

BAB II

KERANGKA KONSEP

2.1 Referensi Karya

Tabel 2.1 Referensi Karya Sejenis

Perbandingan	Penelitian Terdahulu I	Penelitian Terdahulu II	Penelitian Terdahulu III
Nama Peneliti	Yola Okta Ertika, M. Jaya Adi Putra, Otang Kurniawan	Fitri Aulia, Marfuatun, Deni Siregar	Haerani Nur, Muh. Nur Vicky
Institusi Peneliti	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau	Univesitas Hamzanwadi	Universitas Negeri Makassar
Tahun	2021	2019	2022
Judul Karya	Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Mitigasi Bencana Alam Kebakaran Hutan Dan Lahan Di Sekolah Dasar	Program Bimbingan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Sekolah Dasar	Edukasi Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini
Tujuan Karya	Mengembangkan media pembelajaran scrapbook untuk mitigasi bencana alam kebakaran hutan dan lahan di sekolah dasar. Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran scrapbook.	Memberikan bimbingan mitigasi bencana kepada anak- anak yang menjadi korban	Memberi pengetahuan mengenai mitigasi bencana kepada anak- anak usia dini.
Teori/ konsep yang digunakan	Teori Kognitif, Teori Konstruktivis, Model Pengembangan ADDIE, Mitigasi bencana	<i>Play Theory, painting therapy, ,need assessment,</i> mitigasi bencana.	Teori mitigasi bencana, media video, media buku cerita bergambar.

Hasil Karya	Hasil dari media pembelajaran scrapbook untuk mitigasi menunjukkan bahwa medianya sangat valid	Hasil dari kegiatan dengan media interaktif yaitu mewarnai dan simulasi dalam bentuk permainan menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan maksimal.	Hasil dari kegiatan mitigasi melalui bercerita dengan buku gambar, gerak dan lagu, serta mewarnai, memberi kesiapan dan ketertarikan anak terhadap informasi yang diberikan.
Sumber Jurnal		Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Vol. 15 No. 1 Tahun 2018 Journal.unj.ac.id	INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat, Vol.2, No. 1, 2022 Download.garuda.kemendikbud.go.id

Membuat acuan dari karya yang telah ada merupakan faktor pendukung karya berupa referensi. Terdapat 3 karya terdahulu yang akan dijadikan sebagai referensi. Referensi pertama merupakan karya ditulis oleh Yola Okta Ertika, M.Jaya Adi Putra, Otang Kurniawan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, PGSD, Universitas Riau pada tahun 2021. Karya ini berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Mitigasi Bencana Alam Kebakaran Hutan Dan Lahan Di Sekolah Dasar. Karya ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *scrapbook* untuk mitigasi bencana alam kebakaran hutan dan lahan di sekolah dasar, serta mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *scrapbook*.

Terdapat persamaan dan perbedaan antara karya penulis dan referensi karya pertama. Persamaannya adalah memiliki tujuan yang serupa yaitu membuat media pembelajaran untuk mitigasi bencana di institusi pendidikan Sekolah Dasar. Teknik dalam pembuatan media juga sama yaitu dengan memakai teori kognitif

dan konstruktivisme sebagai landasan dasar pembuatan karya. Perbedaan dengan karya pertama adalah tujuan mitigasi bencana yang dituju adalah kebakaran hutan, sedangkan karya penulis ditujukan untuk bencana gempa bumi dan tsunami. Yang kedua, pembuatan karya melibatkan peserta didik hanya pada bagian riset dan evaluasi. Berbeda halnya dengan karya penulis yang dilakukan langsung oleh peserta didik.

Referensi karya kedua berjudul Program Bimbingan Mitigasi Bencana Banjir Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Karya ini ditulis oleh Fitri Aulia, Marfutun dan Deni Siregar dari Universitas Hamzanwadi pada tahun 2019. Karya ini memiliki tujuan untuk memberikan bimbingan mitigasi bencana kepada anak-anak yang menjadi korban bencana banjir. Kegiatan dilakukan dengan memberikan wawasan mengenai banjir lewat video, *painting theory* dengan mewarnai gambar alam, *play theory* dengan bermain permainan mitigasi dan simulasi. Persamaan antara karya kedua dan karya penulis adalah pengembangan metode pembelajaran yang interaktif dengan anak. Kedua karya menggunakan mewarnai sebagai wadah untuk anak dapat berkreasi dan merasa nyaman dengan lingkungan belajar yang menyenangkan. Baik karya kedua maupun karya penulis, keduanya membuat lomba dari hasil karyanya agar anak dapat termotivasi dan semangat.

Perbedaan dengan karya kedua adalah mitigasi kebencanaan yang dituju merupakan bencana banjir, sedangkan karya penulis tertuju pada bencana gempa bumi dan tsunami. Selain itu, gambar yang diwarnai juga memiliki konteks dan tujuan yang berbeda. Karya kedua mewarnai gambar alam dengan tujuan melepas tekanan setelah terkena dampak bencana. Karya penulis mewarnai gambar berisikan materi dengan tujuan untuk memberikan pemahaman akan bencana dengan cara yang menyenangkan.

Referensi karya ketiga berjudul Edukasi Mitigasi Bencana pada Anak Usia Dini. Karya ini ditulis oleh Haerani Nur, Muh. Nur Vicky dari Universitas Negeri Makassar pada tahun 2022. Tujuan karya ini adalah untuk memberi pengetahuan

mengenai mitigasi bencana kepada anak-anak usia dini. Persamaan dengan karya III adalah tujuan mitigasi yang sama yaitu kepada anak-anak. Metode yang digunakan adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menimbulkan ketertarikan anak terhadap informasi mitigasi yang diberikan. Metode yang sama dengan karya ketiga adalah mewarnai informasi yang bergambar.

Perbedaan dengan karya ketiga adalah *target audience* beserta rangkaian kegiatannya. *Target audience* dari karya ini adalah anak-anak usia dini yaitu 0-6 tahun, maka dari itu kegiatan yang diselenggarakan juga berbeda. Karya ketiga melakukan kegiatan dengan metode dan media berupa buku cerita, video, lagu, dan kegiatan mewarnai. Sedangkan, penulis memiliki *target audience* usia 7-9 tahun dengan kegiatan pemaparan materi dari narasumber, eksperimen, dan pembuatan prakarya dengan mewarnai dan berkreasi.

2.2 Teori atau Konsep yang Digunakan

2.2.1 Event

Event merupakan pameran, pertunjukan atau festival dengan syarat adalah pameran, pertunjukan dan festival dengan syarat adanya penyelenggara, peserta, dan pengunjung (Kennedy, 2022).

Event adalah suatu kegiatan yang diadakan guna untuk merayakan atau memperingati sesuatu yang penting dengan tujuan tertentu, baik secara individu maupun kelompok dan biasanya melibatkan masyarakat (Wijyaningrum, 2018).

Event adalah serangkaian kegiatan yang diselenggarakan baik itu oleh individu maupun oleh sekelompok yang memiliki tujuan serta maksud tertentu sehingga mencapai tujuan yang hendak diperoleh melalui agenda tersebut (Kholik, 2020).

2.2.1.1 Tujuan Event

Tujuan diadakannya sebuah *event* adalah untuk menarik perhatian para pengunjung agar dapat memahami pesan yang ingin ditampilkan oleh perusahaan atau penyelenggara yang mengadakannya (Rahma, 2017). Event menjadi salah satu wadah untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada peserta.

2.2.1.2 Jenis-Jenis Event

Setiap *event* pasti memiliki tujuan yang berbeda-beda, maka dari itu terdapat jenis-jenis dari *event*. Menurut Noor (2013), *event* terbagi menjadi 4 jenis berdasarkan tujuannya yaitu:

1) Personal Event

Acara yang berkaitan dengan rangkaian peristiwa yang bersifat pribadi. *Personal event* memiliki nilai kedekatan antar pribadi bagi setiap individu yang terlibat sehingga mempengaruhi emosi dan intensitas hubungan. Individu yang terlibat biasanya merupakan anggota keluarga, kerabat, ataupun sahabat. Contohnya adalah acara keluarga, pernikahan, liburan keluarga, pertemuan dengan kawan lama, dan sebagainya. Tujuan dari *personal event* adalah untuk merayakan dan memperkuat hubungan sosial antarindividu.

2) Leisure event

Acara dengan kegiatan yang lebih santai untuk mendatangkan kesenangan dan relaksasi. Kegiatan pada acara ini berkaitan dengan kegiatan yang santai dan berkaitan dengan rekreasi ataupun hobi. Beberapa contohnya adalah konser, kegiatan olahraga, perjalanan wisata, acara sosial, dan lainnya. Tujuan dari *leisure event* adalah memberi kepuasan dan kesenangan bagi individu maupun kelompok dengan sifat rekreasi.

3) *Cultural Event*

Acara dengan kegiatan yang berkaitan dengan peristiwa untuk merayakan aspek budaya tertentu dalam komunitas atau kelompok. Acara yang diadakan dapat sangat beragam dengan tujuan memelihara, merayakan, dan memperluas pemahaman mengenai budayanya dengan persatuan komunitas. Contohnya seperti pertunjukan tradisional, lokakarya budaya, festival, dan lainnya.

4) *Organizational Event*

Acara yang diselenggarakan oleh suatu organisasi dengan tujuan dan pesan organisasi tersebut. Acara ini dapat menjadi salah satu strategi untuk mencapai tujuan bisnis, memperkuat identitas perusahaan dan membangun hubungan yang lebih dekat dengan pemangku kepentingan. Beberapa contoh yang dilakukan dalam *organizational event* adalah konferensi, pelatihan karyawan, acara peluncuran produk, dan sebagainya.

2.2.2 Event Management

Event manajement menurut Goldblatt (*event management*, 2013) adalah kegiatan mengumpulkan beberapa orang dengan tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, dan reuni serta bertanggungjawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan suatu kegiatan atau *event*.

Manajemen *event* merupakan bagian dari ilmu manajemen yang menciptakan dan mengembangkan kegiatan yang bertujuan untuk

mengumpulkan sekelompok orang di satu tempat, melakukan serangkaian kegiatan atau aktivitas yang teratur untuk memperoleh suatu informasi atau menyaksikan suatu kejadian (Syarifa, 2016).

Dapat didefinisikan bahwa manajemen *event* adalah pengorganisasian kegiatan yang dilakukan secara profesional dengan sistem yang efisien dan efektif. Dimulai dari konsep berupa perencanaan hingga pelaksanaan dan pemantauan. Maka dari itu, untuk membentuk sistem yang efisien dan efektif, dibutuhkan tahapan-tahapan dalam penyelenggaraan *event*. (Goldblatt, 2013)

1) Riset

Riset menjadi elemen yang sangat penting untuk mengumpulkan data serta memahami audiens agar sesuai dengan tujuan. Selain itu, riset juga bertujuan untuk mempengaruhi pengambilan keputusan untuk mengurangi resiko kegagalan dalam acara. Terdapat 5W yang perlu diperhatikan saat riset yaitu *Why* (Mengapa), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), *Where* (Dimana), *What* (Apa). Beberapa pertanyaan tersebut adalah mengapa perlu menyelenggarakan acara ini, siapa target audiensnya, kapan waktu yang optimal untuk menyelenggarakan acaranya, dimana acara akan berlangsung. Setelah kelima pertanyaan 5W terjawab, maka akan dilakukan peninjauan sistematis dengan SWOT (*Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats*). Tujuan SWOT adalah mencari kekuatan, kelemahan, keunggulan dan ancaman dari acara yang akan diselenggarakan. (Goldblatt, 2013). Dengan tahapan riset, maka akan ditentukan kebutuhan, keinginan, serta ekspektasi dari khalayak.

2) Design

Desain merupakan proses untuk memperkuat ide dalam acara agar sesuai dengan tujuan acara. Cara untuk mendapatkan ide adalah dengan mencari referensi yang dibuat melalui *brainstorming* dan *mind*

mapping. Ide *brainstorming* dapat dimuali dari tema, logo, konsep, tata letak. *Mind mapping* merupakan cara yang efektif untuk menggabungkan beragam ide yang didapatkan dari anggota kelompok. Desain tersebut akan dianalisa secara kritis agar sesuai dengan riset yang telah dilakukan. Ide desain akan dikonstruksikan sedemikian rupa mengikuti analisis situasi sehingga menciptakan kesan yang dalam bagi pengunjung.

3) **Planning**

Perencanaan merupakan tahap pengembangan setelah dilakukannya riset dan desain. Proses *planning* sangatlah penting dalam meminimalisit dampak yang tidak diinginkan saat acara berlangsung. Pada tahap ini, akan ada beberapa hal yang direncanakan dalam waktu, lokasi, dan kecepatan. Beberapa hal yang dipikirkan berupa kapan *event* diselenggarakan, tempat *event* berlangsung, target audiens, menentukan tim kerja, bagaimana produksinya, dan sebagainya.

4) **Coordination**

Koordinasi merupakan implementasi dari perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Koordinasi merupakan tahap komunikasi dengan pihak-pihak internal dan eksternal yang terlibat dalam penyelenggaraan acara. Pihak-pihak tersebut adalah tim bagian dekorasi, catering, pemasaran, administrasi, dokumentasi, dan lainnya. Seorang manajemen *event* harus dapat menkoordinasikan pihak-pihak tersebut untuk dapat bekerja secara efisien dengan satu tujuan yang sama yaitu untuk menyukseskan *event*.

5) **Evaluasi**

Tahap akhir dari manajemen *event* adalah evaluasi. Evaluasi berguna untuk mencari informasi keberhasilan tujuan dari acara yang telah

diselenggarakan dan akan menghasilkan data dan fakta untuk meningkatkan acara yang lebih baik di masa mendatang.

2.2.3 Disaster Risk Reduction Communication

Komunikasi bencana adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan atau tindakan dengan menuntut adanya partisipasi dan kerja sama dari pelaku yang terlibat agar dalam kegiatan komunikasi terjadi pokok perhatian yang sama terhadap topik yang dibicarakan (Wardhani, 2011). Komunikasi bencana berfungsi sebagai radar sosial berupa informasi kepada pihak lain terkait kepastian bencana guna untuk mengurangi risiko bencana. Komunikasi mitigasi bencana merupakan komunikasi yang dilakukan dalam upaya pencegahan terjadinya bencana (Haddow, 2014). Kaitan antara komunikasi dengan mitigasi bencana diperlukan untuk mengurangi ketidakpastian di lingkungan masyarakat sehingga masyarakat dapat bertindak efektif. Komunikasi yang efektif akan mendorong upaya pengurangan bencana. Maka dari itu, terdapat misi strategi komunikasi bencana yang efektif serta didasari oleh lima asumsi penting.

2.2.3.1 Misi

Misi dari *Disaster Risk Reduction Communication* adalah untuk menyediakan informasi yang akurat dan tepat waktu kepada masyarakat dalam tahap-tahap manajemen darurat, yakni mitigasi, persiapan, tanggap darurat, dan pemulihan (Haddow, 2014):

1) Mitigasi (*Mitigation*)

Mitigasi memiliki misi untuk mengkomunikasikan implementasi strategi, teknologi, dan tindakan dengan tujuan mengurangi kerugian baik dari harta benda maupun jiwa. Komunikasi dilakukan dengan melibatkan masyarakat dengan praktek untuk mengurangi risiko bencana, teknologi, serta tindakan preventif (Haddow, 2014)

2) Persiapan (*Preparedness*)

Persiapan bertujuan untuk menyampaikan pesan antisipasi terhadap bencana. Komunikasi persiapan memiliki focus pada pembuatan rencana tanggap darurat, pengumpulan persediaan kebutuhan dasar, serta simulasi (Haddow, 2014).

3) Tanggap Darurat (*Response*)

Menyampaikan informasi kepada masyarakat terkait pemberitahuan, peringatan, evakuasi, serta laporan situasi selama terjadinya bencana. Komunikasi bersifat jelas, cepat, dan dapat diandalkan sehingga masyarakat dan pihak berwenang dapat mengambil tindakan (Haddow, 2014).

4) Pemulihan (*Recovery*)

Informasi untuk tindak lanjut pasca bencana kepada individu atau komunitas dengan tujuan membantu proses pemulihan. Komunikasi pemulihan berisi mengenai bantuan seperti keuangan, medis, serta sumber daya lainnya (Haddow, 2014).

2.2.3.2 Asumsi

Efektivitas strategi komunikasi bencana berkaitan dengan asumsi kritis. Lima jenis asumsi yang akan membentuk rencana komunikasi yang berhasil dalam keadaan darurat. Asumsi dasar yang akan menjadi landasan strategi komunikasi krisis yang efektif dengan prinsip yang memandu publik (Haddow, 2014)

1) *Customer Focus*

Memahami pentingnya komunikasi dengan masyarakat dan semua mitra dalam manajemen darurat. Melakukan pendekatan dengan mengutamakan kebutuhan serta kepentingan dari individu dan masyarakat secara responsif,

informatif, dan mekanisme yang efektif. Konsumen dalam manajemen darurat sangatlah beragam mencakup masyarakat, pemerintahan, pemimpin komunitas, media. Masing-masing pihak konsumen memiliki kebutuhannya tersendiri dan strategi komunikasi yang baik adalah mengutamakan kebutuhannya. (Haddow, 2014).

2) *Leadership Commitment*

Komunikasi yang baik diawali dengan komitmen dari pemimpin yang menyebarkan informasi secara internal dan eksternal secara efektif. Ketika terjadi bencana, pemimpin perlu berkomitmen untuk mengkomunikasikan informasi secara efektif dan aktif. Mengkomunikasikan kepercayaan kepada masyarakat dan memenuhi janji. Ketika bencana terjadi, masyarakat memiliki kemungkinan yang sangat tinggi untuk merasa ketakutan, panik, dan lainnya. Disitulah peran pemimpin dan komunikasinya dibutuhkan. Pemimpin harus terlihat dan bersifat yakin, sering berkomunikasi untuk mengkondisikan masyarakat tetap tenang, relevan dengan informasi pemulihan, membuat permintaan yang spesifik, serta terlihat. (Haddow, 2014).

3) *Inclusion of Communication in Planning and Operations*

Spesialis komunikasi akan terlibat dalam semua perencanaan dan operasi darurat dari awal hingga akhir. Segala masalah komunikasi dalam pertimbangan proses pengambilan keputusan untuk memastikan bahwa penyebaran informasi tepat waktu dan akurat. (Haddow, 2014).

4) *Situational Awareness*

Kesadaran situasional menjadi kunci dalam meresponi bencana secara efektif. Kesadaran situasional bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan. Strategi komunikasi yang efektif memerlukan informasi secara rinci, transparan, dan jujur dari pengumpulan, analisis, dan penyebaran informasi yang tepat waktu dari arena bencana. (Haddow, 2014).

5) *Media Partnership*

Media memainkan peran penting dalam berkomunikasi dengan public. Media dapat memberi informasi bencana secara tepat waktu dan akurat kepada masyarakat luas. Media yang efektif juga dapat mengelola harapan dan meningkatkan semangat masyarakat dalam penerimaan bantuan. Faktor media adapt mempercepat pemulihan serta mendorong kesiapsiagaan dan mitigasi. (Haddow, 2014).

2.2.4 *Constructivist Learning Theory*

Konstruktivisme dalam pembelajaran merupakan pendekatan di mana siswa harus secara individu menemukan dan mengubah informasi yang kompleks, menerima informasi dengan aturan yang sudah ditetapkan, dan merevisinya jika diperlukan (Rusman, 2013). Teori pembelajaran konstruktivis merupakan teori pendidikan yang menekankan kepada perkembangan logis dan konseptual peserta didik. Konstruktivisme memiliki pesan dimana pembelajaran aktif memungkinkan para siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri dan memahami apa yang dipikirkan. Konstruktivisme memiliki istilah “Pengetahuan dibangun, bukan ditransfer”, sehingga pengetahuan haruslah dibangun melalui pengalaman serta pengetahuan siswa, tidak hanya melalui penyampaian atau transfer dari guru.

Keunggulan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran sekolah (Jasumayanti, 2013):

- 1) Siswa dapat terbiasa dan mandiri dalam memecahkan masalah
- 2) Menciptakan kreativitas dalam pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih nyaman dan kreatif
- 3) Menjalinkan kerjasama dengan siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan
- 4) Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menemukan konsepnya secara mandiri dan bangga atas temuannya
- 5) Melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif

2.2.4.1 Cognitive Constructive Learning Theory

Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh seseorang, tetapi melalui tindakan (Poedjiadi, 1999, dalam I.G.A Lokita Purnamika Utami, 2016). Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses genetik yang didasari pada mekanisme biologis dalam bentuk perkembangan sistem saraf melalui 4 tahap. Yang pertama adalah sensorimotor untuk anak usia 0-2 tahun, dimana anak mengenali lingkungan melalui sensori berupa indera, yakni, melihat, mencium, mendengar, dan menyentuh. Yang kedua adalah tahap operasional untuk anak usia 2-7 tahun, munculnya keterampilan motorik dan bahasa. Yang ketiga adalah tahapan operasi konkret untuk anak usia 7-11 tahun, anak mulai berpikir secara logis mengenai peristiwa konkret. Yang keempat adalah operasi formal untuk anak usia 11 tahun ke atas, dimana anak berkembang dengan penalaran abstrak.

Menurut Bruner (Wibowo, H., 2020) belajar akan bermakna apabila didapatkan melalui belajar penemuan untuk melatih kemampuan berfikir secara bebas dan melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah. Menurut Bruner (Nurhadi, N., 2020) mengemukakan adanya tiga proses kognitif dalam pembelajaran. Yang pertama adalah tahap informasi dengan tujuan memperoleh pengetahuan atau pengalaman yang baru. Kedua, tahap transformasi

dengan memahami, mencerna, dan menganalisis pengetahuan yang telah diberikan serta ditransformasikan dalam bentuk baru yang bermanfaat. Ketiga, tahap evaluasi untuk mengetahui hasil dari tahap kedua. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas yang terjadi secara interaktif antara faktor internal dalam peserta didik dan faktor eksternal atau lingkungan, yang menghasilkan perubahan perilaku (Supratiknya, 2000, I.G.A Lokita Punamika Utami, 2016).

