
PENGARUH EDUKASI AUDIOVISUAL, ROLE PLAY TERHADAP TINGKAT PENGETAHUAN KEBENCANAAN PADA SISWA SMPN 01 BOTUMOITO

Oleh :

Pipin Yunus¹⁾, Haslinda Damasyah²⁾, Ikram Wahyudin Mantu³⁾
^{1,2,3)} Universitas Muhammadiyah Gorontalo

ABSTRAK

Latar Belakang: Bencana sebagai peristiwa atau serangkaian peristiwa yang membahayakan dan mengganggu kehidupan serta penghidupan masyarakat. Penyebabnya dapat berasal dari faktor alam, faktor non- alam, atau campuran keduanya, yang mengakibatkan kerugian jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian materi, dan berdampak pada kesehatan mental. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Edukasi Audiovisual *Role Play* Terhadap Tingkat Pengetahuan Kebencanaan Pada Siswa SMPN 01 Botumoito.

Metode: Desain penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *One Group Pre-test* Dan *Post-Test* Pengambilan Sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 32 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar kuesioner dan data yang didapatkan dari sekolah.

Hasil: Hasil penelitian ini didapatkan tingkat pengetahuan siswa baik sebanyak 20 responden dalam pengetahuan kebencanaan, Tingkat pengetahuan siswa cukup didapatkan 1 responden, dan tingkat pengetahuan siswa kurang didapatkan 11 responden dalam pengetahuan kebencanaan hasil uji statistik menggunakan *Paired T-test* diperoleh nilai *p-Value*= 0,00 > Nilai α = < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kesimpulan: Kesimpulannya terdapat pengaruh edukasi audiovisual *role play* terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

Kata Kunci: Edukasi, Audiovisual, *Role Play*, Kebencanaan

**THE EFFECT OF AUDIOVISUAL ROLE PLAY EDUCATION ON THE LEVEL OF
DISASTER KNOWLEDGE IN SMPN 01 BOTUMOITO STUDENTS**

By :

Pipin Yunus¹⁾, Haslinda Damasyah²⁾, Ikram Wahyudinn Mantu³⁾
^{1,2,3)} Lecturer at Universitas Muhammadiyah Gorontalo

ABSTRACT

Background: Disaster as an event or series of events that endanger and disrupt the lives and livelihoods of the community. The causes can come from natural factors, non-natural factors, or a mixture of both, which result in loss of human life, environmental damage, material losses, and have an impact on mental health. The purpose of this study is to determine the effect of Audiovisual Role Play Education on the Level of Disaster Knowledge in SMPN 01 Botumoito Students.

Methods: Quantitative research design using the One Group Pre-test and Post-Test Approach. Sampling using Purposive Sampling with a sample size of 32 respondents. Data collection techniques using questionnaires and data obtained from schools.

Results: The results of this study obtained a good level of student knowledge of 20 respondents in disaster knowledge, a sufficient level of student knowledge was obtained by 1 respondent, and a poor level of student knowledge was obtained by 11 respondents in disaster knowledge. The results of statistical tests using the Paired T-test obtained a p-Value value = 0.00 > Value α = <0.05 then H_a is accepted and H_o is rejected. **Conclusion:** Meaning that there is an influence of audiovisual role play education on the level of disaster knowledge in students of SMPN 01 Botumoito.

Keywords: Education, Audiovisual, roleplay, Disaster

PENDAHULUAN

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 psikologis. (UU No 24 Tahun 2007) ((Danil, 2021).

Masalah kebencanaan di Indonesia sering kali menuai kontroversi yang mengakibatkan masyarakat Indonesia kali ini tingkat prevalensi data bencana di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun karena kondisi geografis dan demografis serta sosiologis Indonesia menjadikan wilayah Indonesia rawan bencana (Alam, non alam, dan sosial). Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mencatat tren kejadian tahunan bencana di Indonesia cenderung meningkat, dalam hal ini mencatat terdapat 2,952 kasus bencana di tahun 2020 lalu per Januari sampai dengan 31 Desember 2020. Bencana alam yang terjadi di Indonesia pada tahun 2020 antara lain 16 kasus gempa bumi, 7 kasus erupsi gunung Merapi, ada 326 kasus kebakaran hutan dan lahan, 29 kasus kekeringan, banjir terdapat 1.080 kasus, tanah longsor 577 kasus, puting beliung 880 kasus dan gelombang pasang serta abrasi ada 36 kasus ditambah dengan kasus pandemi COVID-19 sejak awal tahun 2020 lalu menjadi 37 kasus dalam 3 tahun terakhir (BNPB 2021).

Provinsi Gorontalo merupakan salah satu provinsi yang masuk dalam deretan daerah rawan bencana. Hal ini dibuktikan dengan data BNPB provinsi Gorontalo pada 3 tahun terakhir, dimana telah terjadi 132 kejadian bencana yang melanda provinsi Gorontalo sehingga edukasi terkait bencana sangat penting dilakukan dalam upaya mengurangi dampak terjadinya suatu bencana, dengan tidak menutup suatu kemungkinan bahwasanya dampak dari suatu bencana mampu diatasi. Sebagai upaya untuk mengurangi dampak bencana yang ditimbulkan, diperlukan kerjasama antara semua pihak melalui peningkatan pengetahuan tentang pencegahan dan penanganan bencana. (Lihawa, 2017) Didukung dengan data yang dihimpun dari DIBI BNPB dari BPBD selama 10 tahun terakhir, Provinsi Gorontalo dari tahun 2018-2022, telah mengalami sebanyak 169 kejadian bencana. Bencana banjir dan tanah longsor telah berdampak besar pada korban jiwa serta berbagai kerugian dan kerusakan (Yulianto et al., 2021) Dari hasil data (BPBD Tahun 2022) di Provinsi Gorontalo Kabupaten Boalemo sendiri urutan pertama bencana gempa bumi dengan kerusakan ringan dengan jumlah 6 rumah.

Sebagaimana yang dijelaskan (Darmawan dalam Fitri Suciana 2019), bahwa hal ini perlu menjadi atensi bagi masyarakat maupun pelajar dalam menambah wawasan

dan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana, maka dalam hal ini, diperlukan metode edukasi yang sesuai. Adapun penelitian yang pernah dilakukan (Khoiriah & Sos, 2021) menjelaskan bahwa salah satu metode edukasi yang dapat digunakan ialah metode pembelajaran audiovisual roleplay, dimana metode audiovisual ini merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui media penglihatan ataupun pendengaran dan dikombinasikan dengan animasi roleplay atau bermain peran, metode edukasi roleplay merupakan bagian dari simulasi yang diarahkan mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul.

Penelitian sebelumnya terdapat peningkatan yang signifikan pada pelajar dalam tingkat pengetahuan kesiapsiagaan bencana dan juga dapat disimpulkan bahwa metode audiovisual role play menunjukkan hasil yang efektif dalam pemberian pengetahuan dan keterampilan baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari (Ferianto & Hidayati, 2019) Setelah dilakukannya survey pengambilan data awal dimana letak sekolah yang dimaksud memiliki jarak yang cukup dekat dengan pesisir pantai dan juga hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala sekolah SMPN 01 Botumoito serta siswa/i kurang

lebih 12 orang, mengetahui tentang kebencanaan bahwasanya siswa/i hanya sebatas tahu jenis-jenis bencana, serta belum menerima metode edukasi audiovisual *roleplay*. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti “ Pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan simulasi kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kuantitatif, dengan desain penelitian menggunakan model pendekatan one group pre-test post-test. Dalam penelitian ini memperlakukan dua jenis variabel yang menjadi satu objek penelitian, yaitu Variabel Independen adalah metode yang mempengaruhi nilai variabel yang lainya dan Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel yang lainya.

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa/i yang ada di SMPN 01 Botumoito dengan jumlah keseluruhan yakni 120 siswa, sampel pada penelitian ini adalah 32 siswa/i SMPN 01 Botumoito Kec, Botumoito Kab. Boalemo. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Instrumen penelitian ialah alat-alat yang digunakan untuk melakukan

pengumpulan data. Penelitian ini skala ukur yang digunakan adalah skala likert yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, pendapat seseorang atau kelompok tertentu mengenai sebuah peristiwa ataupun fenomena sosial alam. Pada penelitian kali ini menggunakan teknik analisa data yaitu analisa univariat dan analisa bivariat.

HASIL

Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi frekuensi Berdasarkan Umur, Dan Jenis Kelamin

Karakteristik Responden	Frekuensi	Presentase
Umur (Tahun)		
12	9	28,1
13	18	56,3
14	5	15,6
Total	32	100%
Jenis Kelamin		
Perempuan	12	37,5
Laki-laki	20	62,5
Total	32	100%

Sumber : Data Prime

Berdasarkan Tabel diatas dari 32 responden didapati distribusi frekuensi usia responden terbanyak dalam penelitian ini ialah 13 tahun yaitu sebanyak 18 reponden (56%), 12 tahun sebanyak 9 responden (28%) dan yang paling sedikit umur 14 tahun sebanyak 5 responden (15,6%).Kemudian distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin responden dengan jenis kelamin terbanyak dalam penelitian ini ialah laki laki yaitu sebanyak 20 responden (62,5%) dan paling sedikit ialah perempuan yaitu sebanyak 12 responden (37,5%).

Analisa Univariat

Tabel 2. Distribusi Tingkat pengetahuan kebencanaan pre test dan post test siswa/i SMPN 01 Botumoito

Tingkat Pengetahuan Kebencanaan	Frekuensi	Presentase
Baik	15	37,5%
Kurang	17	58%
Total	32	100%
Tingkat pengetahuan kebencanaan	Frekuensi	Presentase
Baik	20	62,5%
Cukup	1	3,1%
Kurang	11	34,4%

Sumber : Data Primer 2024

Berdasarkan Tabel 4.3 frekuensi tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami pre-test yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada 32 responden didapati yaitu tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami baik sebesar 15 responden (37,5%) sedangkan tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami kurang sebanyak 17 responden (58%). Berikut hasil distribusi frekuensi 32 responden didapati hasil frekuensi tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami post test yang dilakukan setelah diberikan perlakuan edukasi Audiovisual role play diantaranya tingkat pengetahuan kebencanaan baik diantaranya sebanyak 20 responden (62,5%), tingkat pengetahuan kebencanaan cukup sebanyak 1 (3,1%) serta tingkat pengetahuan kebencanaan tsunami kurang sebanyak 11 (34,4)

Analisa Bivariat

Tabel 3. Hasil paired t-test nilai pre test dan post test menggunakan SPSS pada Siswa/i SMPN 01 Botumoito

Tingkat pengetahuan kebencanaan	Mean	Standar Deviasi	Standar Error	N	Sig. 2-tailed
Pre-Test	2,63	492	0,087	32	0.000
Post-Test	1,56	759	1,34	32	

Dari hasil uji statistik tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa/i di SMPN 01 Botumoito didapati nilai sig.2-tailed 0,000 dan terlihat nilai mean perbedaan rata-rata adalah 1,063. Hal ini dikarenakan adanya perhitungan skor sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan Sehingga terdapat pengaruh bermakna dan signifikan edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.

PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

Hasil analisa dari 32 responden didapati distribusi frekuensi usia responden terdiri dari usia 12 tahun,13 tahun,dan 14 tahun. Dengan usia terbanyak dalam penelitian ini adalah 13 tahun yaitu sebanyak 18 responden (56,3%), umur 12 tahun sebanyak 9 responden (28,1%) dan yang paling sedikit umur 14 tahun yaitu sebanyak 5 responden (15,6%) serta pada distribusi frekuensi berdasarkan jenis kelamin terbanyak dalam penelitian ini ialah laki laki sebanyak 20 responden (62,5%), yang paling sedikit ialah responden perempuan sebanyak

12 responden (37,5%). Data ini menunjukkan bahwa responden dengan pravelensi usia 13 tahun memiliki tingkat pengetahuan lebih baik dikarenakan pada usia tersebut manusia masuk pada taraf usia remaja dan ditandai dengan cara berfikir serta hal-hal yang fundamental (Sugiana, Prasetyo, Nawangsasi, & Drupadi, n.d.) Kemudian hal ini juga berkesinambungan dengan hasil peneliian (Hakim, 2023) bahwa semakin matang umur seseorang bisa meningkatkan daya ingat serta cara berfikir. Kemudian ini juga pernah dikemukakan oleh (Ambarita, 2021) bahwasanya kematangan usia dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan dan karakter seseorang. Maka dapat disimpulkan usia dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito karena dipengaruhi oleh faktor kematangan berfikir. Pengalaman dalam menghadapi situasi tertentu dan rata-rata tahap perkembangan manusia pada rentan 12-18 Tahun.

Pengetahuan Siswa/i Sebelum Diberikan Edukasi

Berdasarkan analisa peneliti saat dilakukan penelitian, pengetahuan bencana pada responden (siswa/i), mengetahui hal-hal dasar seperti pengertian/etimologi dari pengetahuan dasar kebencanaan. Namun pada kesiapan dalam menghadapi bencana tersebut hanya didapati pada beberapa responden saja tidak pada keseluruhan responden

dikarenakan kurangnya pengetahuan responden terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kebencanaan. Oleh karena itu peneliti melakukan edukasi pemahaman pada siswa/i dalam kesiapsiagaan bencana untuk meningkatkan pengetahuan responden terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kebencanaan. Hal ini berkesinambungan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Pahleviannur, 2019) yaitu pengetahuan siswa tentang bencana perlu ditingkatkan dengan memberikan edukasi kebencanaan yang paling praktis dan sederhana karena dengan rendahnya pengetahuan bencana bisa meningkatkan terjadinya korban akibat dari bencana tersebut.

Tingkat pengetahuan siswa sesudah diberikan edukasi

Pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoitto penelitian ini menunjukkan bahwa secara umum edukasi audiovisual role play dapat berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian mengenai variabel edukasi audiovisual role play sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan uji statistik paired t- test diperoleh nilai probabilitas atau sig. 2-tailed menunjukkan hasil, 0,00 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan antara tingkat pengetahuan kebencanaan sesudah dan sebelum diberikan edukasi.

Berdasarkan pengamatan peneliti hal ini membuat pengaruh edukasi audiovisual role play dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan kebencanaan dengan dukungan dari guru atau pihak sekolah dan kemuan dari siswa/i (responden) untuk lebih mengembangkan kapasitas dan kemampuannya perihal kegiatan edukasi hal ini dibuktikan dengan begitu antusiasnya siswa/i dari awal sampai akhir pemberian edukasi. Penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Umar, Yunus, & Husain, 2024) di tuban jawa timur “Efektifitas pembelajaran tanggap darurat bencana dengan metode simulasi terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan banjir pada siswa SMAN 2 Tuban“ berdasarkan hasil perhitungan, Hasil analisa data yang digunakan pada penelitian ini analisa yang digunakan pada penelitian tersebut dengan uji statistic wilcoxon dengan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,05$ didapatkan Asymp. Sig. (2-Tailed) $p = 0,000$ dimana nilai $p < \alpha$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat di artikan terdapat pengaruh pembelajaran tanggap darurat bencana terhadap siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil penelitian dan pembahsan tentang pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoitto dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Tingkat Pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito sebelum dilakukan edukasi memiliki nilai 37,5 rata rata nilai yang berarti tingkat pemgetahuan kebencanaan kurang
 2. Tingkat Pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito sesudah dilakukan edukasi memiliki nilai 62,5 rata rata nilai yang berarti tingkat pemgetahuan kebencanaan baik
 3. Hasil analisis paired t-test antara nilai sebelum dan setelah dilakukan edukasi audiovisual role play memiliki nilai p-value = 0,00 yang berarti terdapat pengaruh edukasi audiovisual role play terhadap tingkat pengetahuan kebencanaan pada siswa SMPN 01 Botumoito.
- Deepublish.
- Pahleviannur, M. R. (2019). Edukasi Sadar Bencana Melalui Sosialisasi Kebencanaan Sebagai Upaya Peningkatan Pengetahuan Siswa Terhadap Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 49–55. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8203>
- Sugiana, S., Prasetyo, T. R. P., Nawangsasi, D., & Drupadi, R. D. (N.D.). Era Digital: Perkembangan Fisik Motorik Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini.
- Umar, A., Yunus, P., & Husain, M. R. (2024). The Effect of Emergency Response Training on Flood Disaster Preparedness on Student Council Administrators at SMPN 1 Tibawa. *Promotor*, 7(1), 54–60. <https://doi.org/10.32832/pro.v7i1.517>
- Yulianto, S., Apriyadi, R. K., Aprilyanto, A., Winugroho, T., Ponangsera, I. S., & Wilopo, W. (2021). Histori Bencana dan Penanggulangannya di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Keamanan Nasional. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 180–187. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.180-187>

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarita, J. (2021). *Pendidikan Karakter Kolaboratif: Sinergitas Peran Orang Tua, Guru Pendidikan Agama Kristen Dan Teknologi*. CV Interactive Literacy Digital.
- Danil, M. (2021). Manajemen Bencana. *Prosiding Universitas Dharmawangsa*, 1, 7–14.
- Ferianto, K., & Hidayati, U. N. (2007). Simulasi Terhadap Perilaku Kesiapsiagaan Bencana Banjir Pada Siswa Sman 2 Tuban.
- Hakim, R. (2023). Konsep Manajemen Kepemimpinan Dalam Perspektif Ibnu Khaldun, 1–176.
- KHOIRIAH, Z., & SOS, S. (2021). (*Khoiriah & Sos, 2021*). GUEPEDIA.
- Lihawa, F. (2017). *Daerah Aliran Sungai Alo Erosi, Sedimentasi Dan Longsor*.