

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kegiatan edukasi mitigasi bencana melalui buku aktivitas *Siaga Bencana Bersama Komi* telah memberikan dampak positif bagi anak-anak di Kampung Gardu Timur. Melalui rangkaian aktivitas pembelajaran, mulai dari pelaksanaan pre-test, penggunaan buku aktivitas, hingga post-test serta wawancara, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman anak-anak mengenai konsep dasar mitigasi bencana, khususnya gempa bumi dan tsunami.

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif yang cukup besar, baik dari segi jumlah jawaban benar, perubahan pola berpikir, hingga persentase peningkatan yang mencapai sekitar 30%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan visual, aktivitas bermain, serta penyampaian materi yang interaktif dalam buku *Siaga Bencana Bersama Komi* mampu menarik perhatian anak dan membantu mereka memahami langkah-langkah penyelamatan diri secara lebih efektif. Proses wawancara juga menguatkan hasil evaluasi kuantitatif. Anak-anak menyampaikan bahwa buku ini seru, mudah dipahami, dan membuat mereka bersemangat untuk menyelesaikan aktivitas-aktivitas lainnya yang belum dikerjakan. Mereka merasa mendapatkan pengetahuan baru mengenai bahaya bencana dan apa yang harus dilakukan saat situasi darurat terjadi. Aktivitas seperti maze dan mewarnai menjadi favorit karena menggabungkan unsur bermain dengan pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa buku aktivitas *Siaga Bencana Bersama Komi* layak dijadikan media edukasi yang efektif dalam membangun kesiapsiagaan anak sejak dini. Pendekatan pembelajaran yang interaktif dan ramah anak terbukti mampu meningkatkan pengetahuan sekaligus kesadaran mereka terhadap pentingnya mitigasi bencana. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat terus digunakan sebagai sarana pembelajaran di lingkungan

masyarakat maupun pendidikan formal untuk mendukung peningkatan literasi kebencanaan pada usia sekolah dasar.

Berdasarkan seluruh rangkaian proses perancangan, implementasi, serta evaluasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas *Siaga Bencana Bersama Komi* berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui pendekatan edukasi yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan, karya ini mampu menumbuhkan kesadaran serta meningkatkan pemahaman anak-anak mengenai pentingnya kesiapsiagaan dalam menghadapi risiko bencana gempa bumi dan tsunami. Penyampaian materi melalui ilustrasi, warna cerah, karakter yang ramah, serta aktivitas permainan terbukti membuat topik kebencanaan lebih mudah diterima tanpa menimbulkan rasa takut.

Selain itu, buku aktivitas ini juga berhasil menjadi media pembelajaran yang praktis dan mudah dipahami bagi anak-anak di Kampung Gardu Timur. Berbagai aktivitas interaktif yang disusun secara sistematis membantu anak-anak mengenal langkah-langkah mitigasi bencana secara bertahap, sehingga proses belajar terasa lebih menarik dan tidak bersifat satu arah. Anak-anak tidak hanya membaca informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar melalui bermain.

Hasil evaluasi melalui pre-test, post-test, serta wawancara menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan setelah anak-anak berinteraksi dengan buku. Hal ini menandakan bahwa materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh sasaran dan berpotensi memberikan dampak berkelanjutan, baik bagi anak-anak sebagai individu maupun bagi lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, buku *Siaga Bencana Bersama Komi* dapat dinilai efektif sebagai media edukasi mitigasi bencana yang berkontribusi dalam membangun budaya siaga bencana sejak usia dini di masyarakat Kampung Gardu Timur.

5.2 Saran

Bagian saran ini disusun sebagai bentuk refleksi penulis terhadap perjalanan perancangan dan pelaksanaan buku aktivitas *Siaga Bencana Bersama Komi*. Rekomendasi yang diberikan berfungsi sebagai masukan konstruktif bagi pengembangan penelitian maupun karya serupa di masa mendatang. Dari sisi akademis, saran diarahkan untuk memperluas penelitian dalam ranah desain

komunikasi visual serta pembelajaran kebencanaan bagi anak-anak, sehingga dapat melahirkan kajian yang lebih mendalam dan relevan. Sementara itu, saran praktis lebih menitikberatkan pada penerapan karya di lapangan, terutama bagaimana buku ini dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan edukatif di lingkungan masyarakat maupun sekolah. Melalui penyusunan saran ini, diharapkan upaya menghadirkan media pembelajaran mitigasi bencana yang ramah anak dapat terus berkembang, menjangkau lebih banyak wilayah, dan memberikan manfaat secara berkelanjutan.. Saran dibagi menjadi:

5.2.1 Saran Akademis

Pada tahap akademis, penulis menyadari bahwa karya *Siaga Bencana Bersama Komi* masih memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti selanjutnya. Salah satu kekurangan yang ditemukan adalah ruang lingkup materi yang masih berfokus pada dua jenis bencana, yaitu gempa bumi dan tsunami. Penelitian berikutnya dapat memperluas konten edukasi dengan memasukkan jenis bencana lainnya yang juga relevan bagi anak-anak, seperti banjir, kebakaran permukiman, atau tanah longsor, sehingga cakupan pembelajaran menjadi lebih komprehensif. Selain itu, metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini masih didominasi oleh pre-test dan post-test serta wawancara sederhana. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan pendekatan evaluasi yang lebih variatif, misalnya melalui observasi partisipatif yang lebih mendalam, metode kuantitatif dengan jumlah sampel yang lebih besar, atau uji efektivitas jangka panjang untuk melihat retensi pengetahuan anak. Dari segi desain, pengembangan teori-teori visual literacy dan pedagogi berbasis permainan (*game-based learning*) dapat digunakan sebagai landasan teoretis tambahan agar karya yang dihasilkan memiliki kekuatan akademis yang lebih solid. Peneliti berikutnya juga dapat melakukan analisis komparatif terhadap media edukasi sejenis untuk mengetahui posisi dan kontribusi karya dalam konteks penelitian yang lebih luas.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil pelaksanaan dan evaluasi karya *Siaga Bencana Bersama Komi*, penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan agar media edukatif ini memberikan dampak yang lebih optimal di lapangan. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa rekomendasi praktis bagi pihak-pihak terkait untuk mengatasi kekurangan yang ditemukan selama proses implementasi.

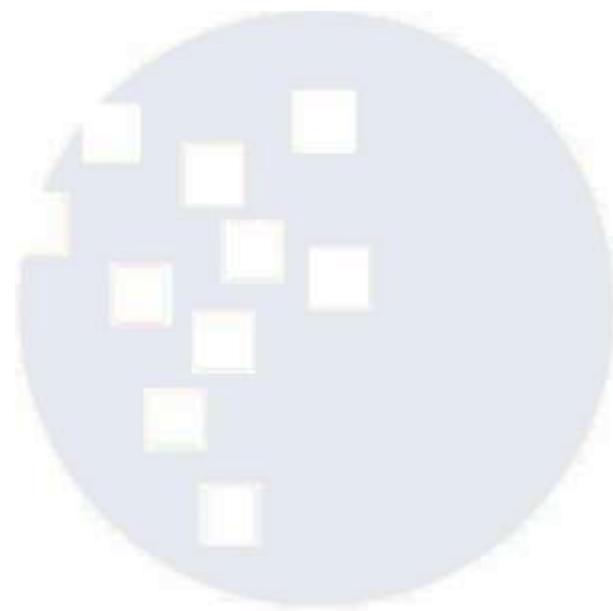
Pertama, pemerintah desa maupun instansi kebencanaan diharapkan dapat memperluas program edukasi kebencanaan dengan menyediakan fasilitas pendukung, seperti ruang belajar yang lebih kondusif, alat peraga bencana, serta pelatihan rutin bagi anak-anak dan guru. Dukungan infrastruktur dan pelatihan akan membantu memastikan bahwa materi yang disampaikan melalui buku aktivitas dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan.

Kedua, lembaga pendidikan dapat mengintegrasikan buku aktivitas ini sebagai bagian dari kegiatan belajar tematik atau ekstrakurikuler. Guru atau pendamping perlu diberi pembekalan khusus agar mampu menjelaskan materi dengan tepat sesuai tingkat perkembangan anak. Pendampingan yang terstruktur dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep mitigasi secara lebih mendalam.

Untuk masyarakat dan komunitas lokal, keterlibatan aktif dalam kegiatan simulasi bencana dan pendampingan anak perlu diperkuat. Kehadiran orang tua, relawan, serta tokoh masyarakat berperan penting dalam menciptakan budaya siaga yang kolektif. Sementara itu, industri atau pihak swasta dapat berkontribusi melalui penyediaan dukungan dana, produksi materi edukasi tambahan, maupun kolaborasi dalam bentuk program tanggung jawab sosial (CSR).

Penulis berharap buku *Siaga Bencana Bersama Komi* dapat dikembangkan lebih lanjut melalui keberlanjutan program atau seri lanjutan. Pengembangan tersebut dapat diwujudkan dalam bentuk penambahan aktivitas yang lebih variatif, interaktif, dan menantang, serta eksplorasi kreativitas lain yang dapat mendorong partisipasi aktif anak-anak. Dengan adanya kelanjutan karya ini, diharapkan materi

mitigasi bencana tidak hanya berhenti pada satu media, tetapi terus berkembang sebagai sarana edukasi yang relevan, menyenangkan, dan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik anak-anak di berbagai lingkungan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA