

BAB V

KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil pembuatan *board game* ini memenuhi tujuan karya ini yaitu *board game* yang bernuansa seru dan menarik guna mengedukasi kesiapsiagaan gempa dan tsunami SDN 01 Situregen. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari evaluasi *pre-test* dan *post-test*, testimoni pihak sekolah, serta wawancara dengan GMLS, dapat disimpulkan bahwa *board game* sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesiapsiagaan gempa bumi dan tsunami. Hasil menunjukkan bahwa setelah bermain Patriot Siaga, peserta merasa lebih tahu apa yang harus dilakukan saat terjadi tsunami, lebih siap menghadapi bencana, dan lebih percaya diri dalam menghadapi situasi darurat. Temuan menariknya adalah *board game* mengurangi sifat individualisme, meningkatkan komunikasi antar pemain dan dengan moderator, dan menumbuhkan nilai gotong royong atau sikap kerja sama antar pemain, yang tentunya hal-hal ini adalah aspek penting dalam menghadapi bencana. Berdasarkan temuan dari wawancara dengan GMLS, menunjukkan bahwa *board game* Patriot Siaga sejalan dengan tujuan GMLS dalam memberikan kesadaran pada masyarakat terkait mitigasi bencana di Lebak Selatan.

Board game Patriot Siaga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan anak-anak terkait kesiapsiagaan gempa dan tsunami seperti pemahaman konsep mitigasi dan langkah-langkah yang harus diambil saat menghadapi situasi gempa dan tsunami. Hal ini dikarenakan *board game* yang dikemas dengan aspek komunikasi tepat yaitu *board game* didesain secara menarik dan interaktif sesuai dengan usia anak-anak. Diharapkan bahwa *board game* ini dapat terus digunakan sebagai alat edukasi yang dapat membantu sekolah dan masyarakat dalam meningkatkan kesadaran tentang gempa bumi dan tsunami alam.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini menemukan bahwa *board game* yang efektif bagi anak-anak adalah *board game* yang memuat aspek komunikasi seperti; nuansa yang menarik dan seru, desain yang berwarna, dan ilustrasi yang merepresentasikan anak-anak. Peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih lanjut terkait aspek komunikasi lainnya yang membuat sebuah *board game* sebagai media pembelajaran yang efektif. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan studi perbandingan =penggunaan *board game* Patriot Siaga dengan media pembelajaran lainnya. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas setiap media dalam meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kesiapsiagaan bencana dan menentukan media mana yang lebih optimal untuk digunakan dalam konteks pendidikan di sekolah-sekolah.

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan permainan ini untuk berbagai kelompok usia dengan menyesuaikan tingkat kesulitan dan kompleksitasnya, sehingga dapat digunakan oleh anak-anak (misalnya, usia 6-8 tahun), orang dewasa, dan penyandang disabilitas. Ini akan memberikan gambaran lebih luas mengenai adaptasi permainan dalam mengedukasi berbagai kalangan.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil penelitian ini, dapat disarankan agar *board game* Patriot Siaga dapat terus digunakan dan dikembangkan sebagai alat edukasi di sekolah-sekolah dan masyarakat, khususnya di daerah rawan bencana. GMLS, Pemerintah Daerah Lebak Selatan, dan BPBD Lebak Selatan diharapkan dapat berkolaborasi untuk menyebarluaskan dan mengintegrasikan permainan ini ke dalam program pendidikan mengenai kesiapsiagaan bencana.

Untuk SDN 01 Situregen, diperlukan guru yang komunikatif untuk menjadi moderator yang memimpin permainan dengan anak-anak. Hal ini dikarenakan kompetensi komunikasi seorang moderator dapat menentukan bagaimana arah permainan dan membangun permainan yang lebih komunikatif.