

## BAB V

### KESIMPULAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Tingginya risiko potensi bencana alam di SDN 3 Situregen, Lebak Selatan, Banten menumbuhkan adanya urgensi untuk memberikan edukasi kebencanaan kepada peserta didik di SDN 3 Situregen. Kegiatan literasi kebencanaan ini diadakan secara interaktif dengan menggabungkan metode belajar dan bermain melalui media kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” agar peserta didik terutama siswa-siswi kelas 4 SDN 3 Situregen dapat memahami edukasi kebencanaan dengan baik serta mampu mengembangkan aspek kognitif, emosi, fisik, dan sosial anak-anak.

Kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami yang telah dirancang dan diimplementasikan kepada target audiens berupa peserta didik kelas 4 SDN 3 Situregen telah berhasil meningkatkan literasi kebencanaan siswa-siswi kelas 4 untuk mulai waspada dan siap siaga terhadap potensi bencana melalui pemahaman mengenai tindakan mitigasi pra bencana hingga pasca bencana serta tindakan empatik yang perlu dilakukan dalam situasi kebencanaan. Tentunya, literasi kebencanaan menjadi hal penting untuk dipahami oleh siswa-siswi terutama mereka berdomisili di Desa Situregen yang tinggi akan potensi ancaman tsunami.

Terdapat peningkatan pada hasil jawaban *pre test* dan *post test* dengan rata-rata persentase peningkatan sebesar 31.4% yang menandakan bahwa siswa-siswi kelas 4 di SDN 3 Situregen lebih memahami materi kebencanaan terkait gempa bumi dan tsunami setelah sesi permainan kartu berlangsung sehingga diharapkan siswa-siswi dapat mengimplementasikan pengetahuan tersebut saat situasi darurat. Selain itu, melalui evaluasi produk kartu SIB juga terlihat bahwa siswa-siswi mempunyai pandangan yang baik terhadap kartu SIB sebab mereka berpendapat bahwa kartu SIB mudah untuk dibaca, warnanya menarik, gambar dalam kartu SIB sudah menggambarkan situasi kebencanaan dan sesuai dengan jawaban, serta mudah untuk dimainkan. Selain itu, Wali Kelas 4 SDN 3 Situregen juga menyatakan bahwa kegiatan kartu permainan SIB menjadi bentuk kegiatan edukasi mitigasi bencana

yang sangat membantu peserta didik untuk memahami materi kebencanaan terutama kartu SIB ini menarik dan seru sehingga peserta didik terlihat gembira namun tetap belajar. Respon positif ini menandakan bahwa kartu SIB telah berhasil menjadi permainan edukasi kebencanaan yang sesuai untuk anak-anak sekolah dasar.

## 5.2 Saran

Berikut merupakan beberapa saran setelah melaksanakan kegiatan perancangan dan implementasi kartu permainan “Siaga Bencana (SIB) Gempa Bumi & Tsunami” serta *Humanity Project Batch 5*, yaitu:

### 5.2.1 Saran Akademis

1. Dalam perancangan kartu SIB, terdapat satu mata kuliah yang menjadi landasan dasar, yaitu *creative media production* sebab projek ini berkaitan erat dengan produksi media pembelajaran kreatif untuk target audiens. Tentunya, mata kuliah *creative media production* perlu dipertahankan oleh Universitas Multimedia Nusantara karena relevansinya yang tinggi dengan kebutuhan dunia kerja di era kreatif digital saat ini. Selain itu, *creative media* juga diperlukan untuk *branding* dari perusahaan atau merek tertentu sehingga dapat berbeda dari perusahaan atau merek sejenis lainnya. Dengan menciptakan ide atau cara baru yang kreatif maka dapat menarik adanya basis *loyal customer*.
2. Seharusnya mata kuliah terkait desain, ilustrasi, atau perancangan visual dapat menjadi salah satu mata kuliah wajib di semester tertentu sebab setelah menjalankan projek ini, kemampuan desain visual yang menarik dan komunikatif menjadi kunci utama dalam perancangan suatu projek sehingga diharapkan mahasiswa ilmu komunikasi juga dapat mempunyai keahlian untuk mewujudkan ide-ide kreatif menjadi karya.

### 5.2.2 Saran Praktis

1. Edukasi kebencanaan penting untuk diberikan kepada pihak sekolah seperti tenaga pengajar. Melihat kurangnya pendidikan kebencanaan tenaga pengajar SDN 3 Situregen menyebabkan peserta didik juga kurang literasi kebencanaan. Maka dari itu, perlu diadakan pendidikan kebencanaan untuk tenaga pengajar agar mereka juga dapat memberikan literasi kebencanaan kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar setiap harinya sehingga menjadi lebih siap dalam menghadapi bencana.
3. Apabila target audiens yang dituju berupa peserta didik sekolah dasar maka lebih baik untuk merancang acara yang hanya terdiri dari satu sesi kegiatan dan dilakukan di pagi hari. Hal ini dikarenakan fokus peserta didik cenderung lebih optimal saat pagi hari. Jika kegiatan melibatkan beberapa sesi hingga siang hari maka peserta didik cenderung mengalami penurunan konsentrasi dan sulit untuk diatur. Penting untuk mengatur jadwal yang efektif dalam pelaksanaan kegiatan.
4. Sedari awal, pihak Universitas Multimedia Nusantara harus memperjelas adanya kluster dalam kegiatan *Humanity Project* kepada seluruh mahasiswa yang mengikuti kegiatan ini agar tidak terjadi miskomunikasi terkait kluster. Selain itu, diperlukan penyesuaian kluster *Humanity Project* karena beberapa kluster *track 2* beserta persyaratannya kurang relevan dengan *Humanity Project*.