



**PENDIDIKAN KESIAPSIAGAAN BENCANA GEMPA BUMI DAN
TSUNAMI DENGAN METODE *PLAY THERAPY* MELALUI
PUSIJUMP (PUZZLE, MUSIC AND MAGIC JUMP)
UNTUK SISWA TUNAGRAHITA**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :
Eri Hidayati
NIM. 3201412048

**JURUSAN GEOGRAFI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2016

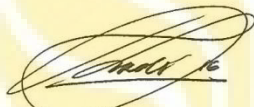
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada:

hari : Rabu

tanggal : 12 Oktober 2017

Pembimbing Skripsi I



Dr. Juhadi, M.Si

NIP 195801031986011002

Pembimbing Skripsi II



Wahyu Setyaningsih, S.T M.T

NIP 197912222006042001



Mengetahui
Ketua Jurusan Geografi

Dr. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si.

NIP 196210191988031002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

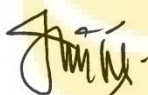
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

Tanggal : 17 Oktober 2017

Penguji I



Prof. Dewi Liesnoor Setyowati, M.Si.

NIP. 196208111988032001

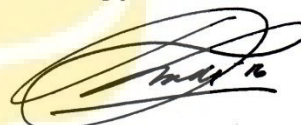
Penguji II



Wahyu Setyaningsih, S.T.M.T.

NIP. 197912222006042001

Penguji III



Dr. Juhadi, M.Si

NIP. 195801031986011002

Mengetahui,

Dean Fakultas Ilmu Sosial



Dr. Moh. Solehatul Mustofa, M.A.

NIP. 196308021988031001

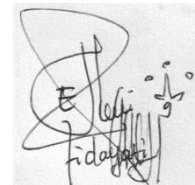
PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat di dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 19 September 2016

Penulis



Eri Hidayati

NIM. 3201412048

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

- ♥ *"Sampaikanlah dari-Ku walau hanya satu ayat". (HR. Bukhori)*
- ♥ *Seutama-utama sedekah ialah orang islam yang mengajarkan ilmunya kepada saudaranya yang islam. (HR. Ibnu Majah)*

PERSEMBAHAN:

1. Bapak Mudlomir dan Ibu Siti Sumirah yang senantiasa tak kenal lelah memberikan kasih sayang, doa dan dukungannya baik moral maupun material.
2. Adik-adikku tercinta Cahya Kartika, Bangkit Rikza Utami, M. Daman Huri dan Anis Suryani yang senantiasa mendokan, mendukung, menghibur dan memberikan semangat luar biasa.
3. Ayah kyai Moel Abee Rozaq Asyerbanay yang senantiasa tak kenal lelah mendidik, mendoakan dan menjadi suri tauladan.
4. Rakhmat Riyadi Tri Wibowo, S.Pd yang senantiasa menemani, mendukung, mendoakan dan menjadi penyemangat.
5. Sahabat-sahatku Ira Vidiawati, Chisa Nur Rofikoh, Rohmatul Mutmainnah, Ngalimatul Ma'sumah, Arini Istiani Hidayah, Vitria Maynora, Ulin Nurul Karomah dan Arini Ayuningtyas serta rekan santri putri PP Assabiila yang selama empat tahun terakhir selalu menjadi tempat berbagi hati, semangat dan persaudaraan di tanah perantauan
6. Teman-teman Pendidikan Geografi angkatan 2012 yang menjadi bagian dalam perjalanan indah selama saya menempuh studi.
7. Almamaterku tercinta kampus konservasi Universitas Negeri Semarang.

PRAKATA

Alhamdulillah, rasa syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT., yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami dengan Metode *Play Therapy* Melalui *Pusijump (Puzzle, Music and Magic Jump)* untuk Siswa Tunagrahita”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya. Amin.

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan studi strata 1 (satu) untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang. Skripsi ini menjadi salah satu wadah penulis melakukan pembelajaran dan memperoleh pengalaman secara langsung yang belum pernah dialami sebelumnya. Besar harapan ilmu dan pengalaman tersebut dapat menjadi bahan evaluasi diri untuk lebih baik ke depan.

Bantuan dan dorongan dari banyak pihak telah memungkinkan selesainya skripsi ini, sehingga penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat bapak Dr. Juhadi, M.Si selaku pembimbing skripsi I dan ibu Wahyu Setyaningsih, S.T M.T selaku pembimbing skripsi II yang telah membimbing dan mengarahkan dengan sabar dan ikhlas dari awal hingga akhir penulisan skripsi. Selain itu penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di UNNES.

2. Drs. Moh.Solehatul Mustofa, MA., Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
3. Drs. Tjaturahono Budi Sanjoto, M.Si., Ketua Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Prof. Dr. Dewi Liesnoor Setyowati, M.Si selaku dosen Penguji I yang telah berkenan menguji skripsi penulis serta memberikan saran dan masukan yang sangat membangun.
5. Para dosen dan karyawan Jurusan Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menempuh studi di UNNES.
6. Yuswan, S.Pd Kepala SMA Luar Biasa Negeri Cilacap yang telah memberikan ijin penulis untuk melakukan penelitian.
7. Supriyatin, S.Pd.I guru kelas C yang telah membantu berkoordinasi dengan berbagai pihak sehingga penelitian terlaksana dengan lancar.
8. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.

Tak ada gading yang tak retak, penulis meyakini bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran konstruktif penulis harapkan demi kemajuan yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 19 September 2016

Penulis

SARI

Hidayati, Eri. 2016. “Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi Dan Tsunami Dengan Metode *Play Therapy* Melalui Pusijump (*Puzzel, Music and Magic Jump*) Untuk Siswa Tunagrahita”. Skripsi. Semarang: Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Dr. Juhadi, M.Si., Pembimbing II Wahyu Setyaningsih, S.T M.T.

Kata Kunci: pendidikan kesiapsiagaan bencana, *play therapy*, tunagrahita *pusijump*

Pendidikan kesiapsiagaan bencana merupakan upaya yang dilakukan untuk memberikan pengetahuan tentang bencana dan mengurangi resiko terkena bencana itu sendiri. Suatu pendidikan tentunya membutuhkan pembelajaran dengan metode dan media dalam penyampaianya. Metode dan media pembelajaran digunakan untuk menunjang pembelajaran yang efektif, karena efektivitas suatu pembelajaran turut ditentukan oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pembelajaran kebencanaan gempa bumi dan tsunami dengan metode *play therapy* melalui Pusijump (*puzzle, musik, dan magic jump*) pada siswa tunagrahita ringan SMA Luar Biasa Negeri Cilacap.

Metode penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen dengan disain *one group pre-test post-test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa tunagrahita ringan SMALB Negeri Cilacap. Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel dengan tujuan tertentu. Sehingga diperoleh siswa kelas X dan XIC sebagai sampel dalam penelitian ini. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi, teknik observasi dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil analisis menunjukkan efektivitas pembelajaran dalam kategori sangat efektif dengan rata-rata skor 92,14 %. Hasil belajar dinilai dari dua aspek yaitu hasil belajar aspek kognitif (pengetahuan) dan hasil belajar aspek keterampilan (psikomotor). Pada hasil belajar aspek kognitif terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test yakni sebanyak 33%. Sedangkan hasil belajar pada aspek psikomotor juga mengalami peningkatan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test yakni 40%. Dengan adanya yang signifikan peningkatan pada hasil belajar maka pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami dengan metode *play therapy* melalui *Pusijump* aktif.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa metode *play therapy* melalui Pusijump (*puzzle, musik, magic jump*) sangat efektif dalam pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada siswa tunagrahita ringan, sehingga kemampuan dan pengetahuan kebencanaan gempa bumi dan tsunami siswa tunagrahita ringan di SMALB N Cilacap meningkat. Saran dari peneliti, pihak sekolah sebaiknya memasukkan materi pendidikan kebencanaan dalam mata pelajaran Bina Diri. Mengingat daerah SLB Negeri Cilacap memiliki potensi kerawanan terhadap bencana gempa bumi dan tsunami.

ABSTRACT

Hidayati, Eri. 2016. "Disaster Prepared Education about Earthquake and Tsunami in Play Therapy Methods Trough Pusijump (Puzzle, Music and Magic Jump) on the intellectually disabled students". Essay. Semarang: Department of Geography, Faculty of Social Sciences, State University of Semarang. First advisor: Dr. Juhadi, M.Sc., Second advisor: Wahyu Setyaningsih, S.T M.T.

Keywords: disaster prepared education, play therapy, intellectually disabled, pusijump

Disasters prepared education is the effort which is done to provide knowledge about the disaster and reduces the risk of the disaster itself. A learning course, of course, requires learning methods and media in its delivery. Methods and instructional media would be used to support effective learning, because the effectiveness of learning also determined by methods and instructional media used. This study aims to assess the effectiveness of learning the earthquake and tsunami disaster by the method of play therapy in intellectually disabled students.

The method used in this study was pre-experimental design with one group pre-test post-test. The populations in this study were all students of intellectually disabled of SMA Luar Biasa Cilacap. Samples were taken by using purposive sampling, i.e. sampling technique with a specific purpose. Therefore, it is obtained the class X and XIC as samples in this study. Data collection techniques used were technical documentation, test an observation techniques. Data analysis technique used was descriptive analysis techniques and t test.

The analysis results showed the effectiveness of learning in the category of very effective with an average score of 92.14%. Learning outcomes assessed from two aspects: the cognitive aspects of learning outcomes (knowledge) and learning outcomes aspects of skills (psychomotor). On the results of the cognitive aspects of learning there is a significant improvement between the pre-test and post-test that is as much as 33%. While the results of study on psychomotor aspects also experienced a significant improvement between the pre-test and post-test at 40%. With the significant improvements in learning outcomes, the educational preparedness of the earthquake and tsunami by the method of play therapy through active Pusijump (Puzzle, Music and Magic Jump).

Based on the results of the study, it can be concluded that the method of play therapy trough Pusijump (puzzle, music, magic jump) is very effective in the learning of the earthquake and tsunami disaster on the intellectually disabled students, therefore the ability and knowledge of the earthquake and tsunami disaster of intellectually disabled students increased. The school party should incorporate disaster education materials in the subject of Bina Diri. Given the Cilacap region SLB has vulnerability to earthquakes and tsunamis.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
SARI	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Batasan Istilah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Bencana Gempa Bumi dan Tsunami	10

2.1.2 Sekolah Luar Biasa (SLB)	16
2.1.3 Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana	25
2.1.4 Pendidikan Bina Diri	29
2.1.5 Metode <i>Play Therapy</i>	34
2.1.6 Efektivitas Pembelajaran	48
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	54
2.3 Kerangka Berpikir	58

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian	60
3.2 Lokasi Penelitian	60
3.3 Populasi	61
3.4 Sampel Penelitian Dan Teknik Sampling	61
3.5 Variabel Penelitian	61
3.6 Teknik Pengumpulan Data	62
3.6.1 Teknik Dokumentasi	62
3.6.2 Teknik Observasi	63
3.6.3 Teknik Tes	63
3.7 Prosedur Penelitian	63
3.8 Teknik Analisis Instrumen	65
3.9 Validitas Realibilitas Instrumen	66
3.9.1 Validitas	67
3.9.2 Reliabilitas	67
3.10 Teknik Analisis Data	67

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	74
4.1.1 Kondisi dan Lokasi Sekolah Penelitian	74
4.1.2 Desain <i>Prototype</i> Metode <i>Play Therapy</i> dengan Menggunakan Media <i>Pusijump (Puzzle, Music and Magic Jump)</i>	75
4.1.3 Membuat <i>Pusijump (Puzzle, Music and Magic Jump)</i>	78
4.1.4 Proses Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami dengan Metode <i>Play Therapy</i> Melalui <i>Pusijump</i> (<i>Puzzle, music and magic jump</i>)	92
4.1.5 Efektivitas Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Dengan Metode <i>Play Therapy</i> Melalui <i>Pusijump</i> (<i>Puzzle, Music and Magic Jump</i>)	113
4.3 Pembahasan	127

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan	137
5.2 Saran	138

DAFTAR PUSTAKA	140
-----------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	55
3.1 Uji Validitas Butir Soal	67
3.2 Kriteria Efektivitas Pembelajaran	70
3.3 Kriteria Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran	73
4.1 Uji Validitas Media Pusijump	90
4.2 Proses Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana	93
4.3 Penilaian Psikomotor Siswa Dalam Proses Pembelajaran	108
4.4 Hasil Evaluasi Aspek Pengetahuan dan Keterampilan	112
4.5 Efektivitas Pembelajaran	113
4.6 Pengorganisasian Pembelajaran	114
4.7 Komunikasi Efektif	116
4.8 Sikap Positif Terhadap Siswa	118
4.9 Pemberian Ujian dan Nilai Yang Adil	119
4.10 Keluwesan Dalam Pendekatan Pembelajaran	120
4.11 Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran	121
4.12 Nilai Hasil Belajar Aspek Kognitif	123
4.13 Nilai Hasil Belajar Aspek Psikomotor	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Struktur Organisasi Tim PRB Sekolah	26
2.2 Nilai <i>Play Therapy</i>	39
2.3 Proses <i>Play Therapy</i>	42
2.4 Bagan Kerangka Berpikir	58
3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pre-test Post-test</i>	59
4.1 Bagan Prototipe Pusijump	77
4.2 Bahan Pembuatan <i>Puzzle</i>	78
4.3 Bahan Pembuatan Lagu “Saat Ada Gempa”	79
4.4 Bahan Pembuatan <i>Magic Jump</i>	81
4.5 Desain <i>Puzzle</i>	82
4.6 Desain Aransemen Lagu dan Pembuatan Vidio Klip	84
4.7 Desain Permainan <i>Magic Jump</i>	85
4.8 Hasil Akhir Permainan <i>Puzzle</i>	86
4.9 Hasil Akhir Lirik dan Aransemen Lagu “Saat Ada Gempa”	86
4.10 Hasil Akhir Permainan <i>Magic Jump</i>	87
4.11 Grafik Penilaian <i>Pusjijump</i>	91
4.12 Pembelajaran Pertemuan Pertama	95
4.13 Pembelajaran Pertemuan Kedua	98
4.14 Pembelajaran Pertemuan Ketiga	102
4.15 Pembelajaran Pertemuan Keempat	106
4.16 Pelaksanaan Evaluasi Setelah Pembelajaran	111

4.17 Tingkat Antusiasme Belajar Siswa	122
4.18 Grafik Nilai Aspek Pengetahuan	125
4.19 Grafik Nilai Aspek Pengetahuan	127



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Soal Uji Coba	144
2. Soal Uji Coba	145
3. Kunci Jawaban Soal Uji Coba	148
4. Lembar Validasi Soal	149
5. Kisi-Kisi Soal	153
6. Lembar Soal	154
7. Kunci Jawaban Soal	157
8. Kisi-kisi Lembar Penilaian Validitas Media <i>Pusijump</i>	158
9. Rubrik Penilaian Validitas Media <i>Pusijump</i>	159
10. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Efektivitas Pembelajaran	162
11. Rubrik Penilaian Efektivitas Pembelajaran	163
12. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran	167
13. Rubrik Penilaian Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran	168
14. Kisi-kisi Lembar Pengamatan Simulasi Mitigasi Bencana	169
15. Rubrik Penilaian Simulasi Mitigasi Bencana	170
16. Lembar Uji Validitas Media Permainan <i>Pusijump</i>	171
17. Lembar Pengamatan Efektivitas Pembelajaran (Observer 1)	172
18. Lembar Pengamatan Efektivitas Pembelajaran (Observer 2)	173
19. Lembar Observasi Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran	174
20. Lembar Pengamatan Simulasi Mitigasi Bencana	180
21. Daftar Nama Siswa dan Karakteristik Tunagrahita Ringan	181

22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	183
23. Daftar Hadir Siswa Selama Pembelajaran	207
24. Data Hasil Belajar Kognitif	208
25. Hasil Belajar Aspek Psikomotor	209
26. Peta Administrasi Kabupaten Cilacap	210
27. Peta Administrasi Kecamatan Cilacap Utara	211
28. Peta Rawan Bencana Gempa Bumi Kabupaten Cilacap	212
29. Peta Rawan Bencana Tsunami Kabupaten Cilacap	213
30. Struktur Organisasi SMALB Negeri Cilacap	214
31. Daftar Guru Dan Karyawan SMALB Negeri Cilacap	216
32. Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas	217
33. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	218
34. Permainan Pusijump (<i>Puzzle, Music and Magic Jump</i>)	219
35. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	225

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Jawa Tengah menduduki peringkat pertama rawan bencana berdasarkan survei dari Badan Penanggulangan Bencana Nasional atau BPBN tahun 2012. Provinsi Jawa Tengah dikatakan sebagai *laboratorium bencana* karena memiliki potensi bencana yang paling besar dan lengkap di Indonesia. Dari 23 kabupaten dan 6 kota di Jawa Tengah kabupaten Cilacap menduduki peringkat tiga nasional daerah rawan bencana dan menjadi peringkat pertama di Jawa Tengah karena mencapai skor 132 pada Indeks Rawan Bencana Indonesia atau IRBI (Antara Jateng.com, 9 November 2012).

Kabupaten Cilacap merupakan daerah rawan bencana alam terutama gempa bumi dan tsunami hal ini dikarenakan posisinya sangat dekat dengan pertemuan lempeng Indo-Australia dan lempeng Eurasia yang hanya berjarak sekitar 250 km dari Cilacap. Kerawanan bencana di kabupaten Cilacap terhadap gempa bumi dan gelombang tsunami seringkali menimbulkan banyak korban jiwa dan kerusakan infrastruktur sehingga memakan kerugian yang banyak (Antara Jateng.com, 9 November 2012).

Beberapa faktor penyebab timbulnya banyak korban akibat bencana adalah karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana dan kurangnya kesiapsiagaan masyarakat dalam mengantisipasi bencana tersebut. Anak merupakan golongan paling rawan dalam peristiwa bencana, apalagi jika anak tersebut merupakan anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus jika

dihadapkan dengan masalah ini akan memilih di antara dua alternatif, yaitu tetap berdiam diri atau mencoba menghilangkan ketegangan itu (Indriyani, 2011). Masih sedikit perhatian dalam program pendidikan yang diarahkan untuk menolong anak berkebutuhan khusus dalam menghadapi dan mengatasi ketegangan yang dihadapi anak.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa orang dengan disabilitas atau difabel, terdampak bencana secara tidak proporsional karena proses evakuasi, tanggap darurat, dan rehabilitasi seringkali tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Penyandang disabilitas menjadi kelompok yang tidak diikutsertakan dalam perencanaan penanggulangan dan kesiapsiagaan bencana dikarenakan pandangan negatif yang melekat pada mereka. Perumus kebijakan seperti lembaga legislatif dinilai masih kurang memberikan perlindungan dan pemenuhan hak-hak penyandang disabilitas. Hal ini dapat dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai keberadaan dan kebutuhan perlindungan penyandang disabilitas, kurangnya advokasi yang dilakukan penyandang disabilitas atau organisasi kecacatan pada masing-masing stakeholder kecacatan (Indriyani, 2011)

Kesempatan untuk memperoleh pengalaman untuk menghilangkan ketegangan, serta petunjuk-petunjuk langsung dalam mengatasinya akan sangat berguna bagi anak berkebutuhan khusus. Apalagi ketika terjadi bencana alam seperti: gempa bumi, tsunami, banjir, tanah longsor, kebakaran dan lain-lain, anak wajib diberikan pengarahan atau petunjuk-petunjuk untuk menolong diri sendiri ketika anak tersebut mengalami kejadian gempa contohnya. Agar anak tersebut

bisa menyelamatkan diri tanpa bantuan orang lain, karena pada umumnya anak berkebutuhan khusus sangat bergantung pada orang lain (Indriyani, 2011).

Salah satu jenis anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan program pendidikan pengembangan kemandirian atau Bina Diri yaitu anak tunagrahita ringan. Anak tunagrahita mengalami keterlambatan, atau lambat dalam perkembangan mentalnya, sehingga mengalami keterlambatan dalam melakukan sesuatu jika dibandingkan anak lain pada usia yang sama. Dikarenakan anak tunagrahita ringan memiliki intelegensi 50-70, artinya anak-anak tersebut dapat melakukan pekerjaan dan tugas-tugas seperti mengikuti pendidikan di sekolah dasar atau di sekolah luar biasa bagian C (Effendi, 2006).

Menurut beberapa guru di SMALB Cilacap dampak dari bencana gempa bumi seringkali dirasakan di wilayah sekolah. Gempa bumi terbesar terjadi di Cilacap pada tahun 2006 dengan kekuatan 5,8 SR yang menimbulkan tsunami dan memakan korban sebanyak 155 warga meninggal, 10 warga hilang serta kerugian mencapai 34 miliar rupiah. Kemudian gempa bumi tahun 2011 dengan kekuatan 7,1 SR yang menyebabkan terbakarnya tangki Pertamina. Kejadian-kejadian tersebut memberikan dampak yang besar bagi warga, pemerintah kabupaten Cilacap dan juga berdampak bagi warga SMA Luar Biasa Negeri Cilacap.

Sekolah Menengah Atas (SMALB) Negeri Cilacap masih belum mengambil kebijakan mengikutsertakan siswa dalam kegiatan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami serta belum menerapkannya dalam mata pelajaran Bina Diri. Dilihat dari dampak yang terjadi akibat bencana gempa bumi dan tsunami, sudah seharusnya SMALB Cilacap mengikutsertakan materi kesiapsiagaan bencana

gempa bumi dan tsunami dalam mata pelajaran Bina Diri agar warga SMALB dapat mengetahui dan memahami mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami. Tujuan dari menerapkan pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami kedalam pembelajaran Bina Diri, yaitu agar anak dapat menjaga keselamatan diri ketika terjadi gempa bumi dan tsunami dengan atau tanpa bantuan dari orang lain.

Pelaksanaan pendidikan menolong diri sendiri atau bina diri untuk menghindari bencana gempa bumi dan tsunami di SMALB khususnya untuk kelas C (tunagrahita ringan) yang merupakan anak dengan keterlambatan berpikir memerlukan cara yang khusus juga. Hal ini dimaksudkan agar anak tunagrahita ringan dapat memahami tentang pengetahuan menolong diri sendiri, sehingga pesan dari Bina Diri yang akan disampaikan oleh guru dapat terserap dengan baik oleh anak. Salah satu metode yang bisa digunakan untuk menyampaikan pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada anak tunagrahita ringan adalah metode *play therapy* atau terapi bermain.

Metode *play therapy* atau terapi permainan adalah penggunaan media permainan (alat dan cara bermain) dalam pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus yang bertujuan untuk mengurangi atau menghilangkan gangguan-gangguan atau penyimpangan-penyimpangan. Seperti gangguan dan penyimpangan pada fisik, mental, sosial, sensorik, dan komunikasi (Sukinah 2007; Indriyani 2011). Metode ini lebih menekankan kepada psikoterapi untuk lebih menyelami dunia anak sehingga lebih mudah untuk membuat anak mengerti tujuan yang akan disampaikan. Menggunakan metode *play therapy* anak tidak memiliki beban

dalam mempelajari suatu hal karena metode ini menekan pada permainan di setiap materi pembelajarannya. Sehingga akan lebih mudah untuk di tangkap dan di mengerti oleh anak tunagrahita ringan yang memiliki keterlambatan dalam berpikir (Sukinah, 2007; Indriyani, 2011).

Permainan Pusijump (*Puzzle, music and Magic jump*) merupakan permainan yang dapat membantu peningkatan kemampuan sensor motorik dan sosial emosi (Mumpuniarti, 2007; Zelawati, 2011; Juwadi, 2013; Wijaya, 2014). Siswa tunagrahita memiliki kemampuan sensor motorik dan sosial emosi yang cenderung lebih rendah dibandingkan dengan anak normal pada umumnya, sehingga akan berguna jika permainan yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan sensor motorik dan sosial emosi siswa tunagrahita ringan (Djiwandono, 2005; Sukinah, 2007; Indriyani, 2011).

Berangkat dari hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Gempa Bumi dan Tsunami Dengan Metode *Play therapy* Melalui *Pusijump (Puzzle, Musi and magic jump)* Untuk Siswa Tunagrahita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “bagaimana efektivitas metode *play therapy* melalui *Pusijump (puzzle, music and magic jump)* untuk pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami pada siswa tunagrahita ringan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah :

1. Mendesain *prototype* metode *play therapy* dengan menggunakan media *Pusijump (puzzle, music and magic jump)* guna memudahkan siswa tunagrahita ringan dalam memahami pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami.
2. Membuat media permainan *Pusijump (puzzle, music and magic jump)* yang layak digunakan untuk pembelajaran pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami bagi siswa tunagrahita ringan.
3. Menguji efektivitas pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami dengan metode *play therapy* melalui *Pusijump (puzzle, music, and magic jump)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menghasilkan beberapa manfaat, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori pendidikan kebencanaan khususnya gempa bumi dan tsunami, sehingga pembaca dapat melakukan antisipasi dalam menekan korban jiwa maupun materi.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi siswa

- a. Menambah dan meningkatkan pengetahuan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami.
 - b. Memperoleh pengalaman baru belajar dengan metode permainan yang menyenangkan.
 - c. Mengurangi resiko terkena dampak buruk dari bencana gempa bumi dan tsunami.
- 2) Bagi sekolah
- a. Pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam rangka mengembangkan kualitas pendidikan.
 - b. Memberikan referensi pembelajaran kebencanaan kepada anak-anak untuk mengurangi resiko terkena bencana alam khususnya gempa bumi dan tsunami.

1.5 Batasan Istilah

Ruang lingkup permasalahan perlu dipertegas agar penelitian lebih terarah, maka istilah-istilah dalam judul penelitian ini perlu diberi batasan sebagai berikut.

1.5.1 Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 23 tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Kesiapsiagaan bencana adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna (UU RI No.24 Tahun 2007). Sedangkan Kesiapsiagaan bencana menurut Carter (1991) adalah tindakan-tindakan yang memungkinkan pemerintahan, organisasi, masyarakat, komunitas, dan individu untuk mampu menanggapi suatu situasi bencana secara cepat dan tepat guna. Termasuk kedalam tindakan kesiapsiagaan adalah penyusunan rencana penanggulangan bencana, pemeliharaan dan pelatihan personil.

1.5.2 Gempa Bumi

Gempa bumi adalah peristiwa bergetarnya bumi akibat pelepasan energi di dalam bumi secara tiba-tiba yang ditandai dengan patahnya lapisan batuan pada kerak bumi. Akumulasi energi penyebab terjadinya gempa bumi dihasilkan dari pergerakan lempeng-lempeng tektonik. Energi yang dihasilkan dipancarkan kesegala arah berupa gelombang gempa bumi sehingga efeknya dapat dirasakan sampai ke permukaan bumi (Hartuti, 2009).

1.5.3 Tsunami

Tsunami adalah peristiwa datangnya gelombang laut yang tinggi dan besar ke daerah pinggir pantai beberapa saat setelah terjadi gempa bumi, letusan gunung berapi dan tanah longsor di dasar laut. Tsunami merupakan gelombang air yang sangat besar yang dibangkitkan oleh bermacam-macam gangguan di samudra. Gangguan ini dapat berupa gempa bumi, pergeseran lempeng atau gunung meletus dan adanya meteorit yang jatuh ke bumi (Hartuti, 2009).

1.5.4 Metode *Play Therapy*

Metode *play therapy* atau terapi permainan adalah penggunaan media permainan (alat dan cara bermain) dalam pembelajaran pada anak berkebutuhan khusus yang bertujuan untuk mengurangi atau menghilangkan gangguan-gangguan atau penyimpangan-penyimpangan. Seperti gangguan dan penyimpangan pada fisik, mental, sosial, sensorik, dan komunikasi (Sukinah 2007).

Penelitian ini menggunakan media permainan *Pusijump (Puzzle, music and magic jump)*. Media permainan *pusijump* berupa langkah-langkah mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami. Permainan *puzzle* berisi langkah mitigasi sebelum terjadi bencana gempa bumi dan tsunami, permainan musik berisi langkah mitigasi saat terjadi bencana gempa dan tsunami dan permainan *magic jump* berisi langkah mitigasi setelah terjadi bencana gempa bumi dan tsunami.

1.5.5 Tunagrahita Ringan

Menurut Sutjihati Somantri (2006:106-108) anak tunagrahita ringan disebut juga *moron* atau *debil*. Kelompok tunagrahita ringan memiliki IQ antara 68-52 menurut Binet. Anak tunagrahita ringan disebut juga mampu didik, dimana anak tunagrahita ringan masih dapat menulis, membaca, berhitung secara sederhana.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Bencana Gempa Bumi dan Tsunami

Definisi bencana dalam *Disasters Management – A Disaster Manager's Hand Books* adalah suatu kejadian alam atau buatan manusia tiba-tiba atau progresive, yang menimbulkan dampak yang dahsyat (hebat) sehingga komunitas (masyarakat) yang terkena atau terpengaruh harus merespon dengan tindakan-tindakan yang luar biasa. Menurut UU NO. 24 Tahun 2007 tentang penanggulangan bencana bab 1 pasal 1 ayat 1, bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam atau mengganggu kehidupan atau penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan/atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga menimbulkan korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis.

Menurut *World Health Organisation* (WHO) tahun 2002 bencana adalah setiap kejadian yang menyebabkan kerusakan, gangguan ekologis, hilangnya nyawa manusia, atau memburuknya derajat kesehatan atau pelayanan kesehatan pada skala tertentu yang memerlukan respon dari luar masyarakat atau wilayah yang terkena. Menurut Undang-undang Nomor 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana Bab 1 Pasal 1 ayat 2,3 dan 4 bencana dibedakan atas tiga kategori berdasarkan penyebabnya yaitu bencana alam, bencana non alam dan bencana sosial.

2.1.1.1 Gempa Bumi

Gempa bumi (*earthquake*) adalah peristiwa pergeseran lapisan batuan didalam bumi yang menyebabkan permukaan bumi terbelah (*ground cracking*). Gempa bumi adalah peristiwa bergetarnya bumi akibat pelepasan energi di dalam bumi secara tiba-tiba yang ditandai dengan patahnya lapisan batuan pada kerak bumi. Akumulasi energi penyebab terjadinya gempabumi dihasilkan dari pergerakan lempeng-lempeng tektonik. Energi yang dihasilkan dipancarkan kesegala arah berupa gelombang gempa bumi sehingga efeknya dapat dirasakan sampai ke permukaan bumi (Hartuti, 2009).

Berdasarkan dari peristiwa yang disebabkan gempa dapat dibedakan menjadi gempa tektonik, gempa vulkanik, gempa runtuh atau gempa terban dan gempa buatan. Gempa bumi tektonik disebabkan oleh adanya aktivitas tektonik, yaitu pergeseran lempeng tektonik secara mendadak yang mempunyai kekuatan dari yang kecil sampai yang sangat besar. Daerah yang seringkali mengalami gempa jenis ini yaitu daerah pegunungan lipatan muda, adalah daerah rangkaian pegunungan mediteranian dan rangkaian sirkum pasifik. Bahaya dari gempa ini sangat besar, karena lapisan bumi dapat mengalami lipatan, patahan ataupun pergeseran.

Ada beberapa gejala sebelum datangnya gempa bumi. Namun, meski sudah ada tanda-tanda semacam itu datangnya gempa tetap tidak dapat diperkirakan. Berikut empat gejala akan terjadinya gempa bumi, (1) awan yang seperti tornado, (2) gelombang elektromagnetis di dalam rumah, (3) perilaku hewan yang gelisah dan (4) air tanah tiba-tiba surut.

Selain itu gempa bumi juga memberikan dampak, baik langsung maupun tidak langsung. Dampak langsung dari terjadinya gempa bumi meliputi: (1) getaran yang berasal dari bumi, (2) bangunan yang roboh atau rusak yang disebabkan oleh gempa bumi, (3) pencairan tanah (*liquefaction*) yang berupa penurunan volume tanah/pasir dan peningkatan tekanan air pori, (4) gerakan tanah/terbelah/tergeser, (5) tanah longsor dan (6) tsunami. Adapun dampak tidak langsung dapat berupa: (1) gejolak sekolah, (2) kelumpuhan atau gangguan ekonomi, (3) wabah penyakit dan (4) kebakaran. Dampak tidak langsung merupakan efek sosial setelah terjadinya gempa bumi.

2.1.1.2 Kesepsiagaan Menghadapi Gempa Bumi

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) menguraikan beberapa aktivitas yang perlu dilakukan dalam rangka mengantisipasi bencana gempa bumi. Antisipasi dilakukan baik sebelum, saat dan sesudah terjadi gempa bumi. Namun demikian aktivitas yang lebih spesifik yang terkait dengan pengurangan resiko bencana (PRB) dibahas dalam standar operasional prosedur (SOP). Disamping antisipasi sebelum, saat dan sesudah gempa bumi terjadi dilakukan, ada beberapa hal yang bermanfaat untuk mengurangi resiko bencana gempa bumi yang dapat dilakukan.

- 1) Mengetahui potensi bahaya di sekolah
 - a. Letakkan lemari secara aman pada dinding
 - b. Tempatkan barang besar dan berat di bagian bawah lemari
 - c. Letakkan barang pecah belah dibagian yang lebih rendah dan di bagian tertutup

- d. Gantungkan barang yang berat seperti pigura foto atau cermin jauh dari tempat tidur dan sofa ataupun tempat dimana orang duduk
 - e. Pastikan lampu langit-langit terpasang dengan kuat
 - f. Perbaiki apabila terdapat kerusakan pada jaringan listrik atau gas
 - g. Peraiki keretakan pada langit-langit atau fondasi
 - h. Konsultasikan dengan ahli bangunan apabila membutuhkan informasi mengenai struktur bangunan yang kurang kuat
 - i. Tempatkan bahan-bahan yang mudah terbakar dalam lemari tertutup dan letakkan paling bawah
- 2) Mengidentifikasi tempat aman di dalam dan di luar sekolah
- a. Dibawa berabot yang kuat seperti, meja dan kursi
 - b. Merapat pada dinding, seperti berdiri pada siku bangunan
 - c. Menjauh dari kaca atau cermin ataupun barang-barang berat yang berpotensi jatuh
 - d. Di luar sekolah jauhi bangunan, pohon, dan jaringan telepon atau listrik atau bangunan yang mungkin runtuh.

2.1.1.3 Tsunami

Secara etimologis istilah tsunami berasal dari bahasa Jepang, *Tsu* yang berarti pelabuhan dan *nami* yang berarti gelombang. Sehingga tsunami dapat diartikan sebagai peristiwa datangnya gelombang laut yang tinggi dan besar ke daerah pinggir pantai beberapa saat setelah terjadi gempa bumi, letusan gunung berapi dan tanah longsor di dasar laut. Tsunami juga dapat terjadi karena adanya meteorit yang jatuh ke bumi (Hartuti, 2009).

Menurut Hartuti (2009) tsunami merupakan gelombang air yang sangat besar yang dibangkitkan oleh bermacam-macam gangguan di dasar samudra. Gangguan ini dapat berupa gempa bumi, pergeseran lempeng, gunung meletus, tanah longsor bawah laut dan adanya meteorit yang jatuh ke bumi. Para ahli oceanografi menyebut gelombang tsunami sebagai *seismic sea wave* sebutan ini secara ilmiah lebih akurat.

Tsunami terjadi karena adanya gangguan (*disturbance*) berskala besar terhadap air laut akibat terjadinya perubahan bentuk dasar laut secara tiba-tiba. Gangguan-gangguan ini seperti berikut: (1) longsor lempeng bawah laut, (2) gempa bumi bawah laut, (3) aktivitas vulkanik dan (4) tumbukan benda luar angkasa. Perilaku gelombang tsunami sangat berbeda dari ombak laut biasa. Gelombang tsunami bergerak dengan kecepatan tinggi dan dapat merambat lintas samudera dengan energi yang sedikit berkurang. Periode tsunami sangat bervariasi mulai dari 2 menit hingga lebih dari satu jam. Panjang gelombangnya sangat besar antara 100-200 km. Panjang gelombang pantai biasa hanya memiliki periode 10 detik dengan panjang gelombang hanya 150 meter.

2.1.1.4 Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Tsunami

Ada beberapa langkah yang harus dilakukan saat terjadi dan sesudah terjadi gelombang tsunami.

- 1) Saat gelombang tsunami datang
 - a. Jangan panik

- b. Jangan menjadikan gelombang tsunami sebagai tontonan. Apabila gelombang tsunami dapat dilihat, berarti kita berada di kawasan berbahaya.
 - c. Jika air surut dari batas normal, tsunami mungkin terjadi.
 - d. Bergeraklah dengan cepat ketempat yang lebih tinggi serta ajaklah keluarga atau orang-orang di sekitar untuk turut serta. Tetaplah di tempat yang aman sampai air benar-benar surut. Jika sedang berada di laut atau dekat sungai segeralah berlari sekuat-kuatnya ketempat yang lebih tinggi, jika memungkinkan berlailah menuju bukit terdekat.
 - e. Jika situasi memungkinkan pergilah ketempat evakuasi yang sudah ditentukan.
 - f. Jika situasi tidak memungkinkan untuk melakukan kegiatan diatas maka carilah bangunan bertingkat yang bertulang baja, gunakan tangga darurat untuk sampai ke lantai yang paling atas.
 - g. Jika situasi memungkinkan pakai jaket hujan dan pastikan tangan bebas dan tidak membawa apa-apa.
- 2) Sesudah gelombang tsunami datang
- a. Periksa kerabat satu persatu setelah kembali ke rumah.
 - b. Jangan memasuki wilayah yang rusak.
 - c. Hindari instalasi listrik.
 - d. Datangi posko bencana untuk mendapatkan informasi, jalinlah komunikasi dan kerja sama dengan warga sekitar.
 - e. Bersiaplah untuk kembali ke kehidupan yang normal.

2.1.2 Sekolah Luar Biasa (SLB)

Menurut pasal 32 (1) UU No. 20 tahun 2003 pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa. Teknis layanan pendidikan jenis Pendidikan Khusus untuk peserta didik yang berkelainan atau peserta didik yang memiliki kecerdasan luar biasa dapat diselenggarakan secara inklusif atau berupa satuan pendidikan khusus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Jadi Pendidikan Khusus hanya ada pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

PP No. 17 Tahun 2010 Pasal 129 ayat (3) menetapkan bahwa Peserta didik berkelainan terdiri atas peserta didik yang (1) tunanetra, (2) tunarungu, (3) tunawicara, (4) tunagrahita (5) tunadaksa (6) tunalaras (7) berkesulitan belajar, (8) lamban belajar, (9) autisme, (10) memiliki gangguan motorik, (11) menjadi korban penyalahgunaan narkotika, obat terlarang, dan zat adiktif lain dan (12) memiliki kelainan lain. Menurut pasal 130 (1) PP No. 17 Tahun 2010 Pendidikan khusus bagi peserta didik berkelainan dapat diselenggarakan pada semua jalur dan jenis pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. (2) Penyelenggaraan pendidikan khusus dapat dilakukan melalui satuan pendidikan khusus, satuan pendidikan umum, satuan pendidikan kejuruan, dan/atau satuan pendidikan keagamaan. Pasal 133 ayat (4) menetapkan bahwa Penyelenggaraan satuan pendidikan khusus dapat dilaksanakan secara terintegrasi antarjenjang pendidikan dan/atau antarjenis kelainan.

Integrasi antar jenjang dalam bentuk Sekolah Luar Biasa (SLB) satu atap, yakni satu lembaga penyelenggara mengelola jenjang TKLB, SDLB, SMPLB dan SMALB dengan seorang kepala sekolah. Sedangkan Integrasi antar jenis kelainan, maka dalam satu jenjang pendidikan khusus diselenggarakan layanan pendidikan bagi beberapa jenis ketunaan. Bentuknya terdiri dari TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB masing-masing sebagai satuan pendidikan yang berdiri sendiri masing-masing dengan seorang kepala sekolah. Alternatif layanan yang paling baik untuk kepentingan mutu layanan adalah integrasi antar jenis.

Keuntungan bagi penyelenggara (sekolah) dapat memberikan layanan yang terfokus sesuai kebutuhan anak seiring perkembangan psikologis anak. Keuntungan bagi anak, anak menerima layanan sesuai kebutuhan yang sebenarnya karena sekolah mampu membedakan perlakuan karena memiliki fokus atas dasar kepentingan anak pada jenjang TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB. Penyelenggaraan pendidikan khusus saat ini masih banyak yang menggunakan Integrasi antar jenjang (satu atap) bahkan digabung juga dengan integrasi antar jenis.

Pola ini hanya didasarkan pada efisiensi ekonomi padahal sebenarnya sangat merugikan anak karena dalam prakteknya seorang guru yang mengajar di SDLB juga mengajar di SMPLB dan SMALB. Jadi perlakuan yang diberikan kadang sama antara siswa SDLB, SMPLB dan SMALB. Secara kualitas materi pelajaran juga kurang berkualitas apalagi secara psikologis karena tidak menghargai perbedaan karakteristik rentang usia. Adapun bentuk satuan pendidikan / lembaga sesuai dengan kekhususannya di Indonesia dikenal SLB

bagian A untuk tunanetra, SLB bagian B untuk tunarungu, SLB bagian C untuk tunagrahita, SLB bagian D untuk tunadaksa, SLB bagian E untuk tunalaras dan SLB bagian G untuk cacat ganda

2.1.2.1 Jenis Pendidikan di Sekolah Luar Biasa (SLB)

1) SLB Bagian A (Tunanetra)

Pengertian tunanetra menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tidak dapat melihat (KBBI, 1989:971). Menurut (School, 1986:29) tunanetra adalah anak yang mengalami gangguan penglihatan dapat didefinisikan sebagai anak yang rusak penglihatannya yang walaupun dibantu dengan perbaikan, masih mempunyai pengaruh yang merugikan bagi anak yang bersangkutan. Persatuan Tunanetra Indonesia / Pertuni (2004) mendefinisikan ketunanetraan sebagai berikut: Orang tunanetra adalah mereka yang tidak memiliki penglihatan sama sekali (buta total) hingga mereka yang masih memiliki sisa penglihatan tetapi tidak mampu menggunakan penglihatannya untuk membaca tulisan biasa berukuran 12 point dalam keadaan cahaya normal meskipun dibantu dengan kaca mata (kurang awas).

Menurut Lowenfeld (1955) klasifikasi anak tunaetra terbagi menjadi dua yaitu berdasarkan waktu terjadinya ketunanetraan dan berdasarkan kemampuan daya penglihatan. Klasifikasi tunanetra berdasarkan waktu terjadinya terbagi menjadi tunanetra sebelum dan sejak lahir, tunanetra setelah lahir atau usia kecil, tunanetra pada usia sekolah atau pada masa remaja, tunanetra pada usia dewasa, tunanetra pada usia lanjut dan tunanetra akibat bawaan. Sedangkan klasifikasi tunanetra berdasarkan daya penglihatan

terbagi menjadi tunanetra ringan (*defective vision*) yaitu mereka yang memiliki gangguan penglihatan namun masih bisa mengikuti pelajaran, tunanetra setengah berat (*partially sighted*) kehilangan daya penglihatan namun masih bisa melihat tulisan yang bercetak tebal dengan menggunakan kaca pembesar dan tunanetra berat (*totally blind*) keadaan dimana anak sudah tidak bisa melihat sama sekali.

2) SLB Bagian B (Tunarungu)

Menurut Dwidjosumarto dalam Somantri, (1996:74) mengemukakan bahwa seseorang yang tidak atau kurang mampu mendengar suara dikatakan tunarungu. Ketunarunguan dibedakan menjadi dua kategori, yaitu tuli (*deaf*) atau kurang dengar (*hard of hearing*). Tuli adalah anak yang indera pendengarannya mengalami kerusakan dalam taraf berat sehingga pendengarannya tidak berfungsi lagi. Sedangkan kurang dengar adalah anak yang indera pendengarannya mengalami kerusakan, tetapi masih dapat berfungsi untuk mendengar, baik dengan maupun tanpa menggunakan alat bantu dengar (*hearing aids*).

Winarsih, 2007 mengemukakan bahwa tunarungu adalah suatu istilah umum yang menunjukkan kesulitan mendengar dari yang ringan sampai berat, digolongkan ke dalam tuli dan kurang dengar. Orang tuli adalah yang kehilangan kemampuan mendengar sehingga menghambat proses informasi bahasa melalui pendengaran, baik memakai ataupun tidak memakai alat bantu dengar dimana batas pendengaran yang dimilikinya cukup memungkinkan keberhasilan proses informasi bahasa melalui pendengaran. (Suharmini,

2009) mengemukakan tunarungu dapat diartikan sebagai keadaan dari seorang individu yang mengalami kerusakan pada indera pendengaran sehingga menyebabkan tidak bisa menangkap berbagai rangsang suara, atau rangsang lain melalui pendengaran.

Anak tunarungu memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak normal pada umumnya. Anak tunarungu pada umumnya memiliki intelegensi antara normal dan rata-rata, prestasi anak tunarungu seringkali lebih rendah dibandingkan dengan anak normal karena dipengaruhi oleh kemampuan dalam mengerti pelajaran yang diucapkan. Dalam berbahasa dan berbicara anak tunarungu tentunya berbeda dengan anak normal karena anak tunarungu tidak bisa mendengar bahasa maka anak mereka mengalami hambatan dalam berkomunikasi. Dari segi emosional dan sosial anak tunarungu juga berbeda dengan anak normal. Mereka cenderung memiliki egosentrisme yang lebih tinggi, mempunyai perasaan takut akan lingkungan yang lebih luas, ketergantungan dengan orang lain, perhatiannya lebih sukar dialihkan, umumnya memiliki sifat yang polos dan lebih cepat marah atau tersinggung.

3) SLB Bagian C (Tunagrahita)

Tunagrahita adalah istilah yang digunakan untuk menyebut anak yang mempunyai kemampuan intelektual di bawah rata-rata (Somantri, 2006: 103). Menurut *American Association on Mentally Deficiency (AAMD)* tunagrahita adalah “*Mental retardation refers to significantly sub average general intellectuall functioning existing concurrently with deficits adaptive behavior*

and manifested during the development period (Hallahan and Kauffman, 1982 : 40).

Menurut AAMR dalam (Mumpuniarti, 2001) perkembangan MA (*Mental Age*) anak tunagrahita tidak sejalan dengan bertambahnya CA (*Chronological Age*) nya, inilah yang dianggap sebagai keterbelakangan mental anak. Mereka mengalami ketertinggalan 2 sampai 5 tingkatan di bidang kognitif dibanding anak normal yang seusianya. Anak tunagrahita semakin bertambah usia semakin jauh ketertinggalan di banding dengan anak normal karena perkembangan kognitifnya terbatas pada tahap operasional konkret.

Anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga kelompok yakni tunagrahita debil (mampu didik) dengan IQ (*Intelligence Quotient*) berkisar antara 50-70, tunagrahita imbesil (mampu latih) dengan IQ berkisar antara 30-50 dan tunagrahita idiot dengan IQ kurang dari 30. Seiring dengan diberlakukannya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 72 tahun 1991, pengelompokan anak tunagrahita pun dirubah menjadi anak tunagrahita ringan, tunagrahita sedang, dan tunagrahita berat.

Anak tunagrahita memiliki karakteristik yang berbeda, sesuai dengan ketunagrahitaan yang di deritanya. Anak tunagrahita ringan yang (mampu didik) yang memiliki IQ antara 50-70 mereka bisa berbicara dengan lancar namun perbendaharaan kalimatnya minim, memiliki kesulitan dalam berpikir abstrak namun masih mampu mengikuti pelajaran yang bersifat akademik di sekolah biasa maupun luar biasa (SLB) dan umur kecerdasannya apabila sudah dewasa sama dengan anak normal pada usia 12 tahun.

Anak tunagrahita sedang (mampu didik) yang memiliki IQ antara 30-50 memiliki karakter tidak bisa mempelajari pelajaran-pelajaran yang bersifat akademik, perkembangan bahasanya sangat terbatas karena perbendaharaan kata yang sangat kurang, memerlukan perlindungan dari orang lain namun masih bisa membedakan antara bahaya dan tidak dan umur kecerdasannya sama dengan anak normal usia tujuh tahun. Anak tunagrahita berat (idiot) yang memiliki IQ kurang dari 30 memiliki karakter sepanjang hidupnya memerlukan bantuan dari orang lain sehingga saat berpakaian atau ke toilet harus dibantu, tidak bisa membedakan antara bahaya dan bukan bahaya, kata-kata yang diucapkan sangat sederhana karena perbendaharaan kata yang sangat minim dan kecerdasan tertingginya sama dengan anak normal usia tiga tahun (Effendi, 2006).

4) SLB Bagian D (Tunadaksa)

Tunadaksa didefinisikan sebagai penyandang bentuk kelainan atau kecacatan pada sistem otot, tulang dan persendian yang dapat mengakibatkan gangguan koordinasi, komunikasi, adaptasi, mobilisasi, dan gangguan perkembangan keutuhan pribadi. Salah satu definisi mengenai anak tunadaksa menyatakan bahwa anak tunadaksa adalah anak penyandang cacat jasmani yang terlihat pada kelainan bentuk tulang, otot, sendi maupun saraf-sarafnya.

Istilah tunadaksa maksudnya sama dengan istilah yang berkembang, seperti cacat tubuh, tuna tubuh, tuna raga, cacat anggota badan, cacat *orthopedic*, *crippled*, dan *orthopedically handicapped* (Depdikbud, 1986: 6). Kirk (1986) yang dialihbahasakan oleh Amin dan Kusumah (1991:3)

mengemukakan bahwa seseorang dikatakan anak tunadaksa jika kondisi fisik atau kesehatan mengganggu kemampuan anak untuk berperan aktif dalam kegiatan sehari-hari, sekolah atau rumah.

Penggolongan anak tunadaksa ada bermacam-macam, salah satunya adalah dilihat dari sistem kelainannya yang terdiri dari kelainan sistem cerebral yaitu suatu cacat yang terdapat pada fungsi otot dan urat syaraf penyebabnya ada terletak dalam otak kadang-kadang juga terdapat gangguan pada panca indera, ingatan maupun psikologis. Serta kelainan pada otot rangka yang memiliki klasifikasi seperti *polyomethis* (infeksi sum sum tulang belakang), *muscle distrophy* (otot tidak berkembang karena lumpuh), *spina bifida* (pembesaran kepala karena produksi cairan berlebihan biasanya disertai ketunagrahitaan) (Black, 1975).

5) SLB Bagian E (Tunalaras)

Istilah tunalaras berasal dari kata “tuna” yang berarti kurang dan “laras” berarti sesuai. Jadi, anak tunalaras berarti anak yang bertingkah laku kurang sesuai dengan lingkungan. Perilakunya sering bertentangan dengan norma-norma yang terdapat di dalam masyarakat tempat ia berada. Peraturan Pemerintah No. 72 tahun 1991 menyebutkan bahwa tunalaras adalah gangguan atau hambatan atau kelainan tingkah laku sehingga kurang dapat menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Kauffman, 1977 mengemukakan bahwa penyandang tunalaras adalah anak yang secara kronis dan mencolok berinteraksi dengan lingkungannya

dengan cara yang secara sosial tidak dapat diterima atau secara pribadi tidak menyenangkan tetapi masih dapat diajar untuk bersikap yang secara sosial dapat diterima dan secara pribadi menyenangkan.

Klasifikasi anak tunalaras menurut Rosembra, dkk (1992) yaitu di kelompokkan menjadi tingkah laku yang beresiko tinggi dan rendah. Klasifikasi tunalaras yang beresiko tinggi yaitu hiperaktif, agresif, pembangkang, delikueni dan anak yang menarik diri dari pergaulan. Sedangkan klasifikasi tunalaras yang beresiko rendah yaitu *autisme* dan *skizofrenia*. Secara umum anak tunalaras menunjukkan ciri-ciri tingkah laku yang ada persamaannya pada setiap klasifikasi, yaitu kekacauan tingkah laku, kecemasan dan menarik diri, kurang dewasa, dan agresif. Selain pembagian di atas, masih banyak tingkah laku anak-anak yang dapat digolongkan tunalaras yang belum mendapat layanan khusus, misalnya anak yang merasa bahagia bila melihat api karena ingin selalu membakar saja, anak yang suka meninggalkan rumah, penyimpangan seks, dan sebagainya.

6) SLB Bagian G (Cacat ganda)

Menurut *U.S Office of Education* dalam Krik dan Gallagher, (1986) menyebutkan anak tunaganda dan tunamajemuk sebagai mereka yang karena intensitas masalah fisik, mental, maupun emosional membutuhkan pelayanan pendidikan, sosial, psikologis, dan medis melebihi program pendidikan khusus yang biasa guna memaksimalkan partisipasi mereka dalam masyarakat dan pemenuhan diri. Anak tunaganda dan tunamajemuk mengalami kesulitan bahasa dan persepsi kognitif, memiliki kondisi fisiologis

yang rentan dan menunjukkan beberapa kali tingkah laku abnormal seperti kegagalan dalam menanggapi stimulus, melukai diri, amarah yang meledak-ledak dan ketiadaan kontrol verbal.

Tunaganda diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu: (1) tunaganda atau tunamajemuk tingkat ringan misalnya adalah tunanetra ringan-tunarungu ringan, (2) tunaganda atau tunamajemuk sedang misalnya adalah tunanetra sedang-mampu latih-*celebral palsy* dan (3) tunaganda atau tunamajemuk tingkat berat misalnya adalah buta-mampu rawat, buta-tuli mampu rawat. Ketiga kelompok tunaganda ini umumnya masih bisa di layani dengan kurikulum sekolah luar biasa (SLB) yang disesuaikan dengan tingkat ketunaanya dan pada tunaganda berat diperlukan program pendidikan yang khusus.

2.1.3 Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana

Kesiapsiagaan bencana adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna (UU RI No.24 Tahun 2007). Sedangkan Kesiapsiagaan menurut Carter (1991) adalah tindakan-tindakan yang memungkinkan pemerintahan, organisasi, masyarakat, komunitas, dan individu untuk mampu menanggapi suatu situasi bencana secara cepat dan tepat guna.

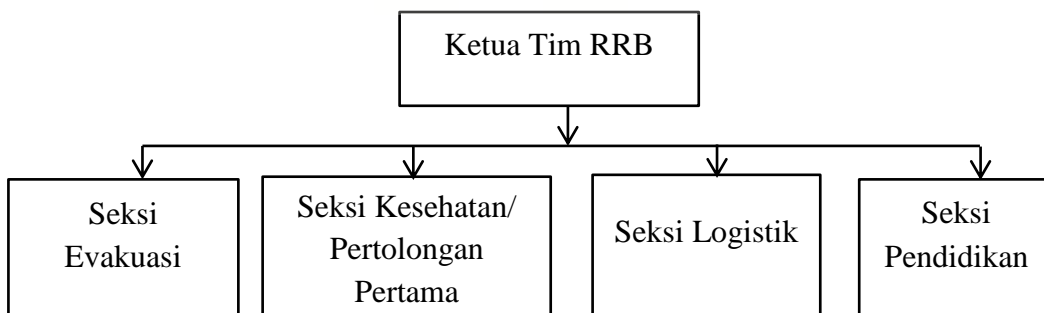
Termasuk kedalam tindakan kesiapsiagaan adalah penyusunan rencana penanggulangan bencana, pemeliharaan dan pelatihan personil. Adapun kegiatan kesiapsiagaan secara umum adalah: (1) kemampuan menilai resiko; (2) perencanaan siaga; (3) mobilisasi sumberdaya; (4) pendidikan dan pelatihan; (5) koordinasi; (6) mekanisme respon; (7) manajemen informasi; (8) gladi/ simulasi.

2.1.3.1 Pengurangan Resiko Bencana di Sekolah

Kegiatan pengurangan risiko bencana sebagaimana dimandatkan oleh Undang-undang No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana harus terintegrasi ke dalam program pembangunan, termasuk dalam sektor pendidikan. Ditegaskan pula dalam undang-undang tersebut bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor penentu dalam kegiatan pengurangan risiko bencana.

Pengurangan risiko bencana di sekolah perlu dirancang dengan matang sehingga dapat mendukung pelaksanaan di lapangan. Oleh karena itu perlu adanya tim khusus yang dibentuk untuk menjadi tim siaga bencana. Dalam kondisi darurat (saat terjadi bencana), peran tim ini sangat penting untuk mendukung proses evakuasi dan penyelamatan warga sekolah.

Tim penanggulangan untuk pengurangan risiko bencana disekolah beranggotakan warga sekolah yang bersangkutan. Proses pembentukannya dapat dilakukan dengan forum komunikasi guru dan siswa, dan syarat yang paling menentukan adalah kemauan dan kerelaan dari anggota tim tersebut, karena pada saat kondisi bencana seringkali setiap pribadi berupaya untuk menyelamatkan diri sendiri tanpa memperhatikan lingkungan sekitar (orang lain). Berikut merupakan struktur organisasi tim PRB sekolah.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Tim PRB Sekolah

2.1.3.2 Rencana Aksi PRB di Sekolah

1) Target dan waktu pelaksanaan aksi di sekolah

Pelaksanaan simulasi bencana di sekolah dapat dilakukan satu kali dalam satu tahun dan dilakukan sebagai bagian dari program orientasi sekolah bagi para siswa baru. Rencana aksi PRB secara detail yang akan dilakukan pihak sekolah, diserahkan kepada sekolah masing-masing.

2) Kebijakan sekolah yang mendukung PRB

Kebijakan pendukung pengurangan resiko bencana (PRB) tertuang dalam dokumen KTSP yang meliputi:

- a. Legalitas SOP PRB sekolah dengan surat keputusan dari kepala sekolah, yang diketahui oleh Dinas Pendidikan Kabupaten
- b. Legalitas tim siaga bencana dengan surat keputusan dari sekolah, yang diketahui oleh Dinas Pendidikan Kabupaten
- c. Rencana aksi PRB sekolah dengan simulasi tahunan yang dituangkan dalam peraturan sekolah yang dikeluarkan komite sekolah
- d. Peraturan penerapan PRB sekolah, bagi siswa baru melalui kegiatan/program orientasi sekolah.

3) Model pembelajaran PRB sekolah

Pembelajaran PRB sekolah dilakukan melalui kegiatan ekstra kurikuler. Model pembelajaram PRB sekolah dapat dilaksanakan melalui permainan-permainan yang mendidik (*disaster riskreduction games*). Tujuan pemberian permainan-permainan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa dan kapasitas siswa dalam menghadapi situasi bencana.

4) Training of trainer (ToT)

Kegiatan-kegiatan ini dapat diberikan baik untuk guru dan tenaga kependidikan maupun untuk siswa. Melalui pembelajaran berkala dan terprogram, diharapkan seluuh warga sekolah memiliki kesadaran dan kesiapsiagaan menghadapi bencana. Bentuk kegiatan ToT tersebut dapat meliputi simulasi, *mapping* evakuasi, *camping* PRB dan pemberian motivasi untuk menanamkan sikap siaga bencana.

5) Matriks pelaksanaan PRB sekolah mencakup fisik

6) Skenario pelaksanaan simulasi mitigasi bencana

2.1.3.3 Tujuan Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana

Menurut Hartuti (2009) pendidikan kesiapsiagaan bencana bertujuan mengurangi resiko dari dampak bencana baik dampak langsung maupun tidak langsung, berikut tujuan pendidikan kesiapsiagaan bencana:

- 1) Memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik tentang adanya risiko bencana yang ada di lingkungannya, berbagai macam jenis bencana, dan cara-cara mengantisipasi atau mengurangi risiko yang ditimbulkannya.
- 2) Memberikan keterampilan agar peserta didik mampu berperan aktif dalam pengurangan risiko bencana baik pada diri sendiri dan lingkungannya.
- 3) Memberikan bekal sikap mental yang positif tentang potensi bencana dan risiko yang mungkin ditimbulkan.
- 4) Memberikan pengetahuan dan wawasan tentang bencana di Indonesia kepada siswa sejak dini.

- 5) Memberikan pemahaman kepada guru tentang bencana, dampak bencana, penyelamatan diri bila terjadi bencana.
- 6) Memberikan keterampilan kepada guru dalam menyusun perencanaan, melaksanakan dan melakukan pendidikan bencana kepada siswa.
- 7) Memberikan wawasan, pengetahuan dan pemahaman bagi pihak terkait, sehingga diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap kelancaran pelaksanaan pembelajaran tentang bencana.

2.1.4 Pendidikan Bina Diri

Pendidikan bina diri merupakan salah satu program khusus yang diberikan kepada anak tunagrahita. Pengertian bina diri atau kemampuan diri menurut Sarwasih dalam Basuni (2012) memiliki beberapa istilah yaitu mengurus diri sendiri, bantu diri, keterampilan hidup sehari-hari, kegiatan sehari-hari, *self care*, *self help*, *self realization* dan *activity of daily living*. Istilah-istilah tersebut memiliki pengertian yang sama yaitu dalam usaha memberikan pendidikan bagi anak tunagrahita agar dapat mandiri terutama dalam kehidupannya sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan.

Pelaksanaan layanan bina diri yang diberikan kepada siswa di SLB bervariasi sesuai dengan hasil dari identifikasi dan asesmen, sehingga program bina diri sifatnya individual. Bagi siswa yang mengikuti pendidikan di sekolah reguler dapat bekerjasama dengan SLB terdekat untuk mendapatkan bantuan tenaga dalam bidang bina-diri bagi anak-anak yang mengalami gangguan koordinasi-motorik. Apabila ada tenaga Okupasional Terapis dapat bekerjasama sehingga hasilnya dapat lebih optimal. Kewenangan dalam penanganan bidang

terapi okupasional (OT) adalah profesi bidang para medis yaitu okupasional terapis, namun guru pendidikan khusus dapat memberikan latihan atau pembinaan tersebut melalui layanan bina diri

2.1.4.1 Fungsi Bina Diri

Bina diri dalam kehidupan anak yang mengalami keterbelakangan suatu kebutuhan yang sangat penting. Kondisi yang dimiliki oleh anak terbelakang mental tidak memungkinkan melakukan perawatan diri secara mandiri. Pendidikan anak berkebutuhan khusus pelajaran bina diri memiliki fungsi yang besar. Adapun fungsi bina diri menurut Depdiknas tahun 1997 antara lain (1) menanamkan pengetahuan tentang tata cara mengurus diri sendiri, (2) meningkatkan keterampilan mengurus diri sendiri, (3) mengembangkan kebiasaan mengurus diri sendiri, (4) mengembangkan kemampuan dalam penyesuaian diri.

Selain itu fungsi mengurus diri akan memberikan nilai lebih pada siswa tunagrahita. Pembelajaran (1) dapat menghilangkan rasa rendah diri, (2) menumbuhkan rasa percaya diri anak, (3) mengembangkan pribadi yang lebih kuat, (4) mengembangkan kemampuan untuk melakukan pekerjaan tertentu, (5) menyembuhkan gangguan atau sakit pada diri anak baik secara fisik maupun psikis. Fungsi bina diri pada siswa tunagrahita memiliki peran penting untuk membangun kemandirian anak. Sehingga perlu adanya pengembangan yang lebih lanjut dalam fungsi bina diri bagi anak tunagrahita agar memiliki kesempurnaan untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran bina diri anak.

2.1.4.2 Tujuan Pendidikan Bina Diri

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik agar memiliki kecakapan, pengetahuan dan keterampilan. Tujuan dari pendidikan bina diri menurut Depdiknas 1997 adalah mengembangkan sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengurus diri sendiri sehingga dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan pembelajaran bina diri ditekankan kepada aspek keterampilan diri anak, hal ini dikarenakan anak tunagrahita memiliki kondisi yang kurang dalam mengurus diri dikarenakan rendahnya kecerdasan anak.

2.1.4.3 Materi Pendidikan Bina Diri

Materi pendidikan bina diri umumnya disesuaikan dengan kondisi siswa yaitu sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya, namun juga dipertimbangkan dengan usia dan kondisi fisiknya. Pada pendidikan bina diri diperlukan adanya *assesmen* kemampuan merawat diri. Adapun materi yang diberikan dalam pendidikan bina diri sesuai dengan peraturan Depdikbud tahun 1998 meliputi :

1) Bidang penampilan diri

Bidang penampilan diri meliputi (a) menjaga kebersihan badan seperti mandi dan menggosok gigi; (b) menghias diri seperti mencuci rambut, menyisir rambut dan memakai bedak; (c) memilih dan memakai pakaian yang sesuai dengan keadaan dan cuaca; (d) pemeliharaan pakaian; (e) pembinaan tata cara yang baik dan sopan dalam pergaulan; (f) perbaikan pakaian yang sederhana; (g) sikap duduk yang pantas dan sopan waktu makan dan waktu di kelas; (h) cara berbicara,

cara berjalan dan cara bertamu. Bidang penampilan diri diberikan sebagai materi agar anak dapat memiliki keterampilan dalam kerapian dan kebersihan diri. Materi penampilan diri diberikan sesuai dengan tingkatan kemampuan anak dan diberikan secara bertahap sampai keterampilan anak dengan materi penampilan diri dikuasai dengan baik.

2) Bidang makan dan minum

Bidang makan dan minum meliputi hubungan antara makan dan kesehatan, cara menyajikan minuman sederhana untuk diri sendiri, cara menghidangkan makanan kecil, cara menghidangkan minuman kecil, cara menghidangkan minuman, menanak nasi dan memasak lauk pauk, cara mengatur meja makan, cara menghidangkan makanan, tata cara makan yang baik dan sopan, tata cara menyimpan makanan, kebersihan alat-alat makan dan alat-alat minum, cara mengatur dan menyimpan makanan. Bidang makan dan minum sebagai materi dasar yang diberikan kepada siswa tunagrahita. Materi makan minum menjadi materi yang penting karena kegiatan ini adalah keterampilan dasar yang harus dikuasai anak. Materi ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan dengan materi yang lebih luas sehingga kemampuan anak dalam merawat diri juga berkembang.

3) Bidang kesehatan lingkungan

Bidang kesehatan lingkungan meliputi menanamkan rasa tanggung jawab atas kebersihan, memelihara kebersihan di rumah dan sekitarnya, memelihara kebersihan kelas dan sekolah, mengenalkan instansi-instansi yang menangani kesehatan masyarakat, belajar bertanggung jawab atas kesehatan umum. Selain materi pokok yang mendasar untuk merawat kehidupan diri materi yang

diberikan berupa pengembangan dilingkungan sekitar anak. Materi ini penting juga untuk mengajarkan anak dengan keterampilan sosial yaitu dengan mengenal lingkungan sekitar.

4) Tugas sederhana di rumah

Tugas-tugas sederhana di rumah meliputi penghargaan terhadap pekerjaan di rumah, pemeliharaan barang-barang di rumah, pemeliharaan tempat di sekeliling agar tetap menyenangkan, pemeliharaan tempat bermain yang bersih dan aman, penyimpanan alat bermain setelah dipakai.

5) Bidang keuangan

Bidang keuangan meliputi pengertian tentang nilai uang pemakaian uang secara hemat dan efektif, pemupukan hasrat menabung, penggunaan harta benda secara ekonomis. Materi keuangan sangat penting dalam kehidupan karena sebagai bagian kegiatan sosial dan menjadikan kegiatan transaksi dalam jual beli. Anak tunagrahita dikenalkan keuangan dan penggunaannya agar anak juga dapat mengenal dan menggunakan uang sebagai media transaksi jual beli.

6) Bidang pemeliharaan anak kecil

Bidang pemeliharaan anak kecil meliputi membantu ibu mengasuh adik, membantu adik waktu makan, mengganti pakaian adik, bermain dengan anak kecil dan menjaga keselamatan anak kecil.

7) Bidang menghindari bahaya

Bidang menghindari bahaya merupakan bidang yang mengajarkan kepada anak tunagrahita untuk menghindari bahaya-bahaya yang mungkin menimpa

mereka. Bidang menghindari bahaya meliputi menghindari bahaya binatang buas, menghindari bahaya terkena api, menghindari bahaya bencana alam.

2.1.4.4 Pelaksanaan Pendidikan Bina Diri

Kedudukan pendidikan merawat diri sendiri sebagai salah satu usaha pendidikan untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan nasional. Disamping bertitik tolak pada penanaman keterampilan, usaha ini berorientasi pada kehidupan nyata dan berusaha untuk menciptakan kehidupan yang harmonis.

Depdikbud tahun 1998 menjelaskan tentang nilai merawat diri meliputi:

- 1) Nilai formal, pendidikan merawat diri sendiri siswa diberikan latihan keterampilan dan kecekatan perkembangan dan pertumbuhan fisik dan latihan koordinasi gerakan otot yang sangat berguna bagi perkembangan tubuh .
- 2) Nilai material, pendidikan merawat diri sendiri membuat anak semakin memahami tentang arti suatu kecakapan baik kecakapan praktis maupun kecakapan teoritis. Di sekolah anak-anak dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat dan di bekali dengan berbagai macam keterampilan fisik dan mental yang sangat berguna dalam hidup ditengah-tengah masyarakat nantinya.

2.1.5 Metode *Play Therapy*

2.1.5.1 Pengertian *Play Therapy*

Terapi bermain dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman hubungan intens antara terapis dan anak-anak atau anak muda, yang media utama komunikasinya adalah bermain (Wilson, 2000). Sedangkan *Association for Play Therapy* (APT) mendefinisikan terapi bermain sebagai

penggunaan yang sistematis dari model teoritis untuk mendirikan sebuah proses interpersonal dimana terapis bermain terlatih menggunakan kekuasaan terapi bermain untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai tumbuh kembang optimal.

Terapi Bermain adalah bentuk konseling atau psikoterapi yang menggunakan bermain untuk berkomunikasi dengan dan membantu orang, terutama anak-anak, untuk mencegah atau mengatasi tantangan psikososial. Hal ini diduga untuk membantu mereka kearah yang lebih baik pertumbuhan sosial, integrasi dan pembangunan. Sukinah dalam Indriyani (2011) berpendapat bahwa terapi bermain adalah teknik penyembuhan terhadap anak berkebutuhan khusus, dengan menggunakan media berbagai macam bentuk permainan, baik tanpa maupun memakai alat yang tidak membahayakan dirinya, dan dapat dilaksanakan di alam terbuka sepanjang membantu program pembelajaran.

2.1.5.2 Prinsip Dasar *Play Therapy*

Konselor yang berpusat pada klien atau anak mengikuti apa yang diarahkan anak, memusatkan pada kekuatan anak, merefleksikan perasaan anak, percaya akan potensi anak yang dapat tumbuh dan berubah dan menggunakan terapeutik dengan kehangatan, penerimaan dan hubungan yang berdasarkan empatik. Berikut merupakan delapan prinsip dasar dari pendekatan *play therapy* dari *client centered no-directive* (Axaline, 1974: 73-74 dalam Djiwandono, 2005).

- 1) Terapis harus menciptakan suasana yang hangat, hubungan yang bersahabat dengan anak, dimana *rapport* yang berkembang sesegera mungkin.
- 2) Terapis menerima anak sebagaimana adanya.

- 3) Terapis harus mengembangkan perasaan permisif dalam hubungan dengan anak sehingga anak merasa bebas mengekspresikan perasaannya
- 4) Terapis harus waspada terhadap perasaan anak yang diekspresikan dan direfleksikan kembali dalam bentuk perilaku.
- 5) Terapis diharapkan menghargai kemampuan anak dalam memecahkan masalahnya sendiri jika diberikan kesempatan untuk melakukannya. Terapis bertanggung jawab dalam membuat pilihan dan mulai mengubah anak.
- 6) Terapis jangan cepat-cepat melakukan terapi. Ini merupakan proses yang perlahan-lahan dan terapis harus mengenal anak dan orang tua terlebih dahulu.
- 7) Terapis hanya mengembangkan keterbatasan-keterbatasan yang diperlukan dalam menarik anak untuk terapi, dan pada kenyataannya akan membuat anak sadar akan tanggung jawabnya dalam berhubungan dengan terapis.

2.1.5.3 Tujuan *Play Therapy*

Adapun tujuan terapi bermain adalah untuk menunjang beberapa aspek dibawah ini.

- 1) Keterampilan mengurus diri sendiri (*Self help skills*)
- 2) Kemampuan untuk melakukan kegiatan tertentu, kemampuan sensorik motorik kasar dan halus (*psycho-motor performance*).
- 3) Penyesuaian diri terhadap lingkungannya (*social adaptation*).
- 4) Keterampilan diri bagi kesiapan kerja di masyarakat (*prevocational skills*).
- 5) Meningkatkan kemampuan berpikir.
- 6) Meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
- 7) Meningkatkan kemampuan sosial-emosional.

- 8) Meningkatkan dan mengembangkan percaya diri.
- 9) Meningkatkan dan mengembangkan kemandirian.
- 10) Meningkatkan dan mengembangkan perasaan seni.
- 11) Memperbaiki penyimpangan perilaku.
- 12) Meningkatkan dan mengembangkan pengindraan.

2.1.5.4 Manfaat *Play Therapy*

Play Therapy memiliki beberapa manfaat yang terkandung, manfaat terapi bermain bagi anak-anak antara lain, yaitu:

- 1) Anak-anak 'terjaga' ketika berhadapan dengan prospek 'bermain'. Mereka langsung terlibat dalam situasi sosial yang mengajarkan keterampilan saat mereka sedang bersenang-senang. Mereka yang akrab dengan unsur-unsur bermain seperti *turn-taking*, aturan menjaga, menang, kalah dan kooperasi.
- 2) Sementara anak-anak secara aktif terlibat dengan proses bermain *game*, tantangan sosial dan emosional muncul saat mendidik 'atau krisis terjadi, sehingga memberikan pengalaman belajar bermakna dengan segera.
- 3) Terapi bermain anak-anak dengan menyediakan lingkungan yang aman untuk mempraktekkan keterampilan baru. Anak-anak merasa santai dan arus diskusi mudah dalam pengaturan ini.
- 4) Pengamatan klinis dapat dilakukan dan ditarik kesimpulan tentang anak-anak yang tidak meningkatkan penggunaan keterampilan prososial setelah pembelajaran ekstra dan pemanduan praktek. Adanya sindrom organik, masalah kesehatan mental atau masalah perlindungan anak perlu diselidiki.

2.1.5.5 Sasaran *Play Therapy*

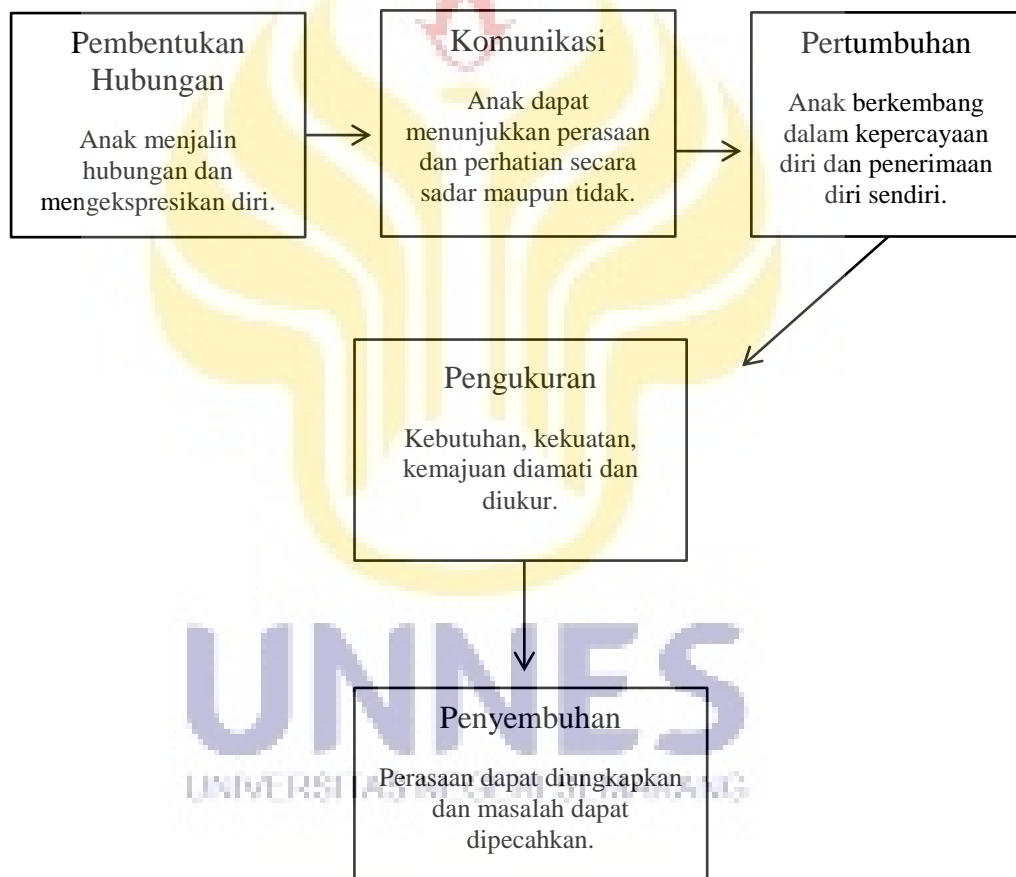
Menurut Sukinah dalam Djiwandono (2005) terapi bermain atau *play therapy* memiliki beberapa sasaran, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Anak gangguan mental dengan penyerta gangguan psikis, sosial emosi dan komunikasi, sasaran pada mental, psikologi, sosial emosional dan komunikasinya.
- 2) Anak berkesulitan belajar dengan gangguan penyerta psikologis, sosial emosional, gerak kurang koordinasi, tremor, kelayuhan atau kaku.
- 3) Anak gangguan perilaku atau emosi
- 4) Anak gangguan bahasa penyertanya psikis, sosial emosional dan ada kalanya terbelakang mental.
- 5) Anak gangguan pendengaran penyertanya berbahasa atau bicara, psikis, sosial emosional, dan terkadang mental.
- 6) Anak gangguan penglihatan penyerta psikis dan sosial emosional.
- 7) Anak gangguan fisik dan kesehatan penyertanya psikis, sosial emosional.
- 8) Anak cacat ganda penyerta majemuk seperti sensorik, psikis, sosial emosional, komunikasi dan kadang penyimpangan perilaku.
- 9) Anak dengan kecerdasan luar biasa atau berbakat, efeknya psikologis dan sosial emosional.

2.1.5.6 Nilai *Play Therapy*

Bermain membantu mengembangkan hubungan terapeutik, membantu anak dalam mengkomunikasikan masalah-masalah mereka, membantu dalam pengukuran dan mempromosikan kesembuhan dan pertumbuhan. Penilaian dan

kritikan oleh orang dewasa memberikan kepada anak suatu kesempatan untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan secara langsung atau simbolik. Bermain adalah pusat dalam proses pengukuran, oleh karena itu memungkinkan terapis untuk mengerti kebutuhan anak, emosi, konflik, ketakutan dan dalam waktu yang sama mengidentifikasi kekuatan anak yang membawanya kedalam terapi. Nilai dalam *play therapy* dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut.



Gambar 2.2 Nilai *Play Therapy* (Djiwandono, 2005)

2.1.5.7 Mainan dan Materi Permainan

Ketika terapis siap untuk memulai terapi permainan, maka membutuhkan beberapa mainan dan materi permainan untuk memudahkan komunikasi dengan anak. Materi atau bahan mainan harus dipilih atau diseleksi untuk memudahkan

terapeutik kepada anak. Mainan harus sederhana, mempunyai konstruksi yang kuat dan sehat, mudah bagi anak memanipulasi atau diperkuat dengan imajinasi daripada dengan baterai. Walaupun terapis beda dalam memilih mainan, bergantung terutama pada tujuan terapeutik mereka beberapa petunjuk dapat ditemukan dalam kepustakaan.

Ginott dalam Djiwandono (2005) salah satu ahli klinis pertama mengembangkan secara rasional dalam memilih mainan, percaya bahwa mainan harus. (1) memudahkan dalam mengembangkan kontak dengan anak, (2) membangkitkan dan mendorong katarsis, (3) membantu mengembangkan *insight*, (4) melengkapi dalam mengetes realita dan (5) sebagai media untuk terjadinya perubahan.

Sebagian besar terapis bermain setuju bawa mainan dan materi permainan harus memudahkan timbulnya ekspresi anak, mendorong kreativitas, membantu anak-anak menyalurkan emosi dan memberikan jalan keluar bagi ekspresi agresif. Mainan dan materi permainan dalam kategori ini tujuannya untuk melakukan terapeutik yang berbeda bergantung pada apa yang dipilih anak dan bagaimana ia menggunakannya (Axeline dalam Djiwandono, 2005).

2.1.5.8 Teknik *Play Therapy*

Teknik terapi bermain pada umumnya meliputi permainan boneka, boneka wayang, menceritakan ceritera dan terapi kepustakaan, permainan yang menggunakan papan, permainan pasir, dan berbagai kegiatan lain meliputi seni grafis dan pameran gambar. Ini hanya meliputi sebagian besar teknik umum dan tidak mempertimbangkan jumlah permainan kreatif yang tanpa batas atau sangat

besar dan teknik terapi yang digunakan untuk imajinasi dan untuk menemukan sesuatu yang baru dari anak-anak dan terapis.

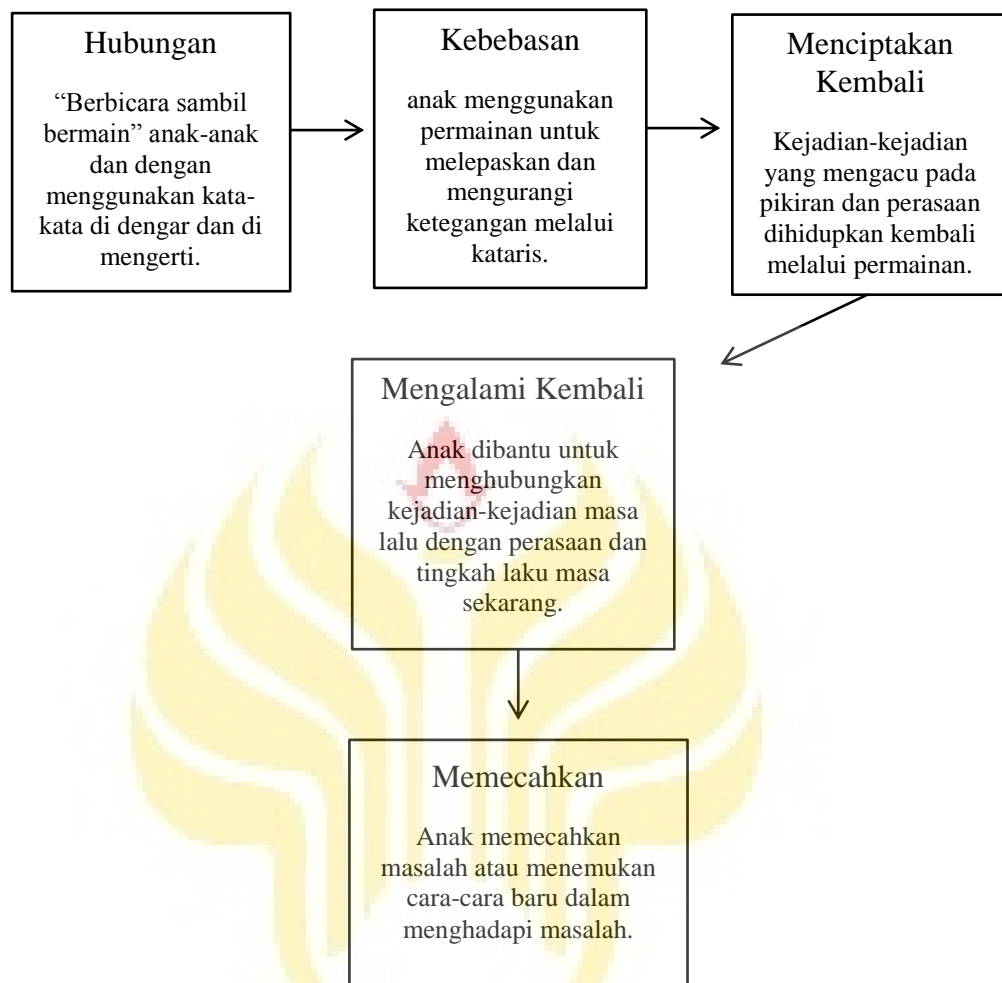
Banyak terapis terutama yang mulai atau dibatasi biayanya dapat dengan beberapa mainan untuk setiap teknik. Sebenarnya terapi bermain bisa dilakukan dengan materi yang sederhana. Mainan dan materi dapat dibuat oleh anak dan konselor dengan bahan-bahan sederhana yang tidak memerlukan banyak biaya.

2.1.5.9 Proses Terapeutik Bermain

Gumaer dalam Djiwandono (2005) menekankan bahwa “tanpa interaksi konselor yang menggunakan media bermain yang penuh arti adalah lebih sulit daripada bermain acak”. Fokus dari interaksi ini adalah komunikasi antara anak dengan terapis. Ketika simbol-simbol yang disampaikan anak dan komunikasi verbal anak di dengar dan dimengerti, dan terapis mengkomunikasikan pengertian ini kepada anak maka anak bebas untuk mengeksplorasi pikiran, perasaan dan tingkah laku yang mengacaukan.

Tahap dalam proses terapi permainan meliputi *relating* (berhubungan) dengan terapis, *releasing* (melegakan) perasaan, *re-creating* (menciptakan) kembali kejadian-kejadian, pengalaman-pengalaman, atau hubungan-hubungan, *re-experiencing* (mengalami kembali) perasaan dan pikiran yang kacau dengan suatu cara yang memudahkan pengertian baru, dan *resolving* (memecahkan) masalah dan konflik dengan mempraktikkan tingkah laku dalam permainan.

Proses *play therapy* dapat di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.3 Proses *play therapy* (Djiwandono, 2005)

2.1.5.10 Media Permainan *Pusijump* (*Puzzle, Music and Magic jump*)

Media *Pusijump* merupakan media yang terdiri dari tiga jenis permainan yaitu *puzzle*, *music* dan *magic jump*.

1) Permainan *puzzle*

Permainan *puzzle* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti mencengangkan, membingungkan, mengaduk, mengacau, mengganggu, memperkusut, heran tercengang, kebuntuhan, kesandung. Sedangkan menurut Juwadi (2013) *puzzle* merupakan permainan yang menarik yang mengharuskan

kita sebagai pemain menyusun kembali serpihan *puzzle*. Manfaat dari permainan *puzzle* yaitu:

a. Meningkatkan konsentrasi belajar

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik karena pada dasarnya mereka menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk, dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak dapat melatih konsentrasi belajarnya.

b. Meningkatkan kemampuan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunagrahita ringan direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus.

c. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara berkelompok. Permainan yang dilakukan secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Di dalam kelompok anak

akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain sehingga akan meningkatkan keterampilan sosial.

d. Melatih koordinasi tangan dan mata

Mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar akan melatih koordinasi antara tangan dan mata. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan ini merupakan langkah penting menuju perkembangan keterampilannya (psikomotor).

2) **Music**

Menurut Bandhi Delphine dkk 1994 dalam wijaya (2004) terapi musik berarti suatu usaha untuk membantu suatu individu dalam mengatasi kelainannya dengan menggunakan musik sebagai medianya. Musik tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan manusia karena musik adalah bagian dari kehidupan dan perkembangan jiwa manusia (AT Mahmud 1994 dalam Wijaya, 2004).

Menurut Andiek Sumarno dkk dalam Wijaya (2004) terapi musik merupakan suatu usaha dalam mendidik melalui musik sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran agar menumbuhkan cipta, karsa, rasa estetis anak didik dalam rangka mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan psikomotorik dan fisiomotorik secara optimum.

Menurut Astati dalam Wijaya (2014) ruang lingkup terapi musik tidak lepas dari pendidikan musik pada umumnya, diantaranya yaitu: (1) menggerakkan tubuh sesuai dengan musik, bunyi atau suara; (2) mendengarkan bunyi, suara atau musik; (3) menggunakan alat-alat instrumen; (4) membunyikan alat-alat yang

menghasilkan bunyi secara bersamaan; (5) bernyanyi; dan (6) bergerak atau bermain bersama sesuai dengan musik dan nyanyian.

3) *Magic jump*

Permainan *magic jump* adalah permainan baru yang merupakan modifikasi dari permainan tradisional sunda manda yang digabungkan dengan musik di dalamnya. Permainan sunda manda sendiri merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh dua sampai lima anak dan cara bermainnya adalah dengan melompat menggunakan satu kaki di setiap petak yang telah digambar di tanah sebelumnya dan untuk bermain anak harus memiliki gacuk yang terbuat dari pecahan genting atau keramik (wikipedia bahasa Indonesia).

Permainan *magic jump* menggabungkan antara permainan sunda manda yang disisipi musik di dalamnya. Di dalam permainan *magic jump* sama dengan sunda manda yaitu anak melompat dari satu petak ke petak yang lainnya namun anak harus bisa menjawab pertanyaan terlebih dahulu supaya bisa melanjutkan ke petak berikutnya. Pertanyaan yang ada di dalam permainan *magic jump* ini dibuat lagu dan diiringi dengan musik.

2.1.5.11 Langkah Pendidikan Kesiapsiagaan Bencana Dengan Metode *Play Therapy* Melalui *Pusijump* (*Puzzle, Musik, Magic jump*)

Menurut Iin (2011) dalam mitigasi bencana *play therapy* di bedakan dalam tiga langkah yaitu langkah awal, langkah pertengahan dan langkah akhir.

Berikut penjabaran dari langkah-langkah tersebut:

1) Langkah Awal

- a. Membangun kepercayaan melalui *active listening and reading situation* (mendengarkan secara aktif dan membaca keadaan anak) dan

unconditional acceptance (penerimaan tanpa syarat), mencoba memberikan bantuan pada anak dan berkomunikasi penuh kesabaran dengan anak.

- b. Mengidentifikasi karakteristik anak berkebutuhan khusus yang akan diberi terapi.
 - c. Menentukan permainan yang sesuai dengan karakteristik anak dan menyiapkan alat-alat permainan yang akan diberikan, dalam hal ini yaitu menggunakan permainan pusijump (*puzzle*, musik dan *magic jump*).
 - d. Menentukan target behavior atau tujuan yang ingin dicapai dalam terapi. Sebaiknya membelajarkan mitigasi bencana secara terstruktur dan berkesinambungan.
 - e. Membuat jadwal dan menentukan tempat terapi bersama-sama dengan anak.
- 2) Langkah Pertengahan
- a. Memulai terapi
 - b. Memberikan informasi pada ABK (Anak Berkebutuhan Khusus) mengenai tujuan dari terapi bermain yang akan diberikan
 - c. Mengeksplorasi dan mengobservasi cara anak bermain, sehingga dengan cara ini konselor/peneliti juga dapat membantu anak untuk mengembangkan kreativitasnya secara luas seperti kemampuan bahasa, seni, gerak, drama dan dapat mengembangkan kemampuan emosi anak dalam menjalin hubungan dengan alam sekitarnya.
- 3) Langkah Akhir

Langkah akhir adalah langkah dimana seorang terapis mengakhiri proses terapi yang diberikan. Langkahnya adalah sebagai berikut.

- a. Beri kesempatan anak untuk menyimpulkan apa yang dia dapatkan dalam permainan
- b. Terapi bisa diakhiri jika pada diri anak telah menunjukkan kemajuan dalam berbagai bentuk perilaku positif, khususnya tujuan dari diberikannya terapi bermain dan berikan penegasan terhadap apa yang anak kemukakan dengan benar tentang tujuan terapi bermain ini.

2.1.6 Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan. Menurut (Effendy dalam Oktivita, 2012) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: "Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan" (Effendy dalam Oktivita, 2012). Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengertian lain menurut Susanto, Efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi

(Susanto dalam Oktivita, 2012). Menurut pengertian Susanto diatas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang. Menurut pendapat Mahmudi dalam *Manajemen Kinerja Sektor Publik* mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut: Efektivitas merupakan hubungan antara output dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) output terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan (Mahmudi dalam Oktivita, 2012). Menurut (Miarso, 2005: 536) pembelajaran efektif adalah yang menghasilkan belajar yang bermanfaat dan bertujuan bagi para siswa, melalui pemakaian prosedur yang tepat.

2.1.6.1 Indikator Efektivitas Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif apabila dalam proses pembelajaran setiap elemen berfungsi secara keseluruhan, peserta merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, membawa kesan, sarana/fasilitas yang memadai, materi dan metode *affordable* dan guru profesional. Tinjauan utama efektivitas pembelajaran adalah *output* nya, yaitu kompetensi siswa.

Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ditetapkan. Menurut (Wotruba dan Wrught dalam Miarso 2007: 536), indikator yang dapat digunakan untuk menentukan efektivitas dalam proses pembelajaran adalah:

1) **pengorganisasian pembelajaran yang baik**

Pengorganisasian pembelajaran yang baik tercermin dalam perumusan tujuan, pemilihan baha/topik pelajaran, kegiatan kelas, penugasan dan penilaian. Kesiapan guru untuk mengajar dengan penggunaan waktu pelajaran dengan baik juga merupakan indikator pengorganisasian pembelajaran yang baik. Pelaksanaan pembelajaran dengan baik, tentunya tidak dilakukan dengan banyak penyimpangan dari rencana yang telah ditetapkan semula.

Pengorganisasian pembelajaran merupakan wewenang dari guru, oleh karena itu yang berhak menilai apakah pembelajaran itu telah diorganisasikan dengan baik adalah para sejawat dalam bidang studi yang bersangkutan. Indikator dalam pengorganisasian pembelajaran yang baik diantaranya (1) apakah guru menyediakan bahan dengan cara teratur, (2) apakah guru telah mempersiapkan diri untuk kelasnya, (3) apakah guru telah menjelaskan apa yang perlu diajari, (4) apakah pembelajaran itu memungkinkan untuk dapat diikuti dengan baik.

2) **komunikasi yang efektif,**

Kecakapan memberi pelajaran, termasuk pemakaian media dan alat audio visual atau teknik lain untuk menarik perhatian siswa merupakan suatu karakteristik pembelajaran yang baik. Kemampuan komunikasi mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan yang abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik (nada, intonasi, ekspresi, dan lain-lain) dan kemampuan untuk mendengar.

Kemampuan komunikasi tidak hanya diwujudkan dengan melalui penjelasan verbal, tetapi dapat juga berupa makalah yang ditulis serta silabus dari rencana pembelajaran yang jelas dan mudah dimengerti. Komunikasi yang efektif itu penting dalam kelas yang besar, seminar, diskusi kelompok bahkan dalam percakapan perseorangan.

Sebagaimana halnya dengan pengorganisasian pembelajaran penilaian atas kemampuan berkomunikasi dapat dilakukan oleh siswa dengan indikator (1) apakah suara guru cukup jelas di dengar, (2) apakah guru berkomunikasi dengan penuh percaya diri atau ragu-ragu dan gugup, (3) apakah guru mampu menjelaskan yang abstrak dengan baik dan menggunakan contoh konkret (4) apakah isi pelajaran dapat dipahami dengan baik.

3) sikap positif terhadap siswa

Sikap positif terhadap para siswa dicerminkan dalam berbagai cara misalnya, apakah seorang guru memberi bantuan kalau siswa mendapat kesukaran dengan bahan materi pelajaran, apakah guru mendorong siswa untuk mengajukan pertanyaan atau memberi pendapat, apakah guru dapat dihubungi oleh siswa di luar kelas dan apakah guru menyadari dan peduli dengan apa yang dipelajari oleh siswa. Sikap positif ini dapat ditunjukkan baik pada kelas kecil maupun kelas besar, tentu saja dengan cara yang berbeda.

Beberapa guru berpendapat bahwa sikap positif terhadap siswa sama artinya dengan memanjakan mereka. Guru seperti ini berpendapat bahwa siswa harus berusaha sendiri untuk memecahkan masalah yang dihadapinya,

karena hal ini sesuai dengan prinsip belajar mandiri. Bantuan kepada siswa memang sebaiknya diberikan setelah usaha mereka sendiri kurang berhasil. Bantuan itu tidak berarti memecahkan masalah yang dihadapi siswa melainkan memberikan saran jalan keluar, memberikan dorongan, membangkitkan motivasi dan lain sebagainya.

4) pemberian nilai yang adil

Kesesuaian soal ujian dengan materi pelajaran merupakan salah satu tolak ukur keadilan dalam ujian. Sikap yang konsisten terhadap pencapaian tujuan pembelajaran, usaha siswa yang dilakukan untuk mencapai tujuan itu serta kejujuran siswa mencerminkan pula adanya keadilan. Sesuai tidaknya ujian dan penilaian dengan tujuan dan materi pelajaran dapat diketahui oleh teman sejawat atau pimpinan langsung. Demikian pula penilaian yang diberikan terhadap prestasi siswa, adakalanya nilai yang diberikan oleh seorang guru dipengaruhi pula oleh rasa senang-tidak senang dengan siswa tertentu. Siswa dapat pula diminta pendapatnya tentang keadilan guru.

5) keluwesan dalam pendekatan pembelajaran

Berbagai pendekatan dapat bermanfaat dalam mencapai berbagai tujuan, atau dalam menanggapi latar belakang dan kemampuan siswa. Umpamanya, simulasi dan teknik permainan dapat bermanfaat di dalam mengajar analisa, sintesa dan kemampuan pemikiran kritis. Media dapat dipakai untuk menambah daya cerna pelajaran, jadi memberikan keuntungan kepada siswa. Dengan memberikan kesempatan waktu yang berbeda kepada siswa yang kemampuannya berbeda sudah berarti adanya keluwesan pendekatan.

Kegiatan pengajaran seharusnya ditentukan berdasarkan karakteristik siswa, karakteristik mata pelajaran dan hambatan. Karakteristik yang berbeda dan kendala yang berbeda menghendaki pendekatan yang berbeda pula. Usaha pertama untuk pendekatan yang luwes belum dapat menunjukkan hasil yang baik. Kesiapan untuk melakukan eksperimen atau memberikan umpan balik adalah merupakan usaha yang baik untuk menghasilkan pendekatan pembelajaran yang baik.

Keluwesan dalam pendekatan mengajar mungkin hanya dapat diketahui oleh guru yang bersangkutan dan siswa yang mengikuti pelajarannya. Adakalanya pendekatan yang digunakan guru ditentukan secara situasional, yaitu disesuaikan dengan suasana dan peristiwa yang ada pada saat pembelajaran dilaksanakan.

6) antusiasme siswa terhadap materi pelajaran

Seorang guru dituntut untuk menguasai materi pelajaran dengan benar, jika telah menguasainya maka materi dapat diorganisasikan secara sistematis dan logis. Seorang guru harus mampu menghubungkan materi yang diajarkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki para siswanya, mampu mengaitkan materi dengan perkembangan yang sedang terjadi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

Hal yang tak kalah pentingnya adalah bahwa seorang guru harus dapat mengambil manfaat dari hasil penelitian yang relevan untuk dikembangkan sebagai bagian dari materi pelajaran. Untuk dapat mengetahui sejauh mana guru dapat menguasai materi dengan baik, dapat dilihat dari cara guru

menyampaikan materi kepada siswa, pemilihan buku-buku wajib dan bacaan, penentuan topik bahasan, pembuatan ikhtisar, pembuatan bahan sajian, dan yang paling dapat dilihat dengan jelas adalah bagaimana guru dapat dengan tepat menjawab pertanyaan dari siswanya. Penguasaan akan materi pelajaran saja tidak cukup, penguasaan tersebut harus diiringi pula dengan kemauan dan semangat untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa.

7) **hasil belajar siswa**

Seberapa banyak dan apa yang dipelajari oleh siswa di dalam suatu kegiatan belajar mengajar adalah hasil dari berbagai faktor, yang tidak kesemuanya berhubungan dengan guru. Kemampuan dan motivasi siswa, umpamanya sangat berhubungan dengan apa yang dicapai siswa.

Meskipun ada kesukaran, adalah penting untuk mempertimbangkan usaha belajar siswa pada waktu menilai efektivitas pembelajaran. Hasil belajar dapat dibedakan dalam tiga ranah/kawasan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Proses untuk menentukan jenis dan jenjang tujuan, merupakan tugas yang tidak mudah. Pedoman yang perlu di pegang adalah bahwa hasil belajar siswa itu harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan

Suatu penelitian akan mengacu penelitian-penelitian terdahulu yang dapat dijadikan referensi atau tolok ukur dalam penelitian selanjutnya.

In (2011) meneliti tentang *play therapy* pembelajaran mitigasi bencana tanah longsor untuk anak berkebutuhan khusus. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*. Subjek penelitian adalah anak-anak berkebutuhan khusus di daerah Bandung. Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan karena *play therapy* lebih menekankan kepada permainan sebagai medi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Chusairi (2012) meneliti tentang efektivitas terapi bermain sosial untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan atism. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa terapi bermain memiliki pengaruh yang efektif terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan akademik dan sosial bagi anak dengan gangguan autisme. Hasil penelitian ini yaitu adanya pengaruh yang signifikan dari terapi bermain kelompok terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan autisme. Anggraeni (2012) efektivitas penerapan terapi bermain bola untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar pada tunagrahita ringan. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu terapi bermain bola memberikan pengaruh yang signifikan pada perkembangan motorik kasar anak tunagrahita.

Dari semua ketiga kajian penelitian tersebut membuktikan bahwa terapi bermain efektif diterapkan dalam pembelajaran anak berkebutuhan khusus terutama tunagrahita. Kajian penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kajian Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun, Judul	Masalah dan Tujuan	Metode Penelitian	Hasil / Simpulan	Landasan Teori
1	Iin Indriyani; 2011; <i>Play Therapy Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor Untuk Anak Berkebutuhan Khusus.</i>	<p>Masalah Kurangnya mitigasi bencana untuk anak berkebutuhan Khusus. Anak berkebutuhan khusus banyak menjadi korban bencana tanah longsor. Perlunya pengetahuan dan pembelajaran mitigasi bencana tanah longsor untuk anak berkebutuhan khusus.</p> <p>Tujuan Meningkatkan pengetahuan dan mitigasi bencana tanah longsor pada anak berkebutuhan khusus .</p>	<p>Variabel <i>Play Therapy Mitigasi Bencana Tanah Longsor</i></p> <p>Teknik Analisis Data Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif</p>	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa metode <i>play therapy</i> merupakan metode yang mengasyikkan dalam pembelajaran mitigasi bencana tanah longsor. Dengan metode terapi bermain pengetahuan dan mitigasi bencana tanah longsor anak berkebutuhan khusus meningkat.	Departemen Energi dan Sumber daya Mineral. 2000. <i>Hand book Tanah Longsor</i> . Bandung. Jamila, K.A Muhammad. 2008. <i>Special Education For Special Children (Pendidikan Khusus Anak-anak dengan Ketunaan dan Learning Disabilities) yang diterjemahkan oleh Semblodo, Edy</i> . Jakarta: Mizan Hikmah. Kottman, T. 2005. <i>Play Therapy in Action</i> . New York: Jon Willey & Sons. Waelder, R. 2004. <i>The Psychoanalytic Theory of Play</i> . Cambridge, Ma: Perseus Book. Yukni, Arifianti. 2001. <i>Ayo Mengenal Lebih Dekat Tanah Longsor</i> . Bandung: Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi.

2	<p>Chusairi, Achmad dkk; 2012; Efektivitas Terapi Bermain Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Sosial Bagi Anak dengan Gangguan Atism.</p>	<p>Masalah Bagaimana pengaruh terapi bermain sosial terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan akademik dan sosial anak dengan gangguan autisme?</p> <p>Tujuan Membuktikan bahwa terapi bermain memiliki pengaruh yang efektif terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan akademik dan sosial bagi anak dengan gangguan autisme.</p>	<p>Variabel Terapi Bermain Sosial Kemampuan dan Keterampilan Sosial</p> <p>Teknik Analisis Data Menggunakan teknik Wilcoxon dan program SPSS for windows.</p>	<p>Adanya pengaruh yang signifikan dari terapi bermain kelompok terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan sosial bagi anak dengan gangguan autisme. Hal ini ditunjukkan oleh adanya nilai $z = -2,940$ dengan peningkatan rerata skor pretest dan post test. Rerata pada pre tes adalah sebesar $z = 42,9$. Sedangkan pada pos tes sebesar 48,5. Berarti terjadi peningkatan 6,3 item dari hasil pemberian terapi bermain.</p>	<p>Axeline, V.M. 1997. <i>Play Therapy</i>. New York: Ballantine Book.</p> <p>Danu, Atmaja. <i>Terapi Anak Autisme di Rumah</i>. Jakarta: Puspa Swara.</p> <p>Kaufman, J.M dan Hallan D.P. 1988. <i>Exceptional Children Introduction to Special Education</i>. New York: Precentie Hall.</p> <p>Landreth, G.L. 2001. <i>Inovation in Play Therapy, Issues, Process and Special Populations</i>. USA: Taylor & Francis Group.</p> <p>Lewis and McLoughin, J. 2001. <i>Assesing Students with Special Needs</i>. New Jersey: Precentine Hall.</p> <p>Sutadi, R. 2003. <i>Penatalaksanaan Holistik Autisme Indonesia Pertama</i>. Konferensi Nasional Autisme Indonesia.</p>
---	--	--	---	--	--

3	<p>Haryani, Putri Anggraeni dan Damanjati Kusuma Dewi; 2011; Efektivitas Penerapan Terapi Bermain Bola Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar pada Tunagrahita Ringan Kelas 1 SMPLB.</p>	<p>Masalah Keterbatasan intelektual pada anak tunagrahita ringan menyebabkan anak tidan matang merespon lingkungan dan akademik di bawah rata-rata. Anak tunagrahita dalam perkembangan motorik kasarnya tidak sebanding dengan usianya.</p> <p>Tujuan Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada tunagrahita ringan kelas 1 SMPLB.</p>	<p>Variabel Efektivitas penerapan terapi bermain. Meningkatkan kemampuan motorik kasar pada tunagrahita ringan kelas 1 SMPLB.</p> <p>Teknik Analisis Data Menggunakan metode Wilcoxon untuk mengetahui besarnya peningkatan pada saat pre tes dan pos tes.</p>	<p>Terjadi perubahan yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan, dengan peningkatan nilai 0,05 sehingga dikatakan permainan dengan menggunakan media bola dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar</p>	<p>Davidson, Gerald C dkk. 2006. <i>Psikologi Abnormal Edisi 9</i>. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. DSM-IV-TR World Health Organization. 1993 (cetakan pertama). <i>Pedoman Pengelolaan dan Diagnosis Gangguan Jiwa di Indonesia III</i>. Departemen Kesehatan RI: Direktorat Jendral Pelayanan Medik. Effendi, Muhammad. 2006 (cetakan pertama). <i>Pengantar Psikopaedagogik Anak Berkelainan</i>. Jakarta.</p>
---	--	--	--	--	---

2.2 Kerangka Berpikir

Kabupaten Cilacap merupakan kabupaten yang rawan bencana gempa bumi dan tsunami karena sangat dekat dengan pertemuan lempeng Indo-Australia dan Eurasia hanya berjarak 250 km. Kabupaten Cilacap terdapat banyak anak penyandang disabilitas seperti anak tunagrahita ringan yang bersekolah di SMALB N Cilacap. Mereka umumnya belum paham bagaimana menghadapi tempat tinggal mereka yang rawan bencana terutama gempa bumi dan tsunami.

Anak-anak tunagrahita ringan masih belum paham bagaimana menangani bencana gempa bumi dan tsunami pada sebelum, saat terjadi dan pasca gempa bumi dan tsunami terjadi, dan mereka masih sangat bergantung kepada orang-orang di sekeliling mereka. Selain itu sarana dan prasarana guna mendukung pembelajaran pendidikan kebencanaan gempa bumi dan tsunami di sekolah juga belum ada yang sesuai dengan kondisi anak tunagrahita ringan.

Adanya pendidikan kebencanaan gempa bumi dan tsunami dengan metode *play therapy* melalui *pusijump* (*puzzle, music, and magic jump*) diharapkan dapat membuat anak-anak paham tentang bahaya bencana gempa bumi dan tsunami bagaimana menanganinya ketika mereka mengalami bencana tersebut. Dengan metode *play therapy* mereka akan belajar tentang mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami dengan cara bermain, maka anak akan senang dan lupa kalau sebenarnya mereka sedang belajar hal yang cukup serius. Sehingga anak-anak tunagrahita ringan paham bagaimana menghadapi bencana gempa dan tsunami. Penjelasan kerangka berpikir tersebut merupakan pola pikir peneliti dalam penelitian ini. Skema kerangka berpikir peneliti dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berfikir

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Desain *play therapy* melalui *Pusijump* dibuat dalam tiga permainan yaitu *puzzle*, *music and magic jump* di sesuaikan dengan mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami yang memiliki tiga tahapan yaitu saat, sebelum dan sesudah. Permainan *puzzle* untuk mitigasi sebelum terjadi bencana, musik dan video klip untuk mitigasi saat terjadi bencana dan *magic jump* untuk mitigasi sesudah bencana. Selain itu desain permainan *Pusijump* juga disesuaikan dengan keadaan siswa tunagrahita ringan yang memiliki kekurangan yaitu kemampuan berpikir yang lambat sehingga mereka membutuhkan permainan secara bertahap agar mudah dan jelas untuk dipahami.
2. Permainan *Pusijump* (*puzzle*, *music and magic jump*) digunakan sebagai permainan dalam pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami adalah karena permainan ini memiliki manfaat untuk meningkatkan kemampuan sensor motorik, kemampuan berkonsentrasi dan kemampuan sosial emosi anak tunagrahita ringan. Sehingga dengan adanya permainan *Pusijump*, selain anak dapat memahami mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami anak juga dapat meningkatkan kemampuan sensor motorik, konsentrasi dan kemampuan sosial emosi.

3. Pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami dengan metode *play therapy* melalui *Pusijump (puzzle, music and magic jump)* sangat efektif diterapkan kepada siswa tunagrahita ringan di SMA Luar Biasa Negeri Cilacap. Hal tersebut dikarenakan siswa tunagrahita ringan di SMALB Negeri Cilacap belum pernah belajar dengan menggunakan metode *play therapy* atau terapi bermain, mereka lebih sering mendapatkan pembelajaran secara verbal. Selain itu mereka juga belum pernah mendapatkan pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami. Sehingga siswa tunagrahita ringan sangat antusias ketika belajar dengan metode *play therapy* melalui permainan *Pusijump*, maka metode *play therapy* melalui *Pusijump* sangat efektif.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan metode *play therapy* melalui *Pusijump (puzzle, music and magic jump)* sangat efektif diterapkan kepada siswa tunagrahita ringan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran *play therapy* menemui beberapa kendala, maka disarankan sebagai berikut:

1. Sekolah sudah seharusnya menerapkan pendidikan kesiapsiagaan bencana gempa bumi dan tsunami dalam mata pelajaran bina diri, dikarenakan daerah sekitar sekolah yang rawan bencana gempa bumi dan tsunami. Hal tersebut bertujuan meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mitigasi bencana pada siswa sehingga akan mengurangi resiko terkena bencana.

2. Guru sebaiknya menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi salah satunya *play therapy* (terapi bermain) dalam memberikan pembelajaran kepada siswa, terutama bagi siswa tunagrahita ringan.
3. Peneliti lain dapat melakukan penelitian sejenis dengan penyempurnaan yang optimal sehingga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami tidak hanya bagi anak tunagrahita ringan saja namun juga untuk semua anak tunagrahita.



DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Dzikron Muhammad. 2010. *Tragedi Tsunami Di Aceh Bencana Alam Atau Rekayasa*. Solo: (MT & P) LAW FIRM.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian, suatu pendekatan dan praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Axeline, V M. 1997. *Play Therapy*. New York: Ballantine Book.
- Basuni, Muhammad. 2012. Pembelajaran Bina Diri Pada Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* Vol.9 No. 1, Mei 2012 Halaman 11-22. Universitas Negeri Surabaya.
- Cahyati, Hary Widya dan Dina Nur Anggraeni Ningrum. 2014. *Buku Ajar Biostatistika Inferensial*. Semarang: Jurusan Ilmu Kesehatan Masyarakat Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Davidson, Gerald C. *Psikologi Abnormal Edisi 9*. Jakarta: PT Gravindo Persada.
- Depdikbud. 1998. *Merawat Diri Sendiri*. Jakarta: Depdikbud.
- Dunne, Richard dan Tred Wrag terjemahan Anwar Jasin. *Pembelajaran Efektif*. 1996. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2005. *Konseling Dan Terapi Dengan Anak Dan Orang Tua*. Jakarta : PT Grasindo.
- Effendi, Muhammad. 2006. *Pengantar Paedagogik Anak Berkelainan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamadi, Abu dan Supriyono Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Hartuti, Riene Evi. 2009. *Buku Pintar Gempa*. Yogyakarta: Diva Press.
- Haryani, Anggraeni Putri dan Damanjati Kusuma Dewi. 2011. Efektivitas Penerapan Terapi Bermain Bola Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Tunagrahita Ringan Kelas 1 SMPLB. *Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Surabaya* April 2011: 1-10.

- Hatiningsih, Nuligar. 2013. *Play Therapy untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD)*. Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan Vol. 01 No. 2, Agustus 2013 Hal 324-342 ISSN: 2301-8267.
- Imandala, Iin. 2012. *Asesmen Area Kebutuhan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan*. Jawa Barat: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Indriyani, Iin. 2011. *Play Therapy: Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor untuk ABK*. Bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi. *Jurnal Ilmiah* Volume 6 Nomor 3 Desember 2011: 7-15.
- Jamila, K A Muhammad. 2008. *Special Education For Special Children (Pendidikan Khusus Anak-anak dengan Ketunaan dan Learning Disabilities) Tejemahan* Semblodo, Edy. Jakarta: Mizan Hikmah.
- Juwadi, Imam. 2013. Penerapan Media Permainan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas I Di SLB/C TPA Jember. *Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Surabaya* Januari 2013:1-18.
- Kaufman J M dan Hallan D P. 1998. *Exceptional Children Introduction to Special Education*. New York: Precentie Hall.
- Khusaeri, Achmad. 2012. Efektivitas Terapi Bermain Sosial Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Sosial Bagi Anak Dengan Gangguan Autism. *Jurnal Ilmiah* November 2012: 1-25.
- Landret, G.L. 2001. *Innovations in Play Therapy, issues, process and special populations*. USA: Taylor & Francis Group.
- Miarso, Yusufhandi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mumpuniarti. 2007. *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.
- Putri, Oktivita R. 2012. Efektivitas Media Adobe Flash Pada Mata Pelajaran PKK Materi Produk Pengawetan Di SMP Negeri 1 Kalibawang. *Jurnal Ilmiah* 2012: 10-39.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifai, Achmad dan Chatarina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK.

- Sarwasih, Sri. 1989. *Pengantar Pendidikan Menolong Diri Sendiri*. Yogyakarta: SGPLB.
- Setyowati, Dewi Liesnoor, Isti Hidayah, Tjaturahono Budi Sanjoto, Ananto Aji, Aryono Ardhi, Arif Widiyatmoko, Satya Budi Nugraha. *Panduan Pengurangan Resiko Bencana (PRB) Sekolah*. Universitas Negeri Semarang: CV Swadaya Manunggal.
- Setyowati, Dewi Liesnoor, Rini Iswari, Puji Hardati, Moh Aris Munandar, Jayusman, Eko Handoyo. 2016. *Panduan Penulisan Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang*. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT. Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syamsiana, Frisca dan Achmad Lutfi. Media Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Pembelajaran Sifat-Sifat Sistem Periodik Unsur Sma Kelas X. *Jurnal Ilmiah* halaman 6-7 Vol 3, No 1, pp. 1-9, Januari 2014 ISSN: 2252-9454.
- Wijaya, Roy. 2014. Efektivitas Terapi Bermain Musik Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Anggota Tubuh Bagi Anak Tunagrahita Sedang Di Kelas II C1 SLB Negeri Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* Vol. 3 No. 3 September 2014 Halaman 1-12.
- Zulkifli. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zelawati, Alice. 2011. Terapi Bermain Untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak. *Majalah Ilmiah Informatika Fakultas Psikologi Universitas Kristen Indonesia* Vol.2 No. 3 September 2011.

Sumber Internet

- Gambar Mitigasi Bencana Gempa dan Tsunami <http://friadydc.blogspot.co.id>
- Gempa bumi dan tsunami [http://www.bmkg.go.id/BMKG_PUSAT/Gempabumi-Tsunami/Gempabumi/Skala MMI.bmkg](http://www.bmkg.go.id/BMKG_PUSAT/Gempabumi-Tsunami/Gempabumi/Skala_MMI.bmkg).
- Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol.1 No.1 Tahun 2013. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu> (Diakses 15 Oktober 2015)
- Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol.9 No.1 Mei Tahun 2012. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupekhu> (diakses 03-09 2016)

Jurnal Ilmiah Media Permainan Vol. 3 No. 1 Januari 2014, PP. 1-9 ISSN: 2252-9454. <http://ejournal.unesa.ac.id> (diakses 15 Mei 2016)

Jurnal Penanggulangan Bencana Vol.3 No.1 Tahun 2012 <http://www.bnpb.go.id> (diakses Selasa, 20 Oktober 2016).

Kabupaten Cilacap <http://www.cilacapkab.go.id/v2/index.php?pilih=hal&id=3> (diunduh pada Jumat tanggal 11 Desember 2015 pukul 09.58 WIB).

Kondisi kerawanan bencana Cilacap <http://www.antarajateng.com/detail/cilacap-di-bawah-bayangbayang-bencana-tsunami.html> (Terbitan Minggu 4 nov 2012 di unduh Minggu, 24 jan 2016 pukul 14.16).

