

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan tingginya dampak dari bencana tsunami yang dapat terjadi di SDN 03 Situregen karena lokasi sekolah yang hanya berjarak 170 m dari Pantai, perancang menjadi semakin terdorong untuk memberikan edukasi mitigasi bencana melalui pendekatan yang interaktif dan juga menyenangkan. Kegiatan mitigasi bencana tsunami ini dirancang menggunakan media *board game* 'Tsunara' yang bertujuan untuk membantu siswa dan siswi agar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan konatif dalam memahami serta dalam menghadapi risiko bencana, khususnya gempa bumi dan tsunami. Dengan dilaksanakannya proyek ini juga dapat dibuktikan bahwa kegiatan dari sosialisasi *board game* Tsunara dalam proyek Sobat Siaga Tsunami yang dilaksanakan pada Rabu, 13 November 2024 di SND 03 Situregen berhasil untuk menarik perhatian dari anak-anak kelas 4 dan 5 serta dapat menjadi Upaya dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai pentingnya bencana gempa bumi dan tsunami secara mendasar melalui kegiatan yang menyenangkan.

Terdapat perbedaan dan peningkatan pada anak-anak mengenai pemahaman mereka tentang mitigasi bencana gempa bumi dan tsunami setelah permainan berakhir yang dilihat dari jawaban mereka saat ditanya mengenai apa yang mereka harus lakukan. Siswa dan siswi kelas 5 juga menjadi lebih *aware* bahwa saat bencana terjadi, mementingkan teman juga merupakan hal yang harus bisa dilakukan sesuai dengan *value* utama dari *board game* Tsunara. Kesimpulan ini dibuat dalam menjawab tujuan utama yaitu agar siswa dan siswi kelas 5 SND 03 Situregen dapat lebih mengerti dan memahami dampak dan risiko yang dapat terjadi saat bencana tsunami terjadi serta mampu mengimplementasikan materi yang sudah diberikan melalui *board game* Tsunara.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran dari perancang sebagai salah satu tim yang menjalankan proyek *board game* Tsunara dalam kegiatan Sobat Siaga Tsunami yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh perancang proyek selanjutnya jika berkeinginan untuk membuat proyek yang serupa :

5.2.1 Saran Akademis

1. Melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai target audiens agar permainan *board game* dapat lebih disesuaikan dengan cara mereka memahami materi, sehingga pesan yang ingin disampaikan melalui *board game* dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
2. Membuat sebuah penyusunan modul pendukung untuk guru sebagai pelengkap *board game* sehingga guru sebagai wali di sekolah dapat memandu permainan dengan lebih efektif.
3. Dapat mengembangkan permainan *board game* yang dapat diadaptasi untuk kelompok usia yang beragam dengan memastikan bahwa konten dan mekanisme permainan.

5.2.2 Saran Praktis

1. Dapat melakukan peningkatan kesadaran melalui kampanye di masyarakat lokal agar dapat memanfaatkan *board game* sebagai alat edukasi dalam kegiatan sosial untuk pelatihan mitigasi bencana yang dapat melibatkan masyarakat luas.
2. Melakukan kolaborasi dengan komunitas lokal agar dapat memastikan bahwa *board game* akan mencerminkan kondisi lokal mulai dari ancaman bencana yang paling relevan dan solusi berbasis kearifan lokal sehingga dapat lebih efektif dalam kesiapsiagaan masyarakat.