

**PENGETAHUAN *PERSONAL SAFETY* BENCANA TANAH  
LONGSOR BERDASARKAN PADA PENERAPAN MEDIA  
*ADOBE FLASH CS5* DI TK PGRI TUNAS PATRIOT  
KABUPATEN BANJARNEGARA**



**SKRIPSI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

oleh :

Diyan Ayu Apriliani

1601413007



**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2017**



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang “Pengetahuan *Personal Safety* Bencana Tanah Longsor Berdasarkan pada Penerapan Media *Adobe Flash CS5* di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : *Senin*  
Tanggal : *7 Agustus 2017*

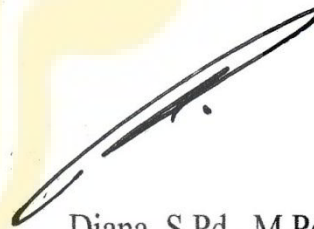
Menyetujui,

Pembimbing I



Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd  
NIP 19810613 200501 2 001

Pembimbing II



Diana, S.Pd., M.Pd  
NIP 19791220 200604 2 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd  
NIP 19790425 200501 1 001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengetahuan *Personal Safety* Bencana Tanah Longsor Berdasarkan pada Penerapan Media *Adobe Flash CS5* di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara” telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Hari : Jumat  
Tanggal : 11 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

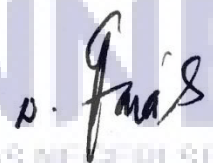


Ketua  
Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
NIP 195604271986031001

Sekretaris

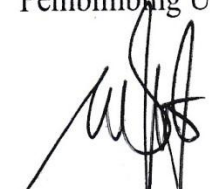
Diana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19791220 200604 2 001

Penguji Utama

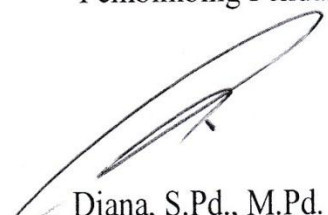
  
UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Neneng Tasu'ah, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19780101 200604 2 001

Penguji II  
Pembimbing Utama

  
Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19810613 200501 2 001

Penguji III  
Pembimbing Pendamping

  
Diana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19791220 200604 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- ✧ Ketika anak-anak tidak berhasil memenuhi kebutuhan rasa aman, mereka akan mengalami kecemasan dasar “basic anxiety” (Maslow)
- ✧ Untuk mencapai kebahagiaan, berikanlah maaf kepada orang lain. Hentikan kebiasaan menyalahkan orang lain. Ingatlah, kesempurnaan manusia justru terletak pada ketidaksempurnaannya. Hanya Allah-lah yang Maha Suci dan Maha Sempurna. (Gerald G. Jampolsky)

### PERSEMBAHAN:

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku Bapak (Basrin) dan Ibu (Misbah) yang telah senantiasa memberikan doa dan dukungan.
2. Saudara-saudaraku yang selama ini telah merawatku menggantikan kedua orang tuaku. Yaitu Nenek Jaelani, Mba Ayu, dan Ibu Tuti
3. Teman terdekatku (Mas Fitra, Maria, Yuswi, Yunifa, Rifai, Karsim, Agnes, Iyan dan Hasan)
4. Keluarga besar pengurus BSC Unnes Tahun 2013-2016 dan HIMA PG PAUD Tahun 2015)
5. Teman-teman Rombel 01 (Upik, Umi, Dinar, Ajeng, Lita, Bella, Mila, Usi, dan Icha)
6. Almamater Universitas Negeri Semarang

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah Swt yang selalu melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengetahuan *Personal Safety* Bencana Tanah Longsor Berdasarkan pada Penerapan Media *Adobe Flash CS5* di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara”. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini selesai berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih pada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas selama kuliah.
2. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNNES yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah menyampaikan ilmunya kepada penulis
4. Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd, pembimbing I yang telah memberi bimbingan, arahan, motivasi, dan saran kepada penulis selama skripsi
5. Diana, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II yang telah memberi bimbingan, arahan motivasi, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Bapak, Bibi, Paman dan Nenek yang senantiasa menyayangiku, mengasihi dan memberikan dukungannya.
7. Yuli Rohayati, S.Pd dan Eko Nur, S.Ag, selaku Kepala TK PGRI Patriot Tunas Bangsa dan Kepala TK PGRI Slati yang telah memberikan izin penelitian
8. Anak-anak kelas TK B TK PGRI Tunas Patriot dan TK PGRI Slati tahun ajaran 2016/2017 yang telah membantu terlaksananya penelitian.
9. Pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Banjarnegara yang telah memberikan informasi dan bimbingan dalam penelitian.

10. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi di masyarakat maupun dalam dunia anak khususnya anak usia dini.

Semarang, 11 Agustus 2017

Penulis.



## ABSTRAK

**Apriliansi, Diyan Ayu.** 2017. “*Pengetahuan Personal Safety Bencana Tanah Longsor Berdasarkan pada Penerapan Media Adobe Flash CS5 di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara*”. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I: Wulan Adiarti, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Diana, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci: Media, Adobe Flash CS5, Pengetahuan Personal Safety, Anak Usia 5-6 Tahun, Bencana Tanah Longsor.**

Pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor merupakan pengetahuan tentang keamanan pribadi terhadap bencana tanah longsor. Anak-anak yang tidak terbekali dengan pengetahuan *personal safety* akan memiliki rasa cemas. Salah satu media yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan *personal safety* pada anak usia dini melalui bermain dan gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak usia 5-6 tahun melalui penerapan media *adobe flash cs5*.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah 70 anak dengan 35 anak sebagai kelompok kontrol dan 35 anak sebagai kelompok eksperimen yang diambil dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK PGRI Tunas Patriot. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode tes dan metode dokumentasi.

Hasil uji hipotesis diperoleh *t pretest* kelompok kontrol adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan karena memiliki nilai  $t_{hitung} = -1.571$  dengan tingkat signifikan lebih dari 0,05 yaitu  $0,340 > 0,05$ . Artinya, pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak sebelum diberi perlakuan relatif sama. Setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan pada pengetahuan *personal safety* bencana terlihat dari *mean* (rata-rata) pada kelompok eksperimen sebesar 137,14 dan kelompok kontrol sebesar 103,71 dengan selisih 33,43 serta nilai  $t_{hitung}$  pada *posttest* sebesar -24,185 dengan *Sig. (2 tailed)*  $0,00 < 0,05$ . Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *adobe flash cs5* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor pada anak usia 5-6 tahun.

Saran: 1) Media *adobe flash cs5* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan materi pengetahuan bencana khususnya bagi anak-anak yang ada di daerah rawan bencana tanah longsor. 2) Pemberian materi dengan media *adobe flash cs5* dapat diberikan dengan berbagai variasi agar dapat terealisasi dengan baik.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	12
1.3 Tujuan Penelitian .....	13
1.4 Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR</b>	
2.1 Media Pembelajaran PAUD menggunakan <i>Adobe Flash cs5</i> .....	15
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran PAUD.....	15
2.1.1.1 Manfaat media.....	17
2.1.1.2 Jenis-jenis Media .....	19
2.1.2 Media pembelajaran PAUD menggunakan <i>adobe flash cs5</i> .....	24
2.2 Pengetahuan <i>Personasl Safety</i> .....	27
2.2.1 <i>Personal Safety</i> .....	34
2.2.1.1 Pengertian <i>Personal Safety</i> .....	34
2.3 Karakteristik Bencana Tanah Longsor .....	37
2.3.1 Pencegahan dalam Bencana Tanah Longsor.....	43
2.4 Karakteristik Anak Usia Dini .....	49
2.5 Pembelajaran Bencana Sejak Dini .....	53
2.6 Penelitian Terdahulu .....	55
2.7 Kerangka Berfikir.....	57
2.8 Hipotesis.....	59
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian .....	61
3.2 Variabel Penelitian .....	66
3.2.1 Identifikasi Variabel Penelitian .....	66
3.2.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	66

3.3 Subjek Penelitian .....	67
3.3.1 Populasi Penelitian .....	67
3.3.2 Sampel Penelitian .....	68
3.3.3 Teknik Sampling .....	68
3.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data .....	69
3.4.1 Metode Tes ( <i>observation</i> ) .....	71
3.4.2 Metode Dokumentasi ( <i>documentation</i> ).....	71
3.5 Validitas dan Reliabilitas Alat .....	72
3.5.1 Analisis Validitas .....	72
3.5.2 Analisis Reliabilitas .....	74
3.5.3 Hasil Uji Realibilitas item pada uji coba instrument .....	75
3.6 Metode Analisis Data Penelitian.....	75
3.6.1 Uji Normalitas .....	75
3.6.2 Uji Homogenitas (Kesamaan Dua Varian) .....	76
3.6.3 Uji Hipotesis.....	76
3.6.4 Uji Perbedaan Dua Rata-rata (Hipotesis I) .....	76
3.7 Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	78
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	81
4.1.1 Identitas Sekolah Kelompok Eksperimen .....	82
4.2.1 Mengenai Kondisi Fisik .....	83
4.2 Hasil Analisis Deskriptif .....	84
4.3 Hasil Penelitian .....	86
4.3.1 Hasil Penelitian pada Kelompok Eksperimen .....	86
4.3.2 Hasil Penelitian pada Kelompok Kontrol .....	89
4.4 Hasil Analisis Data .....	90
4.4.1 Uji Normalitas .....	91
4.4.2 Uji Homogenitas .....	92
4.4.3 Uji Hipotesis .....	93
4.4.3.1 Hasil Uji Hipotesis Kelompok Kontrol .....	94
4.4.3.2 Hasil Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen .....	95
4.4.3.3 Uji Hipotesis <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol dan Eksperimen .....	96
4.5 Pembahasan .....	97
4.6 Keterbatasan Penelitian .....	108
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	110
5.2 Saran .....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	112
<b>LAMPIRAN</b> .....	116

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak .....	51
Tabel 3.1 Desain penelitian eksperimen .....	63
Tabel 3.4 Skala Penilaian Instrumen .....	70
Tabel 3.5 Rekapitulasi Validitas Instrumen .....	73
Tabel 3.6 Hasil Uji Reabilitas dan Uji Coba Instrumen.....	75
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian .....	79
Tabel 4.1 Identitas Sekolah Eksperimen .....	82
Tabel 4.2 Analisis Data Deskriptif .....	85
Tabel 4.3 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen.....	88
Tabel 4.4 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol .....	89
Tabel 5 Hasil Uji Normalitas .....	91
Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas.....	92
Tabel 7 Hasil Paired Uji Hipotesis .....	94

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	59
----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Surat Keterangan Keputusan .....	116
LAMPIRAN 2. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	117
LAMPIRAN 3. Surat Keterangan Penelitian .....	118
LAMPIRAN 4. Surat Keterangan Ahli Media .....	119
LAMPIRAN 5. Kisi-kisi Instrumen .....	120
LAMPIRAN 6. Tabulasi Data Uji Coba Instrumen Penelitian .....	125
LAMPIRAN 7. Uji Coba Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	129
LAMPIRAN 8. Tabulasi Data Hasil Penelitian .....	132
LAMPIRAN 9. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas .....	140
LAMPIRAN 10. Skor Pretest, <i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	144
LAMPIRAN 11. Daftar Nama Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	148
LAMPIRAN 12. Gambar Materi Media <i>Adobe Flash CS5</i> .....	150
LAMPIRAN 13. Dokumentasi .....	154



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Wilayah Banjarnegara memiliki luas 106.970,997 Ha dan terdiri dari 20 Kecamatan. Berdasarkan bentuk tata alamnya digolongkan menjadi 3 bagian, yaitu bagian utara terdiri dari pegunungan relief bergelombang dan curam, bagian tengah terdiri dari wilayah datar dan bagian selatan terdiri dari wilayah curam. Menurut peta rawan longsor dinas PU Banjarnegara, di seluruh wilayah Kabupaten hanya 8% yang merupakan wilayah yang tidak rawan. Kondisi rawan tersebut terbukti dengan banyaknya kejadian-kejadian tanah longsor di Kabupaten ini sepanjang sejarah. Dalam 7 tahun terakhir terdapat 17 kali bencana tanah longsor, yaitu pada tahun 2010 tanggal 13, 17 Maret, 14 Mei, dan 21 Mei yang mengakibatkan 1 orang meninggal dan 4 diantaranya mengalami luka berat, pada tahun 2011 tanggal 3, 9 April, 4 Mei, 4 November, dan 5 November yang mengakibatkan 2 orang meninggal, jalan rusak dan lahan pertanian mengalami kerusakan. Pada tahun 2012 tanggal 12 Januari, 22 November, 21 Desember mengakibatkan 1 orang meninggal dan 296 orang mengungsi, pada tahun 2013 tanggal 23 Desember yang mengakibatkan 1 orang meninggal dan 180 orang menderita, pada tahun 2014 tanggal 13

Februari, 12 Desember yang menyebabkan 20 orang tewas, 88 orang hilang, 150 orang mengungsi, dan 24 rumah hancur. Pada tahun 2016 pada tanggal 24-25 Maret yang menyebabkan 9 rumah rusak berat 218 warga mengungsi. (BPS, 2011-2014)

Secara eksplisit, longsor akan sering terjadi pada musim penghujan dan dalam jangka waktu lama bencana tanah longsor menyebabkan lebih banyak kerugian dibandingkan bencana lain. Akibatnya perubahan tanah dan suhu di sekitar daerah longsor. Menurut PVMBG ada 3 faktor penyebab terjadinya gerakan di lokasi bencana longsor yaitu, *morfologi* daerah bencana dan sekitarnya yang secara umum berupa perbukitan dengan kemiringan landai hingga terjal, *Litologi* yang diperkirakan bersifat sarang dengan daya resap air yang tinggi, yaitu berupa lahar, dan *endapan alluvium* dari bahan rombakan gunung api, aliran lava dan breksi, dengan bantuan dasar yang berupa aglomerat, bersusun andesit, lava andesit *hornblenda* dan *tuf* curah hujan yang tinggi sebelum kejadian gerakan tanah (SF).

Sebagai daerah rawan bencana, pemerintah daerah mempunyai tanggung jawab dan kewajiban dalam mengantisipasi sebelum terjadinya atau setelah terjadi bencana yakni mitigasi bencana, tanggap darurat dan rehabilitasi rekonstruksi. Astuti, (2010) menyatakan salah satu prioritas dalam upaya Pengurangan Risiko Bencana (PRB) adalah pentingnya menggunakan pengetahuan, inovasi dan pendidikan untuk membangun sebuah budaya

keselamatan dan ketangguhan di semua tingkat. Terkait hal tersebut pemerintah melaksanakan penyelenggaraan Pengurangan Risiko Bencana (PRB) dengan landasan hukum UU RI no. 24 pasal 36 tahun 2007 tentang

Penanggulangan bencana yang lebih menitikberatkan pada upaya-upaya sebelum terjadinya bencana. Penanggulangan bencana tidak hanya berorientasi pada saat tanggap darurat, melainkan dilakukan sebelum (pra bencana) pada saat terjadi bencana dan setelah bencana (pasca bencana)

Adanya ketentuan untuk melaksanakan mitigasi bencana, sebagai instansi yang berwenang melaksanakan pengendalian bencana secara daerah adalah Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) dengan menyesuaikan program yang direncanakan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). Menurut Agus selaku kepala Bidang Pencegahan Bencana di Badan Penanggulangan Bencana Daerah Banjarnegara (2016) ketika peneliti melakukan wawancara langsung menyatakan bahwa Banjarnegara merupakan daerah rawan bencana tanah longsor. Hampir 70 % daerah ini termasuk rawan bencana tanah longsor. Sampai saat ini longsor yang masih aktif terdapat di 3 tempat, salah satunya adalah di desa Sampang, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara. Desa ini belum begitu ramai karena memang jarak tempuh dari kota Banjarnegara menuju desa cukup jauh berkisar 2 jam.

Menurut Undang-undang Nomor 24 tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana dan Peraturan Pemerintah Nomor 21 tahun 2008



tentang Penyelenggaraan Penanggulangan Bencana, ada tiga komponen yang wajib berperan dalam penanggulangan bencana yakni Pemerintah, Masyarakat, dan Lembaga Usaha. Menurut Satake, dkk (dalam Agustina, 2013:98) menyatakan bahwa pada kondisi ini, masyarakat yang berada di daerah rawan bencana harus memahami dan memiliki keterampilan untuk memperkecil dampak bencana yang mungkin terjadi. Oleh sebab itu, perlu adanya pengetahuan, kesiapan, keterampilan dan pemahaman untuk mendeteksi serta mengantisipasi secara lebih dini berbagai macam bencana atau lebih dikenal dengan istilah mitigasi bencana.

Undang-undang Nomor 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana pada Bab V yang mengatur tentang Hak dan Kewajiban Masyarakat. Pada pasal 26 ayat 1 poin (a) bahwa setiap orang berhak mendapatkan pendidikan, pelatihan, dan keterampilan dalam penyelenggaraan penanggulangan bencana, sedangkan kewajiban setiap orang tua tertuang dalam pasal 27 poin (b) yaitu melakukan kegiatan penanggulangan bencana. Artinya bahwa mitigasi bencana harus terus diupayakan untuk disosialisasikan kepada masyarakat luas. Salah satunya adalah anak-anak yang merupakan satu kelompok yang paling berisiko terkena bencana. Selain kondisinya yang rentan, tingginya risiko bencana terhadap anak-anak disebabkan oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang risiko-risiko bencana yang berada di sekeliling mereka. Rendahnya pengetahuan dan pemahaman terhadap risiko

bencana ini kemudian berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Pada anak usia dini masih sulit untuk memahami kesiapsiagaan dalam memahami bencana. Menurut Setyosari (dalam Zulfikar 2013: 117) menyatakan bahwa pengetahuan tidak cukup, perlu adanya keterampilan mengenai mitigasi bencana yang terjadi di sekitar, sedangkan Von Gatsersfeld (dalam Paul, 2006:219) mengemukakan bahwa ada beberapa kemampuan, yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan, yaitu: (1) Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, (3) Kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengamatan yang satu dari pada lainnya.

Dari beberapa strategi pembelajaran tersebut dan berdasarkan kriteria pembelajaran untuk mengkonstruksi pengetahuan, maka pembelajaran sosial menjadi pilihan sebagai pembelajaran di daerah rawan bencana alam. Bandura memandang bahwa manusia bukan refleksi otomatis dan stimulus melainkan juga akibat reaksi yang timbul dari lingkungan dengan skema kognitif atau komunikasi manusia itu sendiri. Anak usia 5-6 tahun merupakan usia emas, di mana pada usia ini masa berpikir anak masih konkrit, sulit untuk memahami apa yang sedang terjadi pada lingkungan anak saat ini. Perlu adanya metode khusus untuk membantu memahami apa yang sedang terjadi pada lingkungan alam, seperti adanya tanah longsor.

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang akan didapatkan anak-anak. Dalam praktiknya metode pembelajaran tidak bisa terlepas dari model pembelajaran, mengingat bahwa metode pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari metode yang digunakan. Metode pembelajaran menurut Joice *et al* (dalam Rusman, 2013:33) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Pranajati (2013:6) mengingat tingkat kesiagaan komunitas sekolah lebih rendah dibanding masyarakat serta aparat (LIPI), sekolah tetap dipercaya sebagai wahana efektif untuk membangun budaya bangsa termasuk membangun kesiagaan bencana warga segera pada usia anak, pendidik, tenaga kependidikan dan para pemangku kepentingan yang termasuk masyarakat luas dan kesiapan sekolah dalam menghadapi bencana juga merupakan bagian dari upaya Pengurangan Risiko Bencana (PRB) pada Kerangka Aksi Hygo 2005 - 2015 yang menjadi landasan PRB internasional. Selain itu, hal ini juga sebagai langkah untuk menggalakkan dimasukkannya pengetahuan pengurangan risiko bencana dalam bagian yang relevan dalam kurikulum sekolah di semua tingkat dan menggunakan jalur formal dan informal lainnya untuk menjangkau pemuda dan anak-anak, menggalakkan integrasi pengurangan risiko bencana

sebagai suatu elemen intrinsik. Dekade pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan (2005-2015) dari PBB

Maka sangat tepat jika dalam lembaga pendidikan baik formal maupun non formal dapat memberikan informasi dan pendidikan pengetahuan mengenai pendidikan kesiapsiagaan bencana atau pendidikan pengurangan risiko bencana sebagai tindakan *preventif* dan *antisipatif* terhadap keadaan alam lingkungan kita yang memang rawan terjadi bencana alam, sehingga ke depan masyarakat dan anak mampu mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan jika datang bencana alam di wilayah mereka (Pranajati, 2013: 8).

Penanggulangan bencana yang terintegrasi ke dalam sektor pendidikan menjadi contoh untuk mengkampanyekan upaya meminimalisasi kerugian dalam korban bencana. Di sini peran sekolah sebagai institusi pendidikan sangatlah strategis, terkait pengembangan pengetahuan yang diperlukan dalam upaya pembentukan pengetahuan tentang mitigasi bencana tanah longsor. Hal ini pun sesuai dengan tema yang diangkat *United Nations International Strategy for Disaster Reduction (UN ISDR)* dalam hari pengurangan risiko bencana sedunia 2007 yaitu “*Institutionalizing Integrated Disaster Risk Management At School*” bahwa :

Untuk mengurangi risiko bencana melalui pengenalan sejak dini tentang risiko bencana kepada siswa-siswa sekolah dan bagaimana membangun kesiapsiagaan bencana (Akbar, 2010)

Dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan Badan Penanggulangan Bencana Daerah Banjarnegara (BPBD) untuk memberikan pengetahuan tentang penanggulangan bencana pada anak-anak. Hal ini sesuai dengan program dari BPBD yakni mengadakan pelatihan dan simulasi di sekolah-sekolah pada tingkat SD, SMP dan SMA. Pada anak SD hanya diberikan kepada anak kelas 6. Untuk TK dan SD awal belum pernah diadakan pelatihan dan simulasi dikarenakan teknik pemberian materinya tentu berbeda antara anak kecil dan remaja, sedangkan pada anak TK masih sulit untuk memahami pelatihan. Dalam kenyataannya dari pihak sekolah-sekolah TK maupun KB menghendaki bahwa adanya pelatihan tentang simulasi mengenalkan bencana dan solusinya, karena Banjarnegara sendiri adalah daerah bencana tanah longsor, para guru menghendaki adanya pelatihan atau pengenalan tentang bencana tanah longsor terhadap pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah Banjarnegara (BPBD).

Pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) menyadari bahwa dalam pemberian materi kepada anak-anak TK tidak mudah, dan sampai saat ini belum adanya materi khusus untuk anak-anak TK sehingga pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) menganjurkan jika penelitian dilakukan dalam memberikan pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor agar anak memahami dan mengenal lingkungan sekitar serta

mengetahui tanda-tanda yang dialami anak sendiri, misalkan dengan adanya perubahan cuaca.

Kendal (dalam Aprilaz, 2013:32) *Personal Safety* adalah pendidikan yang diajarkan kepada anak tentang apa yang harus dilakukan jika terjadi situasi yang dapat membahayakan mereka untuk menjaga diri mereka tetap aman. Pendidikan ini tidak mengurangi risiko menjadi korban tetapi juga meningkatkan kemampuan anak untuk melindungi diri sendiri. Maslow (dalam Feist, 2012:333) ketika orang telah memenuhi kebutuhan fisiologis mereka, mereka menjadi termotivasi dengan kebutuhan dan keamanan (*safety needs*), yang termasuk di dalamnya adalah kebutuhan fisik, ketergantungan dan perlindungan akan bahaya sekitar.

Membekali pengetahuan bencana tanah longsor difokuskan di TK PGRI Tunas Patriot yang berada di Kecamatan Karangobar. Wilayah ini memiliki daerah rawan longsor karena terdapat zona yang bergerak akibat adanya patahan dan pergeseran batuan induk pembentuk tanah. Menurut data dinas PU, Kecamatan Karangobar tidak memiliki wilayah yang tidak rawan longsor. Sedangkan lembaga ini berada di bawah bukit rawan longsor. Hal tersebut sangat memungkinkan jika longsor akan terjadi, dan akan sangat membahayakan bagi keselamatannya. TK PGRI Tunas Patriot berada di Kelurahan Karangobar, dua tahun terakhir kawasan ini mengalami longsor

yang mengakibatkan rusaknya jalan dan tempat tinggal penduduk. (Balitbang, 2014:14)

Dalam hal ini guru perlu memberikan pengetahuan tentang bencana tanah longsor, karena sekolah termasuk usaha dalam mengkampanyekan dan memberikan kesiapan kepada anak-anak terhadap bahaya yang mengancam pada dirinya. Selain itu, di sekolah anak-anak dapat bermain dan belajar sehingga pembelajaran akan mudah disampaikan dengan baik. Jonhson *et al* (2014: 370) dalam membekali kesiapan pelaksanaan bencana nasional dapat dilakukan melalui pendidikan sekolah sejak dasar. Sumber pengajaran dapat berupa pengajaran sukarela, berbasis kurikulum, dan desain.

Selanjutnya Patterson dan Bell (2012:20) menyatakan bahwa dalam membekali pengetahuan bencana yang dialami oleh anak dapat dilakukan dengan metode buku cerita, dengan mendengarkan cerita anak akan dapat merasakan atau membayangkan pengalaman yang terjadi dalam buku cerita tersebut. Setelah itu, anak bisa menggambar sendiri bagaimana untuk bersikap kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana yang datang secara tidak terduga. Selain itu Indriyani (2011: 7) menyatakan bahwa dalam membekali pembelajaran mitigasi bencana longsor kepada anak-anak berkebutuhan khusus yang berada di wilayah rawan longsor dapat dilakukan dengan *play therapy* (terapi bermain). Dengan *play therapy* menekankan pada permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka tidak ada salahnya

untuk menggunakan *play therapy* sebagai model pembelajaran mitigasi bencana longsor kepada anak-anak berkebutuhan khusus yang berada di wilayah rawan longsor.

Membekali pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor pada anak usia dini perlu adanya metode khusus untuk mudah dipahami bagi anak-anak karena pada anak usia dini masih sulit untuk memahami perubahan yang terjadi di daerah sekitarnya. Berada di daerah bencana longsor, seharusnya anak mengetahui apa itu longsor, bagaimana sikap jika terjadi longsor, dan anak mengetahui siapa yang dapat menolongnya ketika ada bencana tanah longsor. Penerapan media *adobe flash cs5* merupakan langkah yang tepat untuk memperoleh pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor. Hal ini didukung oleh Maslow (dalam Feist, 2010:333) Ketika kebutuhan fisiologis seseorang telah terpenuhi secara layak, kebutuhan akan rasa aman mulai muncul. Keadaan aman, stabilitas, proteksi dan keteraturan akan menjadi kebutuhan yang meningkat. Jika tidak terpenuhi, maka akan timbul rasa cemas dan takut sehingga dapat menghambat pemenuhan kebutuhan lainnya.

Pemberian materi dengan menggunakan bantuan media *adobe flash cs5* artinya dalam memberikan pengetahuan tentang bencana tanah longsor kepada anak-anak dengan media gambar dan tulisan. Hal ini dikarenakan media *adobe flash cs5* dapat secara langsung untuk dilihat oleh anak, sehingga anak akan lebih mudah dalam menerima materi yang disampaikan. Penerapan media



*adobe flash cs5* merupakan langkah yang tepat untuk memperoleh hasil pengetahuan anak dalam mengetahui tentang lingkungan sekitar anak yang rawan bencana tanah longsor. Sementara itu, Bandura dan Walters (dalam Daryanto, 2010:18) menyatakan bahwa tingkah laku dikuasai atau dipelajari mula-mula dengan meniru model, salah satu cara untuk mengamati model adalah melalui media.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini penting dilakukan sebagai upaya membekali pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak usia 5-6 tahun. Penggunaan metode pembelajaran turut menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Oleh karena itu, peneliti akan menggunakan penelitian dengan judul “Pengetahuan *Personal Safety* Bencana Tanah Longsor Berdasarkan pada Penerapan Media *Adobe Flash CS5* di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah utama yaitu Apakah terdapat perbedaan media *adobe flash CS5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan media *adobe flash CS5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat atau kontribusinya bagi berbagai kalangan berikut:

#### 1) Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya dan bahan acuan serta pilihan alternatif penggunaan metode pembelajaran dalam memberikan pengetahuan tentang keamanan bencana tanah longsor di daerah rawan bencana tanah longsor.

#### 2) Manfaat Praktis

##### a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengalaman dan menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama perkuliahan dengan kondisi yang terjadi di lapangan.

##### b. Bagi Anak

Penggunaan metode dan media yang digunakan dapat memudahkan anak dalam memahami keselamatan diri terhadap bencana tanah longsor di

daerah bencana tanah longsor dan mendapatkan pengalaman baru tentang pengetahuan kewaspadaan terhadap bencana tanah longsor.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang dijadikan objek penelitian, penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran sebagai alternatif perbaikan dalam proses pembelajaran dan hasilnya dapat dijadikan referensi serta bahan pertimbangan dalam meningkatkan pengetahuan dan keselamatan pada diri anak.

d. Bagi Badan Penanggulangan Bencana Daerah Banjarnegara

Bagi BPBD dapat dijadikan sumber referensi dalam memberikan materi khususnya anak-anak usia 5-6 tahun.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Media Pembelajaran PAUD dengan *Adobe Flash CS5***

Media pembelajaran PAUD didesain sederhana dan menarik agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, media ini dapat memberi pengetahuan baru bagi anak. Salah satunya adalah media pembelajaran PAUD dengan menggunakan media *adobe flash cs5* yang didesain dengan adanya gambar dan tulisan yang bergerak.

##### **2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran PAUD**

Media saat ini sudah menjadi bagian dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran media membantu memudahkan anak dalam belajar dan meringankan tugas guru. Media dapat dibuat bebas sekreasinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin kita sampaikan. Suhartono (2005: 144) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara perantara atau pengantar pesan-pesan atau materi ajar dari guru kepada anak. Menurut Sugianta (2005) kaitan media dengan pembelajaran media sebagai suatu perantara atau pengantar pesan-pesan atau materi ajar dari guru kepada anak. Bila media sebagai sumber belajar maka materi yang dikemas dalam suatu

media dalam penyampaian akan diinformasikan melalui media sehingga materi akan lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Mengenai makna media, yang juga dikemukakan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology, 1977*) Azhar (2007: 3), yang menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain itu, NEA (*National Education Association*), mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan menurut Criticos dalam Daryanto (2016: 5) media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Mursid (2015: 46), media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Secara harfiah media berarti perantara, wahana, penyalur pesan, atau penyalur informasi belajar. Pengertian secara harfiah ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang disampaikan oleh sumber atau penyalurnya yaitu guru dan pada penerima pesan yakni kanak-kanak yang sedang melakukan pendidikan. Dalam media pembelajaran PAUD media digunakan untuk menunjang kebutuhan anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat, tentunya lembaga harus menyiapkan media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak. Selain itu Fadlilah (2012:214) bahwa

media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai pembelajaran anak usia dini ada media lingkungan dan media permainan dimana media lingkungan dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan pada pertumbuhan dan perkembangan, sedangkan media permainan merupakan media yang sangat disukai anak-anak dalam pembelajaran, karena media permainan mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.

Dari beberapa pengertian tentang media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi dan benda dapat dimanipulasikan dengan dilihat, didengar dan dibaca. Media pembelajaran PAUD dibuat untuk menunjang kebutuhan anak agar mudah dan cepat dalam mengetahui sesuatu, selain itu media permainan anak mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan.

#### **2.1.1.1 Manfaat Media**

Penggunaan media tidak hanya sebagai pelengkap dalam kegiatan pendidikan. Penggunaan media dalam pendidikan mempunyai tujuan dan manfaat tertentu sesuai dengan target yang akan dicapai. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah gambar berisi tulisan dengan menggunakan *adobe flash cs5*. Media ini didesain bagi siapa saja yang ingin memberikan informasi kepada anak-anak tentang bencana tanah longsor. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2007: 21) menyatakan bahwa manfaat media yaitu :

- a) Penyampaian materi, pesan atau informasi menjadi lebih baku.
- b) Pembelajaran akan lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian.
- c) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar, prinsip-prinsip psikologis yang akan menimbulkan umpan balik dan penguatan.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media yang baik, spesifik dan jelas.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja sesuai dengan yang diinginkan.
- g) Sikap positif terhadap apa yang dipelajari dapat ditingkatkan
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Selain itu, adapun manfaat media juga diungkapkan oleh Daryanto (2016: 5) bahwa media juga dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung, antara murid dengan sumber belajar
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Menurut Arsyad (dalam Mursid, 2015:49), media pembelajaran bermanfaat dalam proses belajar mengajar, dengan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian dan kreativitas anak bisa menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, sehingga selain menarik media dapat memotivasi semangat belajar anak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai banyak kegunaan selain menarik dalam mempermudah untuk mengingat tetapi juga sangat efektif yaitu dengan memodifikasi sendiri dalam mengajarkan sesuatu kepada anak. Dalam proses pembuatan media yang akan digunakan oleh peneliti media didesain yang mudah dan menyenangkan bagi anak-anak.

#### **2.1.1.2 Jenis-jenis Media**

Perkembangan media saat ini sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat media semakin bervariasi dan menarik. Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2007:29) bahwa dalam perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Dalam perkembangannya media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok jenis media pembelajaran yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak,



Media cetak merupakan kelompok media hasil teknologi cetak yang meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi. Pada teknologi cetak ini memiliki ciri-ciri berikut:

- a) Baik teks maupun visual menampilkan komunikasi satu arah dan reseptif
  - b) Teks dan visual ditampilkan statis (diam)
  - c) Pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.
  - d) Baik teks maupun visual berorientasi (berpusat) pada siswa
  - e) Informasi dapat diatur kembali atau ditata ulang oleh pemakai.
- 2) Media hasil audio visual,

Media audia visual merupakan media yang menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyktor film, tape recorder, dan proyeksi visual yang lebar dan dalam pengajarannya melalui pandangan dan pendengaran.

Ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut:

- a) Menyajikan visual yang dinamis
  - b) Berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah
  - c) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang.
  - d) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- 2) Media hasil teknologi yang berbasis komputer

Media Teknologi Berbasis Komputer merupakan media yang cara penyampaian materi dengan menggunakan sumber-sumber berbasis mikro-

prosesor. Materi yang dihasilkan dalam bentuk digital sehingga menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi kepada siswa. Ciri-ciri media berbasis komputer adalah sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan dapat berdasarkan keinginan siswa, atau berdasarkan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakan
  - b) Gagasan disajikan dalam gaya abstrak dengan kata, simbol, dan grafik.
  - c) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi
  - d) Prinsip-prinsip ilmu kognitif untuk mengembangkan media ini
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Media Gabungan teknologi cetak dan komputer merupakan media yang dihasilkan untuk menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat, monitor, dan sistem audio. Beberapa ciri-ciri dalam gabungan teknologi cetak dan komputer adalah sebagai berikut:

- a) Dapat digunakan berdasarkan keinginan siswa atau keinginan perancang atau pengembang sebagaimana direncanakan.
- b) Gagasan disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan siswa, dan dibawah pengendalian siswa.
- c) Pembelajaran dapat berorientasi siswa dan melibatkan interaktivitas siswa yang tinggi.
- d) Prinsip ilmu kognitif dan konstruktivisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pembelajaran.

- e) Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.
- f) Pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasi jika pelajaran itu digunakan.

Selain itu Bretz (dalam Musfiqoh, 2012:70) mengemukakan bahwa untuk mempermudah mengetahui jenis-jenis media, media dibagi menjadi tiga macam yaitu:

1) Media Visual

Media visual merupakan media yang paling familiar yang sering dipakai dalam pembelajaran. Media ini memegang peran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual bisa berupa lukisan, foto, diafragma, peta, grafik.

2) Media Gerak (kinestetik)

Media gerak adalah media yang penggunaannya memerlukan sentuhan atau *touching* antara guru dan siswa. Selain itu juga memerlukan perasaan mendalam agar pesan pembelajaran dapat diterima dengan baik. Jenis media ini dramatisasi dan demonstrasi.

3) Media Audio

Media audio adalah media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Media jenis ini yaitu kaset, radio, tape.

Beberapa jenis media yang bisa digunakan dalam proses pengajaran menurut Rivai dan Nana (2015: 3) dengan adanya media pengajaran akan

membantu proses dalam pembelajaran. Selain itu pembelajaran akan terlihat lebih menyenangkan sehingga tidak terasa monoton. Jenis media tersebut adalah

- a) Media Grafis, seperti gambar, foto, grafik, foto, bagan, diagram, foto, poster, kartun, komik dan lain sebagainya. Media grafis sering disebut dengan media dua dimensi yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b) Media tiga dimensi, dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain sebagainya.
- c) Media Proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan OHP dan lain sebagainya.
- d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa jenis media sudah semakin canggih. Seperti jenis media cetak (audio visual) yang berupa gambar, grafik dan foto, media yang menggunakan bantuan teknologi komputer (media gerak) yang hasilnya dikendalikan oleh komputer sehingga mempermudah dalam menyampaikan materi ke anak. Sedangkan media *adobe flash cs5* merupakan sebuah media animasi yang termasuk dalam media yang menggunakan bantuan teknologi komputer (media gerak/ kinestetik) yang memerlukan sentuhan atau *touching* antara guru dan siswa. Media ini didesain dengan gambar animasi yang mudah dipahami oleh anak.

### 2.1.2 Media Pembelajaran PAUD dengan *Adobe Flash CS5*

Usaha pemerintah untuk meningkatkan pendidikan salah satunya diterapkannya pendidikan anak usia sejak dini, dengan suatu tujuan agar anak-anak Indonesia ketika melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi sudah ada bekal persiapan. Namun untuk menunjang kebutuhan para anak-anak mendapatkan materi yang lebih mudah dan cepat didapat tentunya lembaga harus menyiapkan media-media yang pas dan cocok untuk diterapkan pada anak-anak. Dengan media yang tepat akan membantu lembaga tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan oleh bersama, dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *adobe flash cs5*.

Menurut Dhanta (2007: 10) *adobe flash cs5* adalah sebuah program yang ditunjukan kepada para desainer maupun programer yang bermaksud merancang animasi guna ditunjukan pada pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *games* yang interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Dalam *flash* sendiri dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya menyusun animasi, menggabungkan animasi-animasi menjadi *movie*. *Flash* adalah program animasi berbasis vektor sehingga memungkinkan program ini menghasilkan file yang kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa harus menggunakan waktu *loading* yang lama.

Sedangkan Syarif (dalam Iswahyudi dan Urbani, 2013:63) *Flash* adalah salah satu program pembuatan animasi yang sangat handal. Kehandalan *flash* dibandingkan dengan program yang lain adalah dalam hal ukuran file dari hasil animasinya yang kecil. Untuk itu animasi yang dihasilkan oleh program *flash* banyak digunakan untuk membuat sebuah *game*. Animasi dibuat dengan membentuk serangkaian *frame* yang berisi grafik di dalam *timeline*. *Keyframe* adalah *frame* dimana terdapat perubahan yang spesifik didalam animasi. Sebuah *movie flash* dapat dibagi dalam berbagai *scene*. Biasanya suatu *scene* menampilkan suatu adegan. Pembagian *movie* ke dalam *scene* berguna untuk memudahkan dalam mengorganisasikan *movie*.

Program *adobe flash cs5* berguna untuk membuat animasi atau presentasi. Dalam program *adobe flash cs5* ini, banyak fasilitas dan fitur baru yang akan membantu membuat animasi atau presentasi semakin mudah dan canggih. Selain itu, *adobe flash cs5* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga kamu dapat membuat animasi lebih hidup dan menarik. Menurut Ronaldi (2014: 16) menjelaskan istilah dalam *adobe flash cs5* adalah

- a) Propertiess
- b) Jendela yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.
- c) Animasi
- d) Suatu gerakkan objek gambar atau teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

e) *Actions Script*

- f) Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *frame* atau objek sehingga *frame* tersebut akan menjadi interaktif.

Ronaldi (2014: 16) juga menjelaskan fitur-fitur yang terbaru dalam *adobe flash cs5*. Fitur terbaru untuk menambahkan fitur yang lama sehingga bisa membuat animasi lebih hidup dan menarik. Keterangan berikut adalah beberapa perintah baru yang terdapat dalam *adobe flash cs5*:

1) *Panel Code Snippets*

*Panel Code Snippets* digunakan untuk menerapkan perintah kode *Action Script 3.0* tanpa harus menguasai *Action Script*.

2) *Text Layout Framework*

*Text Layout Framework* Text atau disingkat *TLF Text* adalah fasilitas terbaru yang berguna untuk memformat teks secara lengkap.

3) *Menambahakan Video*

Pada program *adobe flash cs5*, memiliki cara yang lebih mudah untuk menambah video dalam lembar kerja.

4) *Effects Decorative Drawing Tool*

Beberapa efek baru telah ditambahkan ke dalam *Decorative Drawingtool*

5) *Template*

Template muncul di layar *Welcome* dan kotak dialog *New Document*. *adobe flash cs5* menampilkan berbagai template baru yang membuatnya lebih

mudah untuk mendesaian sebuah animasi. Selain itu, dengan menggunakan *adobe flash cs5* memiliki kelebihan yaitu

- a) Proses pembelajaran lebih menarik
- b) Interaktif
- c) Jumlah waktu mengajar boleh dikurangi
- d) Kualitas belajar pebelajar dapat ditingkatkan
- e) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja
- f) Sikap belajar dan pembelajar

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PAUD menggunakan media *adobe flash cs5* merupakan sebuah media animasi yang termasuk dalam media yang menggunakan bantuan teknologi komputer (media gerak / kinestetik) yang dioperasikan oleh guru atau anak. Media ini didesain dengan gambar animasi yang mudah dipahami oleh anak. Animasi yang didesain lebih hidup dan menarik media ini berupa gambar dan tulisan pengetahuan bencana tanah longsor. Tujuannya agar anak mengetahui bencana tanah longsor, tanda-tanda bencana tanah longsor dan siapa saja yang dapat menolongnya ketika ada bencana tanah longsor.

## **2.2 Pengetahuan *Personal Safety***

Notoatmodjo (dalam Aprilaz, 2016:48) menjelaskan bahwa pengetahuan adalah hasil “tahu” seseorang yang diperoleh dari penginderaan manusia (mata,



hidung, telinga, kulit, lidah). Pengetahuan dipengaruhi oleh seberapa intens waktu indera memerhatikan dan memahami objek tertentu. Sebagian besar pengetahuan didapat melalui indera pendengaran dan indera penglihatan. Selain itu Baddeley (dalam Solso, 2007:273) memperkirakan bahwa jumlah kata-kata yang maknanya diketahui oleh seseorang berkisar 20.000 hingga 40.000 kata, dan memori rekognisi bahkan berjumlah jauh lebih besar daripada angka tersebut, sehingga tidaklah mengherankan bahwa sebagian besar pengetahuan kita bersifat verbal. Sebuah alasan kata-kata dan bahasa harus dipelajari secara mendalam agar kita dapat mengetahui atau mengingat benda yang tersimpan dalam memori dan bagaimana benda tersebut saling berhubungan dengan benda yang lain.

Von Gatsersfeld (dalam Paul, 2006:10) mengemukakan bahwa ada beberapa kemampuan yang diperlukan dalam proses mengkonstruksi pengetahuan yaitu dengan (1) Kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman, (2) Kemampuan membandingkan dan mengambil keputusan akan kesamaan dan perbedaan, (3) Kemampuan untuk lebih menyukai suatu pengamatan yang satu dari pada lainnya. Pengetahuan seseorang tentang suatu obyek mengandung dua aspek, yaitu aspek positif dan aspek negatif. Kedua aspek ini yang akan menentukan sikap seseorang. Semakin banyak aspek positif dan objek yang diketahui, maka akan menimbulkan sikap makin positif terhadap objek tertentu. Menurut WHO (*World Health Organization*) (dalam

Wawan & Dewi, 2010) salah satu bentuk objek kesehatan dapat dijabarkan oleh pengetahuan yang diperoleh dari pengalamannya sendiri. Tingkatan pengetahuan seseorang dibagi menjadi enam tingkatan.

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan hanya sebagai *recall* (memanggil) memori yang telah disimpan sebelumnya setelah mendapat pengetahuan tertentu. Cara mengevaluasi tahu seseorang dapat diukur dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi.

2. Memahami (*comprehension*)

Memahami tidak sekedar tahu dan menyebutkan suatu objek tetapi juga dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek tersebut.

3. Aplikasi (*appication*)

Aplikasi diartikan seseorang telah memahami tentang suatu objek dengan menggunakan atau mengaplikasikan prinsip tersebut pada situasi yang lain.

4. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang telah memahami tentang suatu objek dengan menggunakan atau mengaplikasikan prinsip tersebut pada situasi yang lain.

5. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjukkan kemampuan seseorang untuk merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen-komponen pengetahuan yang dimiliki.

6. Evaluasi (*evaluasi*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap suatu objek. Penilaian didasarkan pada suatu kriteria atau norma-norma yang telah ditentukan.

Pengetahuan itu sendiri dipengaruhi oleh faktor pendidikan formal. Pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan, dimana diharapkan bahwa dengan adanya pendidikan, yang tinggi maka orang tersebut akan semakin luas pengetahuannya. Akan tetapi perlu ditekankan, bukan berarti seseorang yang berpendidikan rendah mutlak berpengetahuan rendah pula. Hal ini mengingat bahwa peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal saja, akan tetapi dapat diperoleh melalui pendidikan non formal. Seorang mendapatkan informasi baru atau pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dari beberapa faktor tersebut berpengaruh dalam pengetahuan yang diperoleh. Menurut Mubarak (dalam Aprilaz, 2016:49) menyatakan faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan sebagai berikut:

a) Pendidikan

Pendidikan adalah proses belajar untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan melalui pola tertentu. Pendidikan didapatkan atau diberikan secara formal dan non formal.

b) Usia

Semakin bertambah usia semakin berkembang pula daya tangkap, pola pikir, dan daya ingat dalam pendidikan, sehingga pengetahuan yang didapatkan juga semakin baik. Namun, ada usia tertentu menjelang lanjut usia kemampuan untuk mengingat dan daya tangkap akan menurun sehingga dapat mempengaruhi pengetahuan.

c) Minat dan Kreativitas

Minat adalah kecenderungan hati melakukan atau mempelajari sesuatu diawali dengan rasa senang dan tertarik. Sedangkan kreativitas merupakan kelenturan diri dalam mengelaborasi potensi pribadi dengan pencapaian cita-cita.

d) Pengalaman

Pengalaman suatu kejadian yang pernah dialami seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Pengalaman dapat membentuk seseorang dengan pengetahuan, persepsi, sikap, kepercayaan dan objek.

e) Kebudayaan

Pandangan agama dan etnis dapat mempengaruhi seseorang dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan seseorang, khususnya dalam penerapan nilai-nilai keagamaan. Kebudayaan juga dapat membentuk sikap seseorang.

f) Informasi

Informasi diperoleh dari mana saja, salah satunya dari media massa yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan afektif. Fungsi kognitif menciptakan atau menghilangkan ambiguitas, sikap, keyakinan masyarakat, dan penjelasan nilai-nilai tertentu.

Pengetahuan anak usia dini didapat dari stimulus yang diberikan dari lingkungan sekitar mereka. Menurut Herbart (dalam Fadlilah, 2012:33) menyatakan bahwa anak yang baru lahir keadaan jiwanya masih bersih. Sejak alat indranya dapat menangkap sesuatu yang datang dari luar, alat indra itu mengirimkan gambar, atau tanggapan ke dalam jiwanya. Semakin banyak tangkapan, semakin banyak pula tanggapan. Selain itu pengetahuan dibagi sesuai umur menurut WHO (dalam Notoatmodjo, 2007) menganjurkan pembagian-pembagian umur sebagai berikut :

1. Menurut tingkat kedewasaan :

0 – 14 tahun : bayi dan anak - anak

15 – 49 tahun : orang muda dan dewasa

50 tahun ke atas : orang tua

2. Interval 5 tahun

Kurang dari 1 tahun,

1 – 4 tahun,

5 – 9 tahun,

10 – 14 tahun

Selain itu, menurut Depkes RI (2009) yang dikutip oleh Hardiwinoto, dalam memperoleh pengetahuan baru yang seharusnya dipenuhi sesuai dengan umurnya dibagi beberapa kategori umur, yaitu :

- 1) Masa balita : 0 – 5 tahun,
- 2) Masa kanak – kanak : 5 – 11 tahun,
- 3) Masa remaja awal : 12 – 16 tahun,
- 4) Masa remaja akhir : 17 – 25 tahun,
- 5) Masa dewasa awal : 26 – 35 tahun,
- 6) Masa dewasa akhir : 36 – 45 tahun,
- 7) Masa lansia awal : 46 – 55 tahun,
- 8) Masa lansia akhir : 56 – 65 tahun,
- 9) Masa manula : 65 – sampai atas

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan pengetahuan adalah hasil tahu seseorang yang diperoleh dari penginderaan manusia (mata, hidung, telinga, kulit, lidah). Pengetahuan

dipengaruhi oleh seberapa intens waktu indera memerhatikan, memahami objek tertentu dan beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti halnya usia dan pengalaman seseorang. Sebagian besar pengetahuan didapat melalui indera pendengaran dan indera penglihatan dari pengalaman atau informasi yang diterimanya. Pengetahuan tentang bencana tanah longsor dapat mulai diberikan sejak anak-anak.

## **2.2.1 Personal Safety**

### **2.2.1.1 Pengertian *Personal Safety***

Manusia mengalami perasaan terancam saat mereka mepersepsikan bahwa stabilitas dari kontruk dasar mereka digoyahkan. Kelly (dalam Feist, 2010:478) mendefinisikan bahwa ancaman sebagai kesadaran atas perubahan komperehensif yang akan terjadi dalam struktur inti seseorang. Orang dapat merasa terancam oleh orang lain ataupun suatu kejadian, dan kadang keduanya tidak dapat dipisahkan. Ancaman juga menyebabkan perubahan komperehensif dalam struktur-struktur kepribadian.

Kendal (dalam Aprilaz, 2013:32) *Personal Safety* adalah pendidikan yang diajarkan kepada anak tentang apa yang harus dilakukan jika terjadi situasi yang dapat membahayakan mereka untuk menjaga diri mereka tetap aman. Pendidikan ini tidak mengurangi risiko menjadi korban tetapi juga meningkatkan kemampuan anak untuk melindungi diri sendiri. Maslow (dalam Feist, 2012:333) ketika orang telah memenuhi kebutuhan fisiologis mereka, mereka menjadi

termotivasi dengan kebutuhan keamanan (*safety needs*), yang termasuk di dalamnya adalah

1. Keamanan fisik (*Biologic Safety*)
2. Stabilitas
3. Ketergantungan
4. Perlindungan, dan
5. Kebebasan dari kekuatan-kekuatan yang mengancam, seperti perang, terorisme, penyakit, rasa takut, kecemasan, bahaya, kerusakan, dan bencana alam. Kebutuhan akan hukum, ketentraman dan keteraturan juga merupakan bagian dari kebutuhan dan keamanan.

Berikut pengertian dari masing-masing parameter di atas yang digunakan sebagai variabel penelitian :

1. Keamanan Fisik (*Biologic Safety*)

Keamanan fisik (*Biologic safety*) merupakan keadaan fisik yang aman terbebas dari ancaman kecelakaan dan cedera (*injury*) baik secara mekanis, termis, listrik maupun bakteriologis. Kebutuhan keamanan fisik merupakan kebutuhan untuk melindungi diri dari bahaya yang mengancam kesehatan fisik, yang pada pembahasan ini akan difokuskan pada *providing for safety* atau memberikan lingkungan yang aman. Untuk itu diperlukan latihan atau simulasi, apa yang harus dilakukan apabila anak merasa di sekitar tempat tinggalnya mengancam baginya, kemana dan harus menyelamatkan diri dalam waktu



tertentu, sesuai dengan lokasi dimana masyarakat sedang berada saat terjadinya peringatan (Hidayati, 2006: 14)

## 2. Ketergantungan

Adanya pola atau hubungan sosial terhadap orang lain atau masyarakat. Keadaan seseorang yang belum dapat memikul tanggung jawabnya sendiri. Anak usia dini masih bergantung dengan orang dewasa terutama orang tuanya, karena anak usia dini masih belum paham dengan apa yang terjadi disekitar mereka. Anak-anak banyak bertanya ketika ada hal yang baru terjadi dalam hidupnya, sehingga anak yang berada diaerah rawan longsor perlu dikenalkan dengan bencana tanah longsor.

## 3. Perlindungan akan bencana alam

Menempatkan anak agar berada dalam lingkungan yang mereka kenal berada diantara lingkungan yang mereka kenal membuat mereka aman. Perangkat pemerintahan membuat pencatatan tentang perubahan status dan situasi anak yang mencakup keberadaan orang tua, situasi pengasuhan, dengan siapa anak tinggal, perubahan tempat tinggal dan sebagainya. Sehingga anak-anak perlu dikenalkan dengan siapa yang dapat menolongnya dan bagaimana yang harus dilakukan ketika ada bencana. Apabila anak tidak tau anak akan merasa cemas dengan keadaan yang terjadi pada dirinya.

*Personal Safety* kemampuan keamanan pribadi mencakup seperangkat kemampuan yang perlu dikuasai anak untuk melindungi diri dari bahaya

lingkungan sekitar anak. Dengan demikian pengetahuan *personal safety* adalah pengetahuan atau pendidikan tentang informasi situasi yang dapat membahayakan mereka untuk menjaga diri mereka tetap aman dari bahaya bencana yang ada disekitar anak. Pada sebagian besar orang-orang dewasa yang sehat dapat memenuhi kebutuhan akan keamanan mereka setiap waktu sehingga menjadikan kebutuhan ini cenderung tidak penting. Akan tetapi anak-anak lebih termotivasi oleh kebutuhan akan rasa aman karena mereka hidup dengan ketakutan akan gelap, binatang, orang asing dan hukuman dari orang tua. Maslow (dalam Feist, 2010:334) sedangkan pada orang dewasa merasa ketidakamanan dengan ketakutan yang tidak masuk akal pada waktu kecil yang terbawa pada masa dewasa dan menyebabkan seolah mereka takut akan hukuman dari orang tua. Mereka menghabiskan lebih banyak energi untuk memenuhi kebutuhan akan rasa aman, dan ketika mereka tidak berhasil memenuhi kebutuhan rasa aman tersebut mereka akan mengalami kecemasan (*basic anxiety*).

### **2.3 Karakteristik Bencana Tanah Longsor**

Undang-undang Nomor 24 Tahun 2007 mendefinisikan bencana adalah “peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan

timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologi". Dalam undang-undang tersebut juga membagi bencana kedalam tiga kategori yaitu:

- a) Bencana alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh alam, antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor.
- b) Bencana non-alam adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau rangkaian peristiwa non alam yang antara lain berupa gagal teknologi, gagal modernisasi, epidemi, dan wabah penyakit.
- c) Bencana sosial adalah bencana yang diakibatkan oleh peristiwa atau serangkaian peristiwa yang diakibatkan oleh manusia yang meliputi konflik sosial antar kelompok atau antar komunitas masyarakat, dan teror.

Karakteristik bencana alam yang banyak terjadi di Indonesia menurut BAKORNAS (2005) adalah : Banjir, Tanah Longsor, Kekeringan, Kebakaran Hutan, dan lahan, Angin Badai, Gempa Bumi, Tsunami, Letusan Gunungapi, Kegagalan Teknologi, dan Wabah Penyakit. Namun dari semua bencana yang disebutkan ada bencana yang bersifat mendadak antara lain gempa bumi, tsunami, tanah longsor, banjir bandang, dan angin ribut. Bencana alam yang tidak mendadak barangkali mudah untuk dihindari, walaupun tetap harus dipersiapkan mental para korban karena tampaknya bisa lebih besar dan meluas.

Sedangkan bencana kekeringan, misalnya, walaupun memiliki waktu jeda yang panjang tetapi jika korban tidak mendapat solusi yang cepat akan merembet pada krisis lainnya yang lebih berbaya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1 Desember 2014 dalam web.id) bencana mempunyai arti sesuatu yang menyebabkan atau menimbulkan kesusahan, kerugian atau penderitaan. Sedangkan bencana alam artinya adalah bencana yang disebabkan oleh alam (Purwadarminta, 2006) dalam Undang-Undang No. 24/2007 bencana didefinisikan sebagai “peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik oleh faktor alam dan atau faktor non alam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis”.

Menurut (Data Bencana, 2009: 9) Bencana sendiri dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Bencana Alam

Segala jenis bencana yang sumber, perilaku, dan sebabnya karena alam. Contoh bencana alam antara lain gempa bumi, gunung meletus, banjir dan tsunami.

b. Bencana Non-Alam

Segala jenis bencana yang diakibatkan peristiwa atau rangkaian peristiwa non-alam. Contohnya gagal modernisasi dan penyebaran wabah penyakit.

c. Bencana Sosial

Segala jenis bencana yang diakibatkan peristiwa atau serangkaian peristiwa yang disebabkan oleh manusia seperti perang

Menurut (Setyowati, 2009:19) menyatakan bahwa kejadian longsor merupakan salah satu bencana alam yang umumnya berskala kecil dan kejadiannya tidak sedramatis kejadian gempa bumi maupun gunung meletus, sehingga perhatian pada masalah ini umumnya tidaklah begitu besar, begitu juga dengan bahayanya kurang diperhatikan dalam perencanaan pembangunan. BAKORNAS PB (dalam Yayasan IDEP 2007: 10) bencana tanah longsor adalah runtuhnya tanah secara tiba-tiba atau pergerakan tanah atau bebatuan dalam jumlah besar secara tiba-tiba dan berangsur yang umumnya terjadi di daerah terjal yang tidak stabil. Faktor lain yang mempengaruhi terjadinya bencana ini adalah lereng yang gundul serta kondisi tanah dan bebatuan yang rapuh. Hujan deras adalah pemicu utama terjadinya tanah longsor. Tetapi tanah longsor dapat juga disebabkan oleh gempa atau aktifitas gunung api. Ulah manusia pun bisa menjadi penyebab tanah longsor seperti penambangan tanah, pasir dan batu yang tidak terkendali. Tanah longsor dapat menghancurkan bangunan-bangunan, jalan-jalan, pipa-pipa dan kabel-kabel baik oleh gerakan tanah yang berasal dari bawah atau dengan cara menguburnya. Gerakan tanah bertahap menyebabkan kemiringan, bangunan-bangunan tidak bisa dihuni lagi. Keretakan di tanah memecahkan pondasi-pondasi dan meretakkan sarana-sarana yang terpendam di

dalam tanah. Longsornya lereng yang terjadi secara tiba-tiba dapat menjebolkan tanah yang berada dibawah tempat-tempat hunian dan menghempaskan bangunan-bangunan lereng bukit. Runtuhan batu mengakibatkan kerusakan dari pecahan batu yang terbuka menghadap batu-batu besar yang berguling dan menabrak tempat-tempat hunian dan bangunan-bangunan. Aliran puing-puing ditanah yang lembek, material campuran, tumpukan-tumpukan puing-puing buatan manusia dan tanah dengan kandungan air yang tinggi yang mengalir seperti cairan, yang mengisi lembah-lembah, mengubur tempat-tempat hunian, menutup sungai-sungai (mungkin menyebabkan banjir) dan menutup jalan-jalan.

Menurut (Hartuti, 2009:166) tanah longsor dapat dikelompokkan menjadi 6 yaitu longsor, longsor rotasi, pergerakan blok, runtuh batu, rayapan tanah, dan aliran bahan rombakan. Tanah longsor jenis longsor translasi dan rotasi yang paling sering terjadi di Indonesia. Longsor yang paling banyak memakan korban jiwa manusia adalah aliran bahan rombakan.

#### 1. Longsor Translasi

Longsor translasi adalah Bergeraknya massa tanah dan batuan pada bidang gelincir berbentuk rata atau menggelombang landai.

#### 2. Longsor Rotasi

Longsor rotasi adalah Bergeraknya massa tanah dan batuan pada bidang gelincir berbentuk cekung.

### 3. Pergerakan Blok

Pergerakan blok adalah perpindahan batuan yang bergerak pada bidang gelincir berbentuk rata. Longsoran ini disebut juga longsoran translasi blok batu.

### 4. Runtuhan Batu

Runtuhan batu terjadi ketika sejumlah besar batuan atau material lain bergerak ke bawah dengan cara jatuh bebas. Runtuhan ini umumnya terjadi pada lereng yang terjal hingga menggantung, terutama di daerah pantai. Batu-batu besar yang jatuh dapat menyebabkan kerusakan yang parah.

### 5. Rayapan Tanah

Rayapan tanah adalah jenis tanah longsor yang bergerak lambat. Jenis tanahnya berupa butiran kasar dan halus. Jenis tanah longsor ini hampir tidak dapat dikenal. Setelah waktu yang cukup lama, longsor jenis rayapan ini bisa menyebabkan tiang-tiang telepon, pohon atau rumah miring ke bawah.

### 6. Aliran Bahan Rombakan

Jenis tanah longsor ini terjadi ketika massa tanah bergerak di dorong oleh air. Kecepatan aliran tergantung pada kemiringan lereng, volume, tekanan air, dan jenis materialnya. Dibeberapa tempat, bisa sampai ribuan meter seperti di daerah aliran sungai di sekitar gunung api. Aliran tanah ini dapat menelan korban cukup banyak.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa bencana bukan hanya dari alam semata, namun bisa karena manusia, teknologi, kerusakan alam, maupun karena wabah penyakit. Konflik sosial dan terorisme juga dikategorikan bencana karena dapat menimbulkan korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan berdampak psikologis. bencana yang menyebabkan atau menimbulkan kesusahan, kerugian atau penderitaan, bencana tanah longsor disebabkan oleh alam, karena bagian tanah tidak merata dan terjal. sehingga ketika musim hujan tanah akan mengalami longsoran.

### **2.3.1 Pencegahan dalam Bencana Tanah Longsor**

Hidayati (2006: 16) menyebutkan 5 faktor kritis kesiapsiagaan untuk mengantisipasi bencana alam, dimana kelima faktor tersebut disepakati menjadi parameter yang digunakan dalam kesiapsiagaan bencana.

Kelima parameter tersebut yaitu:

1. Pengetahuan dan sikap terhadap risiko bencana
2. Kebijakan dan panduan
3. Rencana untuk keadaan darurat bencana
4. Sistem peringatan bencana
5. Kemampuan untuk memobilisasi sumber daya

Menurut Hidayati (2006: 18) bahwa kelima parameter tersebut dapat bervariasi dalam penanggulangannya sesuai dengan spesifikasi dan kebutuhan masing-masing *stakeholders* seperti masyarakat, pemerintah, komunitas sekolah



dan pihak lain. Menurut (Setyowati, 2012:54) mengatakan bahwa dalam pencegahan bencana melakukan tindakan mitigasi bencana. Tahap pertama dan yang penting dalam strategi mitigasi adalah memahami sifat bahaya-bahaya yang mungkin akan dihadapi.

1) Memahami bahwa setiap bahaya memerlukan pemahaman tentang :

- a. Penyebab-penyebabnya
- b. Penyebaran geografisnya, ukuran atau keparahan, dan kemungkinan frekuensi kemunculannya
- c. Mekanisme kerusakan fisik
- d. Elemen-elemen dan aktivitas-aktivitas yang paling rentan terhadap kerusakan
- e. Kemungkinan konsekuensi-konsekuensi sosial dan ekonomi dan bencana.

2) Mitigasi mencakup tidak hanya menyelamatkan hidup dan mereka yang terluka dan mengurangi kerugian-kerugian harta benda, akan tetapi juga mengurangi konsekuensi-konsekuensi yang saling merugikan dari bahaya-bahaya alam terhadap aktivitas ekonomi dan institusi sosial.

BAKORNAS PB (dalam Yayasan IDEP, 2007:11) menjelaskan bahwa tindakan dalam kesiapsiagaan bencana adalah sebagai berikut :

- a) Tidak menebang atau merusak hutan,
- b) Melakukan penanaman tumbuh-tumbuhan berakar kuat,

- c) Seperti nimba, bambu, akar wangi, lamtoro dan sebagainya pada lereng-lereng yang gundul.
- d) Selain itu, membuat saluran air hujan, membangun dinding penahan di lereng-lereng yang terjal,
- e) Memeriksa keadaan tanah secara berkala, mengukur tingkat kekerasan hujan, agar dapat menghindari korban jiwa dan harta akibat tanah longsor dengan membangun pemukiman jauh dari daerah yang rawan
- f) Melakukan deteksi dini yang harus dilakukan saat tanah longsor
- g) Segera keluar dari daerah longsor atau aliran reruntuhan atau puing ke bidang yang lebih stabil bila melarikan diri tidak memungkinkan, lingkarkan tubuh anda seperti bola dengan kuat dan lindungi kepala anda. posisi ini akan memberikan perlindungan terbaik untuk badan anda.
- h) Setelah tanah longsor hindari daerah longsor, dimana longsor susulan dapat terjadi. Periksa korban luka dan korban yang terjebak longsor tanpa langsung memasuki daerah longsor.
- i) Bantu arahkan SAR ke lokasi longsor Bantu tetangga yang memerlukan bantuan khusus-anak-anak, orang tua dan orang cacat.
- j) Dengarkan siaran radio lokal atau televisi untuk informasi keadaan terkini
- k) Waspada akan adanya banjir atau aliran reruntuhan setelah longsor.
- l) Laporkan kerusakan fasilitas umum yang terjadi kepada pihak yang berwenang

- m) Periksa kerusakan pondasi rumah dan tanah disekitar terjadinya longsor
- n) Tanami kembali daerah bekas longsor atau daerah disekitarnya untuk menghindari erosi yang telah merusak lapisan atas tanah yang dapat menyebabkan banjir bandang
- o) Mintalah nasihat pada ahlinya untuk mengevaluasi ancaman dan teknik untuk mengurangi risiko tanah longsor

Menurut (Hartuti, 2009:187) ada beberapa tindakan yang harus dilakukan ketika longsor terjadi, yaitu:

a. Tanggap Darurat

Yang harus dilakukan dalam tahap tanggap darurat adalah penyelamatan dan pertolongan korban secepatnya supaya korban tidak bertambah. Dalam tanggap darurat ini, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain kondisi medan, kondisi bencana, peralatan dan informasi bencana.

b. Segera hubungi pihak terkait dan lakukan pemindahan korban dengan hati-hati

c. Segera lakukan pemindahan penduduk ke tempat yang aman.

Menurut (Hartuti, 2009:186) ada beberapa tindakan yang dilakukan selama dan sesudah tanah longsor. Hal-hal yang dapat dilakukan dalam upaya menghindari tanah longsor yaitu :

- a) Jangan mencetak sawah dan membuat kolam pada lereng bagian atas di dekat pemukiman
- b) Buatlah terasering (sengkedan) untuk areal persawahan yang berada di daerah lereng.
- c) Segera menutup retakan tanah dan dipadatkan agar air tidak masuk ke dalam tanah melalui retakan.
- d) Jangan melakukan penggalian dibawah lereng terjal.
- e) Jangan menebang pohondidaerah lereng.
- f) Jangan mendirikan pemukiman ditepi lereng yang terjal
- g) Jangan mendirikan bangunan dibawah tebing yang terjal
- h) Jangan memotong tebing jalan menjadi tegak
- i) Jangan mendirikan rumah ditepi sunga rawan erosi
- j) Waspada terhadap mata air atau rembesan air pada lereng
- k) Waspada pada saat curah hujan yang pada waktu yang lama

Dalam penanggulangan bencana di indonesia ada beberapa pihak yang dilakukan untuk bekerja sama dalam melakukan usaha-usaha penanganannya. Menurut (Hartati, 2009:235) pihak-pihak tersebut memang untuk mendampingi masyarakat dalam usaha penanggulangan bencana. Hubungan dengan pihak-pihak terkait ini sebaiknya dilakukan sebelum bencana, saat bencana, dan setelah bencana terjadi. Untuk memperkuat

kesiapsiagaan, masyarakat dapat memperoleh pelatihan dan bantuan dan instansi atau organisasi tersebut.

a) Dinas Sosial

Dinas Sosial adalah instansi pemerintah yang menangani bidang kesejahteraan yang bertugas membantu masyarakat yang dilanda bencana.

b) Tentara Nasional Indonesia (TNI)

TNI dapat memberikan pelatihan kepada masyarakat untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang operasi dilapangan.

c) Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG)

BMKG adalah badan yang khusus menyelenggarakan kegiatan di bidang meteorologi dan geofisika. Instansi ini bertugas memberikan informasi tentang perkembangan cuaca, gempa bumi, dan kegiatan perkembangan cuaca, gempa bumi dan kegiatan kegunungapian. Cara menghubunginya: melalui Satlak PBP, Satkorlak PBP, atau umumnya didaerah rawan bencana adalah suda ada stasiun BMKG.

d) Search and Rescue

Tim SAR adalah suatu lembaga yang bertugas dalam hal melakukan pencarian, pertolongan, dan penyelamatan terhadap orang ataupun material yang mengalami musibah atau diperkirakan hilang dalam suatu bencana (penerbangan, pelayaran, atau bencana alam).

Rumah sakit adalah instalasi pemerintahan maupun swasta yang memiliki kapasitas atau kewenangan dalam hal pelayanan kesehatan masyarakat luas.

e) Puskesmas (Pusat Kesehatan Masyarakat)

Puskesmas adalah instansi pemerintahan yang memiliki tugas untuk memberikan pelayanan kesehatan di tingkat lapisan masyarakat terkecil.

f) Polisi Daerah

Polisi daerah adalah instansi pemerintah yang memiliki kewenangan dalam keamanan dan ketertiban masyarakat sekaligus memiliki fungsi sebagai pihak yang melakukan tindakan bersifat darurat dalam bencana di masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, pencegahan bencana tanah longsor sangat penting dilakukan khususnya di daerah rawan bencana tanah longsor. Pencegahan dilakukan agar dapat meminimalisir terjadinya kerugian yang akan terjadi. Pencegahan dapat dilakukan dengan membuat strategi dalam mitigasi bencana, yang dapat dilakukan sebelum bencana terjadi atau saat pasca bencana. Selain itu, kita harus mengetahui pihak-pihak yang terkait dalam membantu ketika terjadi bencana tanah longsor. Hal ini perlu disosialisasikan atau disampaikan kepada semua masyarakat khususnya kepada anak-anak.

## 2.4 Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Formen (2009: 21) kehidupan manusia berlangsung dalam beberapa fase, dimulai dari kehidupan prenatal, masa bayi, kanak-kanak, remaja,

hingga dewasa. Masing-masing fase ini memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda. Suyadi (dalam Sutarmin, 2014:26) bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan keniscayaan. Pasalnya, perkembangan otak pada usia dini tersebut (0-6 tahun) mengalami percepatan hingga 80 % dari keseluruhan orang dewasa. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan serta dasar-dasar perilaku seseorang telah mulai terbentuk pada usia tersebut. Sedemikian pentingnya masa itu sehingga anak usia dini sering disebut *the golden age* (usia emas). Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang lain dan setiap rentang usia juga memiliki perbedaan karakteristik. Yusuf (dalam Astuti, 2016:25) menyatakan bahwa anak usia pra sekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar usia 2-6 tahun, yakni ketika anak memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya).

Pendapat lain dikemukakan oleh Kartono (dalam Astuti, 2016:28) bahwa ciri khas anak usia 4-6 tahun ditandai dengan:

- a) Bersifat egosentris naif
- b) Mempunyai relasi sosial dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitive
- c) Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas; dan Sikap hidup yang fisiognomis

Rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia TK. Anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang kuat. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihatnya atau didengarnya. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun yang berkaitan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak

Lingkup Perkembangan	Usia
	5-6 tahun
1. Fisik-Motorik a. Motorik Kasar	a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. b) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
2. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	a) Mengetahui situasi yang membahayakan diri
3. Kognitif a. Belajar dan Pemecahan Masalah	a) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti apa yang terjadi ketika air ditumpahkan b) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
b. Berfikir Logis	a) Mengenal sebab - akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan sesuatu menjadi basah)



4. Bahasa
- a. Memahami bahasa
    - a) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
    - b) Memahami aturan dalam suatu permainan
    - c) Senang dan menghargai
  - b. Mengungkapkan Bahasa
    - a) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
5. Rasa Tanggung Jawab
- a) Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
- 

Masa kanak-kanak dimulai dengan munculnya bahasa sintaksis dan berlanjut sampai timbulnya kebutuhan akan teman dengan status setara. Usia kanak-kanak, beragam dari kultur yang satu dengan kultur yang lain dan dari individu yang satu dengan individu lain, dalam masyarakat barat biasanya periode 18-24 bulan sampai 5 atau 6 tahun. Selain orang tua mereka, anak-anak usia prasekolah sering memiliki hubungan signifikan lainnya-teman khayalan. Teman khayalan ini memungkinkan anak untuk memiliki hubungan yang aman dan kokoh yang hanya menghasilkan kecemasan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun merupakan masa-masa yang sangat penting dalam perkembangan hidup seseorang manusia yang akan menentukan tahap perkembangan selanjutnya. Pada usia ini anak belajar membentuk dirinya dari interaksi dengan

lingkungannya dan dukungan dari lingkungan sangat berpengaruh dalam perkembangan anak. Selain menyenangkan, lingkungan seharusnya aman dari bahaya.

## **2.5 Pembelajaran Bencana Sejak Dini**

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku, begitu pula dalam hal belajar anak memiliki karakteristik yang tidak sama dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun karakteristik cara belajar anak menurut (Masitoh dkk, 2009: 6.9 ) adalah :

- a) Anak belajar melalui bermain.
- b) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
- c) Anak belajar secara alamiah.
- d) Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, menurut Sujiono (2009:138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan

yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak. Anak-anak adalah salah satu kelompok yang paling berisiko terkena bencana. Selain kondisinya yang memang sudah rentan, tingginya risiko bencana terhadap anak-anak salah satunya disebabkan oleh faktor keterbatasan pemahaman tentang risiko-risiko bencana yang berada di sekeliling mereka. Pengetahuan dan pemahaman yang rendah terhadap risiko bencana ini kemudian berakibat tidak adanya kesiapsiagaan dalam menghadapi bencana. Penanggulangan bencana yang baik harus terintegrasi ke dalam sektor pendidikan, karena pendidikan menjadi salah satu faktor penentu dalam kegiatan pengurangan risiko bencana. Johnson *et al* (2014: 370) menyatakan dalam membekali kesiapan pelaksanaan bencana nasional dapat dilakukan melalui pendidikan sekolah sejak dasar. Sumber pelajaran dapat berupa pengajaran sukarela, berbasis kurikulum, dan desain. Selain itu Indriyani (2011: 7) dalam membekali pembelajaran mitigasi pada anak berkebutuhan khusus (ABK) dapat dengan *play therapy* (terapi bermain) dengan menekankan pada permainan sebagai media untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pengintegrasian ini bisa dimulai sejak dini mungkin yaitu mulai anak-anak di jenjang Taman Kanak-kanak. Penanggulangan bencana sejak dini di Jepang dapat menjadi contoh untuk mengkampanyekan upaya meminimalisasi kerugian akibat bencana. Guna mempersiapkan diri menghadapi bencana alam, Jepang menerapkan standar keamanan yang sangat tinggi. Hampir semua

penduduk telah dilatih sejak usia dini dalam hal mengatasi keadaan darurat. Hal ini bisa diterapkan pula di Indonesia dengan menjadikan bencana sebagai materi pembelajaran di sekolah untuk mengenalkan pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor.

Ini artinya anak-anak yang terbiasa bersinggungan dengan bencana dianggap mampu membuat keputusan dan berperan aktif ketika bencana terjadi, sehingga mereka mengerti bagaimana cara menyelamatkan diri. Anak-anak adalah pemain utama dalam kegiatan pembelajaran sejak dini ini. Kegiatan pembelajaran bencana ini bisa meliputi bagaimana menilai, merencanakan, mengimplementasikan, memantau dan mengevaluasi serta mempengaruhi teori dan praktik (Benson and Bugge 2006)

## **2.6 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Tujuannya adalah sebagai bahan masukan bagi pemula dan untuk menambah wawasan. Berbagai penelitian yang relevan dari berbagai jurnal, skripsi dan pengembangan buku yaitu Jurnal Humaniora, Skripsi Pranajati (2013), dan dalam bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi Vol.6 No.3 (2011: 23). Maka penelitian masih memerlukan tahap lanjutan menyempurnakan penelitian terdahulu.

Pranajati (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Madrasah Membangun *Hard* dan *Soft Skills* siswa dalam Kesiapsiagaan terhadap bencana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul Yogyakarta” pada penelitian ini lebih mengarah pada kegiatannya, yaitu bagaimana upaya madrasah (MIN Jejeran Bantul) dalam membangun *soft skills* yang dibangun dalam diri siswa dalam kesiapsiagaan terhadap bencana pada anak Madrasah Ibtidaiyah). Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang Upaya dalam membangun ketrampilan dalam kesiapsiagaan bencana. Namun perbedaannya pada penelitian Pranajati adalah tentang penelitian kualitatif sedangkan peneliti adalah penelitian kuantitatif.

Arifianti (2013) dalam memberikan pemahaman tentang bencana sejak usia dini diprediksi akan lebih memberi kesadaran bukan hanya tentang bencana itu sendiri namun juga bagaimana menjaga kelestarian alam untuk mengurangi efek mematikan dari bencana seperti ini dengan judul “Buku Mengenal Tanah Longsor sebagai media Pembelajaran Bencana Sejak Dini” pada penelitian ini lebih mengarah pada Buku yang berbentuk komik dan berwarna sebagai media pembelajaran mengenai mitigasi bencana tanah longsor bagi anak usia TK – SMA. Persamaan dengan peneliti adalah sama-sama meneliti tentang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap kesiapsiagaan dalam mitigasi bencana tanah longsor. Namun perbedaannya pada penelitian Arifianti adalah

menggunakan media buku bergambar atau komik sedangkan peneliti menggunakan media *adobe flash CS5*.

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian mengenai membangun pengetahuan dan kesiapsiagaan diri terhadap adanya bencana tanah longsor sudah pernah dilakukan dengan menggunakan berbagai metode. Pada penelitian ini peneliti akan meneliti media *adobe flash cs5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor di TK PGRI Tunas Patriot Kabupaten Banjarnegara.

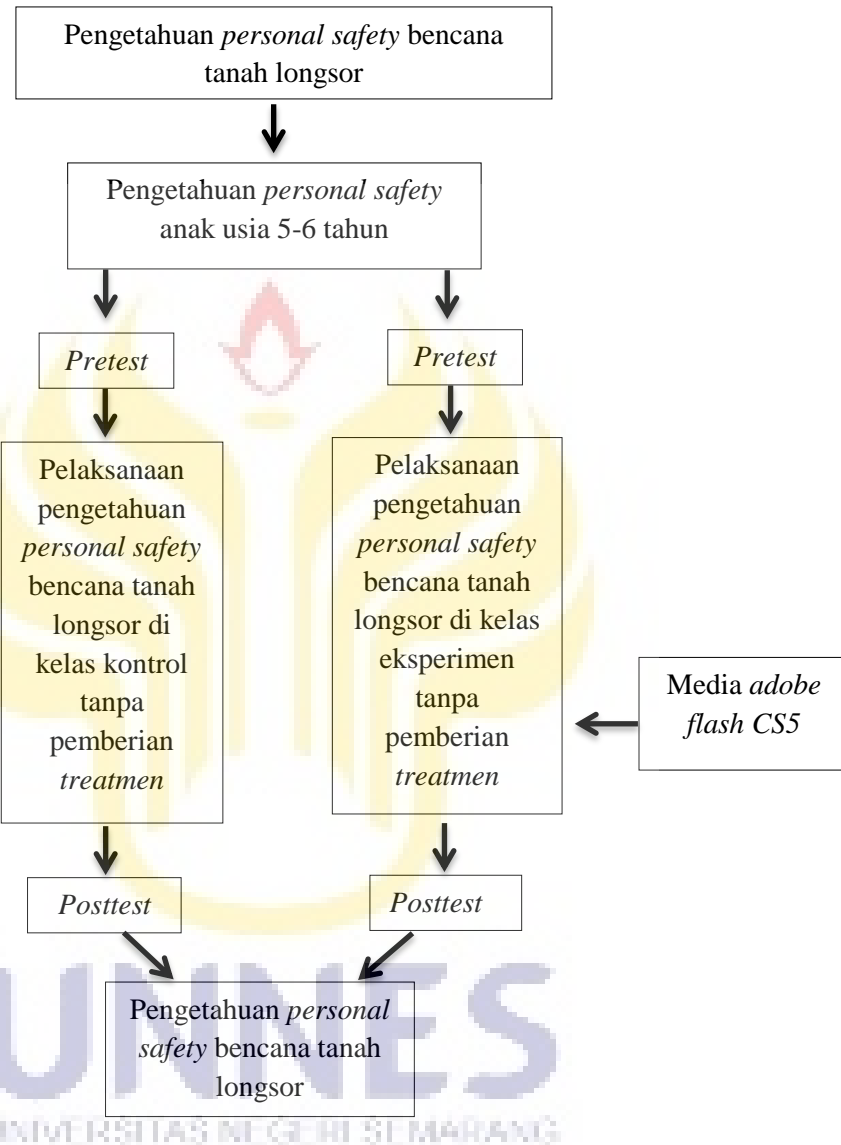
## **2.7 Kerangka Berpikir**

Pengetahuan mitigasi bencana tanah longsor diberikan bertujuan untuk menumbuhkan sikap *personal safety* pada anak tentang keamanannya, kewaspadaan dan pengetahuan baru bagi dirinya. Salah satu tolak ukur yang dijadikan patokan untuk melihat keberhasilan dalam membentuk sikap anak adalah dengan menggunakan metode dan media. Metode dan media yang kurang maksimal dikhawatirkan akan berpengaruh buruk terhadap anak. Oleh karena itu diperlukan evaluasi dan inovasi terhadap membentuk sikap pada anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dan cocok diterapkan, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya secara maksimal dalam memahami lingkungan sekitarnya.

Pada penelitian ini, pemberian pengetahuan bencana tanah longsor dibuat lebih menarik dengan diterapkannya media *adobe flash cs5*. Dengan metode ini, anak usia 5-6 tahun dapat lebih mudah memahami pengetahuan bencana tanah longsor dalam membekali *personal safety*.

Metode media *adobe flash cs5* sesuai dengan teori belajar yang disampaikan Gestalt, Bandura-Walters, dan Vigotsky. Teori belajar Gestalt menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika materi diberikan dengan memperhatikan konsep-konsep yang ada. Selanjutnya teori belajar Bandura dan Walters menyatakan bahwa tingkah laku dikuasai atau dipelajari mula-mula dengan meniru model/contoh/teladan, salah satu cara untuk mengamati model adalah dengan menggunakan sebuah gambar animasi yang mudah dipahami bagi anak. Dalam pandangan Vigotsky (2012: 196) menyatakan bahwa adanya kelompok-kelompok belajar yang menuntut kerjasama peserta didik mengingat kembali pengetahuan-pengetahuan mereka sebelumnya untuk mendapat pengetahuan baru.

Dari alasan di atas, terdapat dua kelas, yaitu kelas pertama yaitu kelas yang dikenai penerapan media *adobe flash cs5* dan satu kelas lagi tanpa dikenai penerapan media *adobe flash cs5*. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian**

## 2.9 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian (Azwar, 2007: 49). Hipotesis merupakan sebuah proporsi yang menunjukkan hubungan di antara dua atau lebih konsep, atau interkoreksi diantara konsep



corbetta (dalam swarjana, 2012). Dari permasalahan dan teori yang telah dikemukakan di atas, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah ada perbedaan media *adobe flash cs5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak usia 5-6 di TK PGRI Tunas Patriot. Semakin tinggi pengetahuan *personal safety* yang dimiliki anak semakin rendah rasa cemas yang dimiliki anak. Sebaliknya semakin rendah pengetahuan *personal safety* pada anak, maka semakin tinggi kecemasan yang akan mengancam dirinya ketika bencana tanah longsor terjadi. Hipotesis tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

$H_a : \mu_1 = \mu_2$  : ada perbedaan media *adobe flash cs5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak usia 5-6 tahun

$H_o : \mu_1 \neq \mu_2$  : tidak ada perbedaan media *adobe flash cs5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor anak usia 5-6 tahun

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan penggunaan metode media *adobe flash cs5* terhadap pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor pada anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil perlakuan yang telah diberikan kepada anak bahwa pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor pada anak mulai berkembang. Terlihat bahwa pada kelas kontrol tidak terdapat perbedaan atau relatif sama, namun berbeda dengan kelas eksperimen, setelah diberi perlakuan terdapat perbedaan pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di TK PGRI Paatriot Tunas Bangsa, maka dapat diajukan beberapa saran baik kepada pihak sebagai berikut:

2. Bagi Pemerintah, khususnya BPBD Banjarnegara diharapkan rutin memberikan pengetahuan tentang bencana kepada masyarakat, sekolah dan instansi lainnya dikarenakan daerah Banjarnegara merupakan daerah rawan bencana tanah longsor.

3. Bagi Sekolah, diharapkan pengetahuan *personal safety* bencana tanah longsor dapat dimasukkan dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu anak dalam membentuk sikap *personal safety*.
4. Peneliti Selanjutnya, Sebaiknya dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan berbagai variasi dan perbaikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Wibawa & Tika. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran Mitgasi Bencana terhadap Pemahaman dan Ketahananmalangan siswa". *Jurnal. Pendidikan dan Pengajaran*. Jilid 46, No 2 juli, halaman 97-105
- Aprilaz, 2016. Perbandingan Efektivitas antara Metode Video dan Cerita Boneka dalam Pendidikan Seksual terhadap Pengetahuan Anak Prasekolah tentang Personal Safety Skill. *Skripsi*. UIN Syarif Hidayatullah.
- Arifianti, Yukni. 2011. "*Buku mengenal Tanah Longsor sebagai media Pembelajaran Sejak Dini*". Buletin Vulkanologi dan Bencana Geologi, Vol 6 Nomor 3.
- Arikunto, 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_, 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*: Jakarta: PT Rineka Cipta. Cetakan kelimabelas
- \_\_\_\_\_, 2015. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad A, 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Astuti, Y. 2016. Perilaku Tantrum Anak Usia 5-6 tahun ditinjau dari usia menikah orang tua di desa Bener, Kecamatan Kepil, Kabupaten Wonosobo. *Skripsi*. Unnes. Semarang
- Azwar, S. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- \_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Banjarnegara. 2011-2014
- Bharathy, M. Shyamala. 2013. "Effectiveness of Role Play in Enhancing Speaking Skills of Tertiary Level Learners". Dalam IOSR Journal Of Humanities And Social Science.No.1.Hal.17-19.<http://iosrjournals.org/iosr-jhss/papers/Vol13 issue1/C01311719.pdf> (12 Jan. 2017).Daryanto, 2010. Belajar dan Mengajar. Bandung: Yrama Widya
- Budi, Ronaldi. 2011. *Having Fun with Adobe Flash Professional CS5*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

- Cahyani, 2017. Kesiapsiagaan Anak Melalui Pelatihan Penanggulangan Bencana di Sentra Drama TK IT Baittussalam 2 Cangkringan, Sleman. *Skripsi*. Unnes. Semarang
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, dkk. 2014. *Pemetaan Sosial, Ekonomi dan Lingkungan Bencana Longsor di Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara*. Puslitbang Sosekling: Jakarta Selatan
- Dhanta R, 2007. *Penuntun Lengkap Memakai Adobe Flash Professional CS3*. Suarabaya: INDAH
- Fadlillah, 2012. *Desain Pembelajaran PAUD : Panduan untuk Pendidik Mahasiswa & Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Feist Jess, 2010. *Toeri Kepribadian*. Edisi 7. Jakarta: Salemba Ilmu
- Formen, A. (2009). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Buku Ajar Dasar dasar PAUD. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hartuti, Evi R. 2009. *Buku Pintar Gempa*. Yogyakarta: DIVA Press
- <https://idtesis.com/pengertian-kesiapsiagaan-dan-pelatihan-bagi-tenaga-kesehatan-glosarium/> diakses pada tanggal 17 desember 2016 pukul 16.00
- [http://www.kompasiana.com/www.operaja.com/manfaat-dan-kegunaan-software-macromedia-flash\\_54f772a3a333115a618b457d](http://www.kompasiana.com/www.operaja.com/manfaat-dan-kegunaan-software-macromedia-flash_54f772a3a333115a618b457d) diakses pada 20 Desember 2016
- [http://www.garutkab.go.id/download\\_files/article/Akibat%20Tanah%20Longsor%20Dan%20Penanggulangannya.pdf](http://www.garutkab.go.id/download_files/article/Akibat%20Tanah%20Longsor%20Dan%20Penanggulangannya.pdf) diakses pada tanggal 15 Desember 2016
- [http://eprints.undip.ac.id/42838/3/BAB\\_II.pdf](http://eprints.undip.ac.id/42838/3/BAB_II.pdf) diakses pada tanggal 15 Desember 2016

- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriyani. 2011. "Play Therapy" Pembelajaran Mitigasi Bencana Tanah Longsor. *Bulletin Vulkanologi dan Bencana Geologi*. Volume 6 Nomor 3
- Iswahyudi & Urbani, Y.H. 2013. "Pembuatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Sekolah Dasar Negeri Dagen 1 Jaten". *Jurnal*. Solo: Universitas Surakarta
- Johnson, 2014. "Implementing disaster preparedness education in New Zealand primary schools". Dalam *An International Journal*, Vol 23 Iss 3 pp.296-308: <http://dx.doi.org/10.1108/DPM-01-2013-0006>.pdf (24 Feb. 2017)
- Joyce, B., Marsha W, dan Emily C. 2011. *Model-Model Pengajaran*. Terjemahan Fawaid, Achmad dan Ateilla Mirza. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kilgour, Peter, et al. 2015. "Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education." Dalam *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*. No. 1. Hal. 9-21. <http://www.auamii.com/jiir/Vol-02/issue-04/2Kilgour.pdf> (20 Jan. 2016)
- Mulyasa. 2012. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Mursid, 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Patterson, 2012. "Empire to nationhood: "heroism in natural disaster stories for children". Dalam *History of education Review*, Vol 41 Iss 1 pp.20-37: <http://dx.doi.org/10.1108/0819869121123554>.pdf (24 Feb. 2017)
- Peraturan Pemerintah No 24 Pasal 36 tahun 2007. *Penyelenggaraan Pengurangan Risiko Bencana (PRB)* SEMARANG
- Pranajati, 2013. Upaya Madrasah Membangun Hard dan Soft Skills siswa dalam Kesiapsiagaan terhadap Bencana di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Jejeran Bantul Yogyakarta. *Skripsi*. Uinsuka
- Royani, 2014. Peningkatan Pengenalan Konsep Gejala Alam melalui Metode Eksperimen pada Anak Kelompok BTK Aisyiyah Kadipiro 1 Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. *Skripsi*. UNS
- Setyowati, Dewi L. 2010. *Erosi dan Mitigasi Bencana*. CV. Semarang: Sanggar Krida Aditama.

- Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudjana A & Rivai A, 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset Bandung
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Suhardjo, Dradjat. *Arti Penting Pendidikan Mitigasi Bencana dalam Mengurangi Risiko Bencana*. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- Sukardi, 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sutarmin, 2014. "Mantu PAUDNI Suko Gugil (Pemantauan Mutu program PAUDNI dengan Supervisi Kolaboratif melalui pertemuan Bergilir dan Bergilir)". *Jurnal PAUDNI*. Volume 7 Nomor 2.
- Sutoyo, 2012. *Pemahaman Individu (Observasi, Ceklist, Interview, Kuisisioner dan Sosiometri)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yani, Ahmad. *Pengembangan Pusat Pelatihan dan Simulasi Kejadian Bencana Alam untuk Pendidikan Kebencanaan Nasional*. Jurnal. Bandung