

OLAHRAGA DAN BENCANA

(Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)



SONI NOPEMBRI
SARYONO
AHMAD RITHAUDIN



**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

OLAHRAGA DAN BENCANA

(Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)

Penulis : Soni Nopembri, Saryono, Ahmad Rithaudin
Hak cipta dilindungi oleh Undang – Undang
Dilarang mengutip, memperbanyak sebagian atau seluruh
Isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Cetakan 1 : Oktober 2011
© 2011 Penerbit Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Telp. (0274) 513092
Perpustakaan Nasional : Kalatog Dalam Terbitan (KDIT)

Soni Nopembri, Saryono, Ahmad Rithaudin
Judul Buku: **Olahraga dan Bencana**
(Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)

2011
vi hlm romawi, 130 hlm isi : 14.5x20.5
ISBN: 978-602-8429-50-4

Sanksi Pelanggaran Pasal 44:

Undang - Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang
Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 6 Tahun 1982

Tentang Hsac Cipta

1. Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak Mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau member izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan atau dengan denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (Seratus juta rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan; memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), Dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan / denda paling banyak Rp. 50.000.000,00

KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan buku ini. Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk menyusun buku ini. Terima kasih kami sampaikan juga pada para ahli dan para mahasiswa yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini.

Buku yang berjudul “Olahraga dan Bencana (Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)” ini bertujuan untuk membantu para relawan dan juga berbagai organisasi kemanusiaan yang sering terlibat dalam penanganan bencana di Indonesia. Buku ini dikembangkan dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pemulihan Trauma Pasca Bencana melalui olahraga bagi Anak-anak korban erupsi merapi”. Kenyataan bahwa Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki potensi bencana yang besar, maka kebermanfaatannya buku ini sangat diharapkan untuk dapat diimplementasikan dalam berbagai kondisi pasca bencana apapun. Buku ini juga ingin menggambarkan bahwa olahraga bukan hanya berbicara masalah prestasi saja, akan tetapi juga harus bermanfaat bagi pengembangan seluruh aspek manusia termasuk berkontribusi pada proses pemulihan pasca bencana.

Kami berharap buku ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian yang berarti bagi para pembaca dalam upaya ikut mengembangkan olahraga sebagai bagian yang bermanfaat bagi para korban bencana. Kritik dan saran yang membangun terhadap buku ini akan senantiasa kami terima agar dikemudian hari dapat diperbaiki.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Bab I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Program.....	3
C. Rekomendasi Pengguna.....	4
D. Sasaran	4
E. Nilai-nilai Olahraga dan Permainan.....	5
F. Mendesain Tanggap Darurat Bencana Melalui Olahraga..	19
Bab II Menyiapkan Intervensi Olahraga Pasca Bencana	23
A. Konteks Sosial-Politik-Budaya.....	25
B. Profil Olahraga dan Permainan	26
C. Bahan dan Peralatan	27
D. Kaitan dengan Program Lain.....	30
E. Kegiatan Pendukung	31
Bab III Melakukan Asesmen Pasca Bencana	33
A. Pendahuluan	33
B. Prinsip Panduan	36
C. Merencanakan Asesmen	41
D. Akuntabilitas	62

Bab IV Merencanakan Program Olahraga Pasca Bencana...	65
A. Sensitisasi dan Konsultasi Masyarakat	65
B. Seleksi Mentor	68
C. Seleksi Peserta	72
D. Workshop	81
Bab V Memonitoring dan Mengevaluasi Program Olahraga	91
A. Tujuan.....	91
B. Prinsip Panduan Monitoring dan Evaluasi.....	92
C. Monitoring.....	100
D. Evaluasi.....	101
Bab VI Model Pemulihan Trauma Pasca Bencana	
Melalui Olahraga pada Anak-anak Korban	
Erupsi Merapi	111
A. Pendahuluan	111
B. Dampak Bencana terhadap Anak-anak.....	115
C. Intervensi Olahraga pada Anak-anak Korban	
Erupsi Merapi	118
Daftar Pustaka.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ruang dan waktu untuk bermain adalah beberapa elemen yang pertama hilang dari hidup anak-anak dalam bencana alam atau keadaan darurat. Dalam dampak awal, yang sering kali kacau balau, fokusnya adalah penyediaan makanan dan kebutuhan pokok untuk bertahan hidup. Namun demikian, mulai ada pengakuan bahwa perkembangan psikologis, sosial, dan mental anak-anak memerlukan lebih dari sekedar nutrisi yang cukup, air bersih, dan pencegahan terhadap penyakit mematikan (Bragin, 2005, 79).

Dalam keadaan darurat, kebutuhan materi anak-anak sering diprioritaskan melebihi kebutuhan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif, fisik, sosial dan emosional. Olahraga, permainan, dan intervensi berbasis permainan dapat mendukung anak-anak dalam penyembuhan dari trauma bencana dengan strategi yang mencakup penguatan pemulihan dan memulihkan kesehatan. Program psikososial semacam itu dapat membantu anak-anak dan anak-anak untuk pulih dari efek pemindahan, bencana, dan perlawanan terhadap masalah sosial, perilaku, psikologis dalam konteks kelompok sekaligus mengurangi stress dan membangun kembali rasa normal. Program Psikososial biasanya mengacu pada intervensi nonbiologis yang difokuskan pada

memulihkan kesehatan mental dan keadaan sosial masyarakat. Karena itu perlu dibedakan dengan jelas dari intervensi psikiatrik dan psikologis.

Dalam program tanggap darurat secara umum, kegiatan olahraga dan permainan terstruktur dengan cepat muncul sebagai sebuah cara efektif untuk menanggulangi dampak psikososial bencana dan konflik bagi anak-anak. Meskipun ini adalah bidang yang relatif baru, tetapi ini adalah bukti nyata yang mendukung pendekatan ini sebagai pelengkap berharga untuk program bantuan tradisional (Schwery, 2008). Meskipun sering dianggap sebagai komponen pendidikan atau program psikososial, nilai dan potensi yang ditambahkan dari kegiatan olahraga dan permainan masih belum diutamakan dan tidak ada model yang diterima secara luas untuk penggunaan olahraga dan permainan sebagai alat untuk membantu anak-anak sembuh dari berbagai tipe keadaan darurat kemanusiaan.

Meskipun ada sejumlah dokumen kunci yang menjabarkan dan mengusulkan hak-hak anak dalam keadaan darurat kemanusiaan, ada kesepakatan atau bahasan yang terbatas tentang cara terbaik untuk mendukung perkembangan kesehatan anak-anak setelah bencana. Intervensi harus disesuaikan dengan konteks keunikan dan kultur situasi darurat sembar mempertimbangkan kekuatan masyarakat yang ada, sumber daya dan mekanisme yang tercakup. Program olahraga dan permainan bagi anak-anak

untuk mencapai potensi, bukti empiris harus dikumpulkan untuk memberi bukti konklusif tentang praktik berbasis olahraga mana yang terbaik untuk kebutuhan anak-anak dalam situasi pasca bencana dan situasi darurat.

B. Tujuan Program

Tujuannya adalah untuk membantu anak-anak sembuh dari efek trauma keadaan darurat dengan menyediakan alat praktis yang mendukung pemrograman olahraga dan permainan yang mendukung perkembangan kesehatan fisik, sosial, emosional, dan kognitif. Perhatian yang ditargetkan untuk anak-anak semacam itu sangat penting untuk pemulihan dan pembangunan kembali masyarakat yang diterpa bencana.

Diharapkan bahwa penerapan sumber daya ini akan menyediakan bukti empiris lebih lanjut untuk mendukung penggunaan metodologi ini sebagai alat efektif untuk menguatkan pemulihan dalam *setting* pasca keadaan darurat. Buku ini memiliki daya tarik pendekatan pendukung utama dari program tanggap darurat. Meskipun buku ini menawarkan rekomendasi dan petunjuk perencanaan, penerapan, monitoring, dan evaluasi program olahraga dan permainan dalam setting pasca darurat, program ini bukanlah program yang kaku. Petunjuk dimaksudkan agar cukup fleksibel untuk memudahkan adaptasi pada konteks khusus dimana program berbasis olahraga ini akan beroperasi.

C. Rekomendasi Pengguna

Buku ini ditujukan pada pokoknya sebagai petunjuk acuan untuk praktisi lapangan (pekerja pemulihan, tim tanggap darurat, rekan dan staf model) yang bertanggungjawab menyusun dan mengatur program olahraga untuk anak-anak setelah keadaan darurat. Bahan buku ini mungkin juga bermanfaat untuk semua perencanaan/persiapan keadaan darurat, pengembangan proposal, perencanaan training, evaluasi model, dan kegiatan berbagi informasi dan komunikasi lainnya.

D. Sasaran

Buku ini memiliki tiga sasaran. **Pertama**, anak-anak yang dipengaruhi oleh keadaan darurat dan mentor yang mengkoordinir kegiatan olahraga dan permainan. **Kedua**, keluarga dan masyarakat yang terkena dampak keadaan darurat. Begitu program ini memiliki dukungan, penyelenggara program harus bekerja bersama orang tua dan anggota masyarakat untuk merencanakan dan menerapkan model ini; untuk masukan dan petunjuk mereka diperlukan sejumlah aspek seperti menggali bahan local, mendorong partisipasi anak-anak dalam program, mengenali lokasi yang cocok untuk kegiatan, dan sebagainya. Keterlibatan yang sukses dalam program olahraga dan permainan dapat membawa manfaat psikososial yang signifikan bagi orang tua dan anggota masyarakat. **Ketiga**,

program lain, standar dan praktisi lain yang terlibat didalamnya atau yang peduli dengan bidang ini. Pelajaran yang diambil dari program olahraga dan permainan harus dipublikasikan dan dibagi dengan masyarakat internasional untuk mengembangkan praktik yang baik.

E. Nilai-Nilai Olahraga dan Permainan

Olahraga dan permainan, dari kegiatan fisik sampai dengan olahraga kompetitif memiliki peran penting dalam semua masyarakat. Akses dan partisipasi dalam olahraga dan permainan adalah hak manusia yang penting bagi individu segala usia untuk menuntun pada hidup yang sehat dan terpenuhi. Hak untuk bermain dan berpartisipasi dalam olahraga telah dicantumkan dalam banyak konvensi PBB.

Tabel 1.1. Kontribusi Olahraga dan Permainan dalam Tiga Fase Setelah Keadaan Darurat

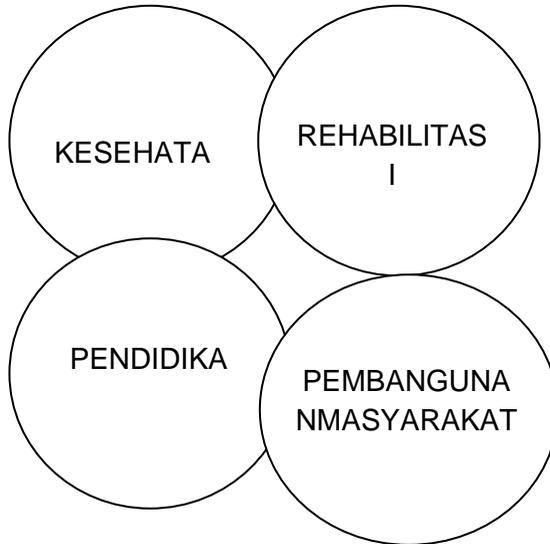
FASE KEADAAN DARURAT	OLAHRAGA DALAM KEADAAN DARURAT
Respon	
1. Pasokan air dan sanitasi.	1. Menciptakan ruang dan kegiatan yang aman untuk anak-anak dan anak-anak.
2. Keamanan makanan, nutrisi, dan bantuan	

<p>makanan.</p> <p>3. Manajemen tempat berlindung & lokasi.</p> <p>4. Pelayanan kesehatan.</p>	<p>2. Sanitasi dan Kebersihan.</p>
<p>Pemulihan</p>	
<p>1. Rehabilitasi psikososial</p> <p>2. Pendidikan</p> <p>3. Rekreasi</p>	<p>1. Menilai penyimpangan psikososial.</p> <p>2. Mengacu pada perawatan.</p> <p>3. Disusun untuk menghilangkan trauma dan mengembalikan kenormalan.</p> <p>4. Berpasangan dengan sosok dewasa yang mendukung.</p> <p>5. Memfasilitasi masuk sekolah kembali.</p> <p>6. Menanamkan rasa kebahagiaan dan kegembiraan.</p>
<p>Rekonstruksi</p>	
<p>1. Pengembangan masyarakat</p> <p>2. Layanan sosial</p> <p>3. Rekonstruksi ekonomi</p>	<p>1. Mengembangkan kepemimpinan.</p> <p>2. Mendorong kerjasama dan keterampilan</p>

	<p>manajemen konflik.</p> <p>3. Meningkatkan kesadaran tentang HIV/AIDS dan penyakit lain.</p> <p>4. Perkembangan mengatasi kehidupan sehari-hari and keterampilan lainnya.</p>
--	---

Pada tahun 2002, penghargaan terhadap nilai-nilai yang melekat pada olahraga mendorong PBB untuk membuat laporan yang mengkaji kontribusi potensial yang dapat diberikan olahraga untuk mencapai Tujuan Pengembangan Milenium (*Millenium Development Goals*) PBB, olahraga untuk program pengembangan dapat digunakan sebagai:

1. Sebuah alat untuk menyebarkan pesan pendidikan seperti keselamatan, promosi kesehatan, dan pencegahan penyakit (higienis, HIV / AIDS).
2. Alat untuk mengajarkan nilai positif dan keterampilan hidup, meningkatkan kesehatan dan kebaikan, perkembangan individu, integrasi sosial dan perkembangan modal sosial (meningkatkan kepaduan atau kohesi), membangun perdamaian, mencegah konflik, dan perkembangan ekonomi.
3. Alat inklusi sosial, dapat menguatkan dan mendorong keterlibatan kelompok termarginalkan khususnya wanita/anak-anak, pengungsi, dan orang difabel.



Gambar 1.1. Nilai Olahraga dan Permainan

Ada empat topik utama yang memanfaatkan nilai olahraga dan permainan dalam situasi darurat seperti dalam gambar 1.1 di atas, akan didiskusikan lebih detail di bawah ini:

1. **Kesehatan**

Bagi anak-anak, kegiatan olahraga dan permainan sangat penting bagi perkembangan kesehatan dan sangat pokok untuk pertumbuhan dan pembelajaran yang optimal menyangkut perkembangan fisik, kognitif, emosional, dan sosial. Permainan adalah pekerjaan masa kanak-kanak dan landasan perkembangan psikososial yang sehat (Duncan and Arntson, 2004:24). Melalui kegiatan ini, anak-anak memperoleh keterampilan sosial, belajar nilai pokok seperti kerjasama dan respek, mengekspresikan perasaan mereka dan membangun kepercayaan diri dan

rasa memercayai yang mendorong peningkatan kebahagiaan, penghargaan terhadap diri sendiri, dan interaksi sosial dengan orang lain. Melibatkan anak-anak dalam kegiatan olahraga dan permainan terstruktur sangat vital bagi perkembangan kesehatan. Mereka juga belajar integrasi sosial dan mekanisme penyelesaian positif melalui partisipasi dalam kegiatan olahraga dan permainan.

Bagi anak-anak yang hidupnya terganggu oleh bencana atau konflik, kegiatan ini menjadi lebih penting sebagai alat untuk menghilangkan dan menyembuhkan trauma. Permainan adalah alat yang ampuh dan efektif untuk mengurangi stress dan seperti halnya memegang kekuatan restoratif bagi anak-anak dalam situasi sulit (Bernard Van Leer, 2005:51). Memberikan kepada mereka kesempatan dan ruang yang aman untuk membantu mereka bermain, mendirikan kembali rasa pengharapan dan kenormalan, meningkatkan kebahagiaan ringan dan perkembangan kesehatan. Kegiatan permainan terstruktur yang terjadwal dengan teratur seperti olahraga, drama, musik, dan seni adalah penting dalam keadaan darurat dan periode pasca konflik karena kegiatan itu memungkinkan anak-anak untuk memproses peristiwa di sekitar mereka dan melanjutkan kembali perkembangan masa anak-anak (Triplehorn, 2001).

2. **Rehabilitasi Psikososial**

The *World Health Organization* (WHO) mendefinisikan kesehatan sebagai “kondisi fisik, mental dan sosial yang lengkap dan tidak hanya ketiadaan penyakit atau kelemahan”. Ini menunjukkan pentingnya, dan hubungan langsung antara aspek kesehatan fisik, sosial, dan mental. Efek krisis kemanusiaan terhadap individu dan masyarakat dapat dipertimbangkan dalam masing-masing dimensi tersebut. Pertumbuhan dan perkembangan anak-anak sangat beresiko dalam perang dan bencana, dan berhak mendapat pertimbangan khusus. Pertama, anak-anak yang terdampak bencana alam harus mendapatkan makanan, tempat bernaung, dan perawatan yang sesuai usia mereka. Memastikan bahwa kebutuhan dasar terpenuhi adalah bantuan psikososial. Bantuan ini membiarkan anak-anak tahu bahwa hidup akan terus berlanjut meskipun telah terjadi peristiwa yang mengerikan.

Penelitian menunjukkan bahwa partisipasi dalam kegiatan olahraga dan permainan dapat membantu mengembalikan kondisi, baik anggota masyarakat yang mengalami stress berat maupun trauma psikologis ke tingkat fungsi normal sebelum krisis. Meskipun belum dapat dipahami dengan tepat bagaimana program olahraga dapat efektif dalam menyelesaikan masalah stress dan trauma anak-anak, ada bukti nyata bahwa

keterlibatan dalam olahraga dapat memberikan kekuatan penyembuhan yang luar biasa terhadap mereka yang menderita trauma psikologis, trauma fisik dan kecemasan terkait dengan stress (Schwery, 2008). Kegiatan olahraga dan permainan memicu kebahagiaan yang dapat secara alami menguatkan, menyembuhkan, dan melindungi individu pada waktu-waktu dengan tekanan yang ekstrim.

Jaringan dukungan sosial memerankan peran penting dalam menyediakan pra-kondisi yang diperlukan bagi anak-anak untuk memulai penyembuhan mereka dari peristiwa yang secara psikologis mengganggu. Penelitian menunjukkan bahwa dukungan sosial yang disediakan oleh keluarga yang peduli, teman-teman, pendamping, guru atau teman sebaya lainnya, atau orang dewasa dapat memfasilitasi proses penyembuhan pasca-keadaan darurat (IASC, 2007:5). Individu-individu yang peduli ini adalah peserta yang ideal untuk training 'Terus Berlanjut', dimana mereka dapat belajar bagaimana mengorganisir dan memfasilitasi kegiatan olahraga dan permainan terstruktur yang didesain untuk memperbaiki keadaan psikososial. Meskipun sebagian besar anak-anak menunjukkan ketahanan setelah peristiwa traumatis dan akan merespon baik kegiatan terstruktur yang dipandu oleh orang dewasa yang peduli, beberapa anak-anak memerlukan dukungan secara khusus. Dalam kasus

semacam itu, pemberi perawatan harus dilatih untuk merujuk anak-anak ke spesialis jika tersedia.

Relevansi budaya intervensi psikologis pasca bencana bervariasi dari satu budaya ke budaya lainnya. Meskipun intervensi langsung oleh spesialis mungkin tepat dan tersedia dalam beberapa konteks, namun mungkin saja tidak tepat di konteks lainnya, dan tidak tersedia dalam banyak setting pasca bencana. Olahraga dan permainan juga beragam dalam hal relevansi dan signifikansi budaya. Namun, melibatkan anak-anak dan anak-anak dalam olahraga dan permainan diakui secara luas untuk kemampuannya dalam memperluas interaksi sosial dan resiliensi pribadi dan proses penyembuhan. Ketika program dan kegiatan diadaptasi ke praktik budaya local dan permainan tradisional, pendekatan berbasis olahraga dan permainan akan menjadi bentuk intervensi psikososial efektif yang diterima secara luas.

3. **Pendidikan**

Dalam ketiadaan struktur sekolah formal, kegiatan olahraga dan permainan dapat menjadi cara yang berharga untuk mengenalkan pendidikan selama dan setelah konflik dan keadaan darurat. Kegiatan yang ditargetkan membantu anak-anak pulih dari bencana sering merupakan elemen kunci program pendidikan pasca keadaan darurat. Selama waktu-waktu ini

pengadaan secara cepat kegiatan rekreasi terstruktur untuk anak-anak dapat membawa tingkat kenormalan dan menyiapkan anak-anak untuk kembali ke setiing kelas. Anggota masyarakat, termasuk orang dewasa dan orang dewasa muda, dapat memainkan peran penting dalam memimpin kegiatan semacam itu. Penerapan pemrograman keadaan darurat harus meliputi strategi untuk pendidikan jangka panjang. Kegiatan, materi perlengkapan olahraga dan petunjuk fasilitator misalnya dapat berlanjut menjadi bagian dari pemrograman sekolah reguler atau kurikulum normal begitu fase penyembuhan awal keadaan darurat sudah selesai.

Kerangka kerja tiga fase untuk program pendidikan dalam keadaan darurat yang dikembangkan oleh *Save the Children*, UNICEF dan UNHCR (Triplehorn, 2001) meliputi kegiatan olahraga dan permainan dalam fase tanggap darurat awal dan dukungan membuat 'ruang aman' bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan rekreatif dan edukatif. Meskipun sering dianggap sebagai kegiatan kunci dalam penegakan kembali pendidikan, kegiatan olahraga dan permainan telah melanjutkan nilai seluruh sistem pendidikan dan harus menjadi bagian terintegrasi dari semua fase pemulihan.

a. Ruang Aman

Ini adalah lokasi fisik yang didirikan di tenda-tenda untuk memindahkan orang atau masyarakat

yang dilindungi dan memungkinkan bagi anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan terstruktur. Semua itu diakui sebagai komponen kunci dalam tanggap darurat oleh organisasi bantuan dan pemulihan kemanusiaan. Standar SPHERE (2004) menyatakan bahwa penting sekali untuk mencoba menyediakan tempat yang aman bagi anak-anak untuk berkumpul, bermain, bertemu teman lama, dan membuat teman baru (khususnya dimana anak-anak meninggal dan beberapa telah dipindahkan ke lokasi baru ruang aman). Ruang Aman memberikan infrastruktur yang dibutuhkan untuk membangun dan memberikan rumah bagi program dukungan psikososial.

Dalam periode tanggap darurat awal intervensi olahraga dan permainan dapat menjadi ‘batu bata’ pokok untuk inisiatif pendidikan darurat dan juga program psikososial yang lebih luas. Selama fase pertama, program psikososial dan edukatif saling melengkapi dan berpotongan, berbagi tujuan umum: menyembuhkan trauma, membentuk kondisi normal melalui kegiatan terstruktur, menyiapkan sekolah formal, dan menanamkan perkembangan jangka panjang anak. Mendirikan ruang ramah-anak, misalnya, dapat menjadi langkah awal dalam kedua tipe pemrograman, menyediakan pendidikan darurat

dan dukungan psikososial untuk anak-anak berbagai usia. Program tanggap darurat dapat dibangun diatas fondasi umum ini untuk mengembangkan program jangka panjang yang terfokus pada anak (termasuk pendidikan formal dan non formal, dukungan psikososial, pembangunan perdamaian, promosi kesehatan dan kesetaraan jender.

4. Pembangunan masyarakat

Olahraga dan permainan dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk membantu menormalkan kehidupan masyarakat di area yang terkena dampak bencana alam dan konflik. Kegiatan olahraga dan permainan yang diselenggarakan memberikan lingkungan terstruktur yang menciptakan perasaan aman dan stabilitas, mendorong integrasi sosial, dan mengurangi kemalasan banyak anak-anak. Melalui kehiatan yang terjadwal secara teratur, anak-anak dan orang dewasa dapat mulai mendapatkan kembali perasaan aman dan normal dan menikmati waktu istirahat dari tantangan rekonstruksi yang banyak sekali. Program 'normalisasi' semacam itu tidak hanya membantu anak-anak pulih dari trauma dan maju terus tetapi juga menyediakan lahan latihan bagi anak-anak dan dewasa untuk belajar ketrampilan partisipasi konstruktif dalam kerja masyarakat sipil (Sinclair, 2001). Kegiatan fisik dapat juga membuat kontribusi positif bagi

kesehatan fisik dan psikologis dan juga pada gaya hidup mereka yang hidup dalam kesusahan, misalnya pengungsi dan atau orang pindah, apakah itu di dalam pengungsian, akomodasi kolektif atau dalam masyarakat. Permainan tradisional, tarian, lagu, dan cerita memberikan perasaan nyaman selama krisis, dan juga membantu menguatkan perasaan identitas kultural anak-anak. Pemindahan/penggusuran yang dipaksakan mungkin menceraikan beraikan masyarakat dan membuatnya sulit bagi anak-anak untuk belajar tentang lagu, peribahasa, tarian, dan bentuk seni yang menghubungkan generasi dan memberikan keberlanjutan. Partisipasi dalam kegiatan kelompok jenis ini dapat membangun perasaan solidaritas dan komunitas, sekaligus memungkinkan perilaku pro-sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan ketrampilan dalam setting konflik tanpa kekerasan (Duncan dan Arntston, 2004, 24).

Program berbasis olahraga dan permainan membantu melibatkan anak-anak sebagai pelaku dalam pemrograman dan memiliki potensi untuk mendefinisikan kembali peran anak-anak dalam rekonstruksi pasca keadaan darurat. Kelompok anak-anak dan tim olahraga dapat bergabung untuk membantu pembersihan masyarakat, rekonstruksi atau distribusi penyaluran bantuan. Anak-anak yang aktif dan terlibat juga menghadirkan kasus yang memaksa untuk

mempercayakan tugas dan peran orang dewasa pada anak-anak. Sebagai tambahan, melalui partisipasi aktif dan interaktif, anak-anak dapat belajar mengambil tanggung jawab kepemimpinan dan peran kerja tim yang diperlukan selama fase tanggap darurat, pemulihan dan rekonstruksi

Memprogram olahraga menjadi katalisator untuk program pengembangan selama beberapa waktu telah diakui sebagai alat yang ampuh untuk memobilisasi masyarakat, mengomunikasikan pesan kunci dan membantu perkembangan. Program olahraga dan permainan yang didesain dengan baik setelah bencana atau keadaan darurat dapat menjadi media konstruktif untuk digunakan bahkan diluar fase darurat.

Program olahraga dan permainan dengan pendekatan terintegrasi yang diterapkan dalam situasi darurat atau pasca-darurat menggabungkan strategi multidisiplin dan paling efektif ketika ketika dikoordinasikan dengan baik dengan sector lain dan pemrograman jangka panjang. Kegiatan-kegiatan ini melengkapi kegiatan pemulihan tradisional (makanan, tempat bernaung, air dan sanitasi, perlindungan) dan harus didesain sebagai bagian ujung tombak program tanggap darurat.

Program olahraga yang diterapkan dalam situasi darurat atau pasca darurat dapat memberi organisasi

kesempatan untuk menyediakan pelayanan pendidikan yang penting dan perawatan kesehatan, dan juga menawarkan kesempatan untuk integrasi sosial dan pembangunan perdamaian. Model olahraga dan permainan karena itu dapat memberikan layanan dukungan yang penting selama periode pasca-darurat, dan Karena intervensi ini adalah pengalaman kelompok yang dibentuk dalam setting masyarakat, lebih banyak orang dapat dijangkau dengan cepat.

Ini mungkin memiliki manfaat yang ditambahkan dari memperoleh dukungan lebih banyak dari masyarakat. Misalnya, program multiface yang mencoba mencakup kebutuhan luas anak perempuan mungkin lebih berhasil dalam menarik dan mempertahankan anak-anak perempuan tersebut dan mungkin terbukti lebih diterima oleh orang tua dan pemimpin masyarakat daripada program yang tampaknya hanya fokus pada olahraga saja. Menyelenggarakan olahraga dan kegiatan kultural lainnya pada lokasi yang sama dapat meningkatkan partisipasi dan memberikan lingkungan alami untuk berbagi informasi lain seperti kesehatan dasar, kebersihan, hubungan dengan layanan, hak-hak anak perempuan, dsb. Layanan-layanan yang fokus hanya pada intervensi individu selama dan setelah situasi krisis akan secara umum tidak seefektif dan bisa jadi penggunaan yang tidak efisien dari sumber daya yang

berharga. Karena kebutuhan mereka yang dipengaruhi peristiwa traumatic akan berubah seiring dengan waktu, seperti intervensi-intervensi lainnya, kegiatan olahraga dan permainan harus ditargetkan untuk merespon kebutuhan yang berubah ini.

F. MENDESAIN TANGGAP DARURAT BENCANA MELALUI OLAHRAGA

Olahraga dan permainan dapat segera dimulai pada fase genting atau segera setelah keadaan darurat, memberikan anak-anak kesempatan untuk memainkan permainan dan bersosialisasi yang akan menolong mereka mengatasi trauma yang telah mereka alami. Selama tahap awal keadaan darurat, ketika asesmen dan inisiasi kebutuhan tindakan tanggap sedang dilakukan, segera melaksanakan kembali olahraga dan kegiatan permainan dan ruang rekreatif dapat secara signifikan membantu stabilisasi situasi krisis (SAD and Schwery Consulting, 2007). Semakin awal kita dapat terlibat dalam kehidupan anak yang tertekan dengan permainan, semakin cepat anak tersebut dapat mendapatkan efek penyembuhan dari lingkungan bermain (Aguilar and Retamal, 1998). Melibatkan anak-anak dalam kegiatan olahraga dan permainan juga memberikan waktu keluarga untuk fokus pada pemulihan dan membangun kembali

Menyediakan kegiatan olahraga dan permainan untuk anak-anak yang harus menyelamatkan diri dari rumahnya, anak-anak yang trauma karena bencana, dan hidup dalam kondisi berbahaya, memunculkan berbagai tantangan. Dalam situasi semacam ini, pelaksana tindakan tanggap harus segera menyelenggarakan kegiatan terstruktur di tengah kekacauan: mengidentifikasi ruang aman untuk kegiatan, memilih dan melatih instruktur/pelatih, mendapatkan bahan-bahan atau perlengkapan tertentu, dan merekrut peserta. Program-program ini harus dapat menjamin ketersediaan perlengkapan keselamatan dan keamanan anak-anak, dan juga orang-orang yang bekerja di dalamnya.

Model berikut ini dapat digunakan untuk membantu proses mendesain tindakan tanggap. Model ini menguraikan perubahan-perubahan yang diperlukan dari waktu ke waktu dalam sebuah kegiatan masyarakat untuk pulih dari keadaan darurat. Model ini akan mendetailkan lima komponen pokok yang diperlukan untuk mendesain sebuah program olahraga dan permainan dalam merespon keadaan darurat: Persiapan, Asesmen, Perencanaan, Monitoring dan Evaluasi, dan Transisi.

Tabel 1.2. Proses Mendesain Tindakan Tanggap

FASE PERTOLONGAN sampai dengan 2 minggu	FASE INVENTARISASI 2 minggu – 4 bulan	FASE KEKECEWAAN 2 bulan – 4 tahun	FASE REKONSTRUKSI Setelah 2 tahun
--	--	--	---

Pertolongan pertama Menyelamatkan dan membatasi cakupan bencana Asesmen Kebutuhan (<i>needs assessment</i>)	Koordinasi Kegiatan untuk memenuhi kebutuhan dan menstabilkan situasi	Rekonstruksi infrastruksi dan step-by-step kembali ke keadaan normal	Rekonstruksi infratraktur berkesinambungan Pendayagunaan populasi local untuk mencegah bencana yang akan terjadi
---	---	--	---

Definisi-definisi

1. **Efek Psikologis** bantuan darurat kemanusiaan mengacu pada pengalaman yang memengaruhi emosi, perilaku, pemikiran, memori, dan kemampuan belajar, termasuk kapasitas untuk memahami situasi sehari-hari (diadaptasi dari Loughry & Ager, 2001. Lihat juga Bragin, 2005).
2. **Efek sosial** mengacu bagaimana pada pengalaman perang dan bencana mengubah hubungan orang satu sama lain, mengubah cara kerja keadaan individu dan masyarakat, misalnya melalui kematian, perpisahan, to how the experiences of war and disaster alter people's relationships to each other, change the workings of the community and personal circumstances, for example through death, separation, pengasingan dan kehilangan yang lainnya. Efek sosial termasuk dimensi ekonomi, sebanyak individu dan keluarga menderita kerugian ekonomi dan materi karena perang dan bencana. Ini juga dapat menyebabkan hilangnya status dan tempat sosial dalam jaringan sosial mereka biasanya.

3. **Kondisi baik psikososial** adalah kondisi dimana seseorang dapat mengatur tugas, hidup, cinta, dan pekerjaan, keluarga dan masyarakat, menemukan makna dalam kehidupan sehari-hari. Dan memiliki harapan untuk masa depan mereka. Dalam level sosial, kondisi psikososial yang baik memberikan kekuatan, penghargaan diri, kegembiraan dalam menghadapi *shock* dan kesulitan. Setiap budaya memiliki definisi sendiri yang lebih spesifik tentang kondisi psikososial yang baik dan bagaimana mendapatkannya, mempertahankannya, dan menghidirkannya kembali it (diadaptasi dari, 2005).

BAB II

MENYIAPKAN INTERVENSI OLAHRAGA PASCA BENCANA

Sebelum sebuah asesmen, organisasi harus terlebih dahulu menentukan asesmen apa yang telah dilakukan dan juga harus mereview informasi yang tersedia (misalnya menyelenggarakan *desk review*, mewawancarai organisasi lain, dan mereview informasi yang ada di negara yang bersangkutan seperti literatur etnografi yang relevan yang ada serta data pada sistem kesehatan mental dan kegiatan pemuda tradisional). Asesmen lebih lanjut harus dilaksanakan hanya jika diperlukan lebih banyak informasi. Metode dan materi program memerlukan adaptasi cultural. Asesmen harus selalu dikoordinasikan dengan agensi lain untuk memastikan penggunaan sumber daya yang efisien, pemahaman situasi yang akurat dan komprehensif, dan untuk menghindari membebani populasi dengan asesmen ganda. Kalender perencanaan dapat membantu memonitor kegiatan.

Meskipun asesmen tersedia, melaksanakan diskusi kelompok yang fokus dan mewawancarai informan kunci di tahap perencanaan akan sangat bermanfaat agar memahami penuh kebutuhan dan minat anak-anak dan pemuda, sehingga dengan demikian mendesain intervensi yang paling efektif.

Tabel 2.1. Contoh informasi demografis dan kontekstual yang relevan

- Besarnya populasi secara keseluruhan (dan jika relevan, termasuk juga lokasi) dari populasi sub-group yang relevan yang mungkin berada pada resiko tertentu
- Mortalitas/kematian dan pelakuan terhadap kematian.
- Kerusakan geografis dan infrastruktur di area dimana populasi paling terpengaruh atau paling tinggi resikonya.
- Akses dan ketersediaan persyaratan fisik dasar (misalnya: makanan, tempat tinggal, air dan sanitasi, perawatan kesehatan) dan pendidikan
- Pelanggaran HAM dan kerangka perlindungan
- Struktur dan dinamika sosial, politik, agama dan ekonomi (mis. Peran anak-anak dalam masyarakat, isu keamanan dan konflik, yang melibatkan perbedaan jender, kelas, etnis, dan agama dalam masyarakat)
- Perubahan dalam kegiatan kehidupan dan kehidupan sehari-hari masyarakat.
- Informasi etnografis dasar tentang sumber daya cultural, norma-norma, peran dan sikap (mis. Kebiasaan berkabung, sikap terhadap gangguan mental dan kekerasan berbasis jender, perilaku meminta bantuan)
- Agama: apakah masyarakatnya taat beragama? Apakah ada satu atau lebih agama utama?
- Peran wanita: apakah ada pandangan umum bahwa wanita

seharusnya tidak berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan permainan

- Sejarah masa kini: apakah peristiwa masa kini yang masih memiliki pengaruh (baik atau buruk) dalam masyarakat?
- Konflik: apakah masyarakat saat ini sedang terlibat konflik?
- Eksklusi/pengeluaran: siapa yang memegang kekuasaan dalam masyarakat dan siapa yang dikeluarkan dari kegiatan dan layanan?
- Peran olahraga dalam masyarakat yang terkena imbas

Fase persiapan harus selesai antara satu dan tiga hari dan dimulai dengan segera setelah keadaan darurat. Pokok bahasan berikut ini membahas berbagai elemen yang perlu dipertimbangkan ketika menyiapkan sebuah program.

A. KONTEKS SOSIAL-POLITIK-BUDAYA

Saat persiapan, sangat penting sekali untuk menyiapkan tinjauan tentang konteks sosiopolitik-budaya dari area yang dipilih untuk proyek olahraga dan permainan. Bantuan kemanusiaan adalah alat yang penting untuk menolong orang-orang yang terkena dampak keadaan darurat, tetapi bantuan juga dapat menyebabkan bahaya yang tidak disengaja (Anderson, 1999). Bekerja di wilayah bantuan kesehatan mental dan psikososial memiliki potensi untuk menyebabkan bahaya, karena ini berhubungan dengan isu yang sangat sensitive dan dapat memaksakan lebih banyak lagi gagasan barat tentang berbagai penyakit mental.

Selain itu, kerja ini juga kekurangan bukti ilmiah ekstensif yang tersedia untuk beberapa disiplin ilmu lain.

Pelaku Bantuan Kemanusiaan dapat mengurangi resiko bahaya dengan berbagai cara, seperti:

1. berpartisipasi dalam kelompok koordinasi untuk belajar dari orang lain dan untuk meminimalisir pengulangan dan kekosongan dalam tindakan tanggap;
2. mendesain intervensi berdasarkan informasi yang memadai (IASC, 2007);
3. menjalankan evaluasi, akuntabilitas, keterbukaan terhadap penelitian dan review dari luar;
4. mengembangkan sensitivitas dan kompetensi cultural dalam arean dimana mereka terlibat /bekerja;
5. selalu *update* terhadap pusat bukti (*evidence base*) terkait dengan tindakan yang efektif; dan
6. mengembangkan pemahaman, dan secara konsisten mewakili, HAM universal, hubungan kekuasaan antara orang luar dengan orang-orang yang terkena dampak keadaan darurat, dan nilai pendekatan partisipatoris.

B. PROFIL OLAHRAGA DAN PERMAINAN

Mengidentifikasi profil olahraga dan permainan atau latar/*setting* masyarakat yang terkena dampak adalah prasyarat pokok dalam memformulasikan program. Tujuannya adalah untuk mendesain program sehingga dapat sesuai mungkin dengan struktur yang telah ada. Ini

melibatkan penyelenggara program yang melaksanakan riset dalam wilayah historis dan praktik olahraga kini, sebelum memulai program. Beberapa tema yang penting untuk dilihat termasuk identifikasi terhadap:

1. Olahraga paling populer
2. Relevansi budaya olahraga dan permainan
3. Struktur olahraga yang telah ada dan yang direncanakan
4. Pahlawan olahraga
5. Olahraga tradisional
6. Olahraga yang disukai populasi perempuan



Gambar 2.1. Sepakbola sebagai Olahraga Populer yang diterapkan pada anak-anak

C. BAHAN DAN PERALATAN

Perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga dan permainan haruslah mudah diperoleh, tidak mahal, aman, tersedia dalam kehidupan sehari-hari, tahan lama, cocok untuk anak-anak segala umur dan memiliki

Olahraga dan Bencana (Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)

banyak manfaat. Idealnya sebagian perlengkapan ini akan tersedia di daerah setempat dan atau dibangun dengan bahan local. Sekali puncak keadaan darurat telah berlalu, bahan ini dapat terus menjadi bagian kegiatan rutin sekolah atau kurikulum. Bahan-bahan ini dapat memuat perlengkapan olahraga, alat music – dan pada tahap awal- tempat bernaung (tempat berlindung dari cuaca), tikar untuk duduk di tanah, dan sebagainya.

Penting sekali bahwa bahan dan perlengkapan mencerminkan kecenderungan kultur lokal. Sebagian besar perlengkapan ini dapat dibeli atau dibuat secara lokal. Meskipun demikian, penting sekali bahwa pengadaan perlengkapan lokal tidak menunda mulainya program atau menghalangi proses rehabilitasi psikososial. Di bawah ini adalah bahan dan perlengkapan yang dapat dimasukkan dalam perlengkapan olahraga dan permainan dengan tipe ‘terus-menerus’.

Tabel 2.2. Kebutuhan Peralatan Olahraga dan Permainan

PERALATAN DAN BAHAN	
KEGIATAN	PRODUK
Sepak bola	Bola sepak bola
Bola basket	Bola basket
Bola voli (<i>fistball</i> atau <i>netball</i>)	Bola voli, Net, Tiang

Kriket	Pemukul kriket, Bola kriket, Sarung tangan kriket- kanan dan kiri
Bulu tangkis	Raket, shuttlecock, Net
<i>Ultimate dan Frisbees</i>	<i>Frisbees</i>
<i>Englek (hopscotch)</i>	Petak
<i>Draughts / Checkers</i>	Kumpulan gambar, Kertas dengan bidang <i>Draughts</i>
Menari	Seruling/ <i>Flutes, triangles, rattles</i> , CD dan <i>CD player</i>

Tabel 2.3. Peralatan Olahraga dan Bahannya

PERALATAN DAN BAHAN	
Bahan lokal	Tali, <i>Hoops</i> (holahop), Kain penutup mata
Untuk membedakan pemain tim	Tabard/slayer atau kaos pemain berwarna
Untuk menandai area bermain	Pancang dengan bendera, sekotak bubuk kapur , dan meteran
Untuk transport	Tas besar untuk peralatan besar, tas kecil untuk peralatan yang lebih kecil, keranjang bola
Untuk urusan didaktik	Buku registrasi, buku catatan, pulpen, buku petunjuk

	(pedoman), papan tulis, kapur, peluit
Untuk perbaikan dan perawatan	Peti perlengkapan, perlengkapan untuk memperbaiki kebocoran, peralatan untuk memperbaiki bola, peralatan untuk memperbaiki badminton



Gambar 1.2. Gawang Bambu Sebagai Peralatan Bahan Lokal

D. KAITAN DENGAN PROGRAM LAIN

Sebuah program yang dibentuk seringkali memiliki banyak sumber daya dalam bentuk *link* dan sinergi dengan program dan partner lain dalam area tersebut. Agar program olahraga untuk anak-anak dalam keadaan darurat berkembang menjadi program pengembangan olahraga, sangat penting sekali bagi penyelenggara untuk melakukan riset struktur olahraga yang dilakukan anak-anak yang sudah

ada sebelumnya, dan jika sudah ada sebelumnya, penyelenggara perlu mengintegrasikan pemrograman ke struktur ini.

Kemitraan
<ul style="list-style-type: none">➤ Intervensi psikososial sangat direkomendasikan (termasuk program olahraga dan permainan) untuk membuat <i>link</i> dengan organisasi medis spealis jika memang ada/tersedia.➤ Selama asesmen dan penerapan, dapat dijadikan bukti bahwa beberapa orang mengalami gangguan/sakit mental yang parah akan teridentifikasi. Orang-orang ini perlu tekanan medis khusus dan atau memiliki gangguan mental yang memerlukan perawatan dan perhatian khusus. Dimana intervensi psikososial saja tidak cukup.➤ Membuat <i>link</i> dengan organisasi hak asasi juga sangat direkomendasikan karena wanita mungkin memerlukan dukungan legal atau dukungan lain kalau-kalau ada pelanggaran hak.

E. KEGIATAN PENDUKUNG

Intervensi psikososial yang disebutkan diatas paling efektif ketika menjadi bagian pendekatan holistik multisektor. Kesadaran masyarakat tentang diskriminasi terhadap kelompok tertentu harus ditingkatkan, pembelaan/advokasi untuk perubahan hokum dan system legal mungkin diperlukan dalam

jangka menengah sampai dengan jangka panjang, pemegang kebijakan di masyarakat atau keluarga harus dilatih atau dididik (misalnya dalam hal melaporkan melaporkan kekerasan terhadap wanita, imunisasi, informasi tentang air minum, ranjau darat, kesamaan jender, dll) dan fasilitas kesehatan ibu mungkin perlu ditingkatkan. Secara umum, keadaan yang baik sangat berhubungan erat dengan mendayagunakan/mendorong masyarakat.

Psycho-education seringkali bekerjasama dengan organisasi ahli–dapat menjadi elemen lain dari pemrograman psikososial. Tujuan *psycho-education* adalah untuk membantu kelompok orang tertentu memahami dan menjadi lebih baik dalam berurusan dengan masalah psikologis/masalah emosi. Contoh-contoh yang ada meliputi bekerja dengan orang yang kecanduan alkohol atau orang yang selamat dari kekerasan rumah tangga, konflik, dan pembunuhan masal.

BAB III

MELAKUKAN ASESMEN PASCA BENCANA

A. Pendahuluan

Sebagaimana disebutkan di atas, melakukan asesmen baru yang terpisah mungkin tidak perlu dilakukan jika informasi yang cukup sudah tersedia untuk merencanakan dan mendesain olahraga untuk anak-anak. Jika data lebih lengkap diperlukan, bisa mengacu pada bagian ini. Menilai dampak keadaan darurat pada anak-anak dan komunitas mereka adalah langkah awal yang sangat penting dalam mendesain tindakan tanggap/respon yang efektif dan tepat. Sebuah asesmen dapat dilakukan untuk mengeksplor persepsi setempat terhadap masalah kesehatan mental, mengidentifikasi bagaimana anak-anak dan anak-anak, dan terus dipengaruhi secara psikologis sebagai dampak keadaan darurat. Selain itu, asesmen juga mengeksplor tipe kegiatan anak-anak yang biasanya melibatkan anak-anak dan bagaimana ini dapat dimodifikasi untuk memberikan dukungan psikososial yang diperlukan, serta mengidentifikasi individu-individu dalam masyarakat yang dipercaya oleh anak-anak agar orang-orang tersebut dapat terlibat dalam intervensi.

Kegiatan asesmen harus dipandang sebagai sebuah *ongoing process/proses* terus-menerus, bukan peristiwa satu kali yang dapat memberikan informasi tentang desain awal

program. Tekanan pasca-keadaan darurat terjadi pada waktu yang berbeda-beda (segera atau tertunda) dan muncul dalam wujud yang berbeda-beda diantara masyarakat yang terkena dampak. Melaksanakan kegiatan asesmen melalui tindakan tanggap/respon akan meminimalisir kesempatan dimana kebutuhan individu tertentu terabaikan dan memperbaiki relevansi tindakan tangga dalam tahap pemulihan yang berbeda-beda. Selain itu, asesmen harus dilihat tidak hanya sebagai sumber informasi tindakan tanggap tetapi juga sebagai komponen integral tindakan tanggap/respon. Melaksanakan sebuah asesmen bukanlah sebuah tindakan yang ramah/lunak. Kegiatan ini memiliki potensi untuk menjadi tindakan terapeutik (bersifat terapis) dan membangun dukungan dan kapasitas jika dilakukan dengan baik. Kegiatan ini juga dapat menimbulkan stress dan potensial mengurangi kredibilitas program dan partisipasi anak-anak jika dilakukan dengan tidak tepat. Kegiatan ini juga dapat digunakan sebagai studi dasar untuk memonitor dan tujuan evaluasi.

Tabel 3.1. Penglibatan Masyarakat dalam Asesmen

<p>Bagaimana melibatkan orang-orang yang terkena dampak dalam asesmen ini (diadopsi dari Good Enough Guide, Oxfam, 2007, tool 3)</p>
<p>Sebelum Asesmen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tentukan dan cantumkan dengan jelas tujuan asesmen

2. Memberitahu masyarakat setempat dan pemerintah lokal secara baik-baik sebelum asesmen dilaksanakan.
3. Libatkan laki-laki maupun perempuan dalam tim.
4. Buatlah daftar kelompok rentan untuk diidentifikasi selama asesmen
5. Cek organisasi-organisasi yang pernah bekerja di masyarakat tersebut dan dapatkan salinan laporannya.

Selama Asesmen

1. Perkenalkan anggota tim dan peran mereka
2. Jelaskan kerangka waktu asesmen
3. Undang perwakilan masyarakat setempat untuk berpartisipasi
4. Ciptakan ruang bagi individu atau grup untuk berbicara secara terbuka.
5. Selenggarakan diskusi dan wawancara terpisah dengan kelompok yang berbeda, misalnya pejabat lokal, kelompok masyarakat, pria, wanita, staff lokal.
6. Mintalah kelompok ini untuk memberikan pendapat mereka berdasarkan kebutuhan dan prioritas
7. Beritahu mereka tentang keputusan apapun yang diambil

catatan:

jika tidak memungkinkan untuk berkonsultasi dengan semua kelompok dalam masyarakat dalam satu waktu, cantumkan dengan jelas kelompok mana yang dihilangkan dalam

kesempatan ini dan kembalilah untuk menemui mereka sesegera mungkin. Tulislah temuan Anda dan jelaskan metodologi Anda dan batasan-batasannya. Gunakan analisa untuk pembuatan keputusan di masa yang akan datang.

B. Prinsip Panduan

Ada banyak area asesmen yang potensial dalam situasi pasca-darurat. Kuncinya adalah realistis dan pilih hanya yang paling releevan saja. Lima atau enam pertanyaan tentang olahraga dan anak-anak yang signifikan harus dipilih untuk digabungkan dengan asesmen organisasi secara keseluruhan. Anggota masyarakat dan anak-anak, laki-laki dan perempuan, harus dilibatkan untuk kepentingan asesmen dan desain program, karena usaha khusus mungkin diperlukan untuk menjangkau wanita dan anak gadis. Yang terakhir, sangat penting sekali untuk melibatkan partner setempat dan menyampaikan hasil asesmen dengan masyarakat setempat.

Libatkan orang yang terkena dampak pada proses asesmen, laki-laki dan perempuan yang terkena dampak bencana (dan anak-anak) harus terlibat secara aktif dalam setiap bagian tindakan tanggap/respon, termasuk dalam fase asesmen. Kumpulkan informasi dari sebanyak mungkin sumber. Tim asesmen harus menggunakan sebanyak mungkin informasi yang tersedia. Informan yang berbeda akan dapat menyediakan berbagai tipe informasi dan

perspektif dalam keadaan darurat. Sumber yang bervariasi akan juga menyediakan data yang berbeda dan kadang bersebrangan, khususnya ketika berkaitan dengan angka. Dengan mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda, tim asesmen dapat mencocokkan referensi dengan tanggapan yang berbeda untuk sampai pada kombinasi estimasi atau kesimpulan. Ini disebut triangulasi data.

Tabel 3.2. Sumber dan Metode Pengumpulan Informasi

Sumber Informasi Kunci
<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak dan orang tua dari masyarakat yang terkena bencana 2. Pemimpin, kelompok rentan, wanita, pekerja kesehatan, guru sekolah, institusi, CBO, dsb. 3. Struktur olahraga lokal 4. Kantor dan perwakilan pemerintah setempat 5. Organisasi-organisasi lokal 6. Media lokal
Metode mengumpulkan informasi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Interview informan kunci 2. Daftar interview bebas 3. <i>Focus Grup Discussion</i> 4. Observasi langsung 5. Survei 6. Metode penaksiran partisipasi warga, misalnya pemetaan, calendar musiman, garis waktu, dan sebagainya.



Gambar 3.1. Interview terhadap siswa sebagai informan kunci

Gunakan metode pengumpulan data yang tepat untuk mengumpulkan informasi. Tim asesmen di lapangan harus memilih metode pengumpulan data yang paling sesuai untuk mengumpulkan informasi yang akan memungkinkan untuk desain program diadaptasi secara lokal. Sangat disarankan untuk menggunakan banyak metode pengumpulan data. Tim sebaiknya juga disiapkan dengan baik serta terampil/terlatih dalam penggunaan metode yang dipilih.

Ada sebuah tendensi untuk beberapa metode (misalnya interview dengan informan kunci dan observasi) untuk digunakan secara informal sebagai metode utama asesmen. Sederhananya, hanya dengan berbicara dengan

orang-orang dan melihat situasi di lapangan. Informasi yang diperoleh akan lebih kuat jika metodologi direncanakan dengan baik sebelumnya. Tentukan sebelumnya siapa yang akan diwawancarai, pertanyaan apa yang akan ditanyakan dan bagaimana menanyai mereka, dan tentukan apa yang perlu diobservasi, apa yang akan Anda cari dan bagaimana merekam data sebelum tindakan observasi. Sebagai tambahan untuk interview dengan informan kunci dan observasi langsung, ada banyak metodologi lain yang dapat memberikan banyak sekali informasi seperti digambarkan dalam table di bawah ini.

Sangat penting juga bahwa asesmen menyelidiki nama lokal untuk masalah kesehatan mental dan psikologis, bagaimana bentuknya, apa yang menyebabkannya dan apa yang biasanya dilakukan untuk mengatasinya. Informasi ini harus dapat digunakan untuk mengadaptasi buku pedoman dan panduan jika cocok untuk memulai kegiatan program. Gunakan *checklists* dan format untuk membantu pengumpulan data. *Checklists* membantu memandu tim asesmen pada tipe informasi apa yang harus dikumpulkan. Checklists dapat secara umum atau spesifik pada sector tertentu. Tim asesmen harus memilih checklist yang sesuai dengan tujuan misi asesmen ini.

Formulir asesmen Interagensi kadang juga digunakan dalam keadaan darurat. Bentuk asesmen ini mengangkat metodologi yang lazim dan memfasilitasi

penyampaian/*sharing* data asesmen. Format asesmen interagensi mendorong tim asesmen untuk mengumpulkan data yang sama dalam sebuah formulir yang dapat dibandingkan dan diperiksa kembali kemudian di tiap tingkat interagensi. Tidak ada formulir standar global, karena format menyatu/tergantung pada masing-masing keadaan darurat. Tanpa memperhatikan format yang digunakan, sangat baik sekali untuk menyampaikan/*share* data dan hasil asesmen dengan pemerintah dan lembaga lain.

1. Berhubungan dengan jaringan dan partner lokal

Asesmen di area agen bantuan tidak memiliki staf atau program yang ada akan harus bergantung lebih berat pada dukungan temuan dari jejaring dan partner lokal. Dimanapun jika memungkinkan asesmen dalam area semacam itu harus dilakukan dalam kemitraan dengan agen lain, baik lokal maupun internasional, yang telah memiliki jaringan dan infrastruktur lokal.

2. Menggabungkan awal mula program dengan asesmen

Asesmen di area dimana tidak ada agen bantuan mungkin terjadi secara bersamaan dengan menyusun perbekalan awal untuk pemulihan. Jika keputusan cenderung pada tindakan tanggap/respon bencana, tim asesmen akan harus memandu kegiatan program awal, sekaligus melakukan proses asesmen.

3. Hindari melakukan tindakan berbahaya melalui asesmen

Penyintas/*survivor* situasi darurat sering sudah berada dalam kondisi rentan dan bimbang dan proses eksplorasi asesmen mungkin tampak seperti kelanjutan peristiwa traumatis atau membangkitkan kembali perasaan negatif dan memicu kepanikan (Ehrenreich, 2001, 38).

C. Merencanakan Asesmen

1. Dapatkan informasi yang benar

Paling minimal, tim asesmen harus berkumpul dan menganalisa informasi dasar yang dijabarkan untuk memahami situasi dan kebutuhan, untuk mendesain tindakan respon yang tepat, dan untuk menyeleksi kegiatan bertujuan. *Checklist* asesmen komprehensif yang digambarkan di bawah ini memberikan panduan lebih lanjut tentang persyaratan informasi khusus untuk asesmen.

Tabel 3.3. Checklist Asesmen Komprehensif

Situasi kemanusiaan umum

1. Lokasi dan kondisi area bencana
2. Populasi yang terpengaruh: jumlah, demografi, lokasi (tanpa dikelompokkan oleh gender dan usia)
3. Dampak bencana: fisik, sosial, ekonomi, politik, keamanan, dan lingkungan.
4. Kapasitas dan kerentanan populasi yang terkena

dampak bencana.

5. Kebutuhan prioritas perempuan, laki-laki, anak-anak: makanan, air dan sanitasi, tempat bernaung, kesehatan.
6. Informasi kontekstual: peran dan hubungan jender, isu cultural, dinamika konflik dan kekuasaan, kekerasan, isu diskriminasi dan perlindungan, hubungan militer/sipil.

Tindakan Tanggap/Respon yang harus diketahui/ditemui

1. Organisasi dan masyarakat yang terpengaruh bencana, dengan perspektif baik dari pria maupun wanita.
2. Respon dari penguasa yang bertanggung jawab
3. Organisasi-organisasi lokal, nasional, dan internasional
4. Pelaku lain, misalnya: militer

Kondisi Pelaksanaan

1. Analisa keamanan
2. Ketersediaan (atau kerusakan) infrastruktur logistik: pelabuhan, jalan, bandara, gudang.
3. Kondisi pasar dan ketersediaan bahan pemulihan di area setempat.
4. Ketersediaan infrastruktur pendukung: kantor, akomodasi, infrastruktur telekomunikasi, transportasi.

5. Peraturan pemerintah yang relevan dan persyaratan operasi.
6. Estimasi biaya untuk pengembangan anggaran
7. Ketersediaan personel terlatih

Data yang berhubungan dengan anak-anak/olahraga

1. Jumlah anak-anak yang terkena dampak (laki-laki dan perempuan) di area yang terkena dampak
2. Jumlah anak-anak difabel/cacat yang terkena dampak dan tipe difabel
3. Kegiatan olahraga dan rekreasi yang sudah ada dan kegiatan yang ingin dilakukan
4. Ketersediaan ruang pada saat itu untuk kegiatan olahraga dan permanan (yang dapat diakses bagi mereka yang difabel dan cocok untuk remaja putri)
5. Rekomendasi untuk orang-orang yang berperan sebagai mentor.
6. Jadwal harian anak-anak (untuk menghindari konflik dengan sekolah, tugas rumah tangga, dan tanggung jawab lain)

Seringkali ketika orang memikirkan panduan asesmen, mereka berpikir tentang *checklist* untuk membantu mereka mengingat informasi apa yang harus dikumpulkan. *Checklist* adalah alat yang sangat penting dalam asesmen, tetapi *checklist* hanyalah sebuah alat dalam proses asesmen yang luas. Sebuah asesmen yang

sesuai dengan standar memerlukan proses perencanaan yang lebih luas untuk memastikan bahwa asesmen telah dilalui. Ini harus dimulai dengan perencanaan tujuan dan pelaksanaan yang benar untuk menghasilkan laporan dan proposal program.

Perencanaan yang memadai harus dilaksanakan sebelum mobilisasi tim asesmen. Jumlah pasti waktu yang tersedia untuk perencanaan akan tergantung pada situasi dari keadaan darurat, tetapi setiap waktu yang diinvestasikan sebelum terjun ke lapangan akan membuat asesmen lebih efektif. Sebuah tim asesmen yang terjun ke lapangan tanpa perencanaan sebelumnya akan kehilangan waktu dan menjadi tidak efektif.

Tabel 3.4. Checklist Perencanaan Asesmen

<p>Tujuan yang jelas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah tujuan asesmen jelas, terdokumentasikan dalam surat keterangan, dipahami dan disepakati oleh semua anggota tim dan pemegang keputusan kunci?
<p>Rencana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah tim asesmen memiliki rencana yang jelas tentang bagaimana melaksanakan asesmen?
<p>Komposisi tim yang sesuai</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sudahkan ketua tim ditentukan? • Apakah tim memiliki gabungan yang tepat antara kemampuan teknis dan

	<p>fungsional untuk mencapai tujuan asesmen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apakah tim melibatkan pria dan wanita, orang dengan kemampuan bahasa dan budaya setempat?
Dukungan logistic	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah perencanaan logistik dan administratif sudah dilakukan untuk memastikan bahwa tim dapat melakukan pekerjaan ini dengan aman dan efektif?
Persyaratan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Sudahkan tim merencanakan dan mengidentifikasi kebutuhan informasi apa yang harus difokuskan selama asesmen? • Informasi apa yang diperlukan untuk memenuhi tujuan dan melakukan analisa yang diminta? • Informasi apa yang diperlukan untuk memastikan bahwa isu-isu yang berpotongan/berkaitan dapat dipahami? (jender, perlindungan, dsb)
Melibatkan orang-orang yang terkena	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana tim akan melibatkan pria dan wanitayang terkena dampak bencana dalam proses asesmen?

dampak bencana	
Sumber informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan siapa tim akan berbicara? • Sumber informasi apa yang tersedia?
Metode pengumpulan data	<ul style="list-style-type: none"> • Gabungan metode pengumpulan data apa yang akan digunakan tim? • Kemampuan atau alat apa yang diperlukan untuk melaksanakan metode ini?
Pedoman dan panduan	<ul style="list-style-type: none"> • Pedoman dan panduan apa yang akan digunakan tim di lapangan untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi?
Kerangka analisa	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana data dianalisa? • Analisa kontekstual apa yang diperlukan untuk membuat rekomendasi yang tepat? • Informasi dan perangkat apa yang dapat membantu analisa tersebut?
Melaporkan	<ul style="list-style-type: none"> • Kapan tim akan memberikan laporan awal? Laporan akhir? • Format apa yang akan digunakan tim? • Akankah laporan internal dan laporan umum dipublikasikan?

<p>Proposal dan output/hasil lainnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hasil lain apa lagi yang akan tim siapkan? • Apakah ekspektasi dari hasil proposal, rencana operasional, dan komunikasi?
---	---

2. Tetapkan dengan jelas dan sepakati tujuan asesmen

Semua pemegang kebijakan harus sepakat terhadap tujuan asesmen sebelum menyebarkannya. Ini harus didokumentasikan dengan jelas dalam surat keterangan dan dipahami oleh semua anggota tim asesmen dan juga pemegang kebijakan yang tertarik. Tim asesmen harus juga dapat mengomunikasikan tujuan asesmen ini kepada pemegang kebijakan yang mereka temui di lapangan. Lihat kolom untuk beberapa jenis tujuan untuk misi awal asesmen cepat.

Tabel 3.5. Contoh Tujuan Asesmen

<p>Tujuan khusus asesmen</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memahami kebutuhan kemanusiaan dan memberikan analisa terhadap situasi kemanusiaan • Untuk membuktikan kemungkinan untuk dikerjakan dan membuat rekomendasi terkait dengan tindakan tanggap yang mungkin dilaksanakan • Untuk mengangkat isu-isu khusus tentang keprihatinan dalam situasi yang memengaruhi strategi program dan pendekatan operasional

3. Mengembangkan surat keterangan untuk misi asesmen

Surat keterangan khusus tertulis untuk asesmen ini harus menjelaskan tujuan, metodologi yang disarankan, waktu dan hasil yang diharapkan, dengan rujukan pada tanggung jawab anggota tim individual.

4. Tetapkan metodologi asesmen

Waktu yang diinvestasikan dalam menentukan metodologi yang sesuai untuk asesmen akan membantu kesuksesan asesmen ini. Tim harus memiliki rencana yang jelas tentang informasi apa yang diperlukan, perangkat dan metode apa yang akan digunakan dalam pengumpulan data, siapa yang akan ditanyai dan bagaimana data tersebut akan dianalisa untuk menentukan rekomendasi.

5. Pilihlah areanya

Lemaba akan harus membuat keputusan strategis tentang fokus geografi di awal tindakan tanggap/respon, yang pada awalnya berarti menentukan dimana tim asesmen harus memfokuskan investigasi mereka. Pemilihan area prioritas harus dibuat berdasarkan ketersediaan informasi sekunder, kerentanan dan dalam koordinasi yang dekat dengan lembaga lain yang melaksanakan asesmen.

6. Memilih tim

Mendapatkan gabungan kemampuan yang tepat dalam tim adalah sangat penting. Gabungan yang tepat

tergantung pada kemampuan dan posisi teknis dan fungsional, juga kualitas personal anggota tim, khususnya jender dan keragaman. Tim asesmen idealnya berjumlah sesedikit mungkin. Tim kecil (misalnya tiga orang) lebih mudah untuk diatur, sehingga perlu adanya keseimbangan yang tepat antara ukuran dan campuran kemampuan. Tim asesmen yang lebih besar mungkin akan lebih cocok ketika sudah diketahui bahwa tim pemulai dibutuhkan dengan segera. Untuk menjaga tim asesmen tetap kecil sekaligus untuk memastikan bahwa kemampuan yang diperlukan tersedia dalam tim, anggota tim akan sering harus mengombinasikan peran dan tugas yang kemudian akan dibagi ke dalam fungsi yang berbeda.

Tabel 3.6. Kualitas dan Kemampuan Anggota Tim

Ketrampilan teknis sering kali diperlukan

1. Keterampilan pemrograman umum: kemampuan untuk menganalisa situasi kemanusiaan secara menyeluruh, mengembangkan strategi program dan konsep proyek, menulis proposal.
2. Konteks lokal: seseorang yang dapat memfasilitasi kontak untuk tim asesmen dan membantu mengkontekstualisasikan analisa dan rekomendasi.
3. Spesialis/teknisi yang ahli dalam sektor-sektor kunci: air dan sanitasi, keamanan makanan, kesehatan, tempat

<p>bernaung, logistik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Kemampuan analisa <i>cross-cutting</i>: jender, lingkungan, konflik, perlindungan, tidak membahayakan. 5. Manajemen komunikasi: media, manajemen informasi. 6. Administrasi survei dan wawancara dan kemampuan fasilitator focus group discussion. 7. Manajemen informasi. 8. Kemampuan operasional: keamanan, logistik, administrasi 9. Kapasitas menginterpretasikan (kemampuan bahasa atau terjemahan)
<p>Kualitas lain yang diperlukan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepemimpinan tim 2. Kemampuan perwakilan 3. Keseimbangan jender 4. Keterampilan bahasa 5. Pengalaman cultural 6. Pengalaman dan pengetahuan dalam area geografis 7. Akses ke jaringan lokal

7. Meminta dukungan

Tim asesmen memerlukan logistik yang tepat dan perencanaan serta administrasi pendukung untuk menyelesaikan pekerjaan mereka dengan tepat dan aman. Tanggung jawab untuk memberikan dukungan juga harus jelas. Administrasi/logistik dari kantor Negara

Olahraga dan Bencana (Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)

biasanya harus memberikan dukungan ini ke tim asesmen. Beberapa dukungan mungkin juga disediakan oleh anggota tim administrasi/logistik, tetapi tidak secara eksklusif karena mereka juga memiliki peran teknis kunci dalam asesmen. Gunakan *checklist* untuk memastikan perencanaan dan pendukung tersedia.

Tabel 3.7. Checklist Logistik Dan Administrasi Pendukung Tim Asesmen

Transport	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah pengaturan transportnya dikonfirmasi untuk semua misi asesmen? ▪ Transport cadangan apa yang tersedia jika dalam keadaan darurat? ▪ Apakah pilihan transport memiliki peralatan keselamatan yang diperlukan?
Perlengkapan komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sudahkah jadwal komunikasi disetujui antara kantor pusat dengan tim asesmen? ▪ Apakah semua anggota tim memiliki peralatan komunikasi dan pelatihan yang memadai? ▪ Apakah sistem komunikasi cadangan tersedia?

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah semua anggota tim asesmen telah dijelaskan tentang proses dan nomor telepon yang harus dihubungi saat terjadi krisis?
<p>Akomodasi dan makanan</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sudahkah akomodasi dikonfirmasi untuk anggota tim? ▪ Jika akomodasi sepertinya tidak tersedia, sudahkah tim disediakan dengan perlengkapan tidur? ▪ Akankah makanan tersedia untuk tim di area bencana? Jika kemungkinan besar tidak, maka sudahkah tim disediakan dengan persediaan makanan?
<p>Uang tunai dan administrasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sudahkan tim disediakan uang tunai dengan jumlah yang memadai untuk mencukupi biaya hidup? ▪ Siapa yang akan mengatur biaya hidup dan uang tunai yang diberikan pada misi asesmen? ▪ Sudahkah pertimbangan keselamatan yang memadai

	diperhitungkan untuk memastikan penyerahan uang tunai tidak membuat tim dalam resiko bahaya?
Ijin perjalanan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah surat pendukung atau formulir lain diperlukan? ▪ Apakah tim memiliki semua ijin bepergian/<i>travel permissions</i> dan dokumentasi yang diperlukan untuk bepergian ke daerah yang terkena bencana dan melewati wilayah terlarang dalam perjalanannya? ▪ Apakah ijin perjalanan/<i>travel permissions</i> meliputi kendaraan yang akan digunakan tim?
Asuransi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Apakah semua anggota tim, termasuk staf nasional maupun staff internasional, dilindungi dengan asuransi sebelum memasuki zona gawat darurat? ▪ Apakah pemberitahuan harus diberikan kepada perusahaan asuransi sebelum penyebaran untuk mengaktifkan asuransi?

<p>Perlengkapan personel dan tim</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sudahkan tim disediakan secara memadai dengan: Perlengkapan keselamatan termasuk perlengkapan P3K, pemadam kebakaran peta, perlengkapan komunikasi, bendera identifikasi, dsb. Perlengkapan kantor termasuk laptop, portable printer, kartu nama, kotak uang, kertas, dsb? Perlengkapan dan persediaan pribadi? Tanda pengenal, detail asuransi, detail dan nomor kontak penting?
<p>Informasi keamanan dan keselamatan untuk tim sebelum kedatangan mereka</p>	<p>Berikan gambaran singkat tentang situasi keamanan di Negara yang bersangkutan dan di area asesmen. Terangkan Standard Operations Procedures (SOP) yang berkaitan dengan keamanan untuk misi asesmen</p>

8. Penyeleksian Pertanyaan Asesmen

Penting sekali untuk membuat daftar pertanyaan asesmen yang spesifik sebelum proses dimulai untuk

memastikan bahwa setiap orang sadar tentang data apa yang perlu dikumpulkan.

Tabel 3.8. Pengembangan Pertanyaan Asesmen

1. Partisipasi semua laki-laki dan perempuan dalam olahraga dan kegiatan fisik.
2. Budaya olahraga-olahraga apa yang dimainkan dan oleh siapa?
3. Isu/masalah kesehatan atau pendidikan khususnya untuk wanita dan remaja putri.
4. Alasan ketidakikutsertaan anak perempuan – misalnya tugas rumah tangga, fasilitas yang aman dan sesuai, norma jender.
5. Peran pria dan wanita dalam coaching/melatih.
6. training dan ketrampilan yang ada.
7. Akses ke lokasi fasilitas yang ada.
8. Masalah keamanan.

9. Analisa Data dan Kembangkan Rekomendasi

Data hanya akan berguna jika sudah dianalisa. Tim asesmen harus menganalisa data agar dapat memberikan informasi perkembangan rekomendasi. Tim harus bekerja sama untuk memfasilitasi triangulasi data dan memastikan bahwa informasi yang diperoleh oleh anggota tim yang berbeda dapat dibandingkan satu dengan yang lainnya sebelum mencapai kesimpulan.

Analisa yang perlu dilakukan sejalan dengan tujuan asesmen dan dapat dibantu dengan penggunaan alat analisa sederhana.

Tim asesmen harus membuat rekomendasi yang jelas kepada pembuat keputusan tentang tindakan tanggap/respon yang sesuai untuk keadaan darurat ini. Rekomendasi harus merefleksikan: prioritas keperluan kemanusiaan; gap/celah yang ada dalam kapasitas tindakan tanggap/respon yang ada di lapangan; kapasitas dan keahlian lembaga; dan kemungkinan operasional tindakan tanggap, termasuk ketersediaan sumber daya. Analisa kontekstual harus juga menginformasikan rekomendasi strategis.

10. Komunikasi dan Laporan

Tim asesmen harus berkomunikasi secara teratur dengan pemegang kebijakan tentang selama asesmen lapangan. Tim asesmen harus menyiapkan dan menyelesaikan laporan formal asesmen yang memberikan detail temuan dan rekomendasi, anggaran yang diperkirakan yang menunjukkan biaya program dan biaya operasional rekomendasi disertakan juga oleh tim asesmen. Surat keterangan mungkin juga memerlukan sejumlah hasil yang dibuat oleh tim asesmen. Ini harus juga dilengkapi dan dicantumkan sebagai control laporan asesmen.

11. Melihat asesmen sebagai bagian dari tindakan tanggap/respon

Memberikan kesempatan pada anak-anak dan anggota masyarakat untuk mendiskusikan pengalaman mereka dengan menjadi pendengar yang aktif dan empatik mungkin meredakan perasaan cemas, perasaan ketakutan, perasaan isolasi dan stress mereka. Meskipun secara tradisional tidak dipandang seperti itu, sebuah asesmen adalah bentuk intervensi disamping sebagai pengumpulan informasi untuk memberi informasi bagi desain respon/tindakan tanggap. Mendiskusikan tujuan asesmen dengan peserta, rencana tindakan tanggap yang berbasis olahraga dan permainan, serta peran aktif dan penting sehingga peserta akan berperan dalam desain dan penerapan tindakan tanggap ini mungkin akan menenangkan anak-anak dan anggota masyarakat, asalkan penentraman hati untuk kembali ke keadaan normal dapat disediakan kegiatan rekreasi itu.

Melibatkan anak-anak dalam tahap asesmen sangat penting untuk mengajak mereka memainkan peran integral dalam menentukan arah dan desain tindakan tanggap dan dalam memastikan bahwa program yang dihasilkan berpengaruh pada anak-anak. Sebaliknya, pemimpin kegiatan harus disiapkan dan mau mendengarkan, dan bertindak atas dasar petunjuk dan masukan yang mereka berikan (Rahim dan Holland,

2006). Mendorong partisipasi anak-anak yang bermakna akan membuat program lebih responsive terhadap kebutuhan yang mereka rasakan dan memperbaiki kepemilikan terhadap program ini. Indikator yang berhubungan yang mengukur kesuksesan dan tingkat kepedulian anak-anak harus ditetapkan bersama dengan mereka dalam usaha mengevaluasi tingkat populasi anak-anak. Proses asesmen menghadirkan kesempatan untuk menggabungkan filosofi dan praktik partisipasi anak-anak yang berlangsung selama intervensi.

12. Ruang yang aman

Ruang yang aman, yang dapat berupa ruang terbuka atau tertutup, memungkinkan kelompok bertemu untuk merencanakan bagaimana berpartisipasi dalam tindakan tanggap darurat dan untuk menjalankan kegiatan menolong diri sendiri atau kegiatan keagamaan, kegiatan cultural dan rekreatif. Ruang aman dapat juga digunakan untuk melindungi dan mendukung anak-anak, untuk kegiatan belajar, dan untuk mengkomunikasikan informasi kunci/penting kepada anggota masyarakat.

Tabel 3.9. Menjaga agar Anak-anak Perempuan Merasa Aman

- Adakah perhatian tentang anak-anak perempuan dan keamanan/keselamatan diperhatikan?
- Pastikan bahwa permainan untuk anak perempuan dimainkan sebelum petang dan pengaturan yang tepat untuk transport dibuat. Pastikan juga bahwa prosedur pengantaran/pendampin wanita berada ditempat.
- Ukuran khusus dapat diambil untuk membuat anak-anak perempuan lebih aman berpartisipasi dalam program olahraga termasuk: memperbaiki penerangan publik; penjadwalan kegiatan selama hari dimana aman untuk keluar; menyelenggarakan kegiatan olahraga di area aman dan atau di area yang dekat dengan rumah peserta sehingga mereka tidak harus pergi jauh.
- Pemimpin kegiatan mungkin dapat mengakomodasi norma sosial yang sudah ada tentang apa yang dapat dilakukan dan siapa yang dapat melakukan apa di ruang umum terbuka, dan menawarkan fasilitas olahraga *outdoor* maupun *indoor*.
- Dalam budaya muslim, mungkin perlu dibuat kegiatan yang terpisah untuk anak laki-laki dan perempuan, dengan kegiatan anak perempuan di ruang tersendiri. Gadis muslim mungkin juga memerlukan baju yang

bersahabat untuk olahraga.

- Mungkin ada kebutuhan mengembangkan kode etik pelaksanaan untuk pelatih dan staff proyek.

Untuk menciptakan lingkungan yang aman untuk kegiatan olahraga dan permainan, penyelenggara program perlu mempertimbangkan hal-hal berikut ini dalam menentukan lokasi dan desain ruang, struktur belajar atau sekolah:

- a. Lokasikan area bermain yang akan dituju jauh dari zona atau instalasi militer.
- b. Tempatkan area sekolah atau area rekreasi dekat dengan pusat populasi.
- c. Sediakan WC laki-laki dan perempuan yang terpisah di tempat yang aman.
- d. Dapatkan partisipasi masyarakat dalam menyiapkan dan memonitor area.

13. Ruang Rekreasional

Dalam keadaan darurat, salah satu keputusan pertama tentang kegiatan olahraga dan permainan adalah tentang dimana akan dilakukan. *Shelter* sementara harus disediakan secepat mungkin. Ruang ini dapat berupa ruang umum yang sudah ada, tenda atau sekedar atap dengan tiang-tiang. Barak pengungsi dapat dikembangkan dengan cepat, tanpa pertimbangan akan

Olahraga dan Bencana (Kontribusi Olahraga dalam Pemulihan Pasca Bencana)

kebutuhan ruang lainnya, seperti: sekolah, pusat masyarakat, dan area rekreasional. Dukung dan bantulah ruang ini sesegera mungkin-berpartisipasi dalam diskusi perencanaan barak dan berkomunikasi dengan pemegang kebijakan dan pembuat keputusan kunci. Pada tempat tak bertuan, tandailah ruang tersebut dengan tongkat atau solasi plastik berwarna untuk menyelamatkan ruang tersebut, buatlah dua kali lebih besar untuk ,mengantisipasi jumlah yang besar dimasa yang akan datang (Triplehorn, 2001). Pastikan untuk mengkoordinasikan usaha ini dengan kelompok lain yang mencari ruang edukatif, ruang masyarakat dan ruang rekreasional sehingga kegiatan dapat diintegrasikan dan dikoordinasikan dengan baik. Tempat untuk bermain harus didirikan di lokasi ayang aman dan dapat dijangkau, baik untuk anak laki-laki maupun perempuan. Fasilitas sanitari yang memadai juga harus ditempatkan didekatnya.

Keselamatan dan keamanan harus selalu menjadi perhatian utama. Pertimbangkan program antar-jemput masyarakat jika ada perhatian tentang peserta yang datang ke lokasi kegiatan olahraga dan permainan. Fokusnya haruslah pada pembiasaan program olahraga dan permainan ke kelompok target dan dengan cara ini membawa masyarakat bersama-sama, bukannya memperkuat divisi.

14. Perlindungan/proteksi

Perlindungan untuk pengungsi, khususnya anak-anak, adalah prinsip utama yang memandu kerja lembaga kemanusiaan yang bekerja di keadaan darurat. Masyarakat internasional semakin sadar bahwa semua anak-anak yang hidup di tenga-tengah perang sangat rentan dan memerlukan perlindungan (Kastberg, 2002). Sekolah dan kegiatan rekreasional dapat membawa beberapa elemen perlindungan fisik pada mayoritas anak-anak dengan menyediakan ruang aman untuk bermain, menawarkan alternatif untuk perilaku destruktif, memberikan akses pada makanan bergizi atau menyediakan pengawasan orang dewasa secara reguler. Untuk anak-anak yang telah secara khusus menjadi korban konflik, datang bersama untuk kegiatan pendidikan dapat memudahkan untuk mengidentifikasi mereka yang membutuhkan bantuan khusus, dan program dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik mereka (Nicolai and Triplehorn, 2003).

D. Akuntabilitas

Sangat penting untuk disadari bahwa asesmen dapat menempatkan beban pada masyarakat terkena dampak dan infrastruktur, atau bahkan dapat membuat mereka lebih rentan dalam situasi konflik, khususnya jika mereka kurang dikoordinasikan oleh lembaga-lembaga kemanusiaan yang

melaksanakan asesmen. Kadang masyarakat akan ditanyai pertanyaan yang sama berulang kali oleh badan atau lembaga yang berbeda, bahkan sebelum mendapatkan bantuan apapun. Strategi untuk menghindari ini adalah dengan melakukan asesmen gabungan. Tim asesmen harus disiapkan untuk memperkenalkan lembaga mereka dan menjelaskan mandat dan tujuannya dalam melaksanakan asesmen.

Tabel 3.10. Yang boleh dilakukan dan Jangan dilakukan Akuntabilitas untuk asesmen

<p>Lakukan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Jalankan pendekatan yang direncanakan/disiapkan dengan 'cukup baik'.2. Libatkan pria dan wanita yang terkena dampak bencana3. Sediakan bantuan yang sesuai dalam waktu yang sama saat menjalankan asesmen, dimana memungkinkan.4. Sampaikan tujuan asesmen, rencana dan hasilnya dengan masyarakat dan komunikasikan dengan jelas mandate organisasi.5. Koordinasikan asesmen dan sampaikan rencana dan hasilnya dengan lembaga lain dan penguasa local jika memungkinkan.6. Pastikan asesmen menganalisa jender, kekerasan. Diskriminasi, perlindungan dan tindakan tidak membahayakan dengan memadai.

Jangan lakukan:

1. Meniru kerja lembaga lain dan memberikan kontribusi pada kelebihan asesmen (*assessment overload*).
2. Menempatkan masyarakat atau staff pada resiko yang tidak perlu.
3. Terus melakukan asesmen tanpa menyediakan bantuan jika bantuan tersebut sangat diperlukan dan dapat disediakan.
4. Menjadi juri kemanusiaan (mengunjungi dan mengamati dengan tanpa tujuan ataupun bantuan).
5. Memberikan janji yang tidak dapat dipenuhi.

BAB IV

MERENCANAKAN PROGRAM OLAHRAGA PASCA BENCANA

A. Sensitisasi dan Konsultasi Masyarakat

Agar menjadi efektif, intervensi psikososial berbasis hak asasi harus bekerja sama dengan keluarga anak, masyarakat dan teman sebaya (Van Leer Foundation, 2005). Kegiatan harus didesain dengan cara yang holistik dan terintegrasi dengan melibatkan keluarga anak, masyarakat, latar budaya, dan sumber daya yang tersedia sebagai pertimbangan. Mereka harus melakukan konsultasi dengan pemegang kebijakan setempat, seperti: pemuka masyarakat dan pemuka agama, perwakilan pemerintah, pelaku pendidikan, orang tua dan khususnya anak-anak dan anak-anak. Mereka dapat dilibatkan dalam berbagai cara dalam menetapkan dan mengatur ruang, kegiatan, penerapan, monitoring dan evaluasi dan sebagainya. Sebagai contoh, melibatkan anggota masyarakat laki-laki dan perempuan, partner lokal dan penguasa, pelatih dan pemuda dalam proses monitoring dan evaluasi, adalah sangat penting untuk keefektifan dan kepanjangan program. Pendekatan partisipatori, menggunakan teknik yang dipandu proses, akan meyakinkan lingkungan yang membangun kapasitas di mana masyarakat pada akhirnya dapat mengambil kepemilikan

program, meningkatkan motivasi, produktivitas dan kesinambungan.

Program olahraga harus memperhatikan seluruh masyarakat, mengidentifikasi, mengangkat kesadaran dan mengajak keterlibatan kakak, ibu, guru, dan penguasa lokal adalah sangat penting (khususnya untuk partisipasi anak perempuan). Untuk mendorong partisipasi anak-anak dari seluruh bagian masyarakat, keterlibatan masyarakat harus mencakup isu/masalah seperti struktur kekuasaan, etnis, agama, dan jender. Kegiatan harus mencerminkan tetapi sesekali menunjukkan pendirian yang kritis terhadap sistem dan sumber daya kepercayaan budaya lokal (Duncan, 2004). Kegiatan berbasis masyarakat yang menghormati dan mendukung kapasitas lokal untuk membantu anak-anak akan cenderung diterima dan memiliki dampak yang positif. Orientasi terbaik dalam pemrograman adalah salah satu kemitraan: berbagi pembuatan keputusan dengan anak-anak yang telah cukup umur, keluarga dan masyarakat, sejalan dengan fleksibilitas dan keterbukaan dalam belajar bagaimana menguatkan dukungan keluarga dan masyarakat untuk anak-anak (Duncan, 2004).

Idealnya, kegiatan ini harus melibatkan pemuda/anak-anak (sebanyak mungkin) dari penyelesaian desain; staff harus mau mendengarkan dan bertindak berdasarkan apa yang mereka ajukan karena kepemilikan terhadap proses sama pentingnya dengan menjamin kegiatan jangka panjang.

Kegiatan ini dapat melibatkan mereka dalam partisipasi monitoring dan evaluasi, sebagai cara lanjutan penguatan/*empowerment* (Rahim dan Holland, 2006).

Berikut ini rangkuman rekomendasi Graça Machel (Machel, 2006) terkait dengan perawatan psikososial untuk anak-anak selama dan setelah konflik bersenjata:

1. Semua fase keadaan darurat dan program bantuan rekonstruksi harus mempertimbangkan psikososial, walaupun menghindari pengembangan program kesehatan mental formal. Mereka harus memberikan prioritas untuk mencegah pengalaman traumatis lebih lanjut.
2. Daripada memfokuskan pada luka emosional anak, program seharusnya bertujuan memberikan dukungan untuk proses penyembuhan dan memunculkan kembali perasaan normal.
3. Program untuk mendukung kebaikan psikososial harus memasukkan budaya lokal, persepsi lokal tentang perkembangan anak, dan pemahaman realitas sosial dan politik, serta hak-hak anak. Mereka harus memobilisasi jaringan perawatan masyarakat disekitar anak

Pemerintah, pendonor, dan organisasi pemulihan harus mencegah institusionalisasi anak-anak.

B. Seleksi Mentor

1. Peran Mentor

Mentor adalah anak-anak yang lebih tua dan orang dewasa yang dihormati dan dipercaya oleh anak-anak dan anggota masyarakat lain yang lebih tua (termasuk orang tua) yang diseleksi untuk dilatih untuk menerapkan kegiatan olahraga dan permainan. Seleksi mentor yang tepat dan kualitas pelatihan yang mereka terima akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keefektifan program yang diterapkan. Bukti di lapangan menunjukkan bahwa tidak cukup bagi mentor untuk hanya mengajar kegiatan olahraga dan rekreasi, tetapi juga diperlukan keterampilan untuk mengembangkan pemahaman emosi dan komunikasi interpersonal yang lebih besar, selain itu juga bagaimana meningkatkan permainan yang *fair*/bermartabat dan tanggung jawab masyarakat (SAD and Schwery Consulting, 2007). Penting sekali untuk menempatkan nilai yang tinggi terhadap kualitas ketua yang dipilih untuk memimpin program. Pada keadaan pasca darurat, mentor yang dilatih dengan tepat akan memainkan peran kunci dalam: mengidentifikasi anak-anak yang memerlukan bantuan khusus atau perlindungan; menyediakan *role model* dan hubungan yang positif; serta membangun ketabahan anak dan perasaan identitas.



Gambar 4.1. Mahasiswa terlibat sebagai Mentor

2. Identifikasi dan Rekrutmen Mentor

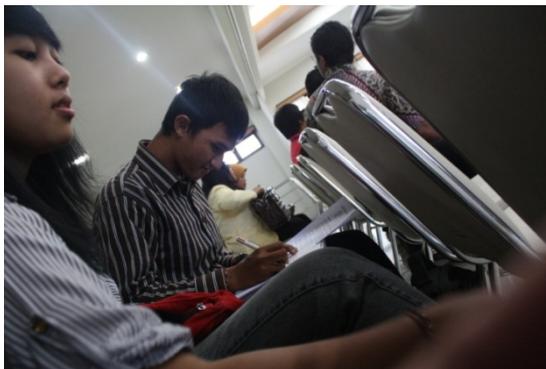
Idealnya, kelompok individu yang telah ada sebelumnya (seperti guru olahraga, pelatih olahraga, instruktur tari, guru, dsb) yang dapat menjalankan fungsi mentor/pemimpin akan ada dalam masyarakat yang terkena dampak keadaan darurat. Meskipun demikian, selama keadaan darurat, guru yang berpengalaman, pelatih, dan professional muda dapat tersedia dalam waktu singkat atau tidak ada. Mereka yang bersedia mungkin tidak memiliki kualitas yang memadai. Mentor yang potensial idealnya direkrut dari dalam masyarakat yang terkena dampak bencana dan dapat melibatkan guru, anak-anak dewasa, pemuka masyarakat dan orang dewasa lain yang peduli. Sebagai bagian masyarakat yang sama, mentor lokal yang direkrut dapat memahami

situasi yang dihadapi oleh anak-anak dan anak-anak yang terkena trauma.

3. Workshop Mentor

Sebelum program dimulai, sebuah workshop selama beberapa hari (paling tidak 3 hari) untuk mentor harus diselenggarakan. Ini menawarkan kesempatan untuk mengundang mentor yang potensial untuk program ini untuk mengajarkan keterampilan baru dan mendorong mereka untuk berbagi pengalaman dengan yang lainnya.

Ini juga memungkinkan penyelenggara untuk menentukan mereka yang paling cocok untuk program ini, berdasarkan kemampuan dan pengalaman serta hubungan mereka dengan pemuda. Setelah workshop selesai, mentor yang sukses akan menerima sertifikat dan diminta untuk mengisi formulir *feedback*.



Gambar 4.2. Workshop terhadap Mahasiswa untuk Menjadi Mentor

4. Mentor Perempuan

Gabungan yang seimbang antara mentor perempuan dan laki-laki lebih disukai untuk program ini, inilah kenapa prosedur rekrutmen pelatih harus sensitif terhadap gender. Kegiatan pendekatan khusus, seperti kunjungan ke keluarga, mungkin diperlukan untuk memungkinkan bagi wanita untuk menjadi mentor dan trainer. Penyelenggara harus memberikan pertimbangan serius untuk mengenal, menarik, dan melatih instruktur dan mentor wanita dari masyarakat untuk menjalankan peran sebagai *role model* dan mentor untuk anak perempuan. Yang paling penting, mereka harus mampu merespon isu-isu khusus dan masalah-masalah anak perempuan.



Gambar 4.3. Penglibatan Mentor Perempuan

Mentor perempuan dapat menjadi *role model* yang kuat untuk anak laki-laki juga, sekaligus menjadi *stereotype* yang menantang dan memiliki dampak yang

kuat pada sikap anak laki-laki dan perempuan terhadap olahraga. Memiliki pelatih wanita untuk kelompok laki-laki atau kelompok campuran menunjukkan bahwa wanita juga mampu dalam bidang yang didominasi pria. Perlu dicatat juga bahwa dalam sebagian budaya, tidak aman dan tidak pantas bagi anak perempuan untuk diajari atau dibimbing oleh laki-laki. Dalam kasus semacam itu, sangat penting untuk memperkenalkan *role model* perempuan yang kuat dan kapabel untuk anak-anak perempuan.

C. Seleksi Peserta

1. Olahraga Inklusi untuk Semua

Sangat penting sekali bahwa semua anak-anak dan anak-anak memiliki akses terhadap kegiatan terstruktur untuk membantu mereka mengatasi gangguan psikologis konflik dan bencana. Namun demikian, anak-anak dan anak-anak bukanlah kelompok yang homogen, dan kebutuhan mereka akan bervariasi sesuai dengan faktor-faktor yang memengaruhi seperti: usia, jender, tingkat kemampuan, kesehatan dan budaya. Penting sekali untuk memastikan bahwa pemrograman tindakan tanggap darurat memerhatikan keberagaman ini dengan mendesain kegiatanyang mendorong partisipasi semua kelompok. Penting juga untuk menyesuaikan pemrograman dengan konteks local: apa yang berhasil

untuk satu kelompok usia dalam suatu masyarakat mungkin tidak berhasil dengan kelompok usia atau masyarakat yang lain. Tanyailah peserta apa yang ingin mereka lakukan. Tetaplah memakai informasi yang diperoleh selama asesmen sebagai panduan. Dalam kasus kegiatan olahraga dan permainan, dimana akses untuk semua orang adalah tujuannya, penerapan strategi khusus untuk kelompok khusus dapat meningkatkan partisipasi. Ketika menentukan program olahraga dan permainan, tanyakan *“apakah semua peserta yang potensial dapat mengakses program ini? Jika tidak, bagaimana halangan untuk mengaksesnya dapat diatasi?”*

Untuk mendorong semua peserta terlibat secara aktif, ada empat prinsip pokok yang dapat diubah untuk mengadaptasi dan memodifikasi kegiatan. Yaitu:

1. Gaya mengajar.
2. Aturan dan ketentuan.
3. Perlengkapan.
4. Lingkungan
5. Sejumlah organisasi yang mengembangkan program olahraga dan permainan yang inovatif dan beragam untuk orang-orang dengan ketidakmampuan yang dipengaruhi bencana.
6. Special Olympics (Olimpiade Khusus)



Gambar 4.4. Proses Seleksi Peserta

2. Orang-orang difabel

Orang-orang difabel (apakah fisik, sensorik, mental, intelektual atau perkembangan) memiliki resiko tinggal dalam keadaan bencana. Hidup mereka terganggu dengan kurangnya atau tiadanya persediaan pengobatan, perlengkapan dan alat bantu, keluarga yang merawat dan program perawatan efektif sebelumnya. Akibatnya, mereka mungkin menjadi stress, cemas, ketakutan dan terisolasi. Kegiatan olahraga dan permainan dapat menguntungkan orang-orang yang memiliki segala kemampuan, bukan difabel. Sebagian orang mungkin memiliki kedifabelan/cacat sebelumnya dan sebagian yang lain mungkin baru mendapat cacat sebagai akibat keadaan darurat. Bagaimanapun juga, ini hanya memerlukan komitmen dan sikap positif untuk melibatkan semua peserta sebanyak mungkin dalam sebuah kegiatan (ICSSPE Manual, 2008).

Anak-anak difabel memiliki banyak hal yang dapat digali dari kegiatan olahraga dan permainan. Selain manfaat terapis pasca gawat darurat, kegiatan ini dapat menyediakan rehabilitasi fisik dan interaksi sosial yang sangat dibutuhkan, serta integrasi dengan teman sebaya, karena itu membangun kepercayaan diri dan kebanggaan diri. Dalam banyak konteks, anak-anak difabel tidak memiliki akses yang sama pada kegiatan pendidikan utama dan kegiatan rekresional. Lingkungan pasca darurat dapat menjadi sebuah kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi dalam kehidupan sehari-hari dan bergabung dengan teman sebaya mereka dalam kegiatan yang menyenangkan dan rekreatif.

Anak-anak difabel dapat berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan permainan:

1. dengan bantuan anak-anak yang bukan difabel
2. dengan peraturan yang diadaptasi dan dimodifikasi, seperti sepak bola dengan tongkat penopang/kruk, bola voli duduk dan bola basket kursi roda
3. melalui permainan dan olahraga yang diselenggarakan khusus untuk anak-anak dan anak-anak difabel

Anak-anak difabel dapat dilibatkan dalam kegiatan dengan cara;

1. menyebarkan informasi tentang program olahraga di tempat dimana anak-anak biasanya berkumpul (juga gunakan media);
2. pertimbangkan ruang/arena (dapat diakses kursi roda, permukaan yang halus) dan keperluan logistik (kruk dan kursi roda dan alat bantu lainnya mungkin agak sukar diperoleh setelah bencana);
3. mengunjungi keluarga mereka di rumah, memberitahu anak-anak difabel and keluarga mereka tentang kegiatan yang direncanakan;
4. memobilisasi anak-anak bukan difabel dari area yang sama sebagai teman sebaya bagi anak-anak difabel;melibatkan oraganisasi local, pusat rehabilitasi atau institusi lain yang bekerja (atau berpengalaman dengan) anak-anak dan anak-anak difabel (untuk mengenalkan dan memobilisasi mereka yang mungkin bisa jadi peserta, menginformasikan proyek) , dan mempertimbangkan kebutuhan transportasi

Kegiatan olahraga dan permainan umum harus menargetkan anak-anak difabel dan anak-anak bukan difabel untuk memastikan bahwa program terintegrasi dan sekaligus memastikan bahwa mereka yang berkebutuhan khusus memiliki dukungan dan akses yang memadai. Semua olahraga dan permainan harus memungkinkan untuk semua peserta; tidak ada yang boleh dikeluarkan/ditiadakan karena difabel. Mengangkat inklusi

anak-anak difabel harus ditekankan dan diintegrasikan dari awal program darurat melalui sensitisasi (membuat sensitif) masyarakat dan orang tua, pelatihan pelatih, adaptasi kegiatan dan strategi praktis lainnya untuk inklusi. Inklusi untuk orang dewasa dan mentor berkebutuhan khusus juga penting untuk program ini. Orang-orang ini dapat berperan sebagai *role model* yang ideal untuk anak-anak difabel.

3. Kelompok termarjinalkan/rentan

Perencanaan harus melibatkan pertimbangan untuk individu atau kelompok yang termarjinalkan dari masyarakat. Melalui asesmen, tentukan kelompok termarjinalkan atau kelompok rentan dan desain strategi (seperti mobilisasi, adaptasi, dan partisipasi) untuk melibatkan mereka dalam kegiatan. Jika memungkinkan, buatlah usaha untuk mengintegrasikan peserta dari kelompok termarjinalkan dan tidak termarjinalkan. Anda mungkin perlu memperhatikan prasangka masyarakat disini untuk menentukan strategi. Rekrut pelatih yang mewakili kelompok sasaran misalnya mempekerjakan pelatih muda untuk mendorong partisipasi.

Di barak pengungsi, anak-anak yang baru tiba harus diberikan akses cepat ke kegiatan dan usaha rekreasional yang dibuat untuk melibatkan mereka dan mengintegrasikan kelompok yang berbeda. Jika sesuai, manfaatkan kesempatan untuk menciptakan hubungan

yang positif antara pengungsi dan masyarakat tuan rumah melalui kegiatan rekresional. Mungkin juga mendorong masyarakat untuk mengirim anak-anak untuk di kegiatan barak yang diselenggarakan.

a. Merekrut dan mempekerjakan perempuan

Desainlah kegiatan berdasarkan informasi yang diperoleh selama asesmen, pastikan bahwa asesmen tersebut menyebutkan urusan yang dimunculkan orang tua tentang partisipasi anak perempuannya. Perhatian orang tua meliputi jaminan pengawasan orang dewasa, penggunaan mentor perempuan saja, kegiatan dalam busananya. Asesmen harus juga menjelaskan beberapa faktor yang menghalangi atau mengizinkan partisipasi anak perempuan. Akomodasi mungkin harus dibuat dalam menjadwalkan tanggung jawab rumah tangga dan mobilitas untuk memastikan bahwa program ini juga disediakan untuk anak perempuan. Strategi-strategi untuk mendorong keterlibatan anak perempuan harus berdasarkan pemahaman ini. Usaha pendekatan yang kuat yang fokus pada anak perempuan dan orang tuanya perlu dilakukan sejak permulaan. Strategi rekrutmen juga harus sesuai dengan pendekatan awalnya, dan merupakan pendekatan sekali waktu saja.



Gambar 4.5. Penglibatan Siswa Perempuan

Menjamin suara anak perempuan didengar dan kebutuhan mereka dipenuhi akan mendorong mereka untuk terus berpartisipasi. Misalnya, jika anak laki-laki lebih menyukai sepakbola dan anak perempuan lebih menyukai bola voli, berusaha untuk memastikan bahwa ada mentor yang memadai yang tertarik untuk mengadakan jumlah yang sebanding untuk kedua kegiatan tersebut sehingga anak perempuan tidak akan merasa diabaikan. Tentukan tujuan yang realistis dalam hal tingkat dan lama partisipasi yang bisa diharapkan dari anak perempuan dalam masyarakat tersebut. Fleksibel dalam menentukan istilah partisipasi, mengizinkan anak perempuan untuk memasuki atau memasuki kembali program dengan mudah (sampai tahap

dimana logistik memungkinkan dan tidak mengganggu peserta lain).

Bantuan dari orang tua dan pemuka masyarakat diperlukan untuk menjamin bahwa anak perempuan dapat berpartisipasi sampai dengan tingkat maksimal sehingga mereka dapat memperoleh manfaat yang diinginkan dari program ini. Tanpa dukungan mereka, sangat sulit untuk menyediakan program yang berkesinambungan bagi partisipan.

4. Kajian Perbedaan Usia

Kegiatan olahraga dan permainan menawarkan kesempatan bagi anak-anak dengan usia berbeda untuk bermain bersama dibawah kondisi yang sama. Meskipun kegiatan usia campuran bisa jadi bermanfaat, program yang menawarkan rentang usia yang terlalu lebar menyebabkan pertemuan yang pendek dan kebutuhan yang banyak. Ketika mendesain dan menerapkan program olahraga dan permainan sangat penting sekali untuk mengenali kebutuhan anak-anak yang berbeda-beda. Program olahraga psikososial yang menargetkan anak-anak usia 8-12 akan memerlukan pendekatan yang berbeda (dalam hal kegiatan, gaya mewasiti, dan lain-lain) dibandingkan program yang ditujukan untuk anak-anak usia 16-18. Kegiatan harus direncanakan untuk kelompok yang berbeda usia serta laki-laki dan perempuan, terpisah

dan dicampur. Meminta anak-anak untuk mengatur kegiatan untuk anak-anak yang lebih muda dapat menjadi strategi yang bermanfaat untuk anak-anak sekaligus memberikan anak-anak peran bermain yang signifikan dan bermakna (membantu rehabilitasi psikososial).



Gambar 4.6. Membedakan Tempat Kegiatan berdasarkan Jenis Kelamin

D. Workshop

1. Pelatihan

Pelatihan mentor sangat penting untuk pemrograman olahraga dan permainan yang berkualitas dalam keadaan darurat. Pelatihan harus menedukung dan membangun ketrampilan orang dewasa dan pemuda yang tertarik, mendorong mereka untuk memainkan peran kepemimpinan. Pelatihan yang lebih singkat

biasanya paling efektif selama masa darurat. Meskipun waktu pelatihan akan tergantung pada isi/muatannya, diikuti dengan bimbingan individual dan dukungan berkelanjutan (mungkin termasuk pelatihan tambahan setengah hari atau sehari penuh).

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam menjalankan kegiatan pelatihan:

- a. Program pelatihan harus disesuaikan dengan kebutuhan lokal, situasi darurat, dan kapasitas mentor (dan idealnya dikaitkan dengan inisiatif pelatihan lainnya).
- b. pilihlah peserta yang kemungkinan besar mengintegrasikan dan menerapkan pembelajaran.
- c. Strategi *Training of Trainers* (TOT) adalah pendekatan yang efektif untuk pelatihan guru untuk membangun kapasitas lokal dan dapat diterapkan dalam bahasa local. Koordinasikan, latih, dan bimbing kelompok yang akan meniru pelatihan untuk orang lain dan teman sebayanya.
- d. Pelatihan dapat menjadi kesempatan untuk memperkenalkan metode fasilitasi dan bimbingan yang berpusat pada anak, partisipatoris dan interaktif, memperhatikan kebutuhan khusus anak-anak.
- e. Isi pelatihan dan metode evaluasi harus didokumentasikan untuk peserta.

- f. Semua pelatihan harus diikuti dengan monitoring dan dukungan.

Bersedialah untuk beradaptasi dan fleksibel dengan perubahan logistik yang mendadak, waktu-waktu yang sangat memanas, kelelahan dan stress peserta, dan pertimbangkan dengan hati-hati jumlah materi yang diajarkan, sehingga bisa dipelajari dan diintegrasikan dengan lebih baik.



Gambar 4.7. Pelatihan terhadap Guru dan Siswa

Pelatihan harus melibatkan latar belakang dukungan psikososial dan perlindungan anak. Ini termasuk perkembangan dasar anak, tanggung jawab perlindungan anak, dampak psikososial konflik dan bencana terhadap anak-anak (identifikasi gejala/rujukan dan membangun faktor pemulihan/pencegahan).

Pengajaran/fasilitasi sederhana harus dipraktikkan dengan menggunakan metode belajar aktif/berbasis pengalaman yang juga berpusat pada siswa, sensitif jender, metodologi inklusi.

2. Wawancara Pasca Kehilangan traumatis

Berikut ini adalah pedoman wawancara yang dikembangkan oleh IASC (2007:119):

- a. Tanya jawab dengan mentor yang dilatih adalah elemen krusial setelah bencana. Pengalaman menunjukkan bahwa banyak orang tidak mendapatkan kesempatan untuk membicarakan tentang emosi dan ketakutan yang mereka alami selama bencana. Siapapun yang siap untuk mendengarkan dan membagi pengalaman mereka dapat melakukan debriefing dengan menerima peraturan sederhana tentang confidentiality, respek, dan toleransi. Melindungi dari bahaya yang lebih besar (dalam situasi yang jarang terjadi, orang yang sangat tertekan mungkin membuat keputusan yang menempatkan mereka pada kasus yang beresiko lebih berbahaya);
- b. Hargai permintaan untuk tidak membicarakan dan hindari menekan untuk mendapatkan informasi lebih banyak dari yang orang tersebut siap berikan;
- c. Dengarkan dengan sabar dan cara yang tidak menghakimi;

- d. Sampaikan perasaan yang tulus;
- e. Mengidentifikasi kebutuhan pokok praktis dan menjamin bahwa kebutuhan tersebut terpenuhi;
- f. Meminta perhatian masyarakat dan berusaha membahasnya;
- g. Mencegah *negative coping*/cara mengatasi masalah yang negatif (khususnya mencegah *coping* melalui penggunaan alcohol dan zat lainnya, menjelaskan bahwa orang yang sangat tertekan memiliki resiko yang lebih tinggi dalam masalah penggunaan zat);
- h. Mendorong partisipasi dalam rutinitas normal harian (jika memungkinkan) dan penggunaan alat coping yang positif (misalnya metode relaksasi cultural, mengakses dukungan cultural dan spiritual yang bermanfaat);
- i. Mendorong, bukan memaksa, pendampingan dari satu atau lebih anggota keluarga atau teman;
- j. Jika cocok, menawarkan kemungkinan untuk kembali untuk dukungan lanjutan;
- k. Jika cocok, merujuk pada mekanisme dukungan local yang tersedia atau pada tenaga klinis terlatih.

3. Traumatologi

Selama workshop peserta seharusnya mendapatkan beberapa wawasan dasar tentang pekerjaan *traumatology*. Mereka harus mengenali gejala

trauma dan reaksi yang berbeda terhadapnya. Selain itu, mereka juga harus tahu resiko dan faktor pencegah. Orang-orang yang paling rentan adalah anak-anak putri dari status sosial ekonomi bawah.

4. Pemilihan Kegiatan/Muatan Program

Ada dua tipe kegiatan yang digunakan dalam program olahraga dan permainan untuk anak-anak: kegiatan *fun-oriented* (berorientasi kesenangan) dan *task-oriented* (berorientasi tugas). Kegiatan *fun-oriented* fokus lebih banyak pada menciptakan lingkungan yang menyenangkan yang membantu peserta melupakan bekas luka dan masalah hari itu. Kegiatan *task-oriented* juga memiliki komponen yang menyenangkan, tetapi yang lebih penting kegiatan tersebut mengajarkan kemahiran hidup kritis seperti membangun kepercayaan, manajemen konflik dan komunikasi.

Sangat jelas bahwa kegiatan yang berbeda akan lebih bermanfaat untuk beberapa program dibandingkan yang lainnya. Misalnya, jika sebuah asesmen mengungkapkan isu kesamaan jender, maka beberapa kegiatan yang dipilih akan harus memuatnya. Isu khusus yang sudah diidentifikasi harus menuntun Anda pada seleksi kegiatan yang paling sesuai pada tiap kasusnya. Jika kesetaraan jender sudah disorot sebagai sebuah isu/masalah, pertanyaan dapat berupa:

- a. Apakah kegiatan tertentu memandang secara stereotype laki-laki dan perempuan?
- b. Sudahkah dipertimbangkan kegiatan, baik untuk anak laki-laki maupun perempuan?
- c. Apakah ada kesempatan yang sama untuk anak laki-laki maupun perempuan (kegiatan, sesi, event, dsb)?

Mungkin juga perlu menyediakan olahraga dan kegiatan fisik non-tradisional (seperti menari) untuk mendorong partisipasi lebih besar dari anak perempuan, termasuk peserta dari latar belakang bahasa dan budaya yang berbeda-beda. Program harus disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan dan minat anak perempuan yang berbeda-beda. Mungkin ada skenario dimana permainan tradisional dapat lebih diterima daripada olahraga kompetitif. Misalnya, mengajarkan olahraga tradisional yang feminin dan maskulin kepada anak laki-laki dan perempuan dapat menantang norma jender. Anak perempuan mungkin lebih suka bermain permainan yang mereka dapat berpartisipasi dengan bebas tanpa kompetisi. Dalam contoh ini, cobalah aturan dan peralatan yang dimodifikasi dan fokus pada kesenangan bukan pada kompetisi.

5. Kegiatan Campuran (laki-laki/perempuan) atau kegiatan terintegrasi

Menciptakan kegiatan satu jenis kelamin dan atau ruang untuk anak perempuan dapat bermanfaat untuk anak perempuan dan mungkin memberikan konteks untuk membangun kepercayaan diri dan juga kebaikan psikososial. Anak perempuan mungkin mendapat keuntungan dari kesempatan berpartisipasi dalam kegiatan fisik dengan cara mereka sendiri-seringkali kehadiran anak laki-laki mengubah bagaimana anak perempuan dan anak-anak putrid berpartisipasi dan arena itu merubah pengalaman mereka. Kegiatan olahraga campuran dapat memberikan laki-laki kesempatan untuk menyaksikan pemain perempuan berbakat, sehingga memungkinkan mereka menantang stereotype dominan terkait dengan kemampuan anak perempuan dan wanita. Meskipun demikian, kegiatan yang diikuti laki-laki dan perempuan tergantung pada konteks sosio-kultural dimana program olahraga diterapkan. Jika perempuan dilarang berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dengan laki-laki, akan lebih baik mengenalkan kegiatan terpisah untuk anak laki-laki dan anak perempuan.

Pertimbangan Muatan Program, meliputi:

- a. Penting sekali untuk menyeleksi umur, jender, dan cacat dengan tepat dan kegiatan yang secara kultural sensitif pada saat konsultaasi dengan masyarakat.
- b. Ketika menentukan berbagai jenis kegiatan yang akan memberikan dukungan psikososial paling baik, pertimbangkan keseimbangan antara fokus grup dan fokus individu. Karena anak-anak pada umumnya menunjukkan ketabahan, kegiatan grup memberikan cukup dukungan pada mayoritas pemuda.
- c. Salah satu strategi: pada tahap awal (sebelum pendanaan dan peralatan diperoleh), mulailah dengan permainan dan olahraga tradisional (orang tua dan yang lainnya dapat mengajarkan permainan dan peraturannya, mendorong keterlibatan masyarakat)
- d. Olahraga seperti netball dan sepak bola dan kegiatan seperti menyanyi dan menari adalah pilihan yang berbiaya rendah – pada awalnya bola buatan rumah dapat digunakan
- e. Hati-hatilah dengan pertimbangan kultural dan pertimbangan lainnya seputar kepantasan permainan dan olahraga tertentu (konsultasikan pada masyarakat).
- f. Pengajaran dasarnya akan memungkinkan peserta mengembangkan ketrampilan, menuntun pada

- kepercayaan diri yang lebih besar sambil berpartisipasi dalam banyak kegiatan yang berbeda.
- g. Intervensi olahraga psikososial harus fokus pada respek dan *team-building*, daripada kompetisi dan kemenangan untuk mencapai manfaat yang maksimal bagi pemuda dalam setting pasca keadaan darurat.
 - h. Kegiatan dapat berupa: olahraga, permainan, musik, seni, drama, atau kegiatan ekspresi lainnya seperti bercerita, kegiatan cultural

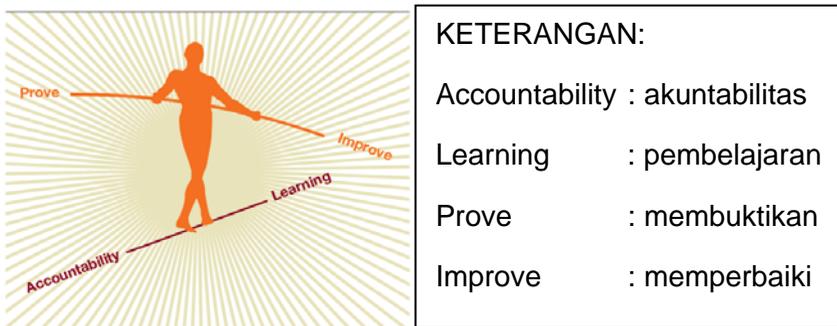
BAB V

MEMONITORING DAN MENGEVALUASI PROGRAM OLAHRAGA

A. Tujuan

Alasan pelaksanaan Monitoring dan evaluasi adalah bermacam-macam. Tanpa monitoring dan evaluasi terus menerus, kegiatan yang bertujuan baik dapat salah arah, merusak tujuan intervensi dan lebih membahayakan dibandingkan dengan membawa kebaikan. Tujuan pokok monitoring dan evaluasi yang benar adalah belajar, misalnya kelebihan dan kekuatan harus diidentifikasi agar dapat memperbaiki kegiatan atau dapat digunakan sebagai contoh pembelajaran untuk kegiatan yang sama. Monitoring dan evaluasi juga cukup sering digunakan untuk akuntabilitas, misalnya untuk melaporkan kembali kepada pemegang kebijakan dan menunjukkan bahwa tujuan sudah ditemukan. Ketua kegiatan dan staff yang bertanggungjawab terhadap monitoring dan evaluasi, seringkali susah untuk

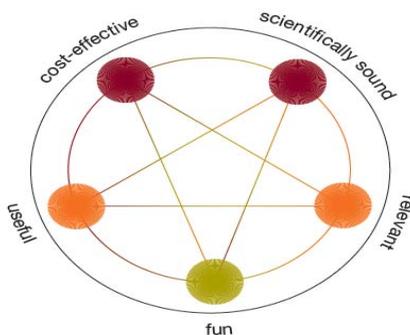
menyeimbangkan permintaan akuntabilitas (untuk dibuktikan) dan pembelajaran (untuk diperbaiki).



Source: www.idrc.ca/en/ev-85058-201-1-DO_TOPIC.html

Gambar 5.1. Menyeimbangkan Kebutuhan Akuntabilitas dan Pembelajaran

B. Prinsip Panduan Monitoring dan Evaluasi



Source: Schwery Consulting, 2008

KETERANGAN:

Cost effective	: efektif biaya
Useful	: bermanfaat
Fun	: menyenangkan
Relevant	: relevan
Scientifically sound	: ilmiah

Gambar 5.2. Prinsip Panduan Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi harus memenuhi beberapa criteria. monitoring dan evaluasi harus:

1. *Efektif biaya*: biaya untuk monitoring dan evaluasi harus relative rasional pada biaya kegiatan. Untuk kegiatan yang lebih kecil, beberapa program yang akan dievaluasi secara eksternal dapat dipilih secara random.
2. *Ilmiah*: teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data harus kredibel.
3. *Bermanfaat*: monitoring dan evaluasi haruslah tidak membahayakan program. Monitoring dan evaluasi harus menjadi riset dan alat analitis yang beroperasi di latar/background. monitoring dan evaluasi tidak menonjol dan juga tidak mengganggu kegiatan program.

4. *Relevan*: monitoring dan evaluasi harus focus hanya pada pertanyaan yang relevan. Jika Anda menanyakan suatu pertanyaan, Anda harus punya waktu untuk menganalisisnya. Jawablah pertanyaan ini dengan jujur: “Apakah Anda benar-benar perlu mengathui hal ini?”
5. *Fun*: jika evaluasi ini adalah pekerjaan yang sulit, partisipan mungkin akan enggan untuk bekerjasama dan ada resiko data akan dipalsukan. Ada banyak cara membuat monitoring dan evaluasi menyenangkan.

Sepuluh poin berikut ini menawarkan saran untuk proses monitoring dan evaluasi:

1. Merencanakan monitoring dan evaluasi sejak dari awal

Penting sekali untuk melakukan studi dasar sebelum program dimulai. Ini akan membantu memberikan gambaran dasar tentang kondisi yang ada yang dapat menjadi *starting point* progress mana yang dapat dinilai atau dibandingkan. Studi dasar melibatkan

kumpulan mandate dan indikator tambahan, yang dimonitor dari waktu ke waktu untuk menilai fluktuasi.

2. Pastikan bahwa tujuannya terukur

Ingat bahwa apapun yang tidak dapat diukur tidak dapat dicapai. Tiga pertanyaan pokok yang harus dijawab adalah:

- a. Apa tujuan dari program ini?
- b. Hasil apa yang harus dicapai/dihasilkan?
- c. Bagaimana kita mengukur sukses?

3. Libatkan pemegang kebijakan yang relevan

Sebuah workshop yang melibatkan pemegang kebijakan utama menawarkan kesempatan terbaik untuk mengembangkan rencana monitoring dan evaluasi.

4. Kreatif dalam memilih alat

Ada banyak cara melaksanakan monitoring dan evaluasi. Tidak ada dua program yang memiliki karakteristik yang sama. Perlu sekali menyesuaikan teknik

monitoring dan evaluasi dan mencoba menerapkan teknik inovatif dan menyenangkan yang spesifik untuk program tertentu. Pertimbangkan teknik inovatif seperti teknik video, photo, bercerita, dan teknik *the Most Significant Change* (MSC)/perubahan paling signifikan untuk melaksanakan evaluasi. Teknik MSC (Davies dan Dart, 2005) adalah metode penelitian kualitatif yang meminta partisipan menjelaskan apa perubahan yang paling signifikan yang terjadi pada mereka sejak program ini dikenalkan. Partisipan didorong untuk menuliskan tanpa batasan isi positif atau negatif disamping aturan bahwa cerita mereka haruslah mengacu pada pengalaman nyata, bukan fiksi.

5. Berkonsultasi dengan ahli, jika diperlukan

Monitoring adalah sebuah internal proses, sedangkan evaluasi dapat berupa internal maupun eksternal proses. Penting sekali untuk

mempertimbangkan pro dan kontra seperti dijelaskan di table berikut ini.

Evaluasi Internal
Keuntungan <ul style="list-style-type: none">• Efisien biaya dan waktu• Pengetahuan akan fungsi internal
Kelemahan <ul style="list-style-type: none">• Berpotensi bias• Kurang keahlian
Evaluasi Eksternal
Keuntungan <ul style="list-style-type: none">• Lebih banyak keahlian• Lebih sedikit ruang untuk bias
Kelemahan <ul style="list-style-type: none">• Proses yang lebih lama dan lebih mahal• Kurangnya pengetahuan internal

6. Masukkan biaya monitoring dan evaluasi dalam anggaran Anda

Monitoring dan evaluasi adalah proses mahal dan untuk program kecil ini akan menjadi bagian substansial anggaran. Karena itu biaya harus dimasukkan dalam anggaran dan dikomunikasikan dengan jelas.

7. Jangan lupakan hasil/akibat yang tidak diinginkan

	Intended outcomes	Unintended outcomes
Positive	Objectives <ul style="list-style-type: none">> Logframes> Standard questionnaires	Miracles <ul style="list-style-type: none">> Most Significant Change> Outcome Mapping
Negative	???	Disasters <ul style="list-style-type: none">> Do no harm approach> In-depth interviews> Critical observation

Source: Schwery Consulting, 2008

Gambar 5.3. Mengukur Hasil Yang Tidak Diinginkan

Carilah informasi tentang efek yang tidak diinginkan. Sering terjadi kasus dimana program menghasilkan *output* (hasil) yang tidak direncanakan. Apakah ini menguntungkan atau tidak, mengevaluasinya untuk perbaikan di masa yang akan datang adalah tindakan yang baik.

8. Komunikasikan pendekatan dengan tim

Sesi debriefing/Tanya jawab untuk mereka yang terlibat dalam monitoring dan evaluasi adalah cara yang

baik untuk mendorong *sharing* pelaksanaan terbaik diantara pemegang kebijakan. Perkembangan dapat dicapai dengan menentukan mana teknik yang berhasil dan mana yang tidak.

9. Jangan terlalu sering laporan/*over-report*

Frekuensi melaporkan monitoring dan evaluasi harus disepakati selama proses perencanaan. Interval yang regular antara monitoring dan evaluasi sangat direkomendasikan untuk menjamin pelaksanaan yang baik dan pelaporan yang tidak bias. Rencana monitoring dan evaluasi juga tidak boleh terlalu detail. Melaporkan terlalu sering akan memakan waktu dan sering menyebabkan hilangnya data kunci dalam lautan informasi yang kurang penting.

10. Berikan *feedback* untuk pemegang kebijakan

Transparansi dan ketidakberpihakan adalah atribut pokok dalam monitoring dan evaluasi yang bernilai.

Langkah-langkah harus diambil untuk menjamin pemegang kebijakan menyadari filosofi mulia monitoring dan evaluasi dalam hal kegiatan ini sebagai alat untuk perbaikan berkelanjutan dengan tujuan akhir mendukung peserta program.

C. Monitoring

Daftar indikator dasar yang membantu menentukan kesuksesan relatif sebuah tujuan meliputi:

Mandatoris:

Jumlah anak yang berpartisipasi dalam program

Jumlah perempuan yang berpartisipasi dalam program

Jumlah anak-anak yang menghadiri kegiatan dalam beberapa jam sehari

Tipe kegiatan yang dilaksanakan

Tingkat inklusi, diukur dari proporsi peserta dan bukan-pesert

Tambahan:

Tingkat pendaftaran training dan materi training oleh fasilitator, diukur melalui observasi dan survey

Kecepatan dimana kegiatan tersebut dikenalkan

Tingkat kepuasan terhadap layanan yang diberikan, diukur melalui survey dan kelompok focus

Jenis kelamin, tipe kegiatan, dan factor lain yang mebatasi partisipasi (tugas rumah tangga yang dikerjakan wanita, cacat, latar etnis, agama, bahasa, dan tinggi seseorang, dsb)

D. Evaluasi

1. Pengukuran Dampak

Salah satu kritik untuk pengembangan program berbasis olahraga adalah kurangnya data yang sahih. Dengan fokus mengembalikan masyarakat pada keadaan normal, seringkali sulit bagi penyelenggara dan mentor untuk menyisihkan waktu untuk tugas semacam pengukuran konsisten kegiatan untuk menilai dampak.

Namun demikian, program yang kekurangan monitoring dan evaluasi ringkas mungkin memiliki dampak signifikan terhadap masyarakat, tetapi tanpa peninggalan yang nyata, ini tidak akan menarik investasi atau untuk diperpanjang di masa yang akan datang.

Begitu data sudah dikumpulkan dan dianalisa, laporan harus ditulis. Seperti laporan kebanyakan, perlu ditentukan terlebih dahulu siapa audies targetnya. Apakah ini untuk pendonor/investor, atau pemegang kebijakan lain atau apakah laporan ini untuk pembelajaran institusi? Idealnya laporan ini harus singkat dan sederhana dan mencantumkan pula hasil yang yang tidak diharapkan atau negatif. Mungkin hasil ini tidak diukur tetapi memiliki dampak paling besar. Penting juga bahwa hasil ini dipertimbangkan dalam laporan juga. Akhirnya laporan harus mencantumkan pelajaran yang dipelajari dan rekomendasi untuk program di masa yang akan datang atau hal lain semacamnya.

Sebuah daftar indicator yang membantu dalam menentukan kesuksesan relative dari sebuah tujuan meliputi:

- a. Proporsi pemuda yang terlibat dalam kegiatan yang menunjukkan status psikosial yang meningkat sebagaimana dibuktikan dengan interaksi dan hubungan mereka dengan teman sebaya.
- b. Proporsi pemuda yang terlibat dalam kegiatan yang dapat mengekspresikan dengan lebih baik emosi sulit yang berhubungan dengan pengalaman terkait krisis.
- c. Proporsi pemuda yang terlibat dalam kegiatan layanan masyarakat yang melaporkan kepercayaan diri , penghargaan diri, dan kompetensi yang lebih tinggi.
- d. Proporsi pemuda yang terlibat dalam kegiatan bercerita, sejarah lisan, atau kegiatan cultural lainnya yang melaporkan peningkatan kepercayaan diri , penghargaan diri, dan identitas.

Dampak dapat diukur dalam beberapa tingkatan. Gambar berikut ini mengilustrasikannya dengan contoh-contoh:

Tabel 5.1. Mengukur Dampak

KEHADIRAN	REAKSI	PEMBELAJARAN	PENERAPAN	HASIL
300 anak laki-laki dan 250 anak perempuan menyelesaikan program.	Program menerima rating peserta 4,5 dari 5 rating	Peserta bertambah ketrampilan <i>coping</i> mereka dari poin X ke poin XX pada "skala pemulihan"	55% peserta menyatakan bahwa mereka merubah perilaku mereka setelah kursus ini	Pogram ini menyumbang penghematan biaya sebesar 5 juta dolar Amerika di wilayah X
INFROMASI	HASIL 1	HASIL 2	DAMPAK 1	DAMPAK 2

Sumber: Schwery Consulting, 2008

Tingkat kompleksitas meningkat dari kiri ke kanan. Manajemen kegiatan perlu memutuskan kedalaman evaluasi yang direncanakan. Tergantung pada keputusan ini, tujuan dan indicator kesuksesan perlu disesuaikan:

1. **Kehadiran** dapat diukur dengan daftar sederhana.
2. **Reaksi** dapat diakses dengan bantuan *feedback round* (lihat sisi batang berdekatan untuk contoh praktis).

3. Untuk mengukur **pembelajaran** direkomendasikan gabungan alat kuantitatif dan kualitatif. Khususnya untuk kelompok yang lebih besar, survey kuantitatif di awal dan akhir program disukai untuk mengukur tujuan pembelajaran yang dicapai, tetapi diperlukan instruksi.
4. **Penerapan:** ini perlu diukur sebelum atau diakhir program. Teknik yang berbeda dapat membantu pengumpulan data. Sejumlah pertanyaan dapat ditambahkan pada survey pasca intervensi. Teknik MSC (*Most Significant Changes*) adalah pendekatan inovatif yang mulai populer diantara organisasi bantuan progresif.
5. **Hasil:** mengukur manfaat ekonomi adalah bentuk evaluasi paling kompleks karena memerlukan interpretasi data statistik makroekonomi. Ini memberikan argument paling kuat untuk pembuat

keputusan untuk menginvestasikan (lebih banyak) dana.

Survei adalah alat yang berguna untuk mengumpulkan informasi khusus pada sejumlah orang dalam waktu yang singkat. Ini dapat digunakan untuk mentor dan juga untuk partisipan di awal atau di akhir program. Ada beberapa kerugian juga dalam melaksanakan survey. Intervensi pra dan pasca hanya masuk akal jika:

1. Tujuan intervensi didefinisikan dengan jelas;
2. Ada jumlah minimal peserta (paling tidak 100) atau untuk mentor (paling tidak 30);
3. Ada kebutuhan yang jelas dari penyelenggara kegiatan dan pemegang kebijakan untuk mengumpulkan data kuantitatif;
4. Tim lokal mendukung ide melakukan survey;
5. Ada cukup waktu antara survey pra dan pasca intervensi (paling tidak 6 bulan);

6. Sumber daya manusia untuk menganalisa data tersedia.

Melaksanakan survey adalah latihan yang kompleks dan memeras otak. Indikator perlu cukup sensitif untuk menunjukkan perkembangan selama fase kegiatan. Ada beberapa alat terstandar untuk mengukur dampaknya:

1. Skala Harapan anak adalah 6 item kuesioner laporan-sendiri yang mengukur penempatan harapan anak (Snyder, dkk, 1997). Ukuran didasarkan pada premis bahwa anak-anak (antara usia 8 -19) adalah berorientasi tujuan dan bahwa pemikiran mereka yang berhubungan dengan tujuan dapat dipahami berdasarkan dua komponen: agensi dan jalan. Dua komponen ini, agensi (kemampuan untuk mengenal dan mempertahankan tindakan untuk mencapai tujuan) dan jalan/pathway (kemampuan untuk menemukan cara untuk mencapai tujuan), yang

dinilai melalui pengukuran. Total angka Harapan Anak dicapai dengan menambahkan respon ke enam item tersebut.

2. Skala Penguasaan Perlin (*Perlin Mastery Scale*) mengukur sejauh mana individu menerima diri mereka sendiri dalam mengontrol tekanan yang memengaruhi hidup mereka secara signifikan. Skala ini terdiri dari skala tujuh item (Pearlin, 1989). Tiap item adalah pernyataan tentang persepsi diri responden, dan responden ditanyai seberapa setuju atau tidak setuju mereka dengan tiap pernyataan. Skala disusun dengan menambahkan bersama-sama respon dari tiap item; sehingga rentang 4 sampai 16 mungkin untuk dicapai. Untuk memperoleh skala yang berorientasi positif, lima item pertama yang berfrase negatif harus diberi kode terbalik.
3. *Adolescent Physical Activity Measurement* (*Pengukuran Kegiatan Fisik Remaja*) adalah

pengukuran yang singkat, sah dan pemindaian kegiatan fisik yang valid untuk digunakan pada remaja sampai dengan 20 tahun (Prochaska dkk, 2001). Penilaian: tambahkan jumlah hari dari dua pertanyaan, dan bagi dua (jumlah rata-rata hari).

4. Ketabahan dapat dipahami sebagai kemampuan untuk bertahan menghadapi stress. Ketabahan psikososial dapat membantu seseorang dalam menghadapi situasi, melakukan tindakan, fleksibel dan gigih dalam menghadapi masalah dan konsekuensi. Wagnild dan NYoung mengembangkan 25 item Skala Ketabahan psikososial/Resilience Scale (Wagnild dan Young, 1993).
5. Skala Rosenberg mengukur perasaan menghargai diri sendiri, kepercayaan diri sendiri, dan penerimaan diri. Penghargaan diri didefinisikan sebagai “orientasi positif maupun negative terhadap diri sendiri seseorang; evaluasi menyeluruh nilai atau harga diri

seseorang. Orang termotivasi untuk memiliki penghargaan diri yang tinggi, dan memilikinya menunjukkan penghargaan diri yang positif, bukan egotism. Tidak realistis jika berpikir bahwa penghargaan diri dapat “diajarkan”; tetapi sikap ini diperoleh melalui pengalaman hidup seseorang. (Rosenberg, 1989).

BAB VI

PEMULIHAN TRAUMA PASCA BENCANA MELALUI OLAHRAGA PADA ANAK-ANAK KORBAN ERUPSI MERAPI

A. Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki potensi bencana alam yang cukup besar. Indonesia yang terdiri atas beribu pulau dan sebagian besar daerahnya berupa lautan sangat berpotensi untuk terpengaruh pergerakan lempengan-lempengan besar dunia sehingga bencana alam gempa bumi seringkali terjadi di berbagai daerah Indonesia. Di sisi lain, Indonesia juga terletak pada sabuk pegunungan berapi dunia sehingga sebagian besar gunung yang ada di Indonesia merupakan gunung berapi yang aktif setiap waktu. Oleh karena alasan terakhir tersebut, kejadian meletusnya gunung-gunung berapi di Indonesia hampir sering terjadi sepanjang tahun.

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki gunung api teraktif di dunia, yaitu gunung merapi. Hampir setiap tahun gunung merapi ini terlihat aktif, baik dengan intensitas rendah, sedang, maupun tinggi. Kejadian terbaru di Bulan November 2010, gunung merapi meletus dengan mengeluarkan

laharnya dan material-material panasnya berupa awan panas yang dapat menyapu segala bentuk kehidupan dengan kecepatan tinggi pada daerah yang dilaluinya. Hal ini juga merupakan rangkaian siklus 4-5 tahunan yang melanda merapi. Keberadaan gunung merapi di bagian Utara DIY dan berbatasan dengan Jawa Tengah ini memiliki dilema tersendiri karena berhubungan dengan keberlanjutan kehidupan masyarakat di sekitarnya.

Kejadian meletusnya gunung merapi merupakan fenomena alam yang tidak dapat kita prediksi secara cepat dan tepat, meskipun alat untuk mendeteksi waktu erupsi telah digunakan. Bagi masyarakat sekitar gunung merapi kejadian-kejadian alam seperti itu seringkali dianggap memiliki hal-hal yang bernuansa mistis. Kejadian meletusnya gunung merapi yang memakan korban manusia telah membuka mata dan pikiran masyarakat lereng merapi. Tingkat bahaya yang sangat besar apabila terjadi gunung meletus telah banyak disadari oleh masyarakat sehingga mereka menjadi lebih paham akan pentingnya penyelamatan diri dan keluarga ketika gunung merapi akan memuntahkan lahar dan awan panasnya.

Kejadian mengerikan itu sangat mungkin akan membekas secara mendalam pada semua orang yang berada di daerah rawan bencana gunung merapi. Lebih

mengkhawatirkan lagi, kejadian tersebut tentu membekas pada anak-anak. Tak jarang anak-anak mengalami trauma pasca bencana. Ketakutan yang mengakibatkan trauma bila melihat laut karena tsunami, merasakan gempa bumi dan sebagainya bisa berakar hingga menjadi trauma mendalam. Anak-anak lebih mudah mengalami trauma karena pandangan mereka tentang bencana jauh berbeda dengan orang dewasa. Hal inilah yang bisa mempengaruhi mental anak-anak (Kidnesia, 2010).

Trauma terhadap bencana pada anak-anak dapat menimbulkan dampak masalah psikologis pada perkembangan jiwa mereka. Kehilangan kesenangan bermain, harta benda, dan bahkan orang yang dicintai telah membawa anak-anak pada guncangan jiwa yang mendadak. Mencegah terjadinya gangguan perkembangan kejiwaan akibat ketakutan yang sangat, akibat pengalaman bencana tersebut maka sangat diperlukan pemulihan trauma pasca bencana.

Program pemulihan trauma pasca bencana terutama yang terjadi pada anak-anak saat ini masih belum dilakukan secara maksimal oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan bahwa pemerintah masih terkonsentrasi dengan membangun infrastruktur yang rusak diterjang ganasnya letusan gunung merapi. Pemulihan trauma pasca bencana pada anak-anak

mutal diperlukan untuk mengembalikan semangat dan keceriaan mereka terutama dalam menjalani kegiatan-kegiatan yang penting bagi kehidupannya kelak. Berbagai Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) banyak memberikan bantuan, baik dalam bentuk material maupun bantuan psikologis. Akan tetapi, bantuan yang diberikan terhadap upaya pemulihan trauma pasca bencana pada anak-anak belum banyak dilakukan dikarenakan program pemulihan yang belum memiliki konsep jelas dalam pelaksanaannya.

Olahraga sebagai sebuah bentuk khusus dari aktivitas manusia yang lebih menekankan pada gerak manusia secara utuh dapat dijadikan sebagai wahana dalam upaya pemulihan trauma pasca bencana pada anak-anak korban bencana. Olahraga memiliki dampak yang signifikan dalam pengembangan manusia, baik secara fisik maupun psikologis. Berbagai penelitian sudah membuktikan bahwa olahraga secara signifikan dapat memberikan dampak pada perubahan psikologis seseorang. Seperti yang diungkapkan oleh Coakley (2001:2) menekankan bahwa *sports are more than just games and meets; they are also social phenomena that have meanings that go far beyond scores and performance statistic*. Olahraga bukan hanya sekedar permainan dan pertandingan tetapi juga merupakan sebuah fenomena sosial yang memiliki makna lebih jauh dari sekedar

angka dan penampilan. Oleh karena itu, olahraga dapat memberikan kontribusi pada pemulihan psikologis manusia yang memiliki masalah psikis.

Perlunya suatu model yang dapat memperlihatkan bahwa olahraga dapat memberikan dampak terhadap pemulihan trauma pasca bencana pada anak-anak. Hal ini dikarenakan bahwa anak-anak merupakan manusia yang masih memerlukan perkembangan dan pertumbuhan yang baik untuk masa depan mereka. Masalah psikologis yang mendera pada anak-anak akan lebih menetap daripada orang dewasa karena mereka-mereka masih memiliki perasaan yang halus dan sensitif. Trauma yang merupakan bagian dari masalah psikologis sangat penting untuk diberikan solusi penyelesaian sesegera mungkin agar tidak menetap secara menahun pada anak-anak sehingga tidak mengganggu pertumbuhan dan perkembangan mereka.

B. Dampak Bencana terhadap Anak-anak

Bencana dalam hal ini bencana alam merupakan suatu peristiwa yang tak terduga dan muncul tiba-tiba. Akibat dari bencana adalah perubahan struktur alam dan penghuninya. Manusia sebagai salah satu korban bencana selalu berfikir untuk menyelamatkan dirinya. Anak-anak adalah korban yang belum mampu berfikir seperti orang

dewasa dalam menghadapi bencana alam. Beberapa fakta disebutkan oleh Country Director Plan Indonesia, John McDonough (2011) yang dirilis melalui Kompas (13 Oktober 2011) bahwa Setiap tahun diperkirakan sekitar 66 juta anak di seluruh dunia terkena dampak bencana. Oleh karena itu, anak-anak dan remaja harus diutamakan dalam pengurangan risiko bencana. Anak-anak, khususnya yang berada di Asia, Afrika, dan Amerika Selatan, terkena dampak kemarau berkepanjangan, gempa bumi, tsunami, dan banjir besar.

Menurut Ehrenreich (2001) ada dua mitos yang merupakan hambatan potensial untuk mengenali respon anak terhadap bencana yang harus ditolak, adapun mitos tersebut adalah: (1) anak-anak yang mempunyai bawaan sifat bawaan yang ulet akan sembuh dengan cepat akan lebih cepat pulih dari trauma yang sangat parah, (2) bahwa anak-anak, terutama anak muda, tidak terpengaruh oleh bencana kecuali mereka terbawa pengaruh oleh tanggapan orangtua mereka. Kedua keyakinan adalah salah. Sebuah bukti yang nyata menunjukkan bahwa anak-anak mengalami dampak ganda dari bencana yang dialami. Bahkan, anak yang sangat muda secara langsung dipengaruhi oleh pengalaman kematian, penghancuran, teror, penyerangan fisik pribadi, dan bahkan kematian atau

ketidakberdayaan orang tua mereka. Mereka juga secara tidak langsung terpengaruh efek dari bencana yang menimpa pada orang tua serta guru mereka. Dalam jangka pendek, rasa tidak aman anak dapat menghambat ekspresi dari perasaan sendiri. Kebanyakan anak merespons bijaksana dan tepat terhadap bencana, terutama jika mereka mengalami perlindungan, dukungan, dan stabilitas dari orang tua mereka dan orang dewasa terpercaya lainnya. Namun, seperti orang dewasa, mereka mungkin merespon bencana dengan berbagai gejala. Tanggapan mereka umumnya sama dengan orang dewasa, meskipun mereka dapat muncul di lebih langsung.

Di antara anak-anak pra-sekolah (usia 1-5), gejala kecemasan dapat muncul dalam bentuk umum karena kekhawatiran tentang perpisahan, ketakutan pada orang asing, ketakutan dari "hantu" atau hewan, atau gangguan tidur. Anak juga dapat menghindari situasi tertentu atau lingkungan, yang mungkin atau tidak mungkin memiliki hubungan yang jelas terhadap bencana. Anak mungkin menunjukkan ekspresi emosi yang terbatas. Anak lebih tua (usia 6-11 atau lebih) Anak dapat mengekspresikan (secara terbuka atau secara halus) kekhawatiran tentang keadaan bahaya. Gangguan tidur, lekas marah, atau perilaku agresif dan rasa marah mungkin muncul (Ehrenreich, 2001).

Ehrenreich (2001) juga menyampaikan bahwa anak mungkin menunjukkan kecemasan terpisah dengan orang tuanya, hal ini menunjukkan bahwa pendapat mereka sudah menyerupai orang dewasa. Akan tetapi, beberapa perilaku yang agresif, menentang orang tua, kenakalan, penyalahgunaan obat terlarang, bisa saja semakin nyata bentuknya. Anak-anak dari segala usia sangat dipengaruhi oleh respon dari orang tua mereka atau pengasuh lainnya untuk bencana. Anak-anak sangat rentan terhadap perasaan ditinggalkan saat mereka terpisah dari orang tua mereka atau kehilangan. "Melindungi" anak-anak dengan mengajak mereka meninggalkan lokasi bencana, sehingga mereka terpisah dari orang yang mereka cintai, dapat menambahkan trauma bagi anak, sehingga dengan didekatkan dengan orang tua mereka, diharapkan trauma anak akan bencana akan semakin menurun.

C. Intervensi Olahraga pada Anak-anak Korban Erupsi Merapi

Sebuah program intervensi olahraga pasca bencana dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Gugus III Kecamatan Cangkringan yang meliputi 8 SDN, yaitu: SDN Pangukrejo, Srunen, Gondang, Umbulharjo, Gungan, Glagaharjo, Petung, dan Batur dengan jumlah siswa

sebanyak 160 orang dan kepala sekolah/guru sebanyak 16 orang. Kegiatan ini diselenggarakan dengan mengadakan sebuah festival olahraga bertema “*Sport never give up*”. Festival olahraga ini diselenggarakan di lapangan sepakbola Dusun Gondang Umbulharjo Cangkringan Sleman berupa pertandingan sepakbola mini putra dan putri siswa-siswi delapan SDN yang diundang. Kegiatan pertandingan olahraga sepakbola mini ini dirancang, oleh tim, kepala sekolah/guru, dan para siswa. Hal ini dikarenakan bahwa penyelenggaraan pertandingan diberikan sepenuhnya pada para siswa sendiri dengan fasilitator dan mediator para guru/kepala sekolah.

Proses penyelenggaraan kegiatan pertandingan olahraga sepakbola mini ini meliputi beberapa kegiatan yaitu:

1. Musim

Olahraga dilakukan musiman. Musim dilaksanakan cukup panjang untuk memungkinkan pengalaman yang signifikan. Musim Sepakbola mini Tim Sekolah Dasar Negeri di Gugur III Kecamatan Cangkringan

- a. Olahraga yang dipertandingkan adalah Sepakbola mini.
- b. Setiap SD mengirimkan 2 tim, yaitu: 1 tim putra dan 1 tim putri.

- c. Setiap tim terdiri atas 10 pemain yang dibentuk dari hasil seleksi secara ketat yang dilakukan sekolah (sistem seleksi).
- d. Setiap SD wajib menentukan 5 (lima) orang siswa yang berperan sebagai Wakil Manager, Kapten tim (pa/pi), Wasit, Pencatat hasil pertandingan, Reporter dan boleh juga berperan sebagai pemain.
- e. Guru menjadi manager tim secara keseluruhan.
- f. Setiap tim (SD) wajib memiliki yel-yel dan maskot.
- g. Setiap SD diberikan dana stimulan untuk pertandingan.
- h. Peraturan pertandingan mengacu pada peraturan sepakbola yang dimodifikasi sesuai dengan tempat dan keadaan.
- i. Pertandingan dilaksanakan dengan sistem gugur.



Gambar 6.1 Penentuan Musim

Pada musim, siswa punya lebih banyak hal untuk dipelajari (contohnya: teknik, taktik, mewasiti, penilaian, dan aturan lainnya) dan perlu waktu bagi mereka untuk menjadi pemain yang kompeten (ketika tingkat permainan mereka sampai pada level tersebut mereka akan menikmati permainan, mendapatkan kepercayaan diri, dan ingin belajar dan memperbaiki diri lagi).

2. Afiliasi

Siswa adalah anggota tim dan mempertahankan keanggotaan selama paling tidak selama pertandingan. Afiliasi juga memungkinkan tim di tiap-tiap sekolah untuk berkompetisi. Banyak makna yang diperoleh dari partisipasi olahraga dan bagian signifikan pertumbuhan personal yang dapat dihasilkan dari pengalaman olahraga yang baik berhubungan sangat erat dengan afiliasi, yaitu menjadi sebuah tim yang bekerja sama untuk tujuan bersama.



Gambar 6.2. Proses Afiliasi

Keanggotaan tim memungkinkan penciptaan dan penugasan peran dalam tim, sehingga sebagian besar siswa dalam sebuah tim pada suatu musim tidak akan hanya mempunyai kewajiban untuk memberikan kontribusi bagi kesuksesan tim sebagai pemain, mereka juga harus melaksanakan tanggung jawab sebagai petugas statistik, manager, pelatih, atau petugas publikasi. Keanggotaan tim menciptakan antusiasme dan dukungan tetapi juga akan menimbulkan masalah diantara anggota dari berbagai tim. Dalam menyelesaikan masalah-masalah hubungan dan tanggungjawab inilah anak-anak tumbuh dan matang.

3. Kompetisi Formal



Gambar 6.3. Kompetisi Formal

Pertandingan olahraga sepakbola mini diselenggarakan dengan format sistem gugur. Jadwal

biasanya ditetapkan pada awal musim, sehingga tim dapat menyiapkan diri dengan baik. Latihan ini penting karena merupakan persiapan untuk kompetisi nyata. Pada pertandingan, latihan tersebut lebih penting lagi karena merupakan bagian dari jadwal secara keseluruhan. Semua pengalaman tersebut mengarah pada even puncak yang mendorong siswa untuk sadar akan perbaikan yang mereka alami sebagai sebuah tim. Sebagaimana mereka juga sadar akan perbaikan dalam hal teknik dan taktik yang harus membuat berkompetisi lebih baik.

4. Pertandingan Puncak



Gambar 6.4 Pertandingan Puncak

Sifat olahraga adalah mengenali mana individu atau tim yang tampil terbaik dalam suatu pertandingan tertentu. Pertandingan puncak juga dapat menyediakan

tim dan pemain yang mempunyai motivasi untuk menjadikan timnya berada dalam posisi terbaik mendekati akhir musim. Format pertandingan puncak cukup bervariasi.

5. Penyimpanan Catatan/Rekor

Catatan dapat berbentuk dalam beberapa tipe: rata-rata memukul, tendangan gol, bantuan, *kills*, waktu, jarak, poin per game, rata-rata menembak, *rebound*/pantulan, dan sebagainya. Catatan ini menyediakan feedback yang sangat membantu untuk pemain dan tim. Contohnya, jika catatan menunjukkan bahwa waktu pemain dalam balapan *sprint* berkurang, pemain dapat melihat bahwa pemain tersebut mengalami peningkatan. Dan jika catatan menunjukkan bahwa tim bolabasket berkurang pergantiannya dan meningkatkan pantulan atau lambungan, tim tersebut dapat melihat bahwa mereka mengalami peningkatan. Catatan juga membantu pemain dan tim mengembangkan tujuan baru untuk dicapai. Dalam lapangan dan lintasan *track*, misalnya, penampilan awal akan membantu individu dan tim menentukan tujuan untuk mencapai waktu lebih sedikit, jarak lebih panjang, dan tinggi lebih tinggi. Catatan tidak hanya menyediakan skor dan statistik; mereka juga dapat berupa hasil penampilan yang dinilai, seperti senam

atau skating. Ketika catatan/rekor disimpan dan dipublikasikan, mereka bertugas menentukan standar penampilan dan dapat menjadi bagian penting dari tradisi olahraga.



Gambar 6.5. Penyimpanan Catatan

6. Pesta/Perayaan

Sifat meraih olahraga dapat dilihat dimanapun di dunia dan pada setiap tingkat olahraga. Sifat meriah olahraga ini memberikan kegembiraan dan makna bagi peserta dan menambah elemen sosial yang penting bagi pengalaman. Tim merencanakan untuk membuat pesta musim meliputi beberapa elemen, seperti menciptakan nama tim, warna, dan gambar; memberikan perhatian pada penampilan tim dan individu, merayakan permainan yang *fair*.



Gambar 6.6. Pesta/Perayaan

DAFTAR PUSTAKA

- Aguilar and Retamal (1998). Adapted from *Rapid Educational Response in Complex Emergencies: A discussion document*. Geneva: UNESCO.
- Anderson M. (1999). *Do No Harm: How aid can support peace – or war*. Lynne Rienner: Boulder CO.
- Bernard Van Leer Foundation (2005). *Early Childhood Matters: Responses to Young Children in Post-emergency Situations*.
- Bernard Van Leer Foundation (2005). *Early Childhood Matters: Responses to Young Children in Postemergency Situations*.
- Bragin, M. (2005). *The Tiger is Our Guest: Helping Children to Grow Up in Times of War and Afterwards. A Review of CARE's*.
- Coakley, J. (2001). *Sport in Society: Issues and Controversies*. New York: McGraw-Hill.
- Davies, R. and Dart, J. (2005). The 'Most Significant Change' (MSC) Technique. A Guide to Its Uses.
- Duncan, J. and Arntson, L. (2004). *Children in Crisis: Good Practices in Evaluating Psychosocial Programming*.
- Duncan, J. and Arntson, L. (2004). *Children in Crisis: Good Practices in Evaluating Psychosocial Programming*.

- Ehrenreich, J. H. (2001), *Coping with Disasters: A Guidebook to Psychosocial Interventions. Revised edition.*
- Graça Machel (Expert of the Secretary General of the United Nations) (1996). *Impact of Armed Conflict on Children.*
- IASC (2007). *IASC Guidelines on Mental Health and Psychosocial Support in Emergency Settings.* Inter-Agency Standing Committee Geneva: IASC.
- ICSSPE (2008). *Sport and Physical Activity in Post-Disaster Intervention.* A Handbook Prepared in Conjunction with ICSSPE's International Seminar. 2nd edition.
- Kidnesia. 2011. *Atasi Trauma Anak Setelah Bencana Alam.* Tersedia dalam www.kidnesia.com. Diakses tanggal 26 Februari 2011.
- Kastberg, N. (2002). *Strengthening the Response to Displaced Children.* Forced Migration Review, 15.
- Nicolai, S. and Triplehorn, C. (2003). *The Role of Education in Protecting Children in Conflic.* Humanitarian Practice Network Paper 42. London: Overseas Development Institute.
- Pearlin, L.I. (1989). The Sociological Study of Stress. *Journal of Health and Social Behavior*, 30, 241-256.
- Prochaska, J.J., et al. (2001). *A physical activity screening measure for use with adolescents in primary care.* Archives of Pediatric and Adolescent Medicine, 155, 554-559.

- Rahim, A. and Holland, P. (2006). *Facilitating Transitions for Children and Youth Lessons from Four Post-Conflict Fund Project*, Social Development Papers: Conflict Prevention & Reconstruction, World Bank.
- Wagnild, G. M., and Young, H. M. (1993). Development and psychometric evaluation of the Resilience Scale. *Journal of Nursing Measurement*, 1, 165-178.
- SAD and Schwery Consulting (2007). *Considerations in Establishing Sport Programs for Youth in Disasters and Complex Emergencies*. Landscape document.
- SAD and Schwery Consulting (2007). *Considerations in Establishing Sport Programs for Youth in Disasters and Complex Emergencies*. Landscape document.
- Schwery, R. (2008). *Evidence in the Field of Sport and Development*.
- Sinclair, M. (2001). Education in emergencies: in Jeff Crisp, Christopher Talbot and Daiana B. Cipollone (eds.). *Learning for a Future: Refugee Education in Developing Countries*, Geneva: UNHCR.
- Snyder, C. R. et al. (1997). The development and validation of the children's hope scale. *Journal of Pediatric Psychology*, 22, 399-421.
- Sphere (2004). *Humanitarian Charter and Minimum Standards in Disaster Response*.
- Triplehorn, C. (2001). *Education: Care and Protection of Children in Emergencies. A Field Guide*. Westport, CN: Save the Children.

United Nations Inter-Agency Task Force on Sport for Development and Peace (2003). *Sport for Development and Peace: Towards Achieving the Millennium Development Goals*.

Wagnild, G. M., and Young, H. M. (1993). Development and psychometric evaluation of the Resilience Scale. *Journal of Nursing Measurement*, 1, 165-178.