia.edu/37758676/PENGARUH_PENYULUHAN_GIZI_DENGAN_MEDIA_BUKU_CERITA_BERGAMBAR_TERHADAP_PERUBAHAN_PENGETAHUAN_SAYUR_DAN_BUAH_PADA_SISWA_KELAS_V_SD_NEGERI_PEGAMBIRAN_I_KOTA_CIREBON

<1% -

https://mafiadoc.com/4-jurnal-gema-pendidikan-volume-20-nomor-1-wordpresscom_5a18df001723ddff16ec4ebb.html