

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Kesiapsiagaan Bencana Alam Gempa Bumi

a. Kesiapsiagaan

Kesiapsiagaan merupakan aktivitas yang dilaksanakan sebagai antisipasi kemungkinan terjadinya bencana guna menghindari jatuhnya korban jiwa, kerugian harta benda, dan berubahnya tata kehidupan masyarakat (Roskusumah, 2017). Kesiapsiagaan adalah tindakan yang diambil sebagai persiapan untuk mengantisipasi bencana dengan perencanaan dengan mengambil langkah-langkah yang efektif (BNPB, 2019). Latihan kesiapsiagaan bencana alam merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kewaspadaan dan kesadaran untuk menumbuhkan budaya siaga. Tujuan dari latihan kesiapsiagaan ini adalah :

- 1) Menilai respon masyarakat, baik individu, keluarga, dan komunitas untuk melakukan evaluasi terencana
- 2) Meningkatkan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam melaksanakan Standar Operasional Prosedur (SOP) yang dibuat
- 3) Mengkaji kemampuan peralatan penunjang komunikasi sistem peringatan dini, penunjang evakuasi, serta penunjang tanggap darurat
- 4) Mengkaji kerja sama antar institusi lokal

- 5) Mengevaluasi dan mengidentifikasi bagian persiapan dan perencanaan yang perlu ditingkatkan.

b. Bencana Alam Gempa Bumi

1) Pengertian Bencana Gempa Bumi

Bencana adalah suatu fenomena yang mengancam kualitas hidup masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam, faktor non alam, dan faktor manusia serta menimbulkan korban jiwa, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda, dan dampak psikologis (Maharani, 2020). Bencana gempa bumi merupakan peristiwa di mana energi dilepaskan dari bagian dalam bumi yang ditandai dengan pecahnya lapisan batuan di kerak bumi (Anies, 2019). Gempa bumi merupakan kejadian bencana alam yang menyebabkan korban luka dan kematian tertinggi dibandingkan dengan bencana lainnya (Simandalahi *et al.*, 2019).

2) Penyebab Bencana Gempa Bumi

Berdasarkan proses terjadinya penyebab gempa dibagi menjadi beberapa macam yaitu gempa tektonik, gempa vulkanik, dan gempa reruntuhan (Anies, 2019). Klasifikasi bencana gempa bumi menurut penyebabnya dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

a) Gempa tektonik

Gempa tektonik merupakan gempa bumi yang terjadi karena pergerakan kerak bumi yang mengakibatkan pergeseran secara tiba-tiba yang menimbulkan getaran pada permukaan bumi. Beberapa contoh gempa bumi tektonik yaitu gempa di Yogyakarta 2006, Aceh 2006, Cianjur 2022, dan Garut 2022.

b) Gempa vulkanik

Gempa vulkanik disebabkan karena getaran di permukaan bumi yang disebabkan oleh aktivitas gunung berapi. Bahaya yang ditimbulkan dari letusan gunung ini adalah material yang dikeluarkan oleh gunung seperti bebatuan, debu, lahar, dan gas beracun. Beberapa contoh letusan gunung yang menimbulkan gempa yaitu letusan Gunung Merapi, Gunung Kelud, dan Gunung Anak Krakatau.

c) Gempa reruntuhan

Gempa reruntuhan atau biasa disebut gempa terban merupakan getaran yang dirasakan di permukaan bumi yang dikarenakan tanah longsor, reruntuhan gua, atau reruntuhan tambang. Meskipun efek yang diberikan dari gempa ini bersifat lokal, namun dampaknya besar seperti kematian dan merusak bangunan di sekitarnya.

3) Karakteristik Bencana Gempa Bumi

Gempa bumi merupakan bencana alam yang tidak dapat diduga dan tidak dapat dihindarkan (Setyaningrum & Sukma, 2020). Karakteristik gempa bumi yang terjadi timbul karena adanya kebiasaan yang terjadi, antara lain :

- a) Kejadian gempa bumi terjadi dalam waktu yang singkat dan bisa dihitung dengan satuan detik
- b) Lokasi kejadian berada di wilayah tertentu atau biasanya terjadi di area patahan
- c) Gempa bumi yang berlangsung berakibat menimbulkan bencana alam
- d) Umumnya akan terjadi gempa susulan dengan rentang waktu dan skala yang sama
- e) Gempa bumi tidak dapat diprediksi datangnya
- f) Kejadian gempa bumi tidak dapat dicegah dan dihindari namun dapat dikurangi dampak akibatnya dengan melakukan mitigasi bencana

4) Dampak Terjadinya Gempa Bumi

Dampak kerusakan yang terjadi akibat adanya gempa pada umumnya yaitu (Nuraeni *et al.*, 2020) :

- a) Kehilangan nyawa seseorang dan kecacatan
- b) Rusaknya alam dan bangunan akibat guncangan gempa bumi
- c) Kerugian materi yang besar jumlahnya

d) Dampak traumatis yang berkepanjangan akibat tragedi gempa bumi

5) Manajemen Penanggulangan Pada Fase Bencana

Siklus bencana dibagi menjadi tiga fase yaitu fase pra bencana, fase bencana, dan fase pasca bencana. Pengendalian bencana tidak hanya dilakukan ketika saat bencana, kegiatan sebelum dan sesudah bencana juga menjadi poin penting dalam mengurangi dampak bencana (Maryana *et al.*, 2016)

a) Fase Pra Bencana

Tahap persiapan yang meliputi pencegahan dan mitigasi (*prevention and mitigation*). Upaya pencegahan yang dapat dilakukan antara lain :

- (1) Mengidentifikasi tempat yang aman untuk berlindung saat gempa terjadi seperti di bawah meja atau di bawah tempat tidur.
- (2) Mempersiapkan kebutuhan darurat berupa obat-obatan, makanan, minuman, dan kebutuhan keseharian lainnya.
- (3) Berpartisipasi dalam pelaksanaan program mitigasi bencana

b) Fase Bencana

Tahap tanggap darurat (*response*) yang meliputi tahap akut dan tahap sub akut. Beberapa hal yang perlu dilakukan saat terjadi gempa bumi yaitu :

- (1) Mengutamakan keamanan terlebih dahulu, segera lakukan evakuasi jika terjadi kerusakan pada tempat tinggal.
- (2) Sembunyi di bawah meja atau tempat tidur jika sedang berada di dalam ruangan.
- (3) Tetap tenang dan jangan keluar bangunan dengan terburu-buru, tunggu hingga guncangan reda.
- (4) Segera matikan alat elektronik yang dapat menimbulkan kebakaran.
- (5) Jauhkan diri dari benda dan bangunan tinggi, saat mengendarai kendaraan jangan melakukan tindakan mengerem secara mendadak.

c) Fase Pasca Bencana

Tahap pemulihan (*recovery*) dan tahap rehabilitasi (*rehabilitation*). Beberapa hal yang perlu dilakukan saat pasca bencana gempa bumi :

- (1) Bersikap tenang namun tetap siaga dan terus menggali informasi mengenai wilayah yang terjadi gempa untuk mengantisipasi jika terjadi gempa susulan.
- (2) Selalu mengenakan alas kaki agar kaki terlindungi dari reruntuhan.
- (3) Segera melapor kepada petugas sekitar jika mendengar tanda-tanda orang terkubur di reruntuhan.

(4) Sebelum dipastikan kondisi aman jangan kembali ke rumah atau menyelamatkan barang-barang.

2. Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB)

a. Pengertian Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB)

Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB) merupakan program pengurangan risiko bencana alam di bidang pendidikan (Pahleviannur, 2022). SPAB merupakan wadah untuk mewujudkan sekolah yang ramah anak dengan memberikan suasana yang nyaman, aman untuk ditinggali, lingkungan yang sehat dan bersih, dan komprehensif (Septikasari *et al.*, 2022). SPAB menciptakan pendidikan tangguh bencana yang dalam pelaksanaannya membutuhkan upaya holistik dan berpusat pada anak (Puspitawati *et al.*, 2017).

b. Pilar-pilar Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB)

Upaya mewujudkan pendidikan aman bencana yang menyeluruh dapat didukung melalui tiga pilar, yaitu (Pahleviannur, 2022):

1) Fasilitas Sekolah Aman

Fasilitas sekolah yang aman adalah fasilitas yang berada di dalam sekolah, termasuk bangunan beserta isinya dan di area sekitarnya yang harus memenuhi syarat aman dari bahaya, kesehatan, kemudahan akses, dan kelayakan bagi penyandang disabilitas.

2) Manajemen Bencana di Sekolah

Manajemen bencana di sekolah merupakan tahap mempelajari dan menyusun usaha dalam melindungi kondisi fisik, pengembangan kemampuan tanggap darurat, serta rencana lanjutan pendidikan kebencanaan.

3) Pendidikan Pencegahan dan Pengurangan Risiko Bencana

Pendidikan pencegahan dan pengurangan risiko bencana merupakan langkah jangka panjang untuk terciptanya pembangunan lanjutan pendidikan kebencanaan dengan mengenalkan upaya pengurangan risiko sejak dini sehingga berperan dalam pembentukkan sikap terhadap bencana.

c. Implementasi Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB)

Penerapan Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB) menitikberatkan pada pelaksanaan tiga pilar SPAB. Prinsip utama yang harus diterapkan saat penerapan program SPAB, antara lain (Puspitawati *et al.*, 2017) :

- 1) Berpusat pada anak yang dilibatkan sesuai dengan keahlian dan minat serta pada setiap tindakan didasarkan pada kebutuhan khusus anak.
- 2) Kegiatan diawali dengan melakukan penilaian risiko yang melibatkan seluruh sekolah.
- 3) Selaras dengan kebijakan dan perencanaan bidang pendidikan serta program penanggulangan bencana daerah.

3. Pendidikan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Kesehatan

Pendidikan merupakan serangkaian usaha sistematis untuk memengaruhi, memberikan perlindungan, dan dukungan agar berperilaku sesuai tujuan. Pendidikan juga dapat dilihat sebagai proses pertumbuhan pribadi (Maulana dalam Induniasih & Ratna, 2017). Pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan menjadi salah satu tempat untuk meningkatkan kualitas serta diharapkan mampu memberikan kedewasaan kepada setiap individu (Pebriani, 2017). Kesehatan merupakan suatu keadaan sejahtera secara fisik, mental, dan sosial yang memungkinkan orang menjalani kehidupan yang produktif secara ekonomi dan sosial (Notoatmodjo, 2012).

Pendidikan kesehatan didefinisikan sebagai suatu rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk memberikan dan meningkatkan pengetahuan, sikap, dan praktik individu, kelompok, atau masyarakat dalam meningkatkan dan memelihara kesehatannya (Notoatmodjo, 2012). Peningkatan pendidikan kesehatan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan perilaku kesehatan masyarakat yang berkelanjutan (Ifroh *et al.*, 2019). Pendidikan kesehatan adalah kegiatan membantu perilaku individu, kelompok, atau masyarakat guna mencapai tingkat kesehatan yang maksimal.

b. Tujuan Pendidikan Kesehatan

Tujuan pendidikan kesehatan yaitu merubah perilaku baik individu atau masyarakat di bidang kesehatan (Induniasih & Ratna, 2017). Pendidikan kesehatan juga bertujuan agar masyarakat sadar bagaimana cara memelihara kesehatan dan mengetahui cara pengobatan yang benar jika sakit (Nugroho & Rosidah, 2014). Perilaku mencakup hal yang luas sehingga perlu diklasifikasikan sehingga tujuan pendidikan kesehatan dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Berikut tiga tujuan dalam pendidikan kesehatan yaitu (Maulana dalam Induniasih & Ratna, 2017) :

- 1) Menjadikan kesehatan sebagai sesuatu yang bernilai dalam masyarakat.
- 2) Membantu individu sehingga mampu mandiri maupun kelompok dalam menjalankan kegiatan.
- 3) Mengembangkan dan menggunakan secara tepat sarana pelayanan kesehatan yang ada.

c. Sasaran Pendidikan Kesehatan

Sasaran pendidikan kesehatan dibagi ke dalam 3 (tiga) kelompok, yaitu (Notoatmodjo, 2012):

- 1) Sasaran Primer (*Primary Target*)

Sasaran primer pada pendidikan kesehatan adalah masyarakat.

Dikatakan masyarakat sebagai sasaran primer karena pada

umumnya adalah tujuan langsung dari semua upaya pendidikan kesehatan.

2) Sasaran Sekunder (*Secondary Target*)

Sasaran sekunder pada pendidikan kesehatan antara lain para tokoh masyarakat, tokoh agama, tokoh adat, dan sebagainya. Dikatakan sebagai sasaran sekunder karena dengan menyebarkan pendidikan kesehatan pada kelompok tersebut diharapkan kedepannya kelompok tersebut akan menyebarkan pendidikan kesehatan pada masyarakat sekitarnya.

3) Sasaran Tersier (*Tertiary Target*)

Sasaran tersier pada pendidikan kesehatan yaitu para pengambil keputusan atau pemimpin politik baik di tingkat pusat maupun daerah. Keputusan-keputusan yang dikeluarkan memiliki pengaruh langsung terhadap sikap baik pada tokoh masyarakat maupun pada masyarakat umum.

d. Metode Pendidikan Kesehatan

Metode dalam pendidikan kesehatan dibagi dalam beberapa macam (Mubarak dalam Latifa *et al.*, 2020) yaitu :

1) Metode pendidikan individual

Metode secara individual dalam pendidikan kesehatan digunakan untuk mempromosikan perilaku baru dan perilaku individu yang fokus pada perubahan perilaku sebagai suatu

proses inovasi. Metode pendidikan individu yang paling umum digunakan adalah bimbingan dan konseling, konsultasi pribadi, dan wawancara.

2) Metode pendidikan kelompok

Efektivitas metode tergantung pada skala tujuan pendidikan. Kelompok besar merupakan kelompok dengan peserta penyuluhan lebih dari 20 orang (Notoatmodjo, 2012). Metode yang tepat untuk pendidikan kesehatan pada kelompok besar ini berupa konferensi dan seminar, sedangkan untuk kelompok kecil yang peserta penyuluhannya kurang dari 20 orang lebih tepat dengan menggunakan metode diskusi kelompok dan bermain peran.

3) Metode pendidikan massa

Metode pendidikan massa digunakan dengan tujuan tertentu yang bersifat umum terlepas dari target usia, jenis kelamin, pekerjaan, status sosial ekonomi, dan tingkat pendidikan. Pendidikan kesehatan melalui metode pendidikan massa tidak bisa menunggu sampai terjadi perubahan perilaku, tetapi hanya sampai tahap kesadaran. Beberapa bentuk metode pendidikan massa yaitu *public speaking*, pidato, simulasi, film, dan *billboard*.

e. Media Pendidikan Kesehatan

Media pembelajaran yang menarik dan inovatif sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Hapsari & Zulherman, 2021). Media pendidikan kesehatan merupakan sarana pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan pengaruh dalam hasil belajar siswa. Media pembelajaran dirancang untuk menarik perhatian sehingga siswa dapat ikut serta dan aktif dalam pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran (Pebriani, 2017).

1) Media Cetak

- a) *Booklet*, sebagai sarana penyampaian pesan kesehatan dalam bentuk buku berisi tulisan atau gambar.
- b) *Leaflet*, media yang memberikan informasi kesehatan melalui kertas lembaran yang dilipat yang berisi frasa, gambar, atau kombinasi dari keduanya.
- c) *Flyer* (selebaran), media selebaran yang berisi frasa, gambar, ataupun kombinasi keduanya namun tidak dalam bentuk lipatan.
- d) *Flip Chart* (lembar balik), sarana penyampaian pesan yang berisi gambar simulasi dan pesan yang berhubungan dengan gambar dengan bentuk media seperti buku.

- e) Poster, sarana penyampaian pesan kesehatan yang ditampilkan di institusi pendidikan, pelayanan kesehatan, atau di berbagai tempat umum lainnya.

2) Media Elektronik

- a) Televisi, sarana penyebarluasan informasi kesehatan melalui media elektronik televisi dalam bentuk drama, serial, forum diskusi, Q&A, kuis, dan lain sebagainya.
- b) Radio, sarana penyampaian pesan suara berbentuk dialog antara penyiar dan pendengar.
- c) Video, sarana penyebarluasan informasi kesehatan melalui gambar bergerak.
- d) Slide, sarana penyebarluasan informasi yang memperlihatkan pesan dan gambar dalam bentuk slide.
- e) Film Strip, media penyampaian informasi dengan hasil proyeksi pesan tidak bergerak atau sedikit ada unsur gerakan.

4. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu bidang yang diperlukan untuk membentuk tindakan seseorang. Proses peningkatan pengetahuan membutuhkan penyampaian pesan. Media dalam pesan dapat memengaruhi pengetahuan (Anifah, 2020). Pengetahuan mengenai perkembangan manusia sangat penting untuk dipahami

dalam memahami keinginan dan sifat seseorang terutama anak usia sekolah dasar (Bujuri, 2018). Pengetahuan berkaitan erat dengan sehat dan sakit atau kesehatan bagi kebanyakan orang, seperti mengenai penyakit (penyebab, penularan, pencegahan), nutrisi, sanitasi, pelayanan kesehatan, kesehatan lingkungan, keluarga berencana, dan lain-lain (Notoatmodjo, 2012):

b. Tingkat Pengetahuan

Secara garis besar tingkatan pengetahuan dibagi menjadi enam yaitu (Notoatmodjo, 2012):

1) Tahu (*know*)

Tahu didefinisikan sebagai mengingat kembali suatu bahan yang telah dipelajari sebelumnya dimana pada tingkat ini adalah ingatan khusus dari semua materi yang telah dipelajari atau rangsangan yang diterima. Mengetahui adalah tingkat pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja yang sering digunakan untuk mengukur bahwa orang-orang tahu apa yang sedang dipelajari meliputi : menyebutkan, menggambarkan, mendefinisikan, dan lain sebagainya.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami didefinisikan sebagai kemampuan untuk menafsirkan objek dan materi yang diketahui dengan benar. Mereka yang sudah memahami subjek atau materi harus dapat

menjelaskan, mengutip contoh, menyimpulkan, dan memprediksi objek yang telah dipelajari.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari dalam situasi yang nyata. Aplikasi yang dimaksud disini dapat diapahami sebagai penerapan atau penggunaan undang-undang, rumus, metode dalam konteks lain.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk menggambarkan suatu objek menjadi beberapa komponen, tetapi selalu berada dalam satu struktur dan berkaitan satu sama lain. Penggunaan kata dalam analisis ini menggunakan kata kerja mendeskripsikan, membedakan, memisahkan, dan mengelompokkan.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintetis mengacu pada kemampuan untuk menempatkan bagian menjadi satu kesatuan yang baru atau bisa disebut kemampuan untuk membuat formula baru dari yang sudah ada. Contohnya seperti : bisa mengatur, bisa merencanakan, bisa meringkas, bisa menyesuaikan, dan lain sebagainya sesuai dengan teori yang sudah ada.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi ini melibatkan kemampuan untuk membenarkan atau mengevaluasi suatu objek atau dokumen. Evaluasi didasarkan pada kriteria yang sudah ditentukan sendiri atau yang sudah ada.

c. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan terdiri dari (Budiman & Riyanto A, 2013) :

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan perilaku baik seseorang atau kelompok dan merupakan usaha untuk mendewasakan seseorang melalui pelatihan. Tingkat pendidikan seseorang dapat dilihat dari cara seseorang menyerap dan memahami informasi.

2) Informasi/ Media

Informasi adalah teknik menyatukan, mempersiapkan, merapikan, memanipulasi, menerbitkan, menganalisis, dan menyalurkan informasi untuk tujuan tertentu. Informasi akan memengaruhi pengetahuan jika secara teratur menerima informasi sehingga membuat luasnya pengetahuan dan pandangan, sebaliknya jika tidak menerima informasi maka tidak akan menambah pengetahuan dan pandangan.

3) Sosial, Budaya, dan Ekonomi

Budaya yang dipraktikkan tanpa adanya alasan menimbulkan pertanyaan apakah yang dilakukan benar atau salah akan menambah pengetahuan meski tidak melakukan. Status ekonomi juga akan menentukan adanya fasilitas yang dibutuhkan untuk kegiatan tertentu sehingga status ekonomi akan memengaruhi pengetahuan seseorang. Seseorang dengan pengetahuan sosiokultural yang baik maka pengetahuannya baik, tetapi jika sosiokulturalnya tidak baik maka pengetahuannya juga tidak baik. Status ekonomi memengaruhi tingkat pengetahuan karena jika status ekonomi di bawah rata-rata akan sulit untuk menyempurnakan fasilitas untuk meningkatkan pengetahuan.

4) Lingkungan

Lingkungan memengaruhi proses dalam memperoleh pengetahuan dalam diri individu melalui interaksi timbal balik atau tidak yang akan dijawab sebagai pengetahuan pribadi. Lingkungan orang yang baik maka ilmu yang didapat juga akan baik, namun sebaliknya jika lingkungannya tidak baik maka ilmu yang didapat juga tidak baik.

5) Pengalaman

Pengalaman didapat dari pengalaman orang lain ataupun diri sendiri sehingga pengalaman yang didapat bisa meningkatkan pengetahuan. Pengalaman seseorang dalam menghadapi suatu

masalah akan membuat seseorang mengetahui bagaimana memecahkan masalah dari pengalaman terdahulu sehingga pengalaman dapat digunakan sebagai pengetahuan ketika mengalami permasalahan yang serupa.

6) Usia

Seiring bertambahnya usia seiring juga bertambahnya pemahaman dan pemikiran sehingga pengetahuan yang didapat juga semakin meningkat.

7) Pekerjaan

Lingkungan kerja dapat membentuk seseorang dalam memperoleh pengalaman dan pengetahuan secara langsung atau tidak langsung.

d. Pengukuran Pengetahuan

Dalam mengukur pengetahuan dapat dilakukan dengan kegiatan wawancara atau mengisi kuesioner berisi materi yang akan diukur sesuai objek penelitian atau responden.

1) Wawancara

Dalam wawancara dibagi menjadi dua jenis yaitu wawancara tertutup dan terbuka. Wawancara tertutup yaitu responden menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti dalam opsi jawaban berupa jawaban benar-salah atau ya-tidak, responden cukup memilih jawaban yang menurut mereka paling benar atau paling tepat dari pertanyaan yang diajukan. Wawancara terbuka

yaitu dimana responden dapat menanggapi menurut pendapat mereka sendiri atau pengetahuan yang dimiliki responden sendiri.

2) Kuesioner

Kuesioner adalah metode pengumpulan data di mana responden diberikan daftar pertanyaan tertulis untuk diisi, baik sebagai pernyataan tertutup atau terbuka. Kuesioner sebagai alat penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel yang diteliti. Instrumennya sama dengan wawancara, namun tanggapan yang diberikan oleh responden diterjemahkan ke dalam teks. Metode pengukuran kuesioner ini sering disebut *self administered* atau disebut dengan metode mengisi sendiri.

5. Perilaku

Perilaku merupakan suatu aktivitas makhluk hidup yang terlibat dalam suatu kegiatan (Notoatmodjo, 2012). Perilaku adalah tanggapan terhadap suatu rangsangan (Pakpahan *et al.*, 2021). Perilaku dibagi ke dalam 3 faktor utama, yaitu :

a. Faktor Predisposisi (*Predisposing factors*)

Faktor predisposisi ini meliputi pengetahuan dan sikap masyarakat dalam kesehatan, budaya, pendidikan, ekonomi, pemberian informasi, dan keyakinan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan kesehatan untuk kemudian diterima secara sosial. Salah satu

contohnya yaitu bagaimana perilaku anak-anak dalam menghadapi situasi bencana alam gempa bumi baik pra, saat, dan pasca gempa.

b. Faktor Pemungkin (*Enabling factors*)

Faktor pemungkin ini sering disebut sebagai faktor penunjang suatu perilaku yang mana berupa sarana dan prasarana yang dalam menunjang perilaku seseorang. Sebagai contoh yaitu diperlukan adanya satuan pendidikan aman bencana untuk mitigasi bencana di suatu wilayah.

c. Faktor Penguat (*Reinforcing factors*)

Faktor penguat ini meliputi perilaku baik tokoh masyarakat maupun petugas kesehatan. Selain itu, dalam pelaksanaannya dibutuhkan aturan untuk mempertahankan perilaku masyarakat

6. Media Audio Visual (Video)

a. Pengertian Media Audio Visual (Video)

Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat menarik bagi semua kalangan usia (Hamparan *et al.*, 2022). Media audio visual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual, kombinasi antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya (Cahyadi, 2019). Media video dapat memberikan informasi lebih cepat, selain itu media video dijadikan sebagai media pembelajaran dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan tepat (Yudianto, 2017).

b. Fungsi Media Video

Menurut (Yudianto, 2017) media video memiliki beberapa fungsi sebagai media pembelajaran, antara lain :

- 1) Media video dapat menarik perhatian bagi yang melihat untuk fokus pada materi yang dijelaskan pada video.
- 2) Media video dapat membangkitkan emosi dan sikap bagi yang melihat.
- 3) Media video dapat mempercepat dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar dan simbol.
- 4) Media video memberikan konteks kepada audiens dengan kemampuan rendah untuk mengatur dan mengingat informasi yang didapat.

c. Kelebihan Media Video

Menurut (Yudianto, 2017) kelebihan dari media video dalam proses pembelajaran, antara lain :

- 1) Media video membuat para peserta merasa seolah-olah berpartisipasi dalam suasana yang dijelaskan.
- 2) Media video memberi pengaruh yang lebih cepat daripada media lainnya karena proyeksinya yang terfokus dapat memengaruhi pikiran dan perasaan orang.
- 3) Media video membuat orang lebih mudah untuk mensimulasikan daripada media yang disampaikan melalui buku dan gambar.

d. Kekurangan Media Video

Kekurangan media video dalam proses pembelajaran antara lain (Daryanto, 2016) :

- 1) Media video tidak dapat menyajikan objek dengan ukuran paling kecil
- 2) Media video tidak dapat menyajikan objek dengan ukuran yang sesungguhnya
- 3) Jika dalam pengambilan video kurang tepat dapat menimbulkan kesalahpahaman bagi penonton
- 4) Membutuhkan banyak alat pendukung untuk menampilkan
- 5) Total biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan video terhitung mahal

e. Animasi

Pemilihan media pada pendidikan kesehatan pada anak usia sekolah dasar harus dilakukan secara tepat guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media digunakan sebagai perantara pesan yang ingin disampaikan dengan tujuan pengajaran (Afridzal *et al.*, 2018). Media pembelajaran yang digunakan ada berbagai macam bentuk seperti auditori, visual, dan audio visual (Fatmawati, 2021). Video animasi merupakan sekumpulan objek bergerak yang disusun dan berjalan sesuai alur yang telah ditentukan (Alimah, 2020). Objek yang dimaksud berisi gambar manusia, binatang, tumbuhan, bangunan, teks tertulis, dan lain-lain. Video animasi memiliki

beberapa kelebihan yaitu efisien dalam penyampaian materi, menarik perhatian dan minat, mengurangi kesalahan dalam penyampaian secara langsung, serta dapat diatur ketika ditampilkan (Mahmudah & Fauzia, 2022).

Karakter animasi sekarang telah banyak dikembangkan dari yang mulanya dengan prinsip sederhana sekarang berkembang menjadi banyak jenisnya (Soenyoto, 2017) :

1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra atau sering dikenal dengan animasi datar (*flat animation*). Perkembangan animasi dua dimensi cukup revolusioner dalam bentuk film kartun, yang berisi gambar lucu. Seperti Crayon Shinchan, Spongebob Squarepants, Doraemon, dan lain sebagainya.

2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan evolusi dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan adanya animasi 3D, karakter yang diperlihatkan tampak hidup dan realistis serta hampir mendekati bentuk manusia asli. Seperti Dinosaurs, Finding Nemo, Monster Inc., dan lain sebagainya.

3) *Stop Motion Animation*

Stop Motion Animation dikenal dengan *Claymation* karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek gerakannya. Teknik ini diperkenalkan pertama kali oleh Stuart Blaktin dengan bahan

permen karet. Figure dalam animasi *clay* dibuat dengan menggunakan frame khusus untuk body frame. Kemudian gambar bergerak diambil per-gerakan. Lalu digabungkan menjadi bingkai yang bisa bergerak seperti dalam film.

4) Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Clay Animation ini jarang didengar dan ditemukan dari semua jenis animasi. Teknik animasi yang digunakan bukanlah teknik terbaru bahkan bisa dikatakan merupakan cikal bakal animasi. Bahan yang digunakan dalam pembuatannya menggunakan tanah liat. Karakter dalam animasi ini dibuat menggunakan bingkai khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka ditutup dengan menggunakan plastisin sesuai dengan karakter yang diinginkan.

5) Animasi Jepang (*Anime*)

Anime adalah nama yang tepat untuk film animasi Jepang. Anime memiliki sentuhan tersendiri yang berbeda dengan animasi yang diproduksi di Eropa. Anime menggunakan karakter dan latar belakang yang digambar manual dengan tangan dan sedikit dukungan komputer.

6) Animasi GIF

Animasi GIF adalah teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip dasar animasi sebagai gambar yang saling berhubungan.

7. Media Poster

a. Pengertian Media Poster

Media poster didefinisikan sebagai pesan singkat berupa gambar dengan tujuan untuk memengaruhi seseorang melakukan tindakan, mengingatkan dan mengarahkan pembaca pada tindakan tertentu sesuai dengan keinginan komunikator (Astuti *et al.*, 2018). Poster merupakan media visual yang umumnya digunakan dengan tata letak yang sederhana dan ukuran relatif, berfungsi sebagai sarana untuk membantu memahami informasi yang ingin disampaikan (Afridzal *et al.*, 2018).

b. Fungsi Media Poster

Menurut (Sujana & Rivai, 2012) ada beberapa fungsi dari media poster sebagai media pembelajaran, antara lain :

- 1) Poster dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar
- 2) Poster sebagai peringatan, berisi mengenai peringatan tentang kepatuhan terhadap peraturan sekolah, kesehatan, sosial, agama, dan hukum
- 3) Poster sebagai *creative experience*, artinya dengan poster membuat siswa lebih kreatif dalam menemukan ide, cerita, atau isi dari poster yang ditampilkan.

c. Kelebihan Media Poster

Kelebihan media poster dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan

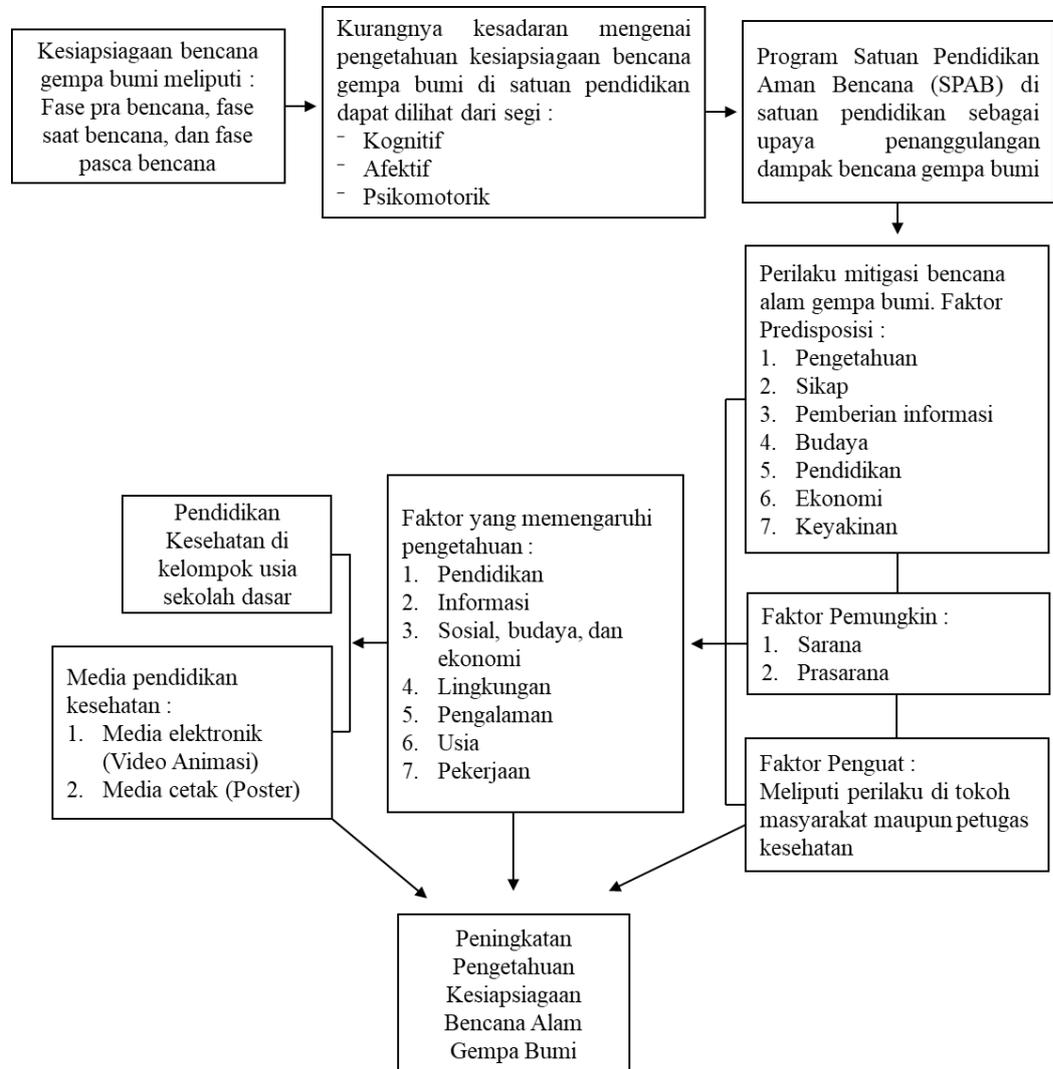
- 2) Adanya warna dan gambar dalam poster dapat menarik perhatian siswa
- 3) Kesederhanaan bentuk membuat poster tidak memerlukan peralatan khusus dan mudah dalam penempatannya
- 4) Proses pembuatan yang mudah dan harganya yang terjangkau

d. Kekurangan Media Poster

Kekurangan media poster dalam proses pembelajaran antara lain :

- 1) Dalam proses pembuatannya dibutuhkan keterampilan khusus
- 2) Diperlukan kemampuan untuk membaca informasi di dalam poster
- 3) Pesan yang disajikan hanya dalam bentuk visual

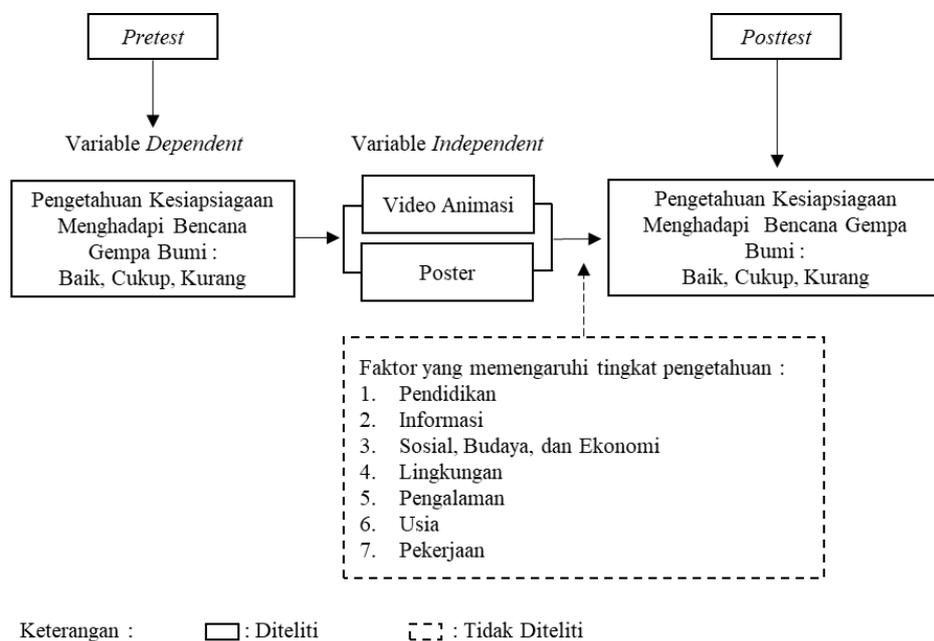
B. Kerangka Teori



Gambar 1. Kerangka Teori

Sumber : (Budiman & Riyanto A, 2013), (Bujuri, 2018), (Induniasih & Ratna, 2017), (Notoatmodjo, 2012)

C. Kerangka Konsep



Gambar 2. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah, didapatkan hipotesis statistik dalam penelitian ini :

H_0 : Tidak adanya pengaruh dari pemberian pendidikan aman bencana dengan media video animasi terhadap tingkat pengetahuan kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada siswa SD

H_1 : Adanya pengaruh dari pemberian pendidikan aman bencana dengan media video animasi terhadap tingkat pengetahuan kesiapsiagaan bencana gempa bumi pada siswa SD