

Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Alam pada Siswa Melalui Metode *Role Playing* dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah

Natural Disaster Preparedness Education for Students Through The Role Playing Method in Extracurricular Activities in Schools

Nurjannah Tamil^{1*}

¹SMA Negeri 1 Uepai Kabupaten Konawe Sulawesi Tenggara
Kabupaten Konawe Indonesia

*Email: nurjannahtamil.mpd@gmail.com

Received: 26th January, 2019; Revision 27th February, 2020; Accepted: 26th March, 2020

Tingginya tingkat kerentanan bencana alam di Indonesia perlu disertai dengan meningkatkan edukasi kesiapsiagaan bencana di sekolah. Peraturan Menteri No. 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler memberi peluang dalam edukasi kesiapsiagaan bencana. Kesiapsiagaan bencana dapat menjadi kegiatan ekstrakurikuler pilihan di sekolah yang diikuti seluruh siswa. Berdasarkan hasil penelitian, metode *role playing* tepat digunakan untuk pembelajaran berbasis alam. Oleh karena itu, edukasi kesiapsiagaan bencana alam pada kegiatan ekstrakurikuler menggunakan metode *role playing*. Dalam implementasi edukasi kesiapsiagaan bencana, perlu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan metode *role playing*. Misalnya, RPP dalam mengedukasi kesiapsiagaan terhadap bencana banjir sebagai bencana paling sering terjadi di Indonesia. Penyusunan RPP dimaksudkan agar tujuan edukasi kesiapsiagaan bencana dapat tercapai dan edukasi menjadi terarah, efektif dan efisien.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler, Metode *role playing*, Tanggap bencana banjir

Abstract

The high level of vulnerability of natural disasters in Indonesia needs to be accompanied by increasing disaster preparedness education in schools. Ministerial Regulation No. 62 of 2014 concerning extracurricular activities provides opportunities in disaster preparedness education. Disaster response extracurricular activities can be selected extracurricular activities in schools that are attended by all students. Based on the results of the study, the role-playing method is right for natural-based learning. Therefore, natural disaster preparedness education in extracurricular activities uses the role-playing method. In the implementation of disaster preparedness education, it is necessary to have a Learning Implementation Plan (RPP) with the role-playing method. For example, RPP in educating preparedness against flood disasters as the most frequent disaster in Indonesia. Preparation of lesson plans is intended so that the objectives of disaster preparedness education can be achieved and education be directed, effective, and efficient.

Keywords: Extracurricular, Method of role playing, Response to flood disasters

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan, yang berdasarkan letak geografisnya berada diantara dua benua, Asia dan Australia dan dua Samudera Hindia dan Pasifik. Selain itu, Indonesia merupakan pertemuan lempeng Indo-Australia, lempeng Eurasia dan lempeng Pasifik.

Artinya Secara demografis, klimatologi, geografis, geologi, hidrometeorologi, dan antropogenik, berbagai wilayah di Indonesia rentan terhadap bencana. Bencana dapat berupa bencana alam maupun bencana karena tangan manusia.

Data Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) diketahui sepanjang tahun

2018 hingga per 28 Januari 2019 terdapat 2.849 bencana dengan 10 jenis bencana. Angin puting beliung tercatat 946 kali paling banyak terjadi diantara tahun 2018/2019 dan banjir sebanyak 741 kali. Adapun Rincian jenis bencana alam ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Bencana alam di Indonesia tahun 2018 s/d 2019

Jenis Bencana	Jumlah
Banjir	741
Tanah Longsor	539
Gelombang Pasang/Abrasi	35
Puting Beliung	946
Kekeringan	130
Kebakaran Hutan dan Lahan	374
Gempa Bumi	28
Tsunami	2
Gempa Bumi dan Tsunami	2
Letusan Gunung Api	52
Jumlah	2.849

(Sumber: <http://dibi.bnpb.go.id/>)

Selain itu, Gambar 1 menunjukkan frekuensi bencana alam kurang lebih 10 tahun. Kondisi ini mengisyaratkan bahwa setiap tahun Indonesia selalu mengalami bencana alam. Selama 10 tahun terakhir ini, banjir memiliki frekuensi bencana 6.745 kali paling banyak diantara bencana lainnya. Hal ini disebabkan banyaknya daerah aliran sungai (DAS) di wilayah Indonesia serta tidak diimbangi dengan pelestarian aliran air. Aktivitas ini memungkinkan meluapnya air ke permukaan dan menggenangi wilayah sekitarnya.



Gambar 1. Tren kejadian bencana 10 tahun terakhir (2010-2019)

(Sumber: <http://dibi.bnpb.go.id/>)

Besarnya frekuensi bencana alam juga meningkatkan jumlah korban bencana setiap waktu. Para korban tidak mengenal batasan usia

termasuk para pelajar. Kerentanan Indonesia terhadap bencana perlu menjadi edukasi dalam pendidikan di sekolah. Pembelajaran kesiapsiagaan bencana sebagai mata pelajaran dalam kurikulum perlu proses, kajian dan analisis yang mendalam dan memerlukan waktu yang tidak singkat. Sementara itu, bencana setiap waktu siap menghampiri generasi penerus bangsa.

Edukasi kesiapsiagaan bencana dapat terintegrasi dalam pembelajaran. Namun, tidak semua mata pelajaran dapat terintegrasi dengan baik dalam mengedukasi siswa. Oleh karena itu, perlu pembelajaran atau kegiatan yang mampu mengedukasi siswa secara maksimal seperti kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan potensi siswa dan memberikan manfaat sosial yang besar dalam mengembangkan lima keterampilan abad 21. Kelima keterampilan tersebut antara lain: (1) keterampilan berkomunikasi; (2) keterampilan bekerja sama; (3) keterampilan memecahkan masalah; (4) keterampilan berpikir kritis; dan (5) keterampilan melek IT terbangun dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 tahun 2008 tentang pembinaan kesiswaan, kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu jalur pembinaan kesiswaan. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri. Memperluas diri ini dapat dilakukan dengan memperluas wawasan pengetahuan dan mendorong pembinaan sikap dan nilai-nilai.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas: (1) ekstrakurikuler wajib, merupakan program ekstrakurikuler yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik, terkecuali bagi peserta didik dengan kondisi tertentu yang tidak memungkinkannya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut; dan (2) ekstrakurikuler pilihan, merupakan program pilihan ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh peserta didik sesuai dengan minat bakatnya masing-masing. Berdasarkan penjabaran tersebut, terdapat beberapa bentuk kegiatan ekstrakurikuler yaitu: (1) *krida* meliputi kepramukaan, latihan dasar kepemimpinan siswa, palang merah remaja, pasukan pengibar bendera, dan lainnya; (2) *karya ilmiah* meliputi

kegiatan ilmiah remaja, kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian dan sebagainya; (3) *latihan/olah bakat/prestasi* meliputi pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, cinta alam, jurnalistik, teater, teknologi informasi dan komunikasi, rekayasa, dan lainnya; (4) *keagamaan* meliputi pesantren kilat, ceramah keagamaan, baca tulis alquran, *retreat*; atau (5) bentuk kegiatan lainnya.

Dari peraturan menteri inilah kesiapsiagaan bencana dapat dijadikan sebagai salah satu kegiatan ekstrakurikuler pilihan bentuk krida. Kegiatan ekstrakurikuler ini lebih lanjut menjadi media edukasi kesiapsiagaan bencana. Tujuan pembelajaran kesiapsiagaan bencana dapat tercapai dengan baik jika disusun dengan rencana pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memuat metode yang tepat dalam edukasi kemudian diaplikasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler. Hasil-hasil penelitian terkait pembelajaran berbasis alam dapat dijadikan referensi dalam menyusun rencana pembelajaran ataupun pemilihan metode ajar dalam kegiatan ekstrakurikuler khusus kesiapsiagaan bencana. Hasil studi literatur, salah satu metode pembelajaran berbasis alam dan permainan adalah metode *role playing* (bermain peran).

Dalam buku Studi Permainan Bermain Peran: Yayasan Transmedia (2018), diedit oleh Jose P. Zagal dan Sebastian Deterding, merupakan sebuah kolaborasi antara puluhan sarjana dan praktisi dari beberapa negara. Buku ini menampilkan kontribusi signifikan pada topik yang berkaitan dengan virtual, meja, dan bermain peran aksi langsung (IARP) dari banyak disiplin ilmu dan pendekatan, termasuk bab tentang penggunaan *role playing* dalam pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, *role playing game* (RPG) telah berevolusi dan pembelajaran pengalaman menjadi praktik yang semakin luas di seluruh dunia (Bowman, 2018).

Role playing telah meningkatkan keterampilan dalam pendidikan seperti keterampilan etis, praktis, emosional dan sosial. Hasil ini sesuai dengan temuan penelitian Valk *et al.*, (2011), Cova *et al.*, (2011), Lim *et al.*, (2011), Growth (2008). Jarwise *et al.*, (2002) bahwa pendekatan *role playing* dapat mendorong siswa untuk berempati dengan perasaan dan kondisi orang lain. Dalam proses pengajaran *role playing* membuat mata pelajaran ilmiah deskriptif dan/atau teoritis menjadi konkrit (Yousefzadeh dan Hoshmandi, 2014).

Pemilihan metode *role playing* dalam edukasi kesiapsiagaan bencana dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah melalui: (1) hasil penelitian metode *role playing* yang menunjukkan peningkatan motivasi dan hasil belajar; dan (2) pembelajaran menyenangkan dengan kemiripan misi kegiatan berbasis alam. Oleh karena itu, perlu sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler yang memuat metode *role playing*.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang akan dibahas antara lain: (1) bagaimana menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam edukasi kesiapsiagaan bencana dengan menggunakan metode *role playing*?; dan (2) bagaimana mengimplementasikan RPP edukasi kesiapsiagaan bencana ke dalam kegiatan ekstrakurikuler?. Adapun tujuan dari penulisan artikel ini adalah menyusun sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengedukasi siswa untuk membangun kesiapsiagaan siswa terhadap bencana yang kemudian diimplementasikan kedalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Artikel ini diharapkan memberi manfaat bagi para pembina kegiatan ekstrakurikuler sebagai referensi dalam mengedukasi siswa dengan lebih terarah, efisien dan efektif sehingga siswa siap terhadap bencana yang hadir dengan tiba-tiba.

TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Undang-Undang No. 24 tahun 2007 tentang penanggulangan bencana, 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.

Peraturan Kepala Badan Nasional Penanggulangan Bencana No. 4 tahun 2018, kesiapsiagaan bencana diartikan sebagai serangkaian yang dilakukan untuk mengantisipasi bencana melalui pengorganisasian serta melalui langkah yang tepat guna dan berdaya guna. Adapun bencana diartikan sebagai peristiwa atau rangkaian yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan, baik faktor alam/nonalam maupun faktor manusia sehingga mengakibatkan timbulnya korban jiwa

manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis.

Sekolah dapat memberi edukasi sebagai wujud kesiapsiagaan terhadap bencana. Edukasi ini dapat disinergikan kedalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 39 tahun 2008, kegiatan ekstrakurikuler memiliki tujuan sebagai berikut: (1) mengembangkan potensi siswa secara optimal dan terpadu yang meliputi bakat, minat dan kreatifitas; (2) memantapkan kepribadian siswa untuk mewujudkan ketahanan sekolah sebagai lingkungan pendidikan sehingga terhindar dari usaha pengaruh negatif dan bertentangan dengan tujuan pendidikan; (3) mengaktualisasi potensi siswa dalam pencapaian potensi unggulan sesuai bakat dan minat; dan (4) menyiapkan siswa agar menjadi warga masyarakat yang berakhlak mulia, demokratis, menghormati hak-hak asasi manusia dalam rangka mewujudkan masyarakat mandiri (civil society).

Peraturan Menteri No. 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh siswa di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Kegiatan ekstrakurikuler diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerja sama, dan kemandirian siswa secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Menurut Nasrudin (2010), kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk: (1) siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya yang beriman dan bertakwa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat rohani dan jasmani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, dan memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan; dan (2) siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Adapun fungsi kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan, yaitu: (1) *fungsi pengembangan*, untuk mendukung

perkembangan personal peserta didik melalui perluasan minat, pengembangan potensi, dan pemberian kesempatan untuk pembentukan karakter dan pelatihan kepemimpinan; (2) *fungsi sosial*, untuk mengembangkan kemampuan dan rasa tanggung jawab memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengalaman sosial, praktik keterampilan sosial, dan internalisasi nilai moral dan nilai sosial; dan (3) *fungsi rekreatif*, kegiatan yang dilakukan dalam suasana rileks, mengembirakan dan menyenangkan sehingga menunjang proses perkembangan peserta didik (Menurut Aqip dan Sujak, 2011).

Pierce dan Middendorf dalam Bhattacharjee (2014), *role playing* digunakan sebagai pendekatan pedagogis selama bertahun-tahun, terutama dalam pendidikan olahraga, teater, sejarah dan disiplin ilmu sosial lainnya. Memanfaatkan teknik-teknik drama, pengajaran bermain peran adalah metode pengajaran holistik yang menanamkan proses berpikir kritis, memicu emosi dan nilai-nilai moral, dan menginformasikan tentang data faktual. Telah ditemukan bahwa pengajaran *role playing* meningkatkan efektifitas pengalaman belajar dan membuatnya lebih nyata.

Role playing adalah teknologi untuk mengintensifkan dan mempercepat pembelajaran. Tujuan utama latihan bermain peran adalah untuk membuat siswa melihat materi yang mereka pelajari dengan cara baru. Richards (1985) merekomendasikan prosedur enam langkah untuk bermain peran: aktivitas pendahuluan, dialog model, belajar melakukan permainan peran dengan bantuan kartu peran, mendengarkan rekaman penutur asli yang melakukan permainan peran dengan kartu peran, tindak lanjut, dan ulangi urutannya. Namun, banyak prosedur bermain peran/simulasi tidak mengikuti langkah-langkah ini (Rajkumar, 2012).

Beberapa penelitian metode *role playing* yang dilakukan dalam proses pembelajaran sains maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ishlakhul Huda (2010) dalam penerapan pendekatan jelajah alam sekitar dengan metode *role playing* pada materi sistem peredaran darah di SMP 10 Semarang efektif untuk mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Model pembelajaran *role playing* juga diteliti dalam pembelajaran ekonomi sehingga keaktifan siswa meningkat sebesar 78,9%, hasil belajar 95,45%,

respon positif siswa 77,56% (Hartiti *et al.*, 2012). Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggunakan metode *role playing* peningkatan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya hingga 92,31% (Nurhasanah *et al.*, 2016).

Salah satu teknik yang dianggap efektif untuk merangsang keterampilan berbicara adalah dengan permainan peran. Permainan peran mendorong siswa untuk berkomunikasi dalam konteks tertentu di mana siswa memiliki peran untuk bertindak. Strategi permainan peran efektif untuk meningkatkan minat siswa untuk berbicara bahasa Inggris di ruang perawatan. Para siswa yang belajar melalui permainan peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja berbicara mereka pada *post test* (Arham *et al.*, 2016).

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel menggunakan metode studi kepustakaan (*library method*). Metode ini untuk memberi solusi dalam pemecahan masalah dalam artikel edukasi kesiapsiagaan bencana alam. Artikel ini melalui: (1) kajian pustaka; (2) kajian hasil-hasil penelitian; (3) pembahasan masalah; dan (4) menarik kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Dalam Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Dengan Menggunakan Metode *Role Playing*

Menurut Permendikbud No. 65 tahun 2013 tentang standar proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP menggambarkan prosedur pembelajaran sehingga lebih terorganisir. Penggunaan RPP dalam kegiatan ekstrakurikuler mampu mengarahkan pembina untuk efektif dan efisien dalam memanfaatkan waktu. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 pasal 20 dinyatakan bahwa perencanaan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat sekurang-kurangnya tujuan pembelajaran, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar.

Sesuai Permendikbud No. 22 tahun 2016 maka penyusunan RPP terdiri dari beberapa komponen yang meliputi:

1. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
2. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
3. Kelas/semester;
4. Materi pokok;
5. Alokasi waktu;
6. Tujuan pembelajaran;
7. Kompetensi dasar dan indikator pencapaian;
8. Materi pembelajaran;
9. Metode pembelajaran;
10. Media pembelajaran;
11. Sumber pembelajaran;
12. Langkah-langkah edukasi melalui tahapan pendahuluan, inti dan penutup; dan
13. Penilaian hasil pembelajaran.

Metode *role playing* sebagai metode edukasi melibatkan banyak siswa dan membuat siswa senang belajar, serta model ini mempunyai nilai tambah yaitu: (1) seluruh siswa menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama; (2) siswa dapat mengekspresikan pengetahuannya; dan (3) permainan lebih bermakna. Metode *role playing* dalam RPP memuat 4 fase yakni: (1) identifikasi/pengenalan masalah; (2) uraian masalah; (3) pemeranan/peragaan masalah; dan (4) diskusi dan evaluasi. pada prinsipnya metode mengajar *role playing* merupakan upaya pemecahan masalah khususnya yang bertalian dengan kehidupan sosial melalui peragaan tindakan (Syah, 2008).

Dalam menyusun RPP untuk mengedukasi kesiapsiagaan bencana bagi siswa memuat komponen berdasarkan komponen RPP dalam pembelajaran tatap muka. Bencana alam banjir dapat menjadi salah satu materi edukasi kesiapsiagaan bencana dalam kegiatan ekstrakurikuler. Mengingat bencana alam banjir selalu terjadi tiap tahunnya di Indonesia. Adapun susunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) atau edukasi kesiapsiagaan bencana banjir sebagai berikut:

1. Identitas Kegiatan Ekstrakurikuler:
 - a) Satuan Pendidikan : Sekolah Menengah Atas.....
 - b) Jenis Ekstrakurikuler : Ekstrakurikuler Pilihan
 - c) Semester : Ganjil/Genap
 - d) Materi Pokok : Tanggap Bencana Banjir

- e) Pertemuan : Pertama (I)
 f) Alokasi Waktu : 3 x 45 menit luar jam pembelajaran di kelas
2. Tujuan edukasi : Menyiapkan siswa tanggap terhadap bencana banjir
 3. Indikator pencapaian : Siswa mengetahui cara bertahan dan menyelamatkan diri ataupun orang lain dari bencana banjir dengan tepat
 4. Materi edukasi :

Keterampilan Akuatik Dasar

Menguasai keterampilan akuatik dasar akan memungkinkan seseorang bertahan hidup dalam air, bahkan dapat membantu orang lain. Mengapung dan mengayuh juga merupakan landasan utama untuk menguasai berbagai gaya renang.

A. Mengapung

Kemampuan mengapung sangat bervariasi untuk tiap individu, yang bergantung pada komposisi tubuhnya. Setiap orang baik perenang maupun bukan perenang untuk setidaknya menguasai keterampilan mengapung. Salah satu keterampilan mengapung adalah dengan punggung. Mengapung dengan punggung berguna untuk bertahan hidup karena posisi mulut berada di atas air, dengan demikian resiko bagi bukan perenang untuk kesulitan bernapas akan berkurang.

Berikut ini adalah cara mengapung:

1. Mulailah dengan berusaha tenang dan mengambil napas dalam-dalam.
2. Berusahalah untuk merebahkan punggung sambil membiarkan kaki mengambang secara alami, bukan memaksa kaki naik ke permukaan.
3. Rentangkan kedua tangan ke samping secara perlahan.
4. Perlahan-lahan lengkungkan pinggul ke atas sehingga dada dan perut semakin mendekati permukaan air.
5. Jagalah agar kaki tetap rileks, lutut sedikit menekuk, dan biarkan kaki mengambang hingga ke permukaan air.
6. Tarik napas dan hembuskan setiap beberapa detik sekali.

B. Mengayuh

Mengayuh adalah teknik untuk mengapung dengan memanfaatkan daya dorong ke atas yang ditimbulkan dari manipulasi arus air. Daya dorong ke atas ini dihasilkan dari gerakan lengan dan telapak tangan yang mengayuh, atau

mengepak, ke dalam air. Teknik ini juga dapat digunakan untuk bergerak maju atau mundur.

Berikut ini adalah cara mengayuh:

1. Mulailah dengan sikap tenang dan mengambil napas dalam-dalam.
2. Posisikan tangan sedikit di bawah permukaan air.
3. Pertahankan telapak tangan tetap rapat, lurus, dan menghadap ke bawah, posisikan sikut sekitar satu depa dari badan.
4. Secara teratur, kayuh/kepakkan lengan bawah (sikut ke bawah) merenggang ke samping dengan arah naik turun di dalam air dengan bahu sebagai poros berputar.

Dasar-dasar Pertolongan Di Air

Metode pertolongan di air adalah pilihan langkah untuk memudahkan penolong untuk memperkirakan tingkat bahaya bagi korban dan penolong secara cepat dan efektif.

Adapun urutan pertolongan terdiri dari empat bagian:

1. *Reach* (gapai): pertolongan dilakukan dari darat atau pinggir air dengan menggapai atau menjangkau korban menggunakan tangan, kaki atau alat bantu lainnya.
2. *Throw* (lempar): penolong mengikat alat apung atau benda apapun yang mengapung pada sebuah tali. Penolong lalu melemparkan alat apung untuk digapai korban. Kemudian penolong menarik tali hingga korban dapat dijangkau.
3. *Row* (dayung): dengan kendaraan air penolong memangkas jarak dengan korban dan memiliki pijakan yang lebih baik. Penolong dapat menggunakan metode *reach* atau *throw*, kemudian mengangkat korban ke perahu.
4. *Go* (terjun): jika tidak tersedia alat-alat untuk memangkas jarak dengan korban atau korban tidak sadarkan diri. Penolong harus berinteraksi langsung dengan korban. Penolong harus memiliki keterampilan teknik *defence* dan *escape* untuk menghindari penolong menjadi korban.
5. Metode edukasi : *role playing*
6. Media edukasi : Pantai dan properti pendukung bermain peran
7. Sumber Edukasi : - Buku Panduan Tanggap Darurat Bencana Banjir Terbitan Erlangga Group Oleh Ahmad Fauzi.
- Lingkungan Sekitar

- Buku yang relevan dan Internet
8. Langkah-langkah edukasi dengan metode *role playing*

Kegiatan Awal (10 menit)

Fase 1: Identifikasi masalah

1. Siswa mengkondisikan diri agar suasana peran kondusif.
2. Pembina memotivasi para siswa.
3. Pembina melakukan apresepsi berupa tanya jawab mengenai bencana yang akan diperankan siswa.

Fase 2: Uraian masalah

4. Pembina menjelaskan tujuan edukasi kesiapsiagaan bencana banjir.

Kegiatan Inti (115 menit)

Fase 3: Pemeranan/peragaan masalah

1. Siswa yang mendapat giliran untuk bermain peran menyiapkan segala kostum yang digunakan atau alat-alat penunjang lain sesuai jenis yang diperankan.
2. Siswa bermain peran yang dipantau oleh pembina.

Fase 4: Diskusi dan evaluasi

3. Pembina melakukan tanya jawab.
4. Kelompok penonton memberi masukan untuk perbaikan peran jika ada.
5. Adegan *role playing* dilaksanakan kembali jika perlu atau ada masukan yang tepat.
6. Pembina meminta siswa kelompok penonton untuk melakukan refleksi dari edukasi yang telah diterima dan meminta kelompok bermain peran untuk membantu siswa kelompok penonton.

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Pembina menutup kegiatan edukasi dan memberi kesimpulan.
9. Penilaian hasil edukasi : Tanya Jawab dan observasi

Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan langsung dilakukan oleh pembina.

Penilaian aspek bermain peran

Nama: Anna

No	Aspek yang Dinilai	Skala				Jm Skr	Sk Sp	Ko Nilai
		25	50	75	100			
1	Penguasaan peran				100	300	60	B
2	Kelancaran			75				
3	Ekspresi	25						
4	Penampilan		50					
5	Gestur		50					

Kriteria penilaian (skor)

100 = Sangat Baik

75 = Baik

50 = Kurang Baik

25 = Tidak Baik

Catatan :

1. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 5 = 500$

2. Skor sikap

$$N = \frac{\sum \text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$N = \frac{300}{500} \times 100 = 60$$

3. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)

50,01 – 75,00 = Baik (B)

25,01 – 50,00 = Cukup (C)

00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan jenis tanggap bencana yang akan diedukasi kepada siswa. Oleh karena itu, perlu memetakan materi-materi kesiapsiagaan bencana. RPP yang telah disusun menjadi arah dalam implementasi edukasi kesiapsiagaan bencana dalam kegiatan ekstrakurikuler.

2. Implementasi Edukasi Kesiapsiagaan Bencana Metode Role Playing Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler untuk mengimplementasikan edukasi kesiapsiagaan bencana dikategorikan kedalam kegiatan ekstrakurikuler pilihan sesuai dengan kondisi masing-masing lingkungan dan kesiapan sekolah. Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler pilihan yakni kesiapsiagaan bencana kepada siswa dapat dilakukan mengikuti Peraturan

Menteri Nomor 62 tahun 2014 melalui tahapan yaitu: (1) analisis sumber daya yang diperlukan dalam penyelenggaraan kegiatan siswa; (2) identifikasi kebutuhan, potensi, dan minat siswa; (3) menetapkan bentuk kegiatan yang diselenggarakan; (4) mengupayakan sumber daya sesuai pilihan siswa atau menyalurkannya ke satuan pendidikan atau lembaga lainnya; (5) menyusun program kegiatan ekstrakurikuler.

Implementasi *role playing* membentuk dramatisasi dan pengembangan imajinasi yang dilakukan siswa sehingga menjadi strategi pembelajaran yang menarik dalam mengedukasi siswa terhadap kesiapsiagaan bencana. Dimana pengetahuan ditanamkan dengan bermain peran (Winaputra et al., 2005).

Dalam mengimplementasikan edukasi kesiapsiagaan bencana melalui metode *role playing* pada kegiatan ekstrakurikuler menganut prinsip sesuai dengan Peraturan Menteri No. 2 tahun 2014. Kegiatan ekstrakurikuler pada satuan pendidikan dikembangkan dengan prinsip: (1) partisipasi aktif yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler menuntut keikutsertaan peserta didik secara penuh sesuai dengan minat dan pilihan masing-masing; dan (2) menyenangkan yakni bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilaksanakan dalam suasana yang menggembirakan bagi peserta didik.

Kelemahan metode *role playing* dalam pembelajaran di kelas dapat diminimalisir ketika pemanfaatannya dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Misalnya: (1) memerlukan waktu yang lama, pembelajaran tatap muka memiliki durasi waktu lebih singkat dibandingkan pembelajaran dalam kegiatan ekstrakurikuler; dan (2) memerlukan kreatifitas yang tinggi, tidak semua guru mata pelajaran memiliki keterampilan/kecakapan dalam mengedukasi siswa. Sementara itu dalam kegiatan ekstrakurikuler, guru atau pembina dilatih dan dituntut memiliki kecakapan.

Adapun langkah-langkah edukasi kesiapsiagaan bencana dengan metode *role playing* sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Pembina menjelaskan tujuan dari bermain peran (*role playing*).
 - b. Pembina menyiapkan materi dasar/naskah edukasi kesiapsiagaan bencana dan mempersilahkan para siswa menambah atau mengembangkan kreatifitasnya terhadap materi. *Lampiran 1. Story board*

edukasi kesiapsiagaan bencana dengan metode *role playing*.

- c. Pembina membagi siswa ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah jenis bencana yang akan dijadikan materi edukasi kesiapsiagaan bencana atau berdasarkan jenis peran yang akan dimainkan siswa.
 - d. Siswa yang mendapat peran menguasai naskah *story board* yang telah disusun pembina serta dapat dikembangkan jika perlu.
 - e. Pembina dan siswa menyiapkan peralatan yang menunjang kegiatan *role playing*.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Siswa yang telah mendapat peran melaksanakan peran sesuai materi yang telah disusun bersama pembina dan kelompok siswa tersebut.
 - b. Siswa yang tidak terlibat dalam *role playing* dilibatkan sebagai penonton untuk mengamati temannya.
 - c. Kegiatan *role playing* diulang setelah mendapatkan pembenahan dan masukan.
 - d. Siswa melakukan refleksi dari edukasi kesiapsiagaan bencana yang telah diperankan.
 - e. Pembina mengarahkan dalam menarik kesimpulan.
 3. Tahap Penutup
 - a. Pembina memastikan semua siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler menguasai semua edukasi yang diberikan baik dengan tanya jawab ataupun observasi langsung.

Implementasi metode *role playing* dalam edukasi kesiapsiagaan bencana alam yang melibatkan lingkungan sekitar memberi manfaat: (1) membiasakan siswa memecahkan masalah; (2) membiasakan siswa bekerja sama; (3) menyiapkan mental siswa; dan (4) membangun konsep pengetahuan bagi siswa. Implementasi edukasi dalam kegiatan ekstrakurikuler perlu pemetaan materi sesuai dengan jenis kerentanan bencana alam yang terjadi di wilayah geografis hunian para siswa. Pada Lampiran 1, memuat *Story board* edukasi kesiapsiagaan bencana banjir dengan metode *role playing*. Edukasi yang terorganisir dengan baik dan sesuai dengan tujuan edukasi akan memberi pengetahuan untuk siap tanggap terhadap bencana yang datang dengan tiba-tiba.

Edukasi kesiapsiagaan bencana sebagai kegiatan ekstrakurikuler dapat melibatkan Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) dan

Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) sebagai pembina bersama guru pembina kegiatan ekstrakurikuler tanggap bencana. BNPB secara khusus merupakan lembaga negara yang menjadi komando terpusat dari manajemen bencana. Fungsi BNPB dan BASARNAS dapat digunakan untuk mendukung edukasi kesiapsiagaan bencana di sekolah yang rentan terhadap bencana.

KESIMPULAN

Edukasi kesiapsiagaan bencana alam pada siswa melalui metode *role playing* dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah dapat dilaksanakan dengan: (1) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai perangkat yang dapat mengarah/mengatur edukasi kesiapsiagaan bencana secara efektif dan efisien. Penyusunan RPP mengikuti penyusunan RPP pada pembelajaran tatap muka di kelas; dan (2) Implementasi edukasi kesiapsiagaan bencana alam dilakukan dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan ekstrakurikuler pilihan. Selain itu, dalam edukasi kesiapsiagaan bencana menggunakan metode *role playing*. Metode bermain peran yang memposisikan siswa dalam simulasi bencana alam melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penutup.

Dengan demikian perlu dilakukan penelitian lebih mendalam untuk mengetahui keefektifan dan keefisienan metode *role playing* dalam berbagai jenis edukasi kesiapsiagaan bencana alam pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Daftar Pustaka

- Arham R., Yassi A.H., Arafah B., 2016. The Use of Role Play to Improve Teaching Speaking. *International Journal of Scientific and Research Publications*. Volume 6, Issue 3, ISSN 2250-3153. 22 Maret 2019.
- Aqip, Zainal dan Sujak. 2011. *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter*. Yrama Widya. Bandung.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. 2019. <http://dibi.bnpb.go.id/>. Diakses 28 Januari 2019.
- Bhattacharjee S. 2014. Effectiveness of Role-Playing as a Pedagogical Approach in Construction Education. *50th ASC Annual International Conference Proceedings*. University of Oklahoma Norman. Oklahoma.
- Bowman, S.L., 2018. Role-playing and Simulation in Education. *International Journal of Role-Playing*. ISSN 2210-4909. Diakses 22 Maret 2019.
- Fauzi, A., Herawati, R. 2018. *Panduan Tanggap Darurat Bencana Banjir*. Erlangga Group. Jakarta.
- Hartiti, Tri, Widiyanto, Nina Oktarina. 2012. Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (role playing) dalam meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. <http://journal.unnes.ac.id/sj/index.php/eeaj>. ISSN 2252-6544
- Huda Ishlakhul. 2010. *Penerapan Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) dengan metode Role Playing pada materi sistem peredaran darah di SMP 10 Semarang*. Semarang.
- Nasrudin, Roni. 2010. *Pengaruh Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Motif Berprestasi Siswa SMK N 2 Garut*. UPI Bandung. Bandung.
- Nurhasanah, I.S., Sujana, A., dan Sudin A. 2016. Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Makhluk hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Pena Ilmiah vol. 1, No. 1*. UPI. Sumedang.
- Rajkumar. 2012. Innovative Method of Role Play for Developing English Language Teaching and Learning. *International Journal of Scientific Research Journal for All Subjects*. ISSN No 2277-8179 Vol. 11. Issue: 2. July 2012.
- Republik Indonesia. 2005. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Republik Indonesia. 2007. Undang-undang No. 24 Tahun 2007 tentang Penanggulangan Bencana.
- Republik Indonesia. 2008. Peraturan Menteri No. 39 Tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.
- Republik Indonesia. 2013. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses.

- Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler.
- Republik Indonesia. 2016. Peraturan Menteri No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses
- Syah, M. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung
- Winataputra U.S., 2005. *Strategi Belajar Mengajar*. Universitas Terbuka.
- Yousefzadeh M., Hoshmandi M.S., 2014. A Study of educational effect of applying role playing teaching method in History classroom. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. ISSN 2251-838X Vol, 8 (1): 110-113.