

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak di antara tiga lempeng tektonik yang sangat aktif, yaitu Eurasia, Pasifik, dan Indo-Australia, membuatnya rentan terhadap bencana alam. Kabupaten Lebak yang berada di Provinsi Banten adalah kabupaten yang termasuk kawasan prioritas dan memiliki risiko dan probabilitas tsunami tinggi. Pentingnya peningkatan pemahaman dan ketahanan terhadap bencana itu harus ditanamkan kepada masyarakat sekitar, terutama anak di usia dini yang masih belum mengerti tentang hal-hal apa yang harus mereka lakukan saat peristiwa bencana tidak terduga terjadi. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi mengenai pembelajaran dalam memudahkan peserta didik mendalami pembelajaran (Degner et al, 2022). seni dan prakarya sebagai bagian dari alat pendidikan memiliki fungsi bagi perkembangan siswa, diantaranya pendidikan seni sebagai media ekspresi, sebagai media komunikasi, sebagai media pembinaan kreativitas, dan sebagai model pelatihan pengembangan hobi dan bakat.

SDN 03 Panggarangan merupakan salah satu sekolah yang terletak di daerah Lebak yang memiliki potensi risiko bencana seperti gempa bumi dan tsunami. Berdasarkan dari riset tersebut serta survey yang dilakukan secara langsung di daerah Panggarangan, terpikirkan sebuah ide untuk memberikan edukasi mitigasi bencana melalui sebuah acara dengan tema Tiramitsu (Tingkatkan Prakarya Mitigasi Tsunami) dengan target audiens siswa SD kelas 2 dan 3. Dalam acara tersebut akan diadakan pembuatan prakarya berbasis gempa bumi, tsunami, serta mitigasi. Tujuan dari acara ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 2 dan 3 SDN 03 Panggarangan terhadap kebencanaan, khususnya gempa bumi dan tsunami, melalui media prakarya sebagai pendekatan pembelajaran

kreatif dan interaktif, dengan mencapai peningkatan skor rata-rata hasil mencapai 20%.

Tiramitsu ingin menyampaikan edukasi kebencanaan yang efisien dan efektif, maka dirancang kegiatan yang akan melibatkan siswa-siswi untuk aktif. Kegiatan akan memiliki pemahaman materi yang terpercaya. Pemaparan materi akan dibawakan oleh Layla Rashida Anis dan Dayah Fata Fadillah selaku relawan dari Gugus Mitigasi Lebak Selatan. Materi yang akan dibawakan dibagi menjadi 3 bagian yaitu gempa bumi, tsunami, dan kesiapsiagaan. Selanjutnya akan membuat model prakarya yang disebut sebagai kubus kreasi melihat dari sisi bentuknya yang merupakan kubus dan dikreasikan peserta didik. Sesi pembuatan karya dilakukan dengan melibatkan kemampuan kreatif dan kooperatif. Hasil dari karya kemudian akan diikutsertakan dalam lomba kelompok. Kemudian kubus kreasi yang telah dibuat akan disatukan dan dijadikan model pembelajaran kebencanaan bagi sekolah.

Mengacu pada hasil evaluasi dan indikator pada *pre-test* dan *post-test*, acara Tiramitsu dapat dikatakan telah mencapai objektif awal yaitu peningkatan pemahaman mengenai kebencanaan gempa bumi dan tsunami.

5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran yang diperoleh dari hasil evaluasi yang diberikan perancang acara selama penyelenggaraan acara. Saran ini diberikan kepada perancang acara selanjutnya yang akan mengambil kluster karya serupa:

- 1) Penyampaian materi tidak cukup hanya menggunakan unsur gambar yang menarik tetapi diperlukan juga cara yang dapat menarik perhatian seperti dongeng atau yang lainnya.
- 2) Mempersiapkan acara dengan jadwal yang rinci agar tidak ada suatu hal apapun yang terlupakan.

- 3) Bentuk evaluasi dibuat dengan lebih menyesuaikan keadaan anak-anak. Banyak anak yang rupanya masih kesulitan dalam membaca dan menulis, maka dari itu pembuatan *pre-test* dan *post-test* ataupun rangkaian acara, harus dapat menyesuaikan dengan keadaan anak.
- 4) Permainan dapat disesuaikan dengan materi sehingga tak hanya suasana yang menjadi cair, anak-anaka juga mendapatkan materi dari permainan. Contohnya seperti permainan Si Eneng Berkata yang dapat diubah menjadi Bu Guru Berkata. Keterikatan permainan dengan konsep mitigasi dapat membawa pesan bahwa ketika bencana terjadi, anak dapat mengikuti instruksi guru. Lalu pada permainan Roller Coaster Terbalik juga dapat dikaitkan dengan tsunami. Contohnya seperti anak-anaka yang dikejar oleh tsunami dan harus melakukan perlawanan arah agar tidak terkena ombak besarnya.

