

BAB V

SIMPULAN, REKOMENDASI & IMPLIKASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan penggunaan media *board game* adalah metode yang efektif untuk meningkatkan kesiapsiagaan bencana pada remaja. Perubahan ini terlihat dari perbedaan signifikan dalam hasil pengukuran *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada 25 siswa ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR) di SMA Pasundan 8 Bandung.

Penelitian ini menunjukkan bahwa edukasi yang disampaikan melalui media interaktif, partisipatif, dan menyenangkan seperti *board game* dapat membantu remaja memahami tindakan yang tepat saat menghadapi bencana, terutama gempa bumi. Sebelum bermain *board game*, sebagian besar responden memiliki tingkat kesiapsiagaan yang rendah. Namun setelah bermain, hampir semua responden menunjukkan peningkatan signifikan dan memasuki kategori sangat siap.

Dengan demikian, penggunaan *board game* berhasil mengatasi tantangan dalam penyampaian edukasi yang seringkali kurang menarik bagi remaja. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penghantaran informasi, tetapi juga sebagai simulasi yang memungkinkan peserta belajar dengan cara mengalami langsung. Maka dari itu, pengetahuan dan kesadaran tentang kesiapsiagaan bencana dapat lebih mudah diserap dan tetap bertahan lama.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penggunaan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Kepada Remaja, maka peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Untuk pihak sekolah, disarankan agar menggunakan media pembelajaran inovatif seperti *board game* dalam kegiatan edukasi kebencanaan. Pendekatan interaktif ini terbukti meningkatkan kesiapsiagaan siswa dan lebih mudah diterima oleh kelompok remaja.
2. Untuk guru Pembina PMR dan guru BK, perlu diberikan pelatihan atau pembekalan khusus dalam menggunakan media *board game* sebagai alat

edukasi, sehingga materi kebencanaan dapat disampaikan secara efektif dan menyenangkan.

3. Untuk BPBD atau lembaga kebencanaan, direkomendasikan agar mendukung pengembangan media edukasi berbasis permainan sebagai bagian dari program kesiapsiagaan bencana di sekolah-sekolah, khususnya di daerah kawasan terdampak Sesar Lembang ataupun masyarakat di wilayah jalur sesar lembang.
4. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian seputar dengan desain kuasi-eksperimental atau menambah kelompok kontrol untuk memperkuat generalisasi hasil. Selain itu, penting untuk menggali lebih dalam pendekatan komunikasi yang sesuai dengan karakteristik psikologis remaja akhir.

5.3 Implikasi

Penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting, baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang Pendidikan kebencanaan dilingkungan sekolah:

1. Implikasi Teoritis

Penelitian ini memperkuat teori bahwa metode pembelajaran aktif dan partisipatif lebih efektif dalam membentuk pengetahuan dan sikap siswa terhadap situasi darurat. Ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *board game* dapat menjadi bagian dari pendekatan edukasi berbasis pengalaman (*eksperimental learning*) yang relevan untuk remaja.

2. Implikasi Praktis

Penggunaan media *board game* terbukti efektif dalam meningkatkan kesiapsiagaan bencana pada siswa remaja. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif berbasis permainan dapat digunakan oleh guru atau fasilitator sebagai strategi alternatif yang lebih menarik dan mudah diterima oleh peserta didik, terutama diwilayah terdampak atau di jalur Sesar Lembang.

3. Implikasi Kebijakan

Temuan ini dapat menjadi dasar pertimbangan bagi sekolah, lembaga kebencanaan dan pembuat kebijakan Pendidikan untuk mengintegrasikan

edukasi kebencanaan dalam kurikulum melalui metode yang lebih inovatif, seperti penggunaan board game. Terutama bagi sekolah yang berada di zona rawan bencana, metode ini dapat mendukung upaya mitigasi bencana secara dini dan berkelanjutan.

4. Implikasi untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan awal bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media edukasi serupa pada konteks bencana lain sesuai dengan ancaman terdekat diwilayah peneliti, kelompok usia berbeda, atau dengan desain penelitian yang lebih kompleks seperti pre-eksperimental.