

BAB VI **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian "Pengaruh Edukasi Video Animasi terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa tentang Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Angin Puting Beliung Di SMP Negeri 6 Klaten" peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan bahwa:

1. Rerata usia responden pada kelompok intervensi adalah 12,93 tahun. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu 12,86 tahun. Jumlah antara responden laki-laki yaitu 8 orang dan perempuan yaitu 6 orang, dan seluruh responden belum pernah mengikuti simulasi kesiapsiagaan bencana sebelumnya.
2. Pada kelompok intervensi, rata-rata skor pengetahuan sebelum edukasi (pre-test) adalah 80,00 dan meningkat menjadi 93,57 setelah edukasi (post-test). Pada kelompok kontrol, rata-rata skor pre-test adalah 82,86 dan post-test menjadi 82,14. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pada kelompok intervensi jauh lebih besar dibandingkan kelompok kontrol.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan edukasi menggunakan video animasi terhadap tingkat pengetahuan kesiapsiagaan menghadapi bencana angin puting beliung dengan diketahui bahwa $p\text{-value} = 0,000$ ($\alpha = 0,05$).

B. Saran

1. Bagi Siswa

diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan pengetahuan tentang kesiapsiagaan bencana dengan aktif mengikuti edukasi, simulasi, dan latihan evakuasi yang diselenggarakan sekolah maupun pihak terkait. Siswa juga dianjurkan memanfaatkan media pembelajaran seperti video animasi, poster, atau modul daring untuk belajar mandiri di luar jam pelajaran, serta membagikan pengetahuan yang diperoleh kepada teman sebaya dan keluarga sehingga tercipta budaya sadar bencana di lingkungan sekitar.

2. Bagi Sekolah

Diharapkan untuk mengintegrasikan materi kesiapsiagaan bencana ke dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler sehingga pembelajaran ini menjadi rutin dan berkelanjutan. Sekolah juga diharapkan menyediakan sarana pendukung seperti jalur evakuasi, titik kumpul, papan petunjuk, dan perlengkapan P3K, serta melaksanakan simulasi kesiapsiagaan bencana secara berkala dengan melibatkan seluruh warga sekolah.

3. Bagi BPBD

Diharapkan untuk menyediakan materi edukasi yang menarik dan sesuai usia, seperti video animasi atau game-based learning, yang dapat digunakan di sekolah-sekolah. BPBD juga diharapkan melakukan program sosialisasi dan simulasi bencana secara rutin di wilayah rawan, termasuk sekolah, serta menjalin kerja sama dengan guru, tenaga kesehatan, dan masyarakat dalam membentuk tim siaga bencana di lingkungan pendidikan.

4. Bagi tenaga kesehatan

Disarankan memanfaatkan media edukasi berbasis teknologi dalam kegiatan penyuluhan kebencanaan di sekolah maupun masyarakat. Tenaga kesehatan juga diharapkan mengembangkan materi yang sesuai karakteristik sasaran, serta melibatkan siswa, guru, dan orang tua dalam simulasi bencana agar terjadi sinergi lintas pihak.

5. Bagi Masyarakat

diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang kesiapsiagaan bencana dengan mencari informasi dari sumber resmi seperti BPBD, BMKG, dan Kementerian Kesehatan. Masyarakat juga dianjurkan mengadakan latihan evakuasi bersama secara rutin serta memanfaatkan media edukasi untuk pembelajaran mandiri di rumah.

6. Bagi peneliti selanjutnya

Disarankan untuk memperluas lokasi penelitian pada populasi yang lebih beragam, mengukur tidak hanya aspek pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan kesiapsiagaan, serta melakukan pengukuran *follow-up* untuk mengetahui daya tahan pengetahuan jangka panjang. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat membandingkan efektivitas video animasi dengan media edukasi lain seperti simulasi langsung atau *game-based learning* guna menemukan metode yang paling optimal.