

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan tentang penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan mitigasi bencana pada anak usia dini kelompok B2 di TK X Purwakarta, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mitigasi bencana gempa pada anak usia dini sebelum diterapkannya metode *role playing* masih tergolong rendah. Pembelajaran di sekolah hanya berupa penjelasan umum dan tanya jawab tanpa media atau praktik khusus. Sebagian besar anak belum mengenali gempa sebagai bencana, belum mengetahui langkah penyelamatan diri, dan belum bisa menunjukkan tempat aman. Anak juga cenderung panik, kurang aktif, dan belum mampu menghubungkan cerita dengan tindakan nyata, karena belum terbiasa menghadapi situasi darurat secara langsung. Hal ini terjadi karena anak belum terbiasa dilatih menghadapi situasi darurat, serta metode pembelajaran yang digunakan belum memberi pengalaman langsung kepada anak.
2. Penerapan metode *role playing* dalam meningkatkan kemampuan mitigasi bencana gempa pada anak usia dini dilaksanakan secara bertahap melalui tiga siklus. Pada siklus I, anak bermain peran di dalam kelas dengan media sederhana seperti meja, kursi dan tas untuk praktik melindungi kepala dan berlindung. Siklus II memperbaiki media dengan menambahkan kartu bergambar, tanda hati-hati, dan titik kumpul, serta memperluas *role playing* dari dalam kelas menuju luar, sehingga anak mulai terbiasa mengikuti langkah evakuasi. Pada siklus III, panah jalur evakuasi ditambahkan agar anak dapat mandiri menuju titik kumpul tanpa arahan guru. Selama penerapan ketiga siklus ini, anak terlihat semakin antusias, berpartisipasi aktif, serta mampu menunjukkan respons yang tepat sesuai dengan peran yang dimainkan. Hal ini membuktikan bahwa penerapan metode *role*

playing dapat berjalan efektif karena anak belajar melalui pengalaman nyata yang menyenangkan sekaligus bermakna.

3. Kemampuan mitigasi bencana gempa pada anak usia dini setelah diterapkannya metode *role playing* mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 18%, meningkat menjadi 64% pada siklus II, dan mencapai 91% pada siklus III. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam membantu anak memahami, merespons, dan mempraktikkan langkah-langkah mitigasi bencana secara bertahap. Hasil ini juga memperlihatkan bahwa anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, sehingga kesiapsiagaan mereka terhadap gempa bumi semakin meningkat.

5.2 Implikasi

Implikasi temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa metode *role playing* efektif dalam meningkatkan kemampuan mitigasi bencana gempa pada anak usia dini. Beberapa implikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Peningkatan pemahaman anak terhadap mitigasi bencana melalui metode *role playing* membantu anak untuk mengenal situasi berbahaya saat gempa, memahami langkah penyelamatan diri, dan melatih keberanian serta kemandirian dalam menghadapi bencana.
2. Metode pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan, karena *role playing* dapat diimplementasikan secara imajinatif, kreatif, dan bervariasi dengan menggunakan media seperti kartu bergambar, tanda jalur evakuasi, titik kumpul, dan panah jalur evakuasi sehingga pembelajaran lebih menarik dan sesuai dengan minat anak.
3. Guru terdorong untuk lebih inovatif dalam menyusun kegiatan mitigasi bencana yang interaktif dan bermakna, sehingga proses pembelajaran berjalan efektif dan tujuan pendidikan mitigasi bencana dapat tercapai.
4. Penerapan *role playing* dapat melibatkan partisipasi orang tua dan guru, sehingga konsistensi dan efektivitas pembelajaran mitigasi bencana di rumah maupun di sekolah meningkat.

5.3 Saran

Dari penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, terdapat rekomendasi diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru

Bagi pendidik di PAUD, disarankan untuk mulai memperkenalkan pendidikan mitigasi bencana dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan pendekatan yang menyenangkan seperti *role playing*. Guru sebaiknya merancang skenario yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak dan memanfaatkan alat bantu sederhana yang dapat menarik perhatian serta memperkuat pemahaman anak terhadap langkah-langkah penyelamatan diri.

2. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan dapat menerapkan pemahaman mitigasi bencana gempa di rumah dalam kehidupan sehari-hari agar anak terbiasa dan mampu mengembangkan kemandirian serta kesiapsiagaan dalam menjaga keselamatan dirinya sendiri.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain kurangnya variasi skenario *role playing* dan fokus penelitian hanya pada mitigasi bencana gempa. Berdasarkan keterbatasan tersebut, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan metode *role playing* pada jenis bencana lain guna mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kesiapsiagaan anak. Selain itu, pengembangan variasi skenario yang lebih beragam serta persiapan alat dan media pendukung yang lebih matang diharapkan dapat meningkatkan kualitas penelitian. Peneliti juga disarankan untuk mendalami pengetahuan tentang pendidikan mitigasi bencana dan mengevaluasi efektivitas *role playing* secara lebih komprehensif agar hasil penelitian berikutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih optimal.