

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hasil perancangan media pembelajaran kebencanaan *board game* “Opat Kawani Elod” menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana penyampaian informasi yang efektif bagi anak-anak, khususnya dalam memahami langkah dasar kesiapsiagaan terhadap bencana. Melalui penerapan metode *design thinking*, proses perancangan berjalan secara sistematis mulai dari penggalian kebutuhan pengguna, perumusan masalah, pengembangan ide, pembuatan prototipe, hingga uji coba lapangan. Setiap tahap memberikan temuan yang memperkaya kualitas produk, seperti pentingnya penggunaan bahasa sederhana, visual yang komunikatif, serta mekanisme permainan yang tidak terlalu kompleks. Uji coba dengan anak-anak memperlihatkan bahwa mereka mampu memahami instruksi permainan, mengenali ancaman bencana, serta mengidentifikasi tindakan aman yang harus dilakukan. Selain itu, masukan dari dosen ahli dan tim GMLS memperkuat kesesuaian konten dengan prinsip mitigasi bencana dan memastikan materi tidak menimbulkan interpretasi keliru. Secara keseluruhan, proses perancangan ini membuktikan bahwa media permainan mampu berfungsi sebagai alat edukasi yang menarik, relevan, dan mudah diterima oleh target usia.

Refleksi terhadap proses perancangan menegaskan bahwa karya ini tidak hanya menghasilkan sebuah produk fisik, tetapi juga memperlihatkan pentingnya pendekatan kolaboratif dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif. Pengalaman langsung di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak lebih responsif terhadap metode belajar yang bersifat partisipatif dan visual, sehingga memberikan wawasan baru mengenai bagaimana materi kebencanaan sebaiknya disampaikan. Melalui karya ini, penulis juga memperoleh pemahaman bahwa edukasi bencana perlu dikemas dengan cara yang dekat dengan budaya lokal agar lebih mudah diterima oleh masyarakat. *Board game* ini diharapkan dapat menjadi kontribusi

nyata dalam mendukung upaya peningkatan kesiapsiagaan anak-anak, sekaligus membuka ruang pengembangan lebih lanjut bagi penelitian dan inovasi media pembelajaran di bidang kebencanaan.

5.2 Saran

Sebagai hasil perancangan dan temuan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, bagian ini berisi saran yang diharapkan dapat menjadi acuan untuk pengembangan karya di masa mendatang. Saran disusun berdasarkan evaluasi proses, respons pengguna, serta potensi pengembangan agar hasil perancangan dapat lebih optimal dan efektif. Saran dibagi menjadi:

5.2.1 Saran Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut yang mencoba mengetahui seberapa efektif pembelajaran berbasis permainan dalam mitigasi bencana, baik dengan memperluas uji coba ke bidang lain maupun dengan memasukkannya ke dalam kurikulum pendidikan. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengukur dampak penggunaan media yang berkelanjutan dan membandingkannya dengan berbagai jenis media pembelajaran lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi edukasi kebencanaan yang paling efektif. Selain itu, karya lanjutan dapat mengembangkan materi dengan menambahkan diskusi tentang tanda-tanda awal bencana, yang belum dibahas secara khusus dalam karya ini. Ini membuat konten pendidikan lebih lengkap dan aplikatif.

5.2.2 Saran Praktis

Secara praktis, board game "Opat Kawani Elod" harus terus digunakan dalam kegiatan pembelajaran lapangan oleh GMLS dan komunitas lokal untuk memastikan bahwa game ini efektif, guru dan relawan lainnya harus menerima pelatihan khusus. Selain itu, penyempurnaan visual dan narasi sangat penting untuk membuat permainan

lebih menarik bagi anak-anak dan memperluas distribusinya ke sekolah dan tempat lain. Selain itu, evaluasi berkala diperlukan untuk memastikan bahwa media ini masih relevan dan membantu meningkatkan kesiapsiagaan bencana pada anak-anak.

5.2.3 Saran Sosial

Secara sosial, diharapkan bahwa sekolah dapat menggunakan board game ini sebagai media interaktif untuk meningkatkan pemahaman anak-anak tentang bencana dan kesiapsiagaan. Diharapkan juga bahwa penggunaan board game ini akan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan, kolaboratif, dan mudah dipahami oleh siswa di berbagai tingkat pendidikan.

