

PENGGUNAAN PERMAINAN KARTU SEBAGAI MEDIA MITIGASI NON-STRUKTURAL BENCANA GEMPA BUMI PADA ANAK-ANAK: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Marta Kusumaningtyas P¹, Abdul Hadi Kadarusno², Heru Subaris Kasjono³
Prodi Sarjana Terapan Sanitasi Lingkungan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta
Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman
Email : martakusumaningtyas.tata@gmail.com
alhiko@yahoo.com, kherusubaris@gmail.com

INTISARI

Letak geografis Indonesia yang berada pada pertemuan 3 lempeng tektonik besar yaitu Indo-Australia, Eurasia dan Pasifik menjadikan sebagian besar wilayah Indonesia rawan terjadi bencana gempa bumi (Amri et al., 2016). Maka dari itu masyarakat perlu mengerti upaya untuk mengurangi resiko bencana atau dikenal dengan mitigasi bencana (Sudrajat, 2006). Pendidikan bencana dapat diawali pada anak usia sekolah dasar karena menurut Piaget pada masa ini merupakan fase operasional konkret (Suhardjo, 2015). Penelitian ini bertujuan untuk diketahuinya pengaruh permainan kartu sebagai media penyuluhan mitigasi bencana gempa bumi terhadap tingkat pengetahuan anak-anak menurut kajian artikel penelitian yang sudah ada. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode sistematik literatur review. Variabel terikat adalah tingkat pengetahuan, sedangkan variabel bebasnya adalah penggunaan permainan kartu sebagai media penyuluhan. Dilakukan review pada 10 artikel penelitian yang berkaitan tentang penggunaan permainan kartu sebagai media mitigasi gempa bumi sebagai sampel. Sebanyak 90% artikel yang dikaji dilakukan di Indonesia dan 10% dikaji di luar negeri dengan metode 40% penelitian dan pengembangan (R&D), 40% eksperimen, 10% menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dan 10% SDLC dengan model Waterfall. Subjek penelitian 80% merupakan siswa dengan rentang kelas IV-VI sekolah dasar. Hasil menunjukkan dari 10 artikel yang dikaji perlakuan yang dilakukan antara lain pembelajaran dengan permainan, diskusi dan simulasi, diskusi, dan penyuluhan. Perlakuan tersebut bermakna secara statistik dan deskriptif dapat meningkatkan pengetahuan maupun pemahaman anak-anak mulai dari anak pra sekolah sampai anak sekolah dasar. Karena pembelajaran dilakukan dengan bermain, maka materi yang disampaikan akan menarik perhatian anak. Dengan beberapa media permainan tersebut, maka penelitian sebelumnya dapat mendukung media yang diusulkan peneliti yaitu penggunaan permainan kartu yang diprediksi dapat meningkatkan pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi pada anak-anak. Saran dari peneliti adalah menerapkannya di lapangan untuk mengetahui pengaruh nyata permainan kartu sebagai media penyuluhan terhadap pengetahuan mitigasi bencana gempa bumi pada anak-anak.

Kata kunci : review literatur, permainan kartu, mitigasi bencana, gempa bumi, anak-anak

**THE USE OF GAME CARD AS A NON-STRUCTURAL MITIGATION
DISASTER OF EARTHQUAKE DISASTER
IN CHILDREN: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW**

Marta Kusumaningtyas P¹, Abdul Hadi Kadarusno², Heru Subaris Kasjono³

Department of Environmental Health Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Jl. Tatabumi No.3 Banyuraden, Gamping, Sleman

Email : martakusumaningtyas.tata@gmail.com

alhiko@yahoo.com, kherusbaris@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia's geographic location, which is at the confluence of 3 large tectonic plates, namely Indo-Australia, Eurasia and Pacific, makes most parts of Indonesia prone to earthquakes (Amri et al., 2016). Therefore, people need to understand efforts to reduce disaster risk or what is known as disaster mitigation (Sudrajat, 2006). Disaster education can be started in elementary school age children because according to Piaget this period is a concrete operational phase (Suhardjo, 2015). This study aims to determine the effect of card games as a medium for earthquake mitigation education on children's knowledge levels according to a review of existing research articles. The method used in this study is a systematic literature review method. The dependent variable is the level of knowledge, while the independent variable is the use of card games as a medium of counseling. A review was conducted on 10 research articles relating to the use of card games as a medium for earthquake mitigation as samples. As many as 90% of the articles studied were conducted in Indonesia and 10% were studied abroad with the method of 40% research and development (R&D), 40% experiment, 10% used a quantitative descriptive approach, and 10% SDLC with the Waterfall model. 80% of the research subjects were students ranging from grade IV to VI elementary schools. The results show that from the 10 articles that were reviewed, the treatment carried out included learning with games, discussion and simulation, discussion, and counseling. This treatment is statistically significant and descriptively can increase the knowledge and understanding of children from preschool to elementary school children. Because learning is done by playing, the material presented will attract children's attention. With some of these game media, previous research can support the media proposed by researchers, namely the use of card games which are predicted to increase knowledge of earthquake disaster mitigation in children. The suggestion from the researcher is to apply it in the field to find out the real effect of playing cards as a medium of counseling on knowledge of earthquake disaster mitigation in children.

Keywords: literature review, card game, disaster mitigation, earthquake, children.