

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Dengan tingginya potensi risiko bencana alam pada SDN 03 Panggarangan, menimbulkan keinginan penulis untuk memberikan mitigasi bencana kepada siswa dan siswi yang belajar di SDN 03 Panggarangan. Kegiatan literasi interaktif dengan media *giant board game* ini dibuat dengan tujuan agar siswa/i di SDN 03 Panggarangan dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan konatif anak.

1. Dalam kegiatan literasi interaktif menggunakan media permainan Arneyva ini, penulis dan rekan pembuat acara membuat acara yang meliputi kegiatan pematerian mitigasi bencana, peta evakuasi, literasi interaktif melalui gempa drill, dan board game. Selain itu, siswa dan siswi SDN 03 Panggarangan juga sudah diberikan bekal pengetahuan melalui latihan dengan menggunakan lagu “Ayo kita siaga”. Kesimpulan ini dibuat dalam menjawab tujuan peningkatan literasi mitigasi bencana melalui komunikasi risiko yang interaktif, dengan bermain *giant board game* Arneyva “Siap, Siaga, Berani”.
2. Terdapat perbedaan dan juga peningkatan pada hasil jawaban *pretest* dan *posttest*, yaitu pada soal pertama terjadi peningkatan siswa dan siswi yang menjawab jawaban yang benar sebanyak 6,1%. Pada soal kedua terjadi penurunan pada siswa dan siswi yang menjawab jawaban yang benar, yaitu 6,7%. Pada soal ketiga terjadi peningkatan pada siswa dan siswi yang menjawab benar pada ketiga pilihan, dengan rata-rata peningkatan 9% setiap pilihannya. Terakhir, pada soal keempat terdapat peningkatan siswa dan siswi yang menjawab pertanyaan dengan benar yaitu sebanyak 11,9%. Kesimpulan ini dibuat dalam menjawab tujuan siswa/i SDN 03 Panggarangan dapat lebih mengerti dan memahami bagaimana

bahaya risiko gempa bumi/tsunami, dan mampu mengimplementasikan informasi dan pengetahuan yang ada pada saat situasi darurat.

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk Sekolah

1. Memberikan *feedback* yang jelas ketika berkomunikasi dengan pihak ketiga yang akan mengajak kerja sama dalam pembuatan kegiatan, agar tidak terjadi *miss communication* pada saat mempersiapkan acara.

5.2.2 Saran untuk Universitas

1. Memberikan arahan yang jelas terkait dengan media publikasi dan juga *press release*, agar tidak lagi terjadi keterlambatan dalam penyebaran *press release* kepada media publikasi.
2. Membantu dan membimbing peserta program Humanity Project, sebagaimana seharusnya dilakukan oleh dosen dari Universitas Multimedia Nusantara.
3. Memperbanyak jatah transportasi untuk kepentingan mobilitas pada Desa Panggarangan.

5.2.3 Saran untuk penelitian selanjutnya

1. Buatlah game yang *out of the box* dan original, karena pembuatan *board game* berdasarkan *board game* ular tangga dan monopoli adalah hal yang biasa.
2. Terus melakukan asistensi dan juga revisi dari karya yang sudah disiapkan, agar dapat terus digunakan oleh pihak Gugus Mitigasi Lebak Selatan.
3. Melakukan pembaharuan karya atau pembuatan karya-karya lainnya, sebagai bentuk lanjutan dari karya yang sudah dibuat.