

## PELATIHAN PEMULIHAN TRAUMA BAGI PENDAMPING ANAK KORBAN BENCANA DI KABUPATEN PANGANDARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Dian Ekawati<sup>1\*</sup>, Nani Darmayanti<sup>2</sup>, Ani Rachmat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Padjadjaran

\*Korespondensi: [d.ekawati@unpad.ac.id](mailto:d.ekawati@unpad.ac.id)

### ABSTRACT

*Disasters always leave a traumatic effect on victims, especially children. Many things can be done to deal with post-disaster trauma in children, one of them is through play therapy that is adapted to the local culture. The article which is part of this community service activity is entitled "Trauma Healing Training for Disaster Victim Support Children through Traditional Games". This activity is an interdisciplinary project between cultural sciences and psychology and was held on 24-25 June 2019 in Pangandaran in collaboration with the IBU Foundation. Qualitative method with purposive sampling as the technique is used for this research. The participants of the training were representatives from the Education Office, the Health Service, the Social Service, and the Pangandaran District BPBD who were trained to assist the children of disaster victims. The material presented was disaster management, Child Protection in Emergency (CPIE), "RUMAH PENTAS" (Child Friendly Space Based on Traditional Games). The result of this training is the emergence of awareness and competence regarding effective and maximum disaster management by paying attention to the mindset and culture of the people affected by the disaster.*

**Keywords:** *disasters, trauma, children, traditional games, therapy*

### ABSTRAK

*Bencana yang terjadi di suatu tempat selalu meninggalkan efek traumatis bagi korbannya, termasuk anak-anak. Banyak hal dapat dilakukan untuk menangani trauma pascabencana pada anak, salah satunya melalui terapi bermain (play therapy) yang disesuaikan dengan kebudayaan setempat. Artikel yang menjadi bagian dari kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul "Pelatihan Pemulihan Trauma bagi Pendamping Anak Korban Bencana melalui Permainan Tradisional". Kegiatan ini bersifat interdisipliner antara ilmu budaya dan psikologi dan dilaksanakan pada tanggal 24 - 25 Juni 2019 di Pangandaran bekerja sama dengan IBU Foundation dengan menggunakan metode kualitatif melalui pelatihan bagi peserta yang diambil secara purposive sampling berdasarkan kedinasan yang terkait tema. Peserta pelatihan ini adalah wakil dari Dinas Pendidikan, Dinas Kesehatan, Dinas Sosial, dan BPBD Kabupaten Pangandaran yang dilatih menjadi pendamping anak korban bencana. Materi yang disampaikan adalah manajemen bencana, Child Protection in Emergency (CPIE), dan RUMAH PENTAS (Ruang Ramah Anak Berbasis Permainan Tradisional). Hasil dari pelatihan ini adalah munculnya kesadaran dan kompetensi tentang penanganan bencana yang efektif dan maksimal dengan memperhatikan pola pikir dan budaya masyarakat yang terkena bencana.*

**Kata Kunci:** *Bencana, trauma, anak, permainan tradisional, terapi*

### PENDAHULUAN

Bencana alam adalah hal yang tidak dapat dihindari oleh siapa pun karena dapat terjadi kapan pun dan di mana pun tanpa diduga.

Dampak yang terjadi akibat bencana alam bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah dalam penyelesaiannya, namun juga menuntut keterlibatan para ahli dari berbagai

bidang untuk melakukan kajian sesuai dengan kapakarannya masing-masing. Kerja sama antarlintas disiplin ilmu untuk mengkaji bencana alam dan dampaknya ini sangat diperlukan demi sebuah solusi yang terbaik dan komprehensif.

Salah satu dampak yang terjadi akibat bencana alam dan perlu dicarikan solusinya adalah masalah terganggunya kondisi emosional dan sosial berbagai pihak, baik orang dewasa, remaja, maupun anak-anak. Gangguan ini dapat berupa gangguan stress pascatrauma, yaitu reaksi maladaptif yang berkelanjutan terhadap suatu pengalaman traumatis yang dapat diderita berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Kondisi demikian akan menurunkan kualitas hidup bagi penderitanya dalam jangka waktu yang lama. (Elita, Sholihah, and Sahiel 2017).

Perlindungan korban bencana alam tidak hanya terkait dengan penyembuhan fisik, tetapi juga penanganan luka trauma akibat bencana. Karena pada umumnya anak-anak lebih rentan mendapat trauma yang berkepanjangan dibandingkan orang dewasa, maka penanganan trauma pada anak penting dilakukan untuk menghindari penurunan kualitas mental yang berimbas pada penurunan kualitas hidup mereka. (Nugroho et al. 2013).

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk menangani trauma pascagempa bagi anak-anak, salah satunya telah dirumuskan dari aspek psikologi, yaitu melalui terapi bermain (*play therapy*). Terapi bermain dapat dijadikan salah satu program penanganan dampak psikologis anak korban bencana dan lingkungan tempat tinggal anak perlu disediakan sarana permainan yang disesuaikan budaya setempat. (Mukhadiono, Widyo Subagyo 2016).

Rusaknya fisik suatu wilayah yang terkena gempa terkadang menyulitkan datangnya media untuk melakukan terapi bermain pada anak-anak. Namun di sisi lain, setiap wilayah di Indonesia memiliki kekayaan budaya seperti permainan tradisional, yang berpotensi untuk digunakan sebagai media penyembuhan trauma pada anak korban bencana dan sangat sesuai dengan budaya setempat, serta tidak membutuhkan media/alat modern.

Permainan tradisional dapat menjadi alternatif terapi, karena bermain adalah unsur yang paling penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial. Aktivitas bermain merupakan kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari dunia anak dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif, dan cerdas bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapat kesempatan bermain. Saat bermain, anak dapat mengekspresikan emosinya, bereksperimen dan mencoba situasi yang menakutkan serta merasa seolah-olah mengalami atau berada pada posisi tersebut (Amallia dan Oktaria 2018) dan (Noverita, Mulyadi 2017)

Hal tersebut juga didukung dengan pendapat Isbell yang menyatakan bahwa: "*In play, children develop problem solving skills by trying different ways of doing things and determining the best approach. When playing, they learn about other people as they try out different roles and adjust to working together* (Isbell, 1995).

*Theraplay* merupakan terapi bermain yang direktif dan interaktif antara anak dan orang dewasa (Wettig, Franke dan Fjordbak, 2006). *theraplay* dapat diberikan secara individual maupun kelompok. Sesi-sesi di dalam *theraplay* bertujuan untuk membangun 4 dimensi yang dianggap sebagai pilar dalam hubungan yang sehat yakni: *structure, engagement, nurture dan challenge*. (Kumalasari et al. 2019).

Selain itu, bermain merupakan suatu aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan melakukan atau mempraktikkan keterampilan, kognitif, dan afektif, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa. (Atik Pramesti W, Leny Andiyanti 2017).

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, permainan tradisional pada dasarnya adalah permainan yang kaya akan makna filosofis dan nilai edukasi. Banyak permainan tradisional yang hanya akan bisa dilakukan jika bersama-

sama dan bekerja sama dengan temannya. Kegiatan bekerja sama dalam suatu permainan itulah wujud dari perilaku sosial. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal mampu bersosial dengan baik karena kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain (Suyadi, 2014) dalam [10].

Salah satu suku bangsa yang memiliki kekayaan budaya dalam permainan tradisional adalah suku Sunda. Suku Sunda diperkirakan berjumlah 20 juta jiwa dan menjadi suku bangsa kedua terbesar setelah suku Jawa dan memiliki lebih dari 100 jenis permainan tradisional yang dapat dimainkan dalam kelompok kecil atau besar.

Dari paparan di atas dapat terlihat bahwa terapi penyembuhan trauma pada anak adalah hal yang penting dijadikan fokus bagi peningkatan kualitas hidup, dan permainan tradisional memberi peluang besar untuk menjadi media penyembuhan terapi trauma tersebut. Oleh karena itu, pelatihan ini diberikan kepada pihak-pihak yang akan berkepentingan dan berhadapan langsung dengan anak jika terjadi bencana. Pelatihan ini dilakukan mengingat penanganan pascabencana lebih sering terfokus pada rehabilitasi fisik jangka pendek daripada rehabilitasi psikis jangka panjang.

Selain itu, pelatihan ini adalah usaha untuk menunjang rencana strategis yang telah dirumuskan oleh Universitas Padjadjaran yaitu meningkatkan kualitas di bidang ilmu pengetahuan dan pengabdian kepada masyarakat berbasis penelitian dan riset ilmiah. Untuk itu, pelatihan ini diharapkan mampu menjawab segala tantangan dan permasalahan yang dihadapi bangsa dan negara saat ini melalui tawaran ilmiah berupa pola-pola berbasis ilmiah yang akan menjadi acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan tersebut, khususnya di bidang sosial dan budaya.

Pelatihan ini juga diharapkan akan mampu menunjang fungsi Universitas Padjadjaran sebagai satu di antara perguruan tinggi untuk menjawab segala tantangan yang ada di era globalisasi dengan segala kompleksitasnya.

Dengan demikian, penelitian dan pelatihan bagi para pendamping korban pascabencana melalui

permainan tradisional ini dapat menjadi model bagi penelitian dan pelatihan lintasdisiplin di kedua bidang ilmu tersebut serta dapat menjadi bahan bagi penelitian dan kegiatan lanjutan. Lebih jauh lagi, hasil dari kegiatan ini dapat memberikan masukan dan saran dalam perumusan kebijakan serta kegiatan pendampingan psikologis anak pascabencana berbasis kearifan lokal, seperti permainan tradisional.

## METODE

Secara aksiologis, kegiatan pelatihan bagi para pendamping anak ini mencoba mencari pola dan membuat modul pelatihan yang dapat menjadi acuan kebijakan pemerintah daerah, khususnya Kabupaten Pangandaran, dan umumnya Provinsi Jawa Barat untuk melakukan mitigasi bencana dan menangani trauma pascabencana terutama pada anak-anak, sekaligus menghidupkan kembali permainan tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Jawa Barat.

Kegiatan pelatihan bagi pendamping anak ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif yang berancangan dialektologis lintasdisiplin dengan teknik *purposive sampling*, yaitu dengan menghadirkan peserta pelatihan dari dinas-dinas yang terkait langsung dengan anak dan penanganan bencana, yaitu dinas pendidikan, dinas sosial, dan badan penanggulangan bencana daerah. Dalam pelatihan ini dirumuskan permainan tradisional apa saja yang dapat digunakan sebagai media *therapy healing* pada anak yang mengalami trauma pascabencana. Selain itu, pelatihan ini menjadi penelitian dan sekaligus menjadi bagian kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan secara lintasdisiplin antara budaya dan psikologi. Kedua bidang kajian tersebut pada dasarnya saling melengkapi dan saling memberikan kontribusi yang berguna untuk peningkatan kualitas hidup korban gempa yang mengalami trauma, terutama anak-anak, melalui pendekatan budaya.

Bekerja sama dengan Yayasan Indonesia Badhra Utama (IBU Foundation) pelatihan ini dilakukan pada tanggal 24 – 25 Juni 2019 di

Pangandaran dengan peserta sebanyak 20 orang. Narasumber pelatihan ini adalah tenaga ahli dari IBU Foundation berlatar belakang psikologi (1 orang), kesejahteraan sosial (2 orang), komunikasi (1 orang) dan dari Fakultas Ilmu Budaya (3 orang). Peserta pelatihan adalah perwakilan dari dinas-dinas yang terkait dengan masalah bencana dan anak, yaitu Dinas Sosial, Dinas Pendidikan, Dinas Kesehatan, dan Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) dengan perincian sebagai berikut.

**Tabel 1. Jumlah Peserta Pelatihan**

No.	Kategori	Jenis Kelamin		Usia
		L	P	
1.	BPBD Kab. Pangandaran	4	1	25-45
2.	Dinsos Kab. Pangandaran	4	1	27-35
3.	Disdikpora Kab. Pangandaran	3	2	30-50
4.	Dinkes Kab. Pangandaran	4	1	23-40
<b>Jumlah total</b>		<b>15</b>	<b>5</b>	

Pelatihan diawali dengan *pre-test* untuk melihat pengetahuan awal peserta tentang penanganan trauma pascabencana pada anak, mitigasi bencana, dan permainan tradisional. Setelah itu materi pelatihan diberikan secara interaktif, dibahas dan dilatih dalam kerja kelompok, dan hasilnya ditampilkan dalam poster yang dapat dilihat dan dibahas oleh peserta lainnya (*participative and exhibitory technique*). Setelah itu, modul pelatihan Rumah Pentas (Ruang Ramah Anak Berbasis Permainan Tradisional) diberikan kepada peserta dan dilatihkan. Post-test diberikan untuk mengevaluasi hasil pelatihan dan dampaknya kepada peserta. Selanjutnya dibuat *action plan* untuk rencana implementasi materi pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan beberapa kali pertemuan dengan Yayasan IBU sebagai langkah persiapan untuk kegiatan sosialisasi dan pelatihan permainan tradisional sebagai media media terapi penanganan trauma pada anak, pelatihan dan sosialisasi dilakukan pada tanggal 24 – 25 Juni 2019 di Hotel Horison Palma Pangandaran. Sebelumnya tim peneliti telah melakukan survey terlebih dahulu dan mengundang para peserta pelatihan dari dinas terkait di atas.

Jumlah peserta yang hadir dalam pelatihan selama 2 (dua) hari sebanyak 20 orang dari 4 (empat) kedinasan. Masing-masing dinas mengirimkan wakilnya sebanyak 5 (lima) orang. Dengan narasumber sebanyak 4 (empat) orang dari IBU Foundation dan 3 (tiga) orang dari FIB Unpad, maka jumlah keseluruhan adalah 27 orang.

Pada sesi persiapan dibahas tentang tujuan, waktu, tempat, serta hasil/*output* dari kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, tim juga berdiskusi tentang rangkaian kegiatan dan metode pelatihan yang dibuat beragam dan interaktif, yaitu dengan metode ceramah, *gallery show*, diskusi kelompok, *role play*, serta demonstrasi. Kegiatan pelatihan dan sosialisasi ini dikemas dengan konsep yang menyenangkan dan tidak membosankan, di mana para peserta lebih aktif dan berperan penting. Terdapat pula beberapa penyegaran (*ice breaking*) berupa permainan (*games*) yang diberikan di sela-sela penyampaian materi.

Pada hari pertama tanggal 24 Juni peserta diajak menghayati peran sebagai anak-anak yang harus dilindungi pada situasi bencana, sedangkan pada hari kedua tanggal 25 Juni peserta diajak untuk menghayati peran sebagai fasilitator anak. Pada saat pelatihan ini peserta diberikan *pre-test* dan *post-test* sebagai salah satu media untuk melihat sejauh mana kegiatan pelatihan ini memberikan dampak bagi peserta. Pada akhir kegiatan pelatihan, peserta yang berupa perwakilan dari masing-masing dinas terkait diminta untuk menuliskan rencana kerja sebagai tindak lanjut akan dilakukan pada instansi tempat mereka bekerja.

Hasil dari sosialisasi dan pelatihan ini adalah tersampainya konsep Rumah Pentas (Ruang Ramah Anak berbasis Permainan Tradisional) sehingga terjadi peningkatan pengetahuan peserta atau institusi terkait yang mengikuti pelatihan dalam menangani anak pada situasi bencana, juga adanya upaya masing-masing instansi terkait yang mengikuti pelatihan untuk membuat atau menyusun rencana aksi atau rencana tindak lanjut sebagai hasil dari pelatihan yang telah dilakukan, seperti yang akan dibahas dalam bagian berikutnya.

Selama mengikuti pelatihan peserta terlihat sangat antusias dan aktif. Beberapa peserta telah memiliki pengetahuan sebelumnya tentang penanganan trauma pada anak pasca kejadian bencana, sebagian besar lainnya belum mengetahui. Namun, dalam dua hari waktu pelatihan terlihat peserta secara individu mengalami kemajuan dalam memahami penanganan trauma pasca bencana pada anak, di antaranya:



**Gambar 1**



**Gambar 2**



**Gambar 3**

**Gambar 1-3: Suasana Pelatihan bagi Pendamping Anak Korban Bencana melalui Permainan Tradisional (Sumber: Dokumen Peneliti, 2019)**

**a. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana**

Peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana ini dapat dilihat dari hasil *post-test* mengenai *knowledge*/pengetahuan peserta yang dilakukan di akhir kegiatan pelatihan dan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah

diisi oleh peserta sebelum kegiatan pelatihan dimulai (dilakukan di awal kegiatan pelatihan). Berdasarkan hasil *pre-test*, hanya sekitar 10 peserta yang mengaku bahwa dirinya sangat mengetahui mengenai manajemen bencana (dari Dinas Sosial dan BPBD), sedangkan peserta lainnya ada yang mengaku mengetahui namun ada juga yang belum tahu sama sekali. Namun, setelah dilakukan *post-test* di akhir kegiatan seluruh peserta mengaku bahwa mereka mengetahui bahkan ada yang mengaku bahwa mereka sangat tahu mengenai manajemen bencana.

**b. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana**

Peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana ini dapat dilihat dari hasil *post-test* mengenai *knowledge*/pengetahuan peserta yang dilakukan di akhir kegiatan pelatihan dan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah diisi oleh peserta sebelum kegiatan pelatihan dimulai (dilakukan di awal kegiatan pelatihan). Berdasarkan hasil *pre-test*, hanya sekitar 10 peserta yang mengaku bahwa dirinya sangat mengetahui mengenai manajemen bencana (dari Dinas Sosial dan BPBD), sedangkan peserta lainnya ada yang mengaku mengetahui namun ada juga yang belum tahu sama sekali. Namun, setelah dilakukan *post-test* di akhir kegiatan seluruh peserta mengaku bahwa mereka mengetahui bahkan ada yang mengaku bahwa mereka sangat tahu mengenai manajemen bencana.

**c. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang CPIE**

Peningkatan pengetahuan tentang CPIE (*Child Protection in Emergency*) ini dapat dilihat dari hasil *post-test* mengenai *knowledge*/pengetahuan peserta yang dilakukan di akhir kegiatan pelatihan dan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah diisi oleh peserta sebelum kegiatan pelatihan dimulai (dilakukan di awal kegiatan pelatihan). Berdasarkan hasil *pre-test* dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta mengaku bahwa mereka belum mengetahui mengenai CPIE, meskipun ada beberapa orang yang mengakui

mengetahui mengenai sub-materi CPIE. Namun, di akhir kegiatan, setelah dilakukan post-test didapatkan hasil bahwa seluruh peserta mengaku mengetahui CPIE.

#### **d. Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang Rumah Pentas**

Peningkatan pengetahuan tentang Rumah Pentas (Ruang ramah anak berbasis permainan tradisional), hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* tentang *knowledge*/pengetahuan peserta yang dilakukan di akhir kegiatan pelatihan dan dibandingkan dengan hasil *pre-test* yang telah diisi oleh peserta sebelum kegiatan pelatihan dimulai (dilakukan diawal kegiatan pelatihan). Berdasarkan hasil *pre-test* diketahui bahwa seluruh peserta mengaku tidak tahu mengenai Rumah Pentas, tetapi di akhir pelatihan, setelah dilakukan *post-test* seluruh peserta mengaku bahwa mereka mengetahui mengenai Rumah Pentas. Berikut ini adalah faktor-faktor pendukung pencapaian tersebut:

#### **1. Intensitas dan efektivitas proses komunikasi dan kerja sama antara tim peneliti dari FIB UNPAD dengan tim fasilitator dari IBU Foundation**

Tim peneliti dan tim narasumber/fasilitator mampu bekerjasama dengan baik selama proses persiapan dan pelaksanaan pelatihan. Terjalannya komunikasi aktif mengenai kebutuhan-kebutuhan dari awal persiapan sampai selesai pelaksanaan pelatihan menjadi salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pelatihan ini.

#### **2. Keterlibatan peserta secara aktif dan kreatif dalam pelaksanaan pelatihan**

Peserta yang berasal dari empat dinas dan BPBD dibagi menjadi lima kelompok selama proses pelaksanaan pelatihan. Hal ini dilakukan agar setiap peserta dapat berbaur satu sama lain dan setiap kelompok terdiri dari dinas yang berbeda. Selama proses pelaksanaan pelatihan berlangsung, peserta mampu bekerjasama dengan baik serta mampu bersikap aktif, kreatif, interaktif, dan partisipatif.

#### **3. Variasi metode yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan**

Fasilitator yang memfasilitasi proses pelatihan menggunakan berbagai macam metode yang memungkinkan peserta untuk dapat bersikap interaktif dan partisipatif, di antaranya yaitu

diskusi kelompok, *gallery show*, demonstrasi, bermain peran/*role play*, ceramah, dan juga diselingi oleh *energizer/ice breaking* serta permainan yang dapat meningkatkan semangat atau mengembalikan fokus peserta. Berdasarkan pendapat peserta, cara tersebut membuat mereka dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi yang disampaikan.

Dari hasil diskusi, bertukar pengetahuan dan pengalaman antarpeserta, fasilitator, dan tim peneliti, diketahui bahwa kebijakan-kebijakan atau kegiatan-kegiatan yang pernah dilakukan oleh masing-masing institusi tentang pengelolaan bencana/manajemen bencana. Berikut ini adalah beberapa point yang telah dituliskan oleh masing-masing institusi:

BPBD Kab. Pangandaran menindaklanjuti kegiatan pelatihan ini dengan merencanakan beberapa kegiatan sebagai berikut yaitu : Surat keputusan kepala daerah tentang penetapan status tanggap darurat, pendirian posko (penanganan dan penanggulangan bencana), inovasi WEB, ETS, SIEMBEB, ATM, FKDM, pembentukan Forum Pengurangan Risiko Bencana Kab. Pangandaran, mitigasi bencana, pelatihan kebencanaan bagi para relawan PB, pemeriksaan alat pemadam kebakaran, pemasangan dan pengelolaan EWS tsunami, PWLR, ELDE WAS, pemasangan jalur evakuasi (rambu-rambu), kaji cepat bencana, rehabilitasi dan rekontruksi (bansos).

Dinas Sosial Kab. Pangandaran menindaklanjuti kegiatan pelatihan ini dengan merencanakan beberapa kegiatan sebagai berikut yaitu: *Assessment*, menurunkan tim TRC ke lapangan, pelaporan, penanganan evakuasi jika diperlukan, manajemen penanganan bencana (pendirian posko, penyaluran logistic, pendampingan sosial, pemenuhan kebutuhan dasar penyintas), rehabilitasi/rekontruksi/pemulihan.

Dinas Pendidikan Kab. Pangandaran menindaklanjuti kegiatan pelatihan ini dengan merencanakan beberapa kegiatan sebagai berikut yaitu: (1) Kerjasama dengan Tagana "Tagana Masuk Sekolah" (TGM) melakukan sosialisasi dan simulasi penanggulangan bencana, (2) Sosialisasi penanggulangan bencana untuk siswa jenjang SD dan SMP dari

BNPB Jawa Barat, (3) Data/pendataan sapsras paska bencana

Dinas Sosial Kab. Pangandaran menindaklanjuti kegiatan pelatihan ini dengan merencanakan beberapa kegiatan sebagai berikut yaitu : Membuat tim URC (Unit Reaksi Cepat), mendirikan Posko bencana kesehatan bekerjasama dengan partisipasi masyarakat, menentukan Jalur evakuasi korban bencana pada titik kumpul yang aman, memberi layanan rujukan korban dan mengevakuasi jumlah sasaran korban, melakukan tindakan penyediaan obat-obatan yang diperlukan

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang bersifat interdisipliner antara ilmu budaya dan psikologi ini dilaksanakan pada tanggal 24 dan 25 Juni 2019 di Pangandaran dan bekerja sama dengan IBU Foundation. Peserta pelatihan ini adalah Dinas Pendidikan, Dinas Kesehatan, Dinas Sosial, dan BPBD Kabupaten Pangandaran. Materi yang disampaikan adalah manajemen bencana, *Child Protection in Emergency* (CPIE), dan RUMAH PENTAS (Ruang Ramah Anak Berbasis Permainan Tradisional). Hasil pengabdian membangun kesadaran bahwa penanganan bencana yang efektif dan maksimal harus memperhatikan pola pikir dan budaya masyarakat yang terkena bencana. Wawancara dengan pimpinan dinas dan peserta pelatihan dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan dan modul pelatihan. Hasil dari wawancara tersebut memperlihatkan bahwa peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang manajemen bencana, peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang CPIE (*Child Protection in Emergency*), dan peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan tentang Rumah Pentas. Berdasarkan hasil wawancara dan pelaporan kegiatan serta *action plan* kepada kepala dinas, diketahui bahwa kepala dinas terkait berminat untuk bekerja sama lebih lanjut tentang penanganan trauma pascabencana pada anak dan berharap ada

pelatihan lebih lanjut dan intensif lagi bagi para peserta.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Padjadjaran yang telah memberi dukungan finansial melalui kegiatan Hibah Internal Universitas Padjadjaran (HIU Unpad) sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada para pihak terkait yang telah terlibat dalam pelatihan ini, yaitu BPBD Kabupaten Pangandaran, Dinas Pendidikan, Dinas Sosial, dan Dinas Kesehatan Kabupaten Pangandaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amallia, Agieska, and Dwita Oktaria. (2018). "Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Masa Hospitalisasi The Effect of Therapeutic Play toward Preschool Anxiety During Hospitalization." *Jurnal Majority* 7(2): 219–25.
- Atik Pramesti W, Leny andiyanti, Achmad Effendi. (2017.)" *Jurnal Keperawatan Muhamadiyah* 2(2).
- Elita, Yessy, Afifatul Sholihah, and Syahruman Sahiel. (2017). "Acceptance and Commitment Therapy (ACT) Bagi Penderita Gangguan Stress Pasca Bencana." *Jurnal Konseling dan Pendidikan* 5(2): 97.
- Isbell, Rebecca. (1995). *The Complete Learning Center Book*. Maryland: Gryphon House.
- Kumalasari, Dewi, Rina Rahmatika, Titi Sahidah Fitriana, and Fakultas Psikologi. (2019). "Pendekatan Theraplay Untuk Meningkatkan Pengetahuan Dan Keterampilan Bermain Dengan Anak Penyandang Kanker." *DINAMISIA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1): 118–23.
- Mukhadiono, Widyo Subagyo, Wahyudi. (2016). "Pemulihan Ptsd Anak-Anak Korban Bencana Tanah Longsor dengan Play Therapy." *Jurnal Keperawatan Soedirman (The Soedirman Journal of Nursing)* 11(1).
- Noverita, Mulyadi, Mudatsir. (2017). "Terapi

Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia 3 – 5 Tahun Yang Berobat Di Puskesmas.” *Jurnal Ilmu Keperawatan* 5(2).

Nugroho, Dwi Utari, Nurulia Unggul P R, Nur Shinta Rengganis, and Putri Asmita Wigati. (2013). “Sekolah Petra ( Penanganan Trauma ) Bagi Anak Korban Bencana Alam.” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2(2): 97–101.

Nurfitri, Sahidun. (2018). “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional.” *Journal of Early Childhood Care & Education* 1(1): 13–17.

Silverman, David. (2010). *Doing Qualitative Research - Third Edition*. London: SAGE.

Soetjiningsih. (2004). *Tumbuh Kembang Remaja Dan Permasalahannya*. Jakarta: Seagung Seto.