

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Indonesia merupakan negara kepulauan yang tidak hanya kaya akan kekayaan alamnya, namun juga merupakan negara yang rawan bencana alam. Dikarenakan letak Indonesia yang strategis dan dilalui oleh jalur pegunungan aktif *Ring Of Fire*. Hal ini yang menyebabkan Indonesia memiliki banyak gunung berapi aktif. Selain itu, Indonesia juga terletak di jalur khatulistiwa yang menyebabkan Indonesia beriklim tropis dan memiliki curah hujan yang cukup tinggi setiap tahunnya. Bapak Sutopo selaku Kepala Pusat Data Informasi dan Humas, memaparkan telah tercatat sebanyak 1999 kejadian bencana di Indonesia yang terjadi mulai dari awal tahun 2018 hingga bulan Oktober kemarin. Dan diperkirakan masih akan terus bertambah hingga akhir tahun ini. Sepanjang tahun 2018 ini, bencana hidrometeorologi yang paling sering terjadi. Dampak buruk yang ditimbulkan bencana alam tidak hanya mengancam orang dewasa, tapi juga termasuk anak-anak. Dan mereka merupakan kaum yang rawan terhadap ancaman psikologis maupun fisik. Korban jiwa terus bermunculan dikarenakan banyak masyarakat Indonesia yang kurang mendapatkan pemahaman dan pengetahuan seputar bencana alam maupun cara menyelamatkan diri dari bencana alam tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis ingin memberikan edukasi seputar cara menyelamatkan diri dari bencana alam untuk anak-anak dengan menggunakan media *board game* sebagai media utama yang digunakan. Board game dipilih sebagai media alternatif pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dan diharapkan anak-anak dapat memahami dan menjadikan pembelajaran tentang bencana alam yang didapat sebagai landasan untuk masa depan.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis data, penulis mencoba memberikan saran. Gaya hidup sekaligus pembentukan karakter yang tanggap

terhadap bencana alam harus mulai diajarkan dan dibentuk kebiasaannya sejak usia dini. Mengubah karakter akan lebih sulit untuk dilakukan saat sudah beranjak dewasa. Hal ini dikarenakan pola pikir dan karakter orang dewasa sudah terbentuk, sehingga mampu memutuskan sendiri aktivitas yang ingin dilakukan. Sedangkan, anak-anak masih memerlukan figur orang-orang disekitarnya dalam hal membangun kebiasaan. Yang berperan penting dalam tumbuh kembang anak adalah figur orang tua dan guru di sekolah. Dengan dibuatnya *board game* ini, diharapkan orang tua dan guru sekolah dapat melibatkan diri untuk membimbing sekaligus mengajarkan anak-anak seputar pengenalan terhadap bencana alam, beserta dengan cara-cara yang dapat ia lakukan dalam mengantisipasi bencana alam tersebut. Selain itu, melalui permainan ini anak-anak diajak untuk belajar menjadi bagian dari masyarakat yang tanggap terhadap bencana alam.

