

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. ANAK USIA DINI

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini adalah anak yang berumur antara 0-6 tahun yang mencakup anak-anak yang masih dalam asuhan orang tua, anak-anak yang berada di TPA, kelompok bermain (*Play Group*) dan Taman Kanak-kanak (Musfiroh, 2009). Menurut Beichler dan Snowman (dalam Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Dijelaskan oleh Agusta (2012), hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak usia dini memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreatifitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Menurut *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan memiliki pola umum yang dapat diprediksi dalam 8 tahun pertama kehidupan (Suryana, 2010). Enam tahap perkembangan anak usia dini menurut Bronson (dalam Suryana, 2010) adalah: (1) *young infants* (lahir hingga usia 6 bulan); (2) *older infants* (7 hingga 12 bulan); (3) *young toddlers* (usia satu tahun); (4) *older toddlers* (usia 2 tahun); (5) prasekolah dan *kindergarten* (usia 3 hingga 5 tahun); serta (6) anak sekolah dasar kelas rendah atau *primary school* (usia 6 hingga 8 tahun).

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Berdasarkan undang-undang ini, anak usia dini berada pada rentang usia lahir sampai usia taman kanak-kanak.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun dengan pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreatifitas, dan bahasa.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Hartati (2005), anak usia dini memiliki karakter unik yang membedakan dengan masa perkembangan yang lain. Anak usia dini memiliki ciri aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Sependapat dengan Hartati, Moeslichatoen (2004) menyatakan bahwa karakteristik anak Taman Kanak-kanak pada umumnya adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang kuat, senang bereksperimen dan menguji, mampu mengekspresikan diri secara kreatif, mempunyai imajinasi, serta senang berbicara.

Bredenkamp & Copple (dalam Ramli, 2005) merinci karakter anak usia dini berdasarkan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosioemosional, dan aspek perkembangan kepribadian sebagai berikut:

- a. Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa dan kognitif saling berkaitan.

- b. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan.
- c. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain
- d. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual.
- e. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleksitas, organisasi, dan internalisasi yang semakin besar.
- f. Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks sosial serta budaya.
- g. Anak-anak adalah pembelajar yang aktif, mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial secara langsung
- h. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
- i. Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif.
- j. Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh.
- k. Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda.
- l. Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas.

Menurut (Suryana, 2010), anak usia dini memiliki beberapa karakteristik unik yang membedakan dengan tahap perkembangan lain, yaitu:

- a. Anak bersifat egosentris, artinya anak melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Anak melakukan operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki, belum dapat bersikap sosial yang melibatkan orang yang ada di sekitarnya, asyik dengan kegiatan sendiri dan memuaskan diri sendiri. Mereka dapat menambah dan mengurangi serta mengubah sesuatu sesuai dengan pengetahuan yang mereka miliki.
- b. Anak memiliki rasa ingin tahu (*Curiosity*), anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.
- c. Anak bersifat unik, anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain
- d. Anak memiliki imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri yang berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang

dewasa, hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya.

- e. Anak memiliki daya konsentrasi pendek. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Anak cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali jika kegiatan tersebut menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan bagi anak. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat anak masih sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget (dalam Hurlock, 2005) menjelaskan mengenai perkembangan kognitif masa kanak-kanak. Tahap perkembangan yang dilalui anak yaitu: (1) Tahap sensorimotor, usia 0 – 2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahas awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja; (2) Tahap pra-operasional, usia 2 – 7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas; (3) Tahap konkret operasional, 7 – 11 tahun, Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi; (4) Tahap formal

operasional, usia 11 – 15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berfikir tingkat tinggi, mampu berfikir abstrak.

4. Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini

Perkembangan motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi (Hurlock, 2005). Keterampilan motorik dibagi menjadi dua kategori, yaitu: (1) Motorik kasar, yang melibatkan otot-otot besar alat gerak atas dan bawah. (2) Motorik halus yang melibatkan otot-otot halus pada alat gerak atas. Kemampuan motorik halus meningkat dengan latihan yang dilakukan secara kontinyu.

Pada usia 5 tahun, anak-anak bahkan lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia 4 tahun. Mereka lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebayanya bahkan orangtuanya (Santrock, 2005)

5. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Hurlock (2005) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini dapat diketahui dari kemajuan berbicaranya, memproduksi kata-kata, memahami kalimat yang diucapkan orang lain, membuat kalimat panjang yang teratur. Perkembangan kemampuan berbahasa berkembang sesuai usia anak.

6. Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Dini

Pola perilaku sosial yang terlihat pada masa kanak-kanak awal (anak usia dini) diungkapkan oleh Hurlock (2005) yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah,

sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan. Anak usia 5 – 6 tahun menunjukkan pola interaksi sosial dengan mulai membentuk kelompok (geng). Piaget (dalam Hurlock, 2005) menggambarkan bahwa pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif.

7. Ketrampilan Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki beberapa ketrampilan yang dikembangkan seiring berjalannya usia dan tahap perkembangannya. Hurlock (2005) mendeskripsikan ketrampilan anak pada akhir masa anak usia dini, antara lain:

- a. Kerampilan menolong diri sendiri, artinya anak dapat melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dirinya sendiri. Misalnya mandi, berpakaian, makan dan minum, buang air besar maupun kecil di toilet.
- b. Ketrampilan menolong orang lain, berkaitan dengan perilaku menolong orang lain disekitarnya. Perilaku dirumah mencakup membersihkan tempat tidur, menyapu, membersihkan debu. Perilaku menolong di sekolah, misalnya mengosongkan tempat sampah, menghapus papan tuli. Perilaku menolong di kelompok bermain antara lain menenangkan teman yang menangis, membantu teman ketika jatuh, dan sebagainya
- c. Ketrampilan sekolah, anak mengembangkan ketrampilan sekolah seperti menulis, menggambar, mewarnai, membentuk tanah liat, menari, memasak
- d. Ketrampilan bermain, anak dapat beraktivitas dengan berbagai bentuk permainan yang melibatkan kemampuan-kemampuan motorik, bahasa,

sosioemosional. Misalnya bermain mlempar dan menangkap bola, bermain peran, naik sepeda, dan sebagainya

B. BENCANA GEMPA BUMI

1. Pengertian Gempa Bumi

Gempa bumi merupakan salah satu fenomena alam yang dapat disebabkan oleh buatan/akibat kegiatan manusia maupun akibat peristiwa alam yang menyebabkan tanah menjadi bergetar sebagai efek dari menjalarnya gelombang energi yang memancar dari pusat gempa (Pujianto, 2007).

Menurut Sunarjo dkk (2012) Gempa bumi (*earthquake*) adalah peristiwa bergetar atau bergoncangnya bumi karena pergerakan/pergeseran lapisan batuan pada kulit bumi secara tiba-tiba akibat pergerakan lempeng-lempeng tektonik ataupun aktivitas gunung berapi. Pergerakan tiba-tiba dari lapisan batuan di dalam bumi menghasilkan energi yang dipancarkan ke segala arah berupa gelombang gempa atau gelombang seismik. Ketika gelombang ini mencapai permukaan bumi, getarannya dapat merusak segala sesuatu di permukaan bumi seperti bangunan dan infrastruktur lainnya sehingga dapat menimbulkan korban jiwa dan harta benda.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, gempa bumi adalah suatu peristiwa bergetar atau bergoncangnya tanah atau lapisan batuan pada kulit bumi secara tiba-tiba.

2. Pengelompokan Gempa Bumi

Berdasarkan atas penyebab gempa bumi, Sunarjo dkk mengelompokkan menjadi beberapa macam, diantaranya:

- a. Gempa tektonik, gempa bumi yang disebabkan oleh pelepasan energi elastis yang tersimpan dalam lempeng tektonik. Lempeng tektonik adalah batuan yang bersifat elastis, sehingga energi yang diterima dari lapisan mantel tersimpan dalam bentuk energi elastis. Bila energi yang diterima sudah melebihi batas elastisitas lempeng tektonik, maka energi akan terlepas dalam bentuk deformasi plastis dan gelombang elastis. adanya deformasi plastis di sekitar sumber gempa, fenomena yang dapat diamati dalam jangka waktu panjang adalah terjadi pergerakan dari lempeng tektonik dengan jenis pergerakan antara lain: penunjaman antara lempeng samudra dan lempeng benua, tumbukan antara kedua lempeng benua, dan pergerakan lempeng samudera yang saling menjauh, serta pergerakan lempeng yang saling bergeser. Tepian lempeng yang tidak rata ketika bergesekan dapat menyebabkan friksi. Friksi inilah yang kemudian melepaskan energi guncangan gempa bumi.
- b. Gempa vulkanik, gempa yang disebabkan oleh kegiatan gunung api. Magma yang berada pada kantong di bawah gunung tersebut mendapat tekanan dan melepaskan energinya secara tiba-tiba sehingga menimbulkan getaran tanah.
- c. Gempa runtuh, gempa bumi lokal yang terjadi apabila suatu gua di daerah batuan *karst* atau lokasi pertambangan runtuh
- d. Gempa akibat jatuhnya meteor, gempa yang terjadi akibat kejatuhan meteorit atau benda langit ke permukaan bumi. Hal ini pernah terjadi di

kawasan Arizona, Amerika hingga meninggalkan bekas berupa lekukan tanah yang cukup lebar seperti membentuk sebuah kawah.

- e. Gempa buatan manusia, gempa yang disebabkan oleh aktivitas dari manusia, yakni seperti peledakan dinamit, nuklir, ledakan bom, atau palu yang dipukulkan ke permukaan bumi

3. Karakteristik Gempa Bumi

Karakteristik gempa bumi yang biasa terjadi ketika adanya bencana gempa bumi ini menyebabkan timbulnya sifat dan kebiasaan yang terjadi. Pujianto (2007) menjelaskan karakteristik gempa bumi tersebut diantaranya:

- a. Berlangsung dalam waktu yang sangat singkat atau bisa dihitung dengan satuan detik.
- b. Lokasi kejadian tertentu atau random tidak mengenal tempat kejadian, dan biasanya terjadi diwilayah patahan dan juga jalur sesar tanah.
- c. Akibatnya gempa bumi yang berlangsung akan menimbulkan bencana alam.
- d. Gempa bumi berpotensi terulang lagi atau biasa disebut kala ulang dalam gempa bumi yang menunjukkan rentang waktu antara satu gempa dengan gempa berikutnya yang memiliki skala yang sama

4. Kerugian Akibat Gempa Bumi

Pada umumnya kerusakan akibat gempa adalah sebagai berikut:

- a. Hilangnya nyawa seseorang dan kecacatan.
- b. Kerusakan alam dan bangunan struktur yang terdampak gempa bumi.
- c. Kerugian secara finansial yang biasanya tidak sedikit.

C. PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU TANGGAP BENCANA

1. Pengertian Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku

Bloom (2003) membagi perilaku manusia menjadi 3 domain sesuai dengan tujuan pendidikan. Bloom menyebutkan 3 ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan pengetahuan, ranah afektif membentuk sikap, psikomotor berkaitan dengan tindakan yang dapat diamati.

Pengetahuan merupakan hasil dari tahu dan terbentuk setelah seseorang melakukan pengeinderaan terhadap suatu obyek tertentu. Terdapat beberapa tingkatan dari pengetahuan yakni:

- a. Tahu diartikan hanya sebagai memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu. Tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.
- b. Memahami. Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui, dan menginterpretasikan materi tersebut secara benar.
- c. Aplikasi. Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi sebenarnya. Aplikasi dalam dilakukan dalam beberapa hal seperti penggunaan hukum-hukum, rumus, metode, dan prinsip.
- d. Analisis. Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menjabarkan dan memisahkan, kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah. Salah satu tanda seseorang sudah mencapai tahap ini adalah orang tersebut mampu membedakan,

memisahkan, mengelompokkan, atau membuat diagram terhadap suatu obyek.

- e. Sintesis. Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Secara lebih sederhana, sintesis adalah kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang telah ada.
- f. Evaluasi. Evaluasi adalah kemampuan seseorang untuk melakukan penilaian terhadap obyek tertentu. Penilaian tersebut didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri atau yang telah ada sebelumnya.

Sikap (*attitude*) merupakan evaluasi atau teaksi perasaan. Menurut Sarwono (2000) sikap adalah kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu untuk hal-hal tertentu. Muhajir (dalam Hakim, 2012), ditinjau dari unsur pembentuknya, sikap dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sikap *transformatif*, yaitu sikap yang lebih bersifat psikomorik atau kurang disadari.
- b. Sikap *transaktif*, yaitu sikap yang mendasar pada kenyataan objektif
- c. Sikap *transinternal*, yaitu sikap yang lebih didominasi oleh nilai-nilai hidup

Sikap dapat dipelajari melalui proses belajar. Walgito (2003) mengemukakan beberapa ciri sikap, antara lain:

- a. Sikap tidak dibawa sejak lahir
- b. Sikap selalu berhubungan dengan objek sikap

- c. Sikap tidak hanya tertuju pada satu objek, tetapi dapat tertuju pada sekumpulan objek
- d. Sikap dapat berlangsung lama atau sebentar
- e. Sikap mengandung faktor perasaan dan motivasi

Allport (dalam Azwar, 2013) menjelaskan tiga komponen pembentuk sikap, yaitu:

- a. Kepercayaan (keyakinan), ide dan konsep terhadap suatu objek
- b. Kehidupan emosional atau evaluasi terhadap suatu objek
- c. Kecenderungan untuk bertindak

Menurut Skinner (dalam Notoatmojo, 2010), perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar (*stimulus*). Skinner menjelaskan bahwa perilaku terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon. Skinner mengelompokkan perilaku menjadi dua, yaitu:

- a. Perilaku tertutup (*covert behaviour*), terjadi ketika respons terhadap stimulus masih belum bisa diamati orang lain (dari luar) secara jelas. Respon seseorang masih terbatas dalam bentuk perhatian, perasaan, persepsi, dan sikap terhadap stimulus yang bersangkutan. Bentuk "*unobservabel behavior*" atau "*covert behavior*" apabila respons tersebut terjadi dalam diri sendiri, dan sulit diamati orang lain.
- b. Perilaku terbuka (*Overt behaviour*), apabila respons dalam bentuk tindakan dapat diamati dari luar (orang lain). Berupa praktek (*practice*) yang diamati orang lain dari luar atau "*observabel behavior*"

Notoatmojo memberikan definisi tentang perilaku sebagai suatu aktivitas dari manusia itu sendiri (2010). Aktivitas yang dilakukan individu tidak terjadi dengan sendirinya, namun mendapat rangsangan dari luar yang mengenai individu.

2. Faktor-Faktor Pembentuk Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku

Notoadmojo (2010) menjelaskan mengenai dua faktor pembentuk pengetahuan, yaitu:

- a. Faktor internal terdiri dari tingkat pendidikan, minat, pengalaman, dan usia
- b. Faktor eksternal terdiri dari tingkat ekonomi dan kebudayaan

Kedua faktor tersebut mempengaruhi seseorang membentuk pengetahuan. Pengetahuan tidak saja diperoleh secara cuma-cuma, namun pengetahuan diperoleh dengan cara belajar.

Menurut Azwar (2013) sikap dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media massa, lembaga pendidikan dan agama, serta faktor emosi dalam diri individu.

Green (2011) menjabarkan faktor yang mempengaruhi seseorang untuk berperilaku, antara lain:

- a. Faktor-faktor *predisposisi*, yakni faktor-faktor yang mempermudah terjadinya perilaku seseorang. Faktor-faktor ini terwujud dalam pengetahuan, sikap, kepercayaan, keyakinan, nilai-nilai, norma sosial, budaya, dan faktor *sosiodemograf* (kehidupan sosial masyarakat yang dipengaruhi oleh kondisi alam)

- b. Faktor-faktor pendukung, yakni faktor-faktor yang memfasilitasi suatu perilaku
- c. Faktor-faktor pendorong, yakni faktor-faktor yang mendorong atau memperkuat terjadinya suatu perilaku

3. Pengetahuan, Sikap, Dan Perilaku Tanggap Bencana

Berdasarkan paparan teoritis mengenai pengetahuan, sikap dan perilaku yang disampaikan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan, sikap, dan perilaku tanggap bencana merupakan serangkaian proses yang melibatkan domain kognitif, afektif, dan psikomotor yang tergambar pada suatu pola reaksi atau tindakan ketika terjadi bencana. Pengetahuan, sikap dan perilaku saat bencana dan setelah bencana dapat dibentuk untuk meminimalkan jatuhnya korban jiwa dan kerugian materi yang besar.

D. SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA BUMI

1. Simulasi

Simulasi berasal dari kata *simulate* yang artinya berpura-pura atau berbuat seakan-akan. Ahmadi (2011) menjelaskan bahwa sebagai metode pembelajaran, simulasi dapat diartikan cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Teknik simulasi digunakan dalam semua sistem pengajaran, terutama dalam desain instruksional yang berorientasi pada tujuan-tujuan tingkah laku. Latihan-latihan keterampilan menuntut praktik yang dilaksanakan di dalam situasi kehidupan nyata (dalam pekerjaan tertentu), atau dalam situasi simulasi yang mengandung ciri-ciri situasi kehidupan nyata. Latihan-latihan dalam bentuk

simulasi pada dasarnya berlatih melaksanakan tugas-tugas yang akan dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Hamalik (2008), teknik simulasi mengembangkan empat ketrampilan dasar yang diperlukan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan produktif yang lebih kompleks. Keempat ketrampilan dasar tersebut adalah:

- a. Simulasi dalam matra kognitif, yaitu pemecahan masalah khusus, perencanaan, dan tugas-tugas membuat keputusan dapat disimulasikan dengan menyajikan situasi yang nyata dan data kepada siswa. Siswa bertindak selaku pembuat keputusan atau sebagai perencana
- b. Simulasi dalam matra psikomotorik, Simulasi (dalam bentuk *off the job training*) dilaksanakan pada semua bidang latihan keterampilan psikomotorik. Keuntungan penggunaan teknik itu ialah memberikan pengalaman, mengurangi bahaya-bahaya yang terjadi pada latihan di lapangan (*on the job training*), menghemat penggunaan perlengkapan produktif, dan meningkatkan dampak latihan
- c. Simulasi dalam matra reaktif, Simulasi mengenai gejala-gejala sosial dan gejala-gejala lainnya dimaksudkan untuk mengembangkan sikap dan nilai. Misalnya yang berkenaan dengan masalah-masalah hubungan antar kesukuan, masalah-masalah kekeluargaan, dapat diungkapkan dalam bentuk studi kasus atau dramatisasi atau sosiodrama. Dalam kesempatan itu, para siswa dapat mengidentifikasi, melihat, dan merasakan masalah-

masalah tersebut berdasarkan pandangan/pendapat para anggota kelompok-kelompok sosial lainnya

- d. Simulasi dalam matra interaktif, Teknik simulasi juga bermanfaat dalam rangka pengembangan keterampilan-keterampilan interaktif dalam bidang sosial dan situasisituasi bisnis lainnya, dengan cara melibatkan para siswa dalam peranan-peranan tertentu, misalnya dengan metode bermain peranan (*role playing*)

2. Mitigasi Bencana

Mitigasi adalah persiapan keamanan diri menghadapi bencana pada saat sebelum, sesudah, dan setelah bencana terjadi (Sunarjo dkk, 2012). Berdasarkan UU No 24 tahun 2007 mengenai Penanggulangan Bencana, mitigasi merupakan serangkaian upaya untuk mengurangi risiko bencana baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan dalam menghadapi bencana.

Menurut UU No 24 tahun 2007 mengenai Penanggulangan Bencana, kegiatan mitigasi yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Pelaksanaan penataan ruang
- b. Pengaturan pembangunan, pembangunan infrastruktur dan tata ruang
- c. Penyelenggaraan pendidikan, pelatihan, dan penyuluhan baik secara modern maupun konvensional

Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengelompokkan kegiatan mitigasi sebagai berikut:

- a. Mitigasi Pasif, kegiatan yang dapat tergolong mitigasi pasif diantaranya: penyusunan peraturan perundang-undangan, pembuatan peta rawan bencana dan pemetaan masalah, pembuatan pedoman/standar/prosedur, pembuatan poster/brosur/leaflet, penelitian/pengkajian karakteristik bencana, pengkajian/analisis risiko bencana, internalisasi penanggulangan bencana dalam muatan lokal pendidikan, pembentukan organisasi atau satuan gugus tugas bencana, perkuatan unit-unit sosial dalam masyarakat, serta pengarusutaman penanggulangan bencana dalam pembangunan,
- b. Mitigasi Aktif, kegiatan mitigasi aktif yang dapat dilakukan antara lain: pembuatan dan penempatan tanda-tanda peringatan/larangan/bahaya memasuki daerah rawan bencana, pengawasan terhadap pelaksanaan berbagai peraturan tentang penataan ruang/ijin mendirikan bangunan/dan peraturan lainnya yang berkaitan dengan pencegahan bencana, pelatihan dasar kebencanaan bagi aparat dan masyarakat, pemindahan penduduk dari daerah rawan bencana ke daerah yang lebih aman, penyuluhan dan peningkatan kewaspadaan masyarakat, perencanaan daerah penampungan sementara dan jalur-jalur evakuasi jika terjadi bencana, pembuatan bangunan struktur yang berfungsi mencegah/mengamankan/ dan mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh bencana

3. Simulasi Mitigasi Bencana Gempa Bumi

Simulasi mitigasi bencana gempa bumi adalah pembelajaran dengan cara pemberian pengalaman belajar dengan penyajian menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep dan keterampilan mengenai peristiwa gempa

bumi, mencakup keadaan sebelum terjadi gempa, saat terjadi dan setelah terjadi gempa bumi. Simulasi disajikan dengan keadaan sedapat mungkin mirip dengan situasi dan kondisi sebenarnya ketika terjadi gempa bumi.

E. EFEKTIFITAS SIMULASI MITIGASI BENCANA GEMPA BUMI DALAM MEMBENTUK PENGETAHUAN, SIKAP, DAN PERILAKU TANGGAP BENCANA PADA ANAK USIA DINI

Simulasi mitigasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk mengurangi dampak bencana yang dilakukan sebelum terjadi bencana. Simulasi merupakan metode pembelajaran dengan menghadirkan situasi dan kondisi tiruan yang nyaris sama. Anak akan dihadapkan pada kondisi dan situasi yang mirip dengan kondisi saat terjadi gempa bumi. Anak akan dituntun untuk melakukan sikap dan perilaku yang benar untuk melindungi dirinya sendiri ketika terjadi gempa bumi.

Salah satu ciri anak usia dini adalah tidak mampu berpikir abstrak. Anak masih dalam tahap berpikir konkrit, artinya anak tidak dapat menalar tanpa adanya contoh. Pengetahuan, sikap dan perilaku tanggap bencana pada anak usia dini tidak dapat dibentuk melalui penjelasan definitif, melainkan melalui kegiatan yang melibatkan anak secara langsung. Memberikan informasi melalui media gambar tentang definisi gempa bumi dan contoh-contoh dampak gempa mampu memberikan gambaran secara nyata akan terjadinya peristiwa tersebut. Pemahaman konsep peristiwa gempa bumi diikuti oleh pemberian pembelajaran melalui interaksi langsung dimana anak melakukan sendiri.

Anak diajak mempraktekkan berbagai hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan saat terjadi gempa. Penekanan pada proses simulasi adalah anak dapat melindungi dirinya sendiri dan membantu orang terdekat setelah merasa dirinya aman. Proses simulasi dapat diulang-ulang hingga anak dapat melakukan dengan benar. Munculnya tindakan yang diinginkan saat simulasi menunjukkan bahwa simulasi dapat membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku tanggap bencana pada anak.

F. PENELITIAN TERDAHULU

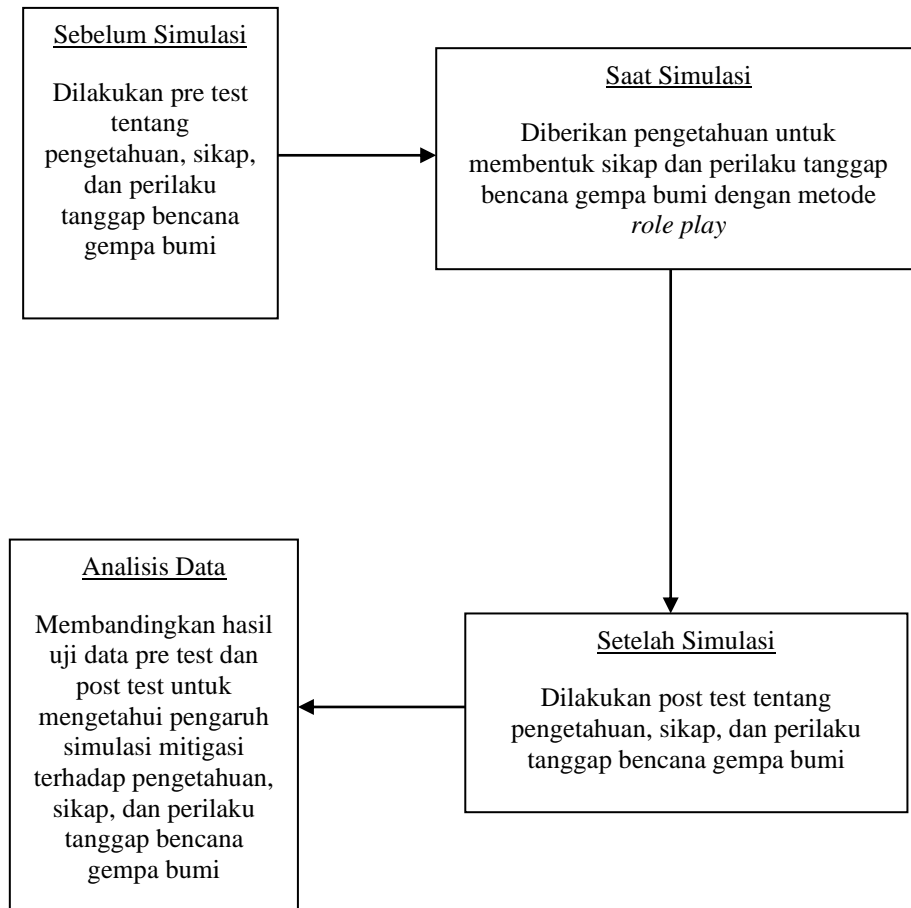
Penelitian ini disusun berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, diantaranya:

1. Pengaruh Pelatihan Penanggulangan Bencana Gempa Bumi Terhadap Kesiapsiagaan Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Imogiri Bantul Yogyakarta (Skripsi). Penelitian ini ditulis oleh Andri Nurudin pada tahun 2015. Hasil penelitian ini diketahui bahwa ada pengaruh positif pelatihan bencana gempa bumi terhadap kesiapsiagaan siswa kelas VII di SMPN 1 Imogiri Bantul Yogyakarta tahun 2015
2. Penerapan Pelatihan Siaga Bencana Dalam Meningkatkan Pengetahuan, Sikap, Dan Tindakan Komunitas SMAN 5 Banda Aceh (Jurnal Ilmu Kebencanaan Vol 1, No 1, Agustus 2014. ISSN 2355-3324 pp 26-34). Penelitian ini ditulis oleh Daud, dkk dan dipublikasikan pada tahun 2014. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan siaga bencana dengan model praktik langsung meniru tindakan seperti saat terjadi gempa dapat meningkatkan kesiapsiagaan komunitas SMAN 5 Banda Aceh. Pelatihan

dapat menambah pengetahuan tentang gempa bumi, sikap yang lebih tepat terhadap gempa bumi serta tindakan yang lebih sesuai dalam menghadapi gempa bumi

3. Pengaruh Pendidikan Bencana Pada Perilaku Kesiapsiagaan Siswa (Jurnal *Ecopsy* Vol 5, No 1, April 2018) ditulis oleh Widjanarko & Minnafiah dan dipublikasikan pada tahun 2018. Penelitian ini tidak menemukan adanya pengaruh pendidikan bencana pada perilaku kesiapsiagaan siswa dalam menghadapi bencana.
4. *Disaster Risk Reduction in School Curricula: Case Studies from Thirty Countries* (e-book: UNESCO & UNICEF), ditulis oleh Selby & Kagawa pada tahun 2012. Penelitian studi kasus yang dilakukan di 30 negara ini menegaskan bahwa pendidikan tanggap bencana pada anak-anak diberikan untuk membangun pengetahuan, keahlian, dan sikap yang diperlukan untuk mengatasi bencana serta membantu anak-anak kembali ke kehidupan normal sesuai budaya dan kearifan lokal masing-masing negara. Pemberian pendidikan tanggap bencana membentuk anak-anak yang resilien terhadap bencana dan peristiwa traumatis lainnya.

G. KERANGKA KONSEP



Gambar 2.1. Kerangka Konsep Penelitian

H. HIPOTESIS

Pemberian simulasi mitigasi bencana gempa bumi efektif membentuk pengetahuan, sikap, dan perilaku tanggap bencana siswa Kelompok B di TK Khazanah Surabaya