

# Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemahaman Mitigasi Bencana Gelombang Tinggi pada Anak Usia 5-6 Tahun

Tyasa Safa Amelia

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Yogyakarta  
tyasasafaamelia@gmail.com



e-ISSN: 2987-811X

**MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin**

<https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras>

Vol. 3 No. 3 September 2025

Page: 1066-1071

## Article History:

Received: 29-07-2025

Accepted: 04-08-2025

**Abstrak** : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kreativitas guru terhadap pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi pada anak usia 5–6 tahun di TK ABA Tegalrejo, Sanden, Bantul. Kreativitas guru diartikan sebagai kemampuan merancang dan menyampaikan pembelajaran secara inovatif dan menyenangkan, sementara pemahaman mitigasi mencakup kemampuan anak dalam mengenali sebab-akibat bencana, memahami solusi saat bencana terjadi, serta merefleksikan pengalaman terkait situasi darurat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif pre-eksperimen dengan desain one-group pretest-posttest, melibatkan 14 anak sebagai subjek. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan berdasarkan tiga indikator pemahaman mitigasi. Analisis data dilakukan menggunakan Uji Paired Sample T-test dengan bantuan Microsoft Excel dan IBM SPSS 22. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pre-test (rata-rata 28,36) dan post-test (rata-rata 39,71) dengan selisih 11,357 dan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi pada anak usia dini.

**Kata Kunci** : Kreativitas Guru; Mitigasi Bencana; Gelombang Tinggi; Anak Usia Dini

## PENDAHULUAN

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan wilayah yang rawan terhadap bencana alam karena secara geologis berada di zona subduksi, yaitu pertemuan antara lempeng Indo-Australia dan Eurasia. Salah satu kabupaten yang memiliki risiko bencana tertinggi di provinsi ini adalah Kabupaten Bantul. Wilayah ini rentan terhadap berbagai bencana seperti gempa bumi, tsunami, gelombang tinggi, serta banjir pesisir, terutama karena letaknya yang berdekatan dengan Samudra Hindia. Berdasarkan data dari BNPB (InaRISK, 2023), Bantul memiliki indeks risiko bencana tertinggi dibanding kabupaten lain di Yogyakarta. Kondisi ini menuntut adanya upaya

mitigasi yang tidak hanya dilakukan oleh pemerintah dan lembaga terkait, tetapi juga melibatkan masyarakat, termasuk anak-anak usia dini.

Anak usia dini merupakan kelompok rentan terhadap dampak bencana, baik secara fisik maupun psikologis. Namun demikian, mereka memiliki kemampuan belajar dan beradaptasi yang tinggi jika diberikan pendekatan yang tepat. Pada usia ini, anak mulai berfikir secara logis, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah sederhana, memahami konsep dasar seperti beberapa angka, bentuk, dan warna (Hulu et al., 2025). Pendidikan mitigasi bencana sejak dini sangat penting untuk membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menghadapi situasi darurat. Pendidikan mitigasi bencana berupa memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenal bencana yang dapat terjadi disekitarnya, dan cara menyelamatkan diri serta langkah-langkah pemulihan setelah terjadi bencana (Solifah et al., 2020). Pendidikan mitigasi bencana dapat dimulai sejak dini untuk memperdalam pengetahuan dan kesiapan dalam mengambil tindakan yang perlu diambil sebelum atau saat terjadi bencana alam yang tak terduga, sehingga dapat meminimalisir dampak yang mungkin terjadi (Hayudityas, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK), dengan dukungan peran guru PAUD yang strategis. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga sebagai perancang, pelaksana, dan evaluator kegiatan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual bagi anak-anak.

Sementara itu, Mayar et al. (2019) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan istilah dari kemampuan yang berkembang melalui pembelajaran anak usia dini untuk mengoptimalkan perkembangan secara menyeluruh, sehingga menjadi anak aktif, kreatif, dan mampu memecahkan masalah. Kreativitas guru dalam proses pembelajaran memiliki beberapa aspek penting menurut Oktaviani (2014, dalam Arsalan et al., 2023), yaitu: (1) kreativitas guru mendukung penyampaian informasi dengan lebih komprehensif, (2) kreativitas guru mendorong siswa untuk berpikir secara ilmiah dan mengamati fenomena sosial atau fenomena alam yang menjadi fokus pembelajaran, dan (3) karya kreatif yang dihasilkan guru dapat memicu kreativitas siswa. Kreativitas guru menjadi faktor penting dalam menghidupkan materi pembelajaran mitigasi bencana agar dapat dipahami dengan mudah oleh anak usia dini. Relisa et al. (2019) menambahkan bahwa kreativitas guru membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan bakat yang ada dalam dirinya, dalam pembelajaran dikelas terdapat dua komponen kreativitas guru, yaitu: (1) kreativitas dalam manajemen kelas, yang terdiri dari membantu siswa di kelas belajar secara kolaboratif dan kooperatif, serta menciptakan lingkungan akademik yang kondusif dalam proses belajar, (2) kreativitas dalam pemanfaatan media belajar, fungsi media belajar dalam proses pembelajaran yaitu membantu siswa dalam memahami konsep abstrak yang diajarkan, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mengurangi terjadinya *misunderstanding*, dan memotivasi guru untuk mengembangkan pengetahuan.

Menurut Arsalan et al. (2023) kreativitas guru dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan konteks dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam proses belajar, menciptakan suasana yang komunikatif dan interaktif. Kreativitas guru dalam media belajar terdiri dari, mereduksi hal-hal yang terlalu abstrak dalam materi belajar, dan membantu siswa mengintergrasikan materi belajar ke dalam situasi nyata. Sejalan dengan itu, Utomo (2023) berpendapat bahwa guru

yang kreatif dapat memanfaatkan media sederhana, seperti alat peraga yang dibuat sendiri, media digital, serta lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang efektif. Pembelajaran yang disampaikan dengan pendekatan bermain, simulasi, penggunaan alat sederhana, serta media kreatif, akan lebih mudah diterima dan diingat anak.

Namun, temuan awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru PAUD masih menerapkan metode konvensional, seperti menggambar dan mewarnai tanpa dikaitkan dengan konteks kebencanaan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna. Di sisi lain, ada guru yang menunjukkan kreativitas tinggi dalam membuat alat evakuasi dari bahan bekas serta menyelenggarakan simulasi sederhana bersama anak-anak. Dwijantie (2024) menambahkan bahwa peran kreativitas guru berdampak pada suasana emosional dalam kelas, sehingga guru yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, toleran, dan mendukung akan membantu kepercayaan diri anak serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Kondisi ini menunjukkan adanya ketimpangan dalam penerapan kreativitas guru, yang dapat berpengaruh pada pemahaman anak terhadap mitigasi bencana. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh kreativitas guru terhadap pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi pada anak usia 5–6 tahun, khususnya di wilayah pesisir Kabupaten Bantul.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *one-group pre-test-post-test design*. Metode *one group pre-test-post-test design* digunakan oleh peneliti dengan pertimbangan adanya perbandingan sebelum dan sesudah *treatment*, maka akan diketahui hasil *treatment* secara akurat (Sugiyono, 2024). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik sampling jenuh dalam mengambil sampel. Sampling jenuh merupakan teknik pengambilan sampel di mana seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2024). Jadi, sampel penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di TK ABA Tegalrejo Sanden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner berupa *pre-test* dan *post-test* pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi yang telah dikuasai anak. Penelitian ini juga menggunakan dokumentasi dalam pengumpulan data untuk melengkapi informasi yang diperoleh peneliti. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan instrumen keterampilan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 butir milik Utama (2024) yang telah divalidasi oleh pakar dan ahli. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif yang mengolah data hasil penelitian dalam bentuk angka atau skor dengan menggunakan *software Microsoft Excel* dan *IBM SPSS Statistics 22*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan 5 kali *treatment* dalam 5 pertemuan. *Treatment* dalam penelitian merupakan perlakuan atau *intervensi* yang diberikan ke kelompok penelitian. *Treatment* diberikan untuk melihat pengaruhnya terhadap sesuatu yang diteliti. Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Tegalrejo, Kecamatan Sanden, Kabupaten Bantul, Yogyakarta, yang merupakan salah satu wilayah pesisir dengan risiko tinggi terhadap bencana gelombang tinggi. Pemilihan lokasi ini

didasarkan pada pertimbangan bahwa anak-anak yang tinggal di wilayah pesisir perlu memiliki pemahaman yang memadai terkait mitigasi bencana, sehingga mereka dapat lebih siap dan tanggap dalam menghadapi situasi darurat. Kondisi awal menunjukkan bahwa pemahaman mitigasi bencana anak usia 5–6 tahun di TK ini masih perlu ditingkatkan, khususnya dalam mengenali tanda-tanda bahaya dan merespons ancaman gelombang tinggi secara tepat.

Dalam proses pembelajaran, kreativitas guru terlihat dari berbagai aspek mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, seperti video animasi, alat peraga konkret yang dapat diraba dan dimainkan, serta kegiatan bermain peran berbasis simulasi bencana. Materi disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan dasar mengenai jenis-jenis bencana, dilanjutkan dengan strategi penyelamatan, hingga anak mampu melakukan simulasi evakuasi secara mandiri. Pendekatan pembelajaran ini menjadikan anak-anak aktif, antusias, dan merasa terlibat dalam proses belajar.

Selain menyampaikan informasi, guru juga menyisipkan unsur kognitif dan afektif dalam pembelajaran, seperti permainan identifikasi isi tas siaga, merancang jalur evakuasi bersama anak, dan diskusi pengalaman setelah simulasi. Dalam beberapa sesi, anak terlihat antusias memutar ulang video atas permintaan sendiri, menunjukkan bahwa materi berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional mereka. Guru juga mengajak anak untuk melakukan simulasi tidak hanya di sekolah, tetapi juga langsung di area pantai, sehingga pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Hasil pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman mitigasi bencana anak. Berdasarkan tiga indikator utama, anak-anak mampu menjelaskan sebab-akibat terjadinya gelombang tinggi, menyiapkan solusi seperti membawa barang penting dan mengikuti jalur evakuasi, serta merefleksikan pengalaman melalui *recalling* dan permainan peran. Uji statistik menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara *pre-test* dan *post-test*, yang memperkuat kesimpulan bahwa kreativitas guru berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman mitigasi. Berikut adalah hasil *Uji Paired Sample T-Test* menggunakan *software IBM SPSS 25*:

Tabel 1. Hasil Uji *Paired Sample T-test*

		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>				
<i>Pair 1</i>	<i>Pre-test</i>	28.36	14	1.646	.440				
	<i>Post-test</i>	39.71	14	1.204	.322				
<i>Paired Differences</i>									
					<i>95% Confidence interval of the difference</i>				
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>	<i>t</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pre-test-Post-test</i>	-	1.216	.325	-12.059	-10.655	-	13	.000
		11.357					34.954		

Berdasarkan hasil *uji paired sample t-test* di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) adalah  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa terdapat perbedaan hasil pemahaman mitigasi bencana gelombang tinggi pada anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* dengan kreativitas guru.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman anak usia 5–6 tahun mengenai mitigasi bencana gelombang tinggi. Penerapan metode pembelajaran yang kreatif, seperti penggunaan media visual, alat peraga konkret, dan simulasi bermain peran, terbukti mampu membantu anak memahami konsep-konsep penting dalam mitigasi bencana secara lebih mudah dan menyenangkan. Anak-anak menjadi lebih responsif dalam mengenali tanda-tanda bahaya, memahami jalur evakuasi, serta mengetahui langkah penyelamatan yang tepat. Pembelajaran yang dirancang secara menarik juga mendorong partisipasi aktif anak dalam proses belajar, sehingga memudahkan mereka mengingat informasi penting terkait kesiapsiagaan bencana. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor pemahaman anak setelah mengikuti *treatment*. Dengan demikian, kreativitas guru dalam proses pembelajaran berperan penting dalam membangun kesiapsiagaan anak usia dini terhadap ancaman bencana, khususnya gelombang tinggi di wilayah pesisir.

### Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan :

1. Guru sebaiknya terus mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif, agar pemahaman anak tentang mitigasi bencana lebih efektif.
2. Sekolah diharapkan memasukkan pendidikan mitigasi bencana dalam kurikulum, terutama sekolah yang berada di daerah rawan bencana.
3. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengeksplorasi metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif atau *augmented reality*.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis berterima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, dan TK ABA Tegalrejo Sanden atas bantuan dan dukungannya dalam penyelesaian penelitian dan penulisan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsalan, Wannn, M. R., Roihan Al Fadhil, & Sam'un Mukramin. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(3), 110–119. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v1i3.479>
- [2] Dwijantie, J. S. (2024). Perencanaan Pembelajaran PAUD : Menciptakan Belajar

- Yang Menyenangkan Dan Edukatif Lingkungan. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1440–1447. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10432>
- [3] Hayudityas, B. (2020). PENTINGNYA PENERAPAN PENDIDIKAN MITIGASI BENCANA DI SEKOLAH UNTUK MENGETAHUI KESIAPSIAGAAN PESERTA DIDIK. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(2), 94–102.
- [4] Hulu, A., Indah, P., Laia, S., Sagala, T., Panjaitan, T. A., & Indah, K. (2025). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Cerdas Ceria. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 2(1), 180–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.61132/sabar.v2i1.554>
- [5] Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), 1113–1119. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/328>
- [6] Relisa, Murdiyningrum, Y., & Lismaynati, S. (2019). Kreativitas Guru dalam implementasi kurikulum. Jakarta: pusat penelitian kebijakan pendidikan dan kebudayaan, badan penelitian dan pengembangan. kementerian pendidikan dan kebudayaan. In *Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- [7] Solfiah, Y. S., Risma, D., Hukmi, & Kurnia, R. (2020). Early Childhood Disaster Management Media Through Picture Story Books. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 14(1), 141–155. <https://doi.org/10.21009/141.10>
- [8] Utama, W. W. I. (2024). *Model Pembelajaran Proyek Berbasis Mitigasi Bencana untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah pada Anak Usia Dini* [Universitas Negeri Jakarta]. <http://repository.unj.ac.id/52282/>
- [9] Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jtp.v8i2.10066>