

Game PEKA untuk Trauma Healing Pada Anak Pasca Bencana di Kabupaten Banyumas

Rafika Bayu Kusumandari¹, Suropto², Sony Zulfikasari³

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: Oktober 2019
Direvisi: Nopember 2019
Dipublikasikan: Des 2019

e-ISSN: 2620-3081

p-ISSN: 1411-2744

DOI: <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i3.13043>

Abstract: *The The research objective is the use of PEKA games for healing trauma in disaster areas. This research uses discuss "Qualitative Research". Research results: this research was conducted in the village of Klahang, Sokaraja District, Banyumas Regency. Where there was a fire accident at the Bakso stall next to the TPQ during the learning process. This makes children overcome trauma. Of the 34 children there were 14 children who were used as research respondents. For the data collection process carried out for 7 days. There are 4 children who suffered severe trauma, 5 moderate trauma and 5 minor trauma. Children who were severely traumatized when it happened were near a meatball stall that exploded and then caught fire. Conclusion: this learning game is effective for overcoming learning in disaster areas and for reducing trauma in post-disaster children*

Keywords: *PEKA game, trauma healing in children, disaster area*

Abstrak: *Tujuan penelitian adalah penggunaan game PEKA untuk trauma healing di daerah bencana. Penelitian ini menggunakan pendekatan "Penelitian Kualitatif". Hasil penelitian: penelitian ini dilaksanakan di desa Klahang Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas. Dimana terjadi musibah kebakaran warung Bakso di sebelah TPQ pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadikan anak-anak mengalami trauma. Dari 34 anak tersebut ada 14 anak yang dijadikan responden penelitian. Untuk proses pengambilan data dilaksanakan selama 7 hari. Ada 4 anak yang mengalami trauma berat, 5 trauma sedang dan 5 orang trauma ringan. Anak-anak yang mengalami trauma berat karena pada saat kejadian berada di dekat warung bakso yang meledak dan kemudian terbakar. Kesimpulan: game learning ini efektif untuk mengatasi pembelajaran di daerah bencana dan untuk mengurangi trauma pada anak pasca bencana*

Kata kunci: *game PEKA, trauma healing pada anak, daerah bencana*

¹ Universitas Negeri Semarang, email: mbakfika@mail.unnes.ac.id

² Universitas Negeri Semarang, email: suropto@mail.unnes.ac.id

³ Universitas Negeri Semarang, email: sony.zulfike@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan Indonesia merupakan negara yang paling sering terkena bencana. One of the most regular natural disasters occurring in Indonesia is volcanic eruption (Subandi, et al. 2014). Terjadinya bencana mengakibatkan hancurnya sarana prasanara, jatuhnya korban jiwa dan trauma. Rusaknya infrastruktur sekolah telah menyebabkan proses pembelajaran terhenti. Fasilitas yang mendadak hilang, seperti kelas yang rusak atau buku-buku yang tertimbun reruntuhan, secara langsung telah menghambat proses pembelajaran berlangsung (Tim Penyusun, 2018: 16).

Korban bencana mengalami trauma karena kehilangan orang yang dicintai, harta benda, hancurnya rumah dan sawah/kebun yang menjadi mata pencaharian mereka selama ini. Problema paling mendasar adalah persoalan fisik, seperti gangguan pemenuhan kebutuhan makan, minum, tempat tinggal, kesehatan, dan pendidikan (Rusmiyati & Hikmawati, 2012: 98). Adanya bencana dapat menyebabkan trauma berkepanjangan bukan saja pada kalangan orang dewasa akan tetapi juga pada anak-anak. Menurut Mendatu (2010) trauma pasca bencana dapat beresiko menghasilkan gangguan stres pasca trauma sebanyak 3,8 % dibandingkan dengan kejadian traumatis lainnya. Semua itu tergantung pada kapasitas masing-masing individu dalam mengatasinya (Ulfah, 2013: 39).

Trauma merupakan sebuah kejadian emosional dan fisik yang dapat dikatakan serius karena mengakibatkan kerusakan substansial terhadap fisik dan psikologis seseorang dalam rentangan waktu yang relatif lama (Weaver, 2003). Keadaan traumatis pada anak digolongkan mulai dari tingkatan ringan sampai dengan berat. Untuk itu perlu ditempuh upaya untuk mengurangi trauma pada anak pasca bencana. Traomatis merupakan sebuah pengalaman individu yang memiliki dampak cukup berat. Orang yang mengalami traumatis berat akan merusak psikologis atau kejiwaannya (Widyastuti, et al. 2019: 101). Anak yang sebagai korban bencana menurut Lesmana (2005) perlu mendapatkan sebuah penanganan yang cukup serius agar dapat meminimalisir akibat yang berkepanjangan yang dapat menghambat perkembangan anak. Penanganan yang dibutuhkan untuk mengurangi gangguan psikologis tersebut adalah menghilangkan trauma bagi korban dengan menghibur mereka, mengajari mengontrol emosi, memberi pelatihan dan pembinaan, agar mereka tidak jenuh (Siregar & Husmiati, 2016: 62).

Adanya trauma pada anak pasca bencana merupakan dua permasalahan yang dihadapi daerah-daerah bencana pasca terjadinya bencana. Agar permasalahan ini dapat diatasi maka perlu adanya berbagai pengembangan yang dilakukan untuk menciptakan alternatif penanganan trauma. Pemanfaatan teknologi akan membantu proses trauma healing pada anak-anak pasca bencana. Salah satu teknologi yang dimanfaatkan adalah pemanfaatan mobile learning untuk pembelajaran. Penggunaan smartphone, ipad, playbook, tablet pc dan sejenisnya lebih banyak digunakan saat ini karena berbagai alasan dan pilihan daripada PC (Personal Computer) yang ada di rumah. Berbagai alasan menjadi magnet bagi semua kalangan dalam penggunaannya. Ringan, mudah dibawa, praktis menjadi alasan utama pemakaiannya.

Pemanfaatan mobile learning untuk mengurangi trauma dapat dibuat dalam format game. Game merupakan suatu bentuk kegiatan di mana peserta yang terlibat di dalamnya terikat dengan aturan-aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan. Mobile learning yang dibuat dikemas dalam format game sesuai dengan karakteristik anak-anak yang suka bermain sehingga konsep bermain sambil belajar akan lebih mengena. Banyak fitur game yang tidak hanya sebagai hiburan bermain, namun sudah banyak game untuk mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak.

Permasalahan

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas Game PEKA untuk trauma healing pada anak pasca bencana di daerah bencana di Kabupaten Banyumas?

Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, secara tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah efektivitas Game PEKA untuk trauma healing pada anak pasca bencana di daerah bencana pasca bencana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu penelitian yang mendeskripsikan perilaku orang, peristiwa atau tempat tertentu secara terperinci dan mendalam. Metode kualitatif dianggap sebagai prosedur penelitian yang dapat diharapkan akan menghasilkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari sejumlah orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini juga termasuk penelitian kualitatif naturalistik, istilah naturalistik menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian terjadi secara alamiah apa adanya, dalam situasi normal yang tidak dimanipulasi keadaan dan kondisinya serta menekankan pada deskripsi secara alami. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran ini, peneliti menyajikan peristiwa lapangan dari data yang berupa uraian atau kalimat-kalimat sehingga bersifat deskriptif. Bentuk penelitian ini adalah merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memberikan penjelasan secara rinci, lengkap dan mendalam tentang fenomena sosial yang ada kaitannya dengan penelitian. Bentuk dan jenis penelitian ini akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskriptif secara teliti, jelas dan lengkap, di mana hal ini lebih berharga daripada sekedar pernyataan jumlah atau frekuensi maupun kalkulasi dalam bentuk angka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

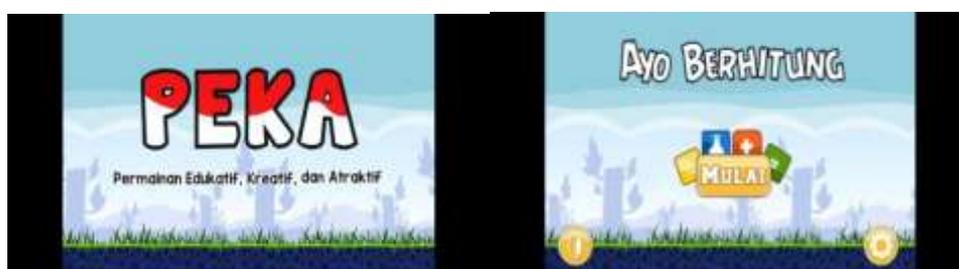
1) Studi Pendahuluan

Kegiatan studi pendahuluan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi lapangan terkait dengan penelitian. Hal ini dilakukan agar hasil penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Studi pendahuluan dilakukan melalui penggalan informasi dari BPPD Kabupaten

Banyumas mengenai kejadian bencana yang ada di Kabupaten Banyumas. Dari bulan Januari-Agustus, bencana yang banyak terjadi adalah kekeringan dan kebakaran. Mengingat pada saat ini adalah musim kemarau. Untuk periode tersebut, tidak ada kejadian bencana yang besar seperti banjir, tanah longsor maupun bencana lain.

2) Pelaksanaan Penelitian

Untuk game pembelajaran yang digunakan untuk mengambil data penelitian adalah game PEKA (Permainan Edukatif, Kreatif dan Atraktif). Game ini adalah game berbasis android yang di rancang sebagai media pembelajaran setelah terjadinya bencana sekaligus untuk mengatasi trauma pada anak pasca bencana. Pembuatan game ini mengingat bahwa HP berbasis android sudah dimiliki semua kalangan. Di saat terjadi bencana yang mengakibatkan sarana dan prasarana rusak. Berikut game yang digunakan.



Gambar 1. Game PEKA

Kegiatan penelitian mengambil lokasi di Desa Klahang Rt. 2 Rw.6 dimana terjadi kejadian kebakaran warung bakso yang berada di sebelah TPQ. Pada saat kejadian sedang berlangsung proses belajar mengajar di TPQ sehingga menimbulkan trauma bagi anak-anak. Setelah dapat informasi dari BPPD Kabupaten Banyumas, tim menuju lokasi di Desa Klahang RT.2 Rw. 6. Lokasi kebakaran dekat dengan rumah Kepala Desa Klahang. Sehingga memudahkan tim peneliti untuk melakukan koordinasi. Untuk meminta ijin penelitian, tim peneliti menuju ke kantor Kepala Desa Klahang pada tanggal 17 Agustus.

Kepala desa Klahang menyambut baik kedatangan tim Peneliti. Beliau sangat mendukung kegiatan penelitian yang dilakukan. Kemudian beliau mempersilahkan tim peneliti untuk menemui ketua Rt 2. Rw. 6 karena lokasi penelitian ada di wilayah tersebut. Setelah berpamitan, tim Peneliti menuju rumah Pak Rt.2 Rw.6. Bapak ketua Rt. 2 Rw. 6, Pak Tarjo, mempersilahkan kepada tim Peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian. Beliau sangat antusias karena game edukasi diharapkan bisa mendorong anak-anak untuk bisa belajar dari bermain HP bukan saja untuk bermain game dan nonton youtube. Untuk anak-anak yang dijadikan sample penelitiannya, beliau mempersilahkan kepada tim peneliti untuk bisa berkoordinasi dengan Ustadzah yang mengajar, dimana rumahnya ada di sebelah rumah ketua RT. Tim peneliti berpamitan untuk menemui Ustadzah yang mengajar di TPQ. Untuk memudahkan kegiatan penelitian maka lokasi penelitian dilakukan di rumah Ibu Titi,

mengingat lokasi TPQ masih dalam kondisi diperbaiki, ada bagian atap yang ikut terbakar karena berdekatan dengan TPQ. Sesuai dengan kesepakatan maka kegiatan penelitian mulai dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2019 dimulai jam 3 sore sebelum kegiatan TPQ dilaksanakan yaitu jam 4 sore. Jumlah anak yang ada di TPQ adalah berjumlah 35 anak namun hanya ada 14 anak yang sesuai dengan rentang usia 7-12 tahun. Untuk kegiatan penelitian, semua anak diminta membawa HP untuk diinstall game PEKA.

Dari observasi terhadap semua anak yang dijadikan sample penelitian, peneliti membagi dalam 3 tingkatan trauma yaitu trauma ringan, sedang dan trauma berat. Hal ini untuk memudahkan peneliti dalam melakukan pendekatan kepada anak supaya mereka tidak semakin trauma. Ada 4 anak yang mengalami trauma berat, 5 trauma sedang dan 5 orang trauma ringan. Anak-anak yang mengalami trauma berat karena pada saat kejadian berada di dekat warung bakso yang meledak dan kemudian terbakar. Ledakan yang cukup besar mengagetkan mereka. Sejak kejadian mereka ketakutan jika mendengar suara keras dan melihat api yang besar. Untuk anak yang mengalami trauma ringan, mereka hanya ketakutan jika ada suara keras.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan pengambilan data penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama 7x untuk memudahkan peneliti mengamati efektivitas program game pembelajaran berbasis android untuk mengurangi trauma pada anak.

a) Pelaksanaan Hari pertama

Sesuai dengan kesepakatan, kegiatan dilaksanakan pada hari minggu tanggal 24 Agustus 2019 jam 15.00 WIB bertempat di rumah Ustadzah Titi. Ada sejumlah 14 orang anak yang menjadi responden penelitian. Lokasi penelitian masih dalam satu RT dengan lokasi kebakaran. Pengambilan lokasi penelitian ini dilakukan untuk lebih focus pada perubahan perilaku anak-anak yang mengalami trauma. Penelitian dibantu 2 orang mahasiswa untuk mengamati perilaku anak-anak.

Peneliti dan tim mengenalkan diri, melakukan pendekatan kepada anak-anak dengan menyapa mereka satu per satu, mengelus kepala dan punggung mereka. Mencoba memberikan rasa aman dan nyaman karena baru pertama kali bertemu. Anaka-anak cenderung malu-malu ketika ditanya nama, umur dan kelas. Pertama-tama, peneliti menyampaikan maksud kedatangan kemudian mendemonstrasikan game yang ada di HP agar anak-anak tau dan bisa memainkan game. Pola

permainannya adalah 1 orang bermain game, 1 orang mencatat waktu dan skor yang diperoleh. Pencatatan waktu menggunakan timer atau stopwatch sehingga lebih akurat.

Untuk memudahkan melakukan pengamatan, peneliti membagi dalam 7 kelompok, di mana masing-masing kelompok berisi 2 orang. Untuk mengamati sejauhmana game dapat mengurangi trauma pada anak korban bencana pasca bencana, peneliti dibantu oleh 2 orang relawan. Kecepatan menyelesaikan *game* dan jumlah skor yang mereka raih dapat dijadikan rujukan untuk melihat seberapa efektif program bisa untuk membantu anak-anak mengurangi trauma mereka dengan memainkan *game* pembelajaran. Pada saat anak-anak memainkan game, para relawan memberikan penjelasan mengenai bagaimana memainkan game. Setelah anak-anak memainkan game, peneliti menanyakan mengenai pendapat mereka terhadap game yang mereka mainkan, dari semua anak semua menjawab menyenangkan namun agak sulit menjawab soal-soal yang ada dan agak sulit dengan perintah menjalankan game. Kegiatan berlangsung 1 jam supaya anak-anak tidak merasa tertekan dan bosan. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan 1 paket berisi jajan sehat.

b) Pelaksanaan Hari Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 25 Agustus 2019 jam 16.00 WIB masih di tempat yang sama. Masih sama dengan pertemuan pertama, untuk memudahkan melakukan pengamatan, peneliti membagi dalam 7 kelompok. Relawan mengamati sejauhmana game pembelajaran bisa mengurangi trauma pada anak korban bencana pasca bencana. Masing-masing relawan bertugas menghitung seberapa cepat anak-anak dapat menyelesaikan *game* dan seberapa banyak skor yang mereka raih serta perubahan perilaku anak. Pada pertemuan kedua kali ini, sudah terlihat perbedaan raut wajah anak-anak yang datang. Anak-anak lebih ceria, mau bercanda dengan temannya, mau berkomunikasi dengan peneliti dan relawan. Anak yang mengalami trauma berat sudah datang sendiri tanpa ditemani ayahnya.

Pada saat kegiatan dimulai, para relawan membagi tugas kepada anak-anak, ada yang bertugas mencatat hasil, ada yang bertugas menghitung waktu memainkan *game* dengan timer sehingga semua anak terlibat dalam kegiatan. Setelah anak-anak memainkan *game*, peneliti menanyakan mengenai pendapat mereka terhadap *game* yang mereka mainkan, dari semua anak semua menjawab menyenangkan dan menarik. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan satu paket berisi jajan sehat.

c) Pelaksanaan Hari Ketiga

Kegiatan pembelajaran yang ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 30 Agustus 2019 jam 16.00 WIB. Kegiatan dibuka oleh relawan, menanyakan kabar mereka, mengajak bernyanyi. Relawan memberikan kuis yang harus di jawab dan yang menjawab dengan benar akan diberi hadiah. Suasana sangat riang, setelah beberapa anak menjawab dengan benar, relawan meminta masing-masing anak masuk dalam kelompok masing-masing. Relawan mencatat semua kegiatan yang ada di dalam kelompok yang dia amati. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinstruksikan. Peneliti mengamati dengan mendekati satu per satu kelompok. Mencoba untuk

lebih akrab dengan anak-anak, dengan menyapa dan tersenyum, sesekali mengelus punggung mereka.

Anak-anak terlihat antusias dalam memainkan *game*. Sesekali mereka bercanda dan tertawa lepas dengan teman-temannya, jauh lebih baik daripada pada pertemuan pertama dan kedua. Mereka sudah menampakkan keceriaan dan kebahagiaan. Hari ini beberapa orang nampak membawa raket untuk bermain badminton. Sepertinya mereka sudah janji untuk bermain badminton selesai kegiatan. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan 1 paket berisi jajan sehat yang sudah disiapkan peneliti.

d) Pelaksanaan Hari Keempat

Kegiatan hari keempat dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 1 September 2019 jam 16.00 WIB. Kegiatan dibuka oleh relawan, relawan menanyakan kabar anak-anak kemudian mengajak mereka bernyanyi dan bermain tebak-tebakan. Kemudian masing-masing anak masuk dalam kelompok masing-masing. Relawan mencatat semua kegiatan yang ada di dalam kelompok yang dia amati. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinstruksikan. Peneliti mengamati dengan mendekati satu per satu kelompok. Anak-anak sudah akrab dengan para relawan dan peneliti.

Anak-anak terlihat antusias dalam memainkan *game*. Terlihat anak-anak kompak dan tidak ada jarak. Mereka memberi semangat kepada setiap anak yang sedang bermain game. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan 1 paket berisi jajan sehat.

Kegiatan pembelajaran yang kelima masih di mushola, anak-anak datang tepat waktu.

e) Pelaksanaan Hari Kelima

Hari kelima dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 september 2019 jam 16.00 WIB. Kegiatan dibuka oleh relawan, relawan menanyakan kabar anak-anak kemudian mengajak mereka bernyanyi dan bermain tebak-tebakan, suasana sangat riang gembira. Kemudian masing-masing anak masuk dalam kelompok masing-masing. Relawan mencatat semua kegiatan yang ada di dalam kelompok yang dia amati. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinstruksikan. Peneliti mengamati dengan mendekati satu per satu kelompok. Anak-anak sudah akrab dengan para relawan dan peneliti, sesekali anak-anak mengusili relawan.

Hari ini anak-anak terlihat sangat antusias dalam memainkan *game* karena mereka berlomba-lomba untuk bisa menyelesaikan *game* dengan cepat dan benar. Suara-suara memprovokasi dari mereka sangat riuh terlihat anak-anak berusaha menunjukkan kemampuannya. Para relawan dan peneliti sangat senang dengan kemajuan ini. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan satu paket berisi jajan sehat.

f) Pelaksanaan Hari Kelima

Kegiatan pembelajaran yang keenam anak-anak datang tepat waktu. Hari keenam dilaksanakan pada hari Minggu tanggal 8 September 2019 jam 16.00 WIB. Kegiatan dibuka oleh relawan, seperti biasa relawan menanyakan kabar anak-anak kemudian mengajak mereka bernyanyi dan bermain tebak-tebakan, suasana sangat riang gembira.

Kemudian masing-masing anak masuk dalam kelompok masing-masing. Relawan mencatat semua kegiatan yang ada di dalam kelompok yang dia amati. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinstruksikan. Peneliti mengamati dengan mendekati satu per satu kelompok. Anak-anak sudah akrab dengan para relawan dan peneliti. Setelah menyelesaikan game, anak-anak ada yang bermain bola di halaman rumah Bu Titi. Selesai kegiatan, masing-masing anak mendapatkan 1 paket berisi jajan sehat.

g) Pelaksanaan Hari Ketujuh

Kegiatan pembelajaran yang ketujuh masih di mushola, anak-anak datang tepat waktu bersama dengan ibu mereka. Hari ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 14 September 2019 jam 16.00 WIB. Hari ini adalah hari terakhir kegiatan dilaksanakan. Hari ini berbeda dengan hari biasanya, ada perwakilan pemerintahan desa dan sesepuh desa. Kegiatan dibuka oleh relawan, relawan menanyakan kabar anak-anak kemudian mengajak mereka bernyanyi dan bermain tebak-tebakan, suasana sangat riang gembira. Kemudian masing-masing anak masuk dalam kelompok masing-masing. Relawan mencatat semua kegiatan yang ada di dalam kelompok yang dia amati. Anak-anak melakukan kegiatan sesuai dengan yang diinstruksikan. Peneliti mengamati dengan mendekati satu per satu kelompok. Anak-anak sudah akrab dengan para relawan dan peneliti, bahkan mau meminta bantuan ketika HP nya bermasalah. Selesai kegiatan, peneliti memberikan apresiasi terhadap aktivitas anak-anak yang luar biasa. Hari ini adalah hari terakhir pengambilan data. Peneliti dan relawan mengucapkan terima kasih kepada Bu Titi dan keluarga yang sudah berkenan memberikan bantuan dan mengizinkan rumahnya dijadikan sebagai lokasi pengambilan data. Tidak lupa tim peneliti memberikan kenang-kenangan kepada Bu Titi dan juga untuk RT berupa kipas angin.

Pembahasan

Dalam game pembelajaran yang dirancang, siswa bermain game di mana materi game diambil dari materi pelajaran dalam hal ini mata pelajaran Matematika. Game ini berbasis android. Menurut Haryanto (2014:1), Android adalah sistem operasi yang dikembangkan dan dipopulerkan oleh google. Sedangkan Satyaputra & Aritonang (2016: 2), android adalah sebuah sistem operasi untuk smartphone dan tablet. Selanjutnya Murtiwiayati & Glenn Lauren (2013 : 2), android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi.

Pemanfaatan *mobile learning* untuk pembelajaran di mana pembelajaran diformat dalam bentuk *game*. Anak-anak akan senang belajar karena materi dibentuk dalam format *game*. Dengan demikian, mereka bermain game sambil belajar. Kondisi ini sangat mendukung untuk mengurangi trauma pada mereka pasca bencana. Setelah bencana, anak-anak paling beresiko terkena trauma psikologis (Widyatmoko, et al. 2011). Trauma yang anak-anak alami pasca bencana akan mempengaruhi kehidupannya di masa depan. Apabila trauma ini tidak segera diatasi akan berakibat buruk bagi masa depannya. Everly *et al* (2008: 11) mendefinisikan trauma sebagai peristiwa apa pun yang melibatkan

individu yang terpapar pada insiden di mana cedera atau kematian adalah suatu kemungkinan dan di mana perasaan teror dan keputusasaan ditimbulkan. Peristiwa traumatis terjadi ketika seorang individu mengalami, menyaksikan, atau dihadapkan dengan peristiwa yang melibatkan kematian, cedera serius, atau ancaman terhadap integritas fisik diri atau orang lain (APA, 2013: 7).

Individu merespons bencana secara berbeda, dan banyak penelitian telah mendokumentasikan bahwa sejumlah faktor-faktor mempengaruhi bagaimana orang bereaksi setelah bencana (Kukira, et al. 2014:525). Bencana dikaitkan dengan tantangan emosional di masyarakat yang terkena dampak dan ketidakmampuan untuk memahami reaksi mereka atau mengetahui tentang bencana saat ini rencana memang dapat mempengaruhi kesehatan mental mereka (Alisha, Gan & Dwirahmadi, 2019:9). Masalah kesehatan jiwa (trauma) juga akan dialami oleh para korban bencana seperti adanya perasaan takut, syok, sedih, rasa tidak berdaya, dan lain sebagainya. Hal ini bukan saja dialami oleh orang dewasa, namun juga anak-anak. Beberapa studi juga mencatat bahwa anak-anak yang mengalami trauma menunjukkan gejala kecemasan yang tidak spesifik, kecemasan berpisah dari orang tua mereka, dan nafsu makan berkurang, mengompol, menangis berlebihan, dan gejala somatik tidak spesifik (Math et al., 2006; Vijayakumar, Kannan, & Daniel, 2006; Winston, et al, 2003).

Trauma masa kanak-kanak memengaruhi kita semua. Peristiwa traumatis dapat merusak kehidupan pribadi anak-anak, perkembangan, kesehatan, kesehatan mental, dan kemampuan untuk melakukan tugas-tugas kehidupan secara memadai. Hal senada disampaikan oleh Cohen, *et al* (2006: 4), trauma berkelanjutan yang dimulai sejak awal kehidupan memiliki potensi untuk secara dramatis mengubah lintasan perkembangan anak-anak muda lebih dari trauma kronis yang dimulai kemudian pada masa remaja. Untuk mengatasi trauma, membutuhkan dukungan social. *To access social support, people often have to seek help, whether from friends, relatives or strangers* (Urmson, Johnston & Kemp, 2016). Jadi, dalam beberapa trauma keadaan, usia yang lebih muda mungkin protektif sedangkan di lain keadaan, itu dapat memberi risiko lebih besar. Sehingga pemanfaatan *game* pembelajaran untuk mengurangi trauma pada anak pasca bencana, diharapkan dapat menjadi solusi penanganan trauma.

Dari data penelitian terlihat bahwa dengan menggunakan game PEKA, dapat mengurangi trauma pada anak pasca bencana. Berbagai musibah dan bencana alam yang terjadi tidak lepas dari pengaruh kondisi geografis Indonesia dan ulah manusia (membuang sampah sembarangan dan eksploitasi hutan yang berlebihan) sehingga menyebabkan terjadinya bencana alam seperti gempa bumi, tsunami, banjir dan tanah longsor. Bencana yang terjadi secara mendadak dan cepat umumnya mengakibatkan perasaan syok dan ketidakberdayaan pada korban. Setiap bencana akan mempengaruhi sistem tubuh manusia. Pada aspek fisik, dampak yang ditimbulkan dapat berupa badan terasa tegang, cepat lelah, susah tidur, mudah terkejut, palpitasi, mual, perubahan nafsu makan dan kebutuhan seksual menurun (Toomoko, 2009). Game PEKA yang diformat dalam program android dapat dimainkan anak, selain mereka bermain mereka juga belajar dan dapat mengurangi trauma

yang mereka alami pasca terjadinya bencana. Game PEKA lebih menantang, menarik dan atraktif, hal yang sangat disukai oleh anak-anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, yaitu: Penelitian ini mengetahui efektivitas *game* pembelajaran berbasis android untuk *trauma healing* pada anak pasca bencana di daerah bencana. Diperoleh kesimpulan sebagai berikut: *Game* PEKA ini efektif untuk mengatasi pembelajaran di daerah bencana dan untuk mengurangi trauma pada anak pasca bencana.

DAFTAR RUJUKAN

- Alisha, K.C., Gan, Connie Cai Ru & Dwirahmadi, Febi. Breaking Through Barriers and Building Disaster Mental Resilience: A Case Study in the Aftermath of the 2015 Nepal Earthquakes. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 2019, 16, 2964; doi:10.3390/ijerph16162964
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition*. Washington DC: American Psychiatric Association, 2013
- Chee, Yam San. *Games To Teach or Game To Learn : Unlocking the Power of Digital Game-Based Learning Through Performance*. London : Springer. 2016
- Everly, George S, et al. George S. Everly Jr, Paul Perrin & George S. Everly, Psychological Issues in Escape, Rescue, and Survival in The Wake of Disaster, *Report Submitted to The National Institute of Occupational Safety and Health, Pittsburgh Research Laboratory*, Pittsburgh. 2008
- Hariyanto, Agus. *Android Fast Track*. Jakarta : Agus Hariyanto. 2014
- Kukira, Hiroko., et al. Trauma, depression, and resilience of earthquake/tsunami/ nuclear disaster survivors of Hirono, Fukushima, Japan. *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 2014; 68: 524–533
- Math, S. B., Girimaji, S. C., Benegal, V., Uday Kumar, G. S., Hamza, A., & Nagraja, D. Tsunami: Psychosocial aspects of Andaman and Nicobar Islands. Assessment and intervention in the early phase. *International Review of Psychiatry*, 18, 233–239. 2006
- Mendatu, A.. *Pemulihan Trauma; Strategi Penyembuhan Trauma Untuk Diri Sendiri, Anak, Dan Orang Lain Di Sekitar Anda*. Yogyakarta: Panduan. 2010
- Murtiwiyati & Glenn Lauren. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*. Vol 12 (No 2), 2. <http://ejournal.jakstik.ac.id/index.php/komputasi>. 2013
- Rusmiyati, Chatarina & Hikmawati, Enny. Penanganan Dampak Sosial Psikologis Korban Bencana Merapi. *Informasi*, Vol. 17, No. 02 Tahun 2012
- Siregar, Ameilia Zuliyanti & Husmiati. Trauma Healing Anak-anak Korban Erupsi Gunung Sinabung. *Jurnal PKS Vol 15 No 1 Maret 2016; 57 - 64*

- Satyaputra dan Aritonang. *Beginning Android programming with ADT Bundle*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 2014
- Subandi, M.A., et al. Spirituality, gratitude, hope and post-traumatic growth among the survivors of the 2010 eruption of Mount Merapi in Java, Indonesia. *Australasian Journal of Disaster and Trauma Studies*. Volume 18, Number 1. 2014
- Suparman, Atwi. *Desain Instruksional Modern : Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan. Edisi Keempat*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 2014
- _____. *Teknologi Pendidikan dalam Pendidikan Jarak Jauh : Solusi untuk Kualitas dan Aksesibilitas Pendidikan*. Jakarta : Universitas terbuka. 2014
- Tim Penyusun. *RBI : Risiko Bencana Indonesia*. Jakarta : BNPB. 2016
- Tim Penyusun. *Modul Bimbingan Teknis Pemulihan Trauma (Trauma Healing) bagi Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah Pasca Bencana Kota Palu, Kabupaten Donggala, Kabupaten Sigi, Propinsi Sulawesi Tengah*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen Guru dan Tenaga Kependidikan. Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan. 2018
- Tomoko, O., *E-learning Disaster*. Jakarta: FIK UI. 2009
- Traxler, John and Wishart, Jocelyn. *Making Mobile Learning Work : Case Studies of Practice*. Bristol : ESCalate. 2011
- Ulfah, Elyusra. Intervensi Spiritual Emotional Freedom Technique untuk Menurunkan Gangguan Stress Pasca Trauma Erupsi Merapi. *Journal of Educational, Health and Community Psychology*. Vol. 2, No. 1, 2013
- Urmson, Kayleigh A., Johnston, David M & Kemp, Simon. Asking for Help and Receiving Support after a Disaster. *Australasian Journal of Disaster and Trauma Studies*. Volume 20 Number 1.2016.
- Vijayakumar, L., Kannan, G. K., & Daniel, S. J. Mental health status in children exposed to tsunami. *International Review of Psychiatry*, 18, 507–513. 2006
- Widyastuti, Citra., Widha, Lailatul & Aulia, Arina Rijki. Play Therapi sebagai Bentuk Penanganan Konseling Trauma Healing pada Anak Usia Dini. *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*. Vol. 16, No 1, Juni 2019
- Widyatmoko, C. Siswa, et al. Coping with natural disasters in Yogyakarta, Indonesia: The psychological state of elementary school children as assessed by their teachers. *School Psychology International* 32(5) 484–497. 2011
- Winston, F. K., Kassam-Adams, N., Garcia-Espana, F., Ittenbach, R., & Cnaan, A. Screening for risk of persistent posttraumatic stress in injured children and their parents. *The Journal of the American Medical Association*, 290, 643–649. 2003