

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil dari proses pembuatan *board game* Siaga Kata menunjukkan bahwa tujuan utama dari karya ini telah tercapai, yaitu menciptakan sebuah media pembelajaran yang bersifat edukatif sekaligus menyenangkan guna meningkatkan pemahaman anak-anak RA Annajah mengenai kesiapsiagaan menghadapi bencana alam. Berdasarkan analisis dari *test* awal dan *test* akhir yang dilakukan kepada para peserta, evaluasi yang diberikan oleh pihak sekolah, serta wawancara langsung dengan murid, disimpulkan bahwa Siaga Kata efektif dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar kebencanaan kepada anak-anak usia dini. Setelah bermain *board game*, para peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan mengenai berbagai jenis bencana seperti gempa bumi, tsunami, banjir, dan kebakaran. Selain itu, mereka juga mulai mengenal simbol-simbol penting dalam mitigasi bencana, seperti titik kumpul, jalur evakuasi, peta evakuasi, hingga fungsi dari sirine dan posko bencana. Menariknya, hasil pengamatan dan evaluasi juga mengungkap bahwa *board game* Siaga Kata secara tidak langsung membantu meningkatkan literasi membaca pada anak-anak. Hal ini terjadi karena dalam permainan, anak-anak diharuskan menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan istilah pada kartu siaga, kemudian membacanya dengan bimbingan guru, sehingga mereka dapat mengenali huruf, memperkaya kosakata, serta melatih pelafalan dengan benar.

Selain aspek literasi, permainan ini juga melatih kecepatan berpikir, kolaborasi, serta kekompakan dalam kelompok. Anak-anak terlihat mampu bekerja sama dengan teman sekelompoknya untuk menyelesaikan tantangan secara efisien dan seru. Berdasarkan wawancara dengan Rara, salah satu murid RA Annajah, *board game* Siaga Kata dinilai sangat seru karena menampilkan karakter yang lucu dan menyenangkan. Ia juga menyebutkan bahwa permainan ini membuatnya lebih paham akan pentingnya bersiap diri saat terjadi bencana,

misalnya mengetahui jalur evakuasi dan membawa tas siaga. Bahkan, ia mampu memahami konsep mitigasi dengan sederhana, seperti tidak panik saat gempa dan segera berlindung ke tempat yang aman. Dengan berbagai temuan tersebut, *board game* Siaga Kata terbukti mampu menjembatani proses belajar kesiapsiagaan bencana alam bagi anak-anak melalui pendekatan gamifikasi yang menarik, sekaligus mengembangkan kemampuan literasi, sosial, dan emosional anak secara holistik.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa *board game* yang efektif untuk anak-anak adalah yang mampu mengintegrasikan aspek komunikasi visual dan emosional, seperti penggunaan warna yang cerah, desain yang menyenangkan, serta ilustrasi yang mencerminkan dunia anak-anak secara autentik. Komponen tersebut tidak hanya membuat permainan lebih menarik, tetapi juga membantu anak-anak memahami konten pembelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, penulis selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai elemen komunikasi lainnya yang berperan dalam meningkatkan efektivitas *board game* sebagai media edukasi. Misalnya, aspek naratif, interaktivitas antar pemain, maupun penggunaan suara atau media digital pendukung.

Penulisan ke depan juga bisa diarahkan pada studi komparatif yang membandingkan efektivitas *board game* Siaga Kata dengan metode pembelajaran lainnya seperti video edukasi, cerita bergambar, atau pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). Dengan melakukan perbandingan ini, akan terlihat media mana yang paling optimal dalam meningkatkan literasi kesiapsiagaan bencana di kalangan anak usia dini, sehingga hasilnya dapat dijadikan rujukan dalam merancang kurikulum atau program mitigasi bencana di lingkungan sekolah.

5.2.2 Saran Praktis

Secara praktis, Siaga Kata terbukti memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif dalam meningkatkan kesiapsiagaan anak-anak terhadap bencana. Oleh karena itu, disarankan agar *board game* ini tidak hanya digunakan secara terbatas di RA Annajah, tetapi juga diperluas penggunaannya ke sekolah-sekolah lain, terutama yang berada di wilayah rawan bencana. Untuk itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak seperti Gerakan Literasi Masyarakat Lebak Selatan (GMLS), Pemerintah Daerah Lebak Selatan, serta Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Lebak Selatan untuk berkolaborasi dalam menyebarluaskan dan mengintegrasikan Siaga Kata ke dalam program edukasi kebencanaan yang berkelanjutan.

Khusus untuk RA Annajah, perlu adanya peran aktif dari guru-guru sebagai fasilitator yang komunikatif dan responsif selama kegiatan bermain. Guru yang mampu berinteraksi dengan anak-anak secara efektif akan membantu memastikan bahwa pesan edukatif dalam permainan tersampaikan dengan baik. Hal ini penting karena anak-anak usia dini cenderung memiliki keterbatasan dalam memahami instruksi kompleks secara mandiri, sehingga peran guru sebagai pemandu sangat menentukan keberhasilan implementasi *board game* dalam proses belajar mengajar. Pelatihan singkat mengenai cara menggunakan *board game* sebagai alat bantu belajar juga bisa diberikan kepada guru untuk meningkatkan efektivitas penggunaan permainan ini di lingkungan sekolah.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA