

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang pengaruh edukasi berbasis game android *baby bus* : gempa bumi terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana gempa bumi di RW 05 Kelurahan Pasie Nan Tigo dengan 40 responden dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil tingkat perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana sebelum diberikan edukasi berbasis game android *baby bus* : gempa bumi sebagian besar (60.0%) anak berada pada kategori kurang siap dalam menghadapi bencana gempa bumi yaitu sebanyak 24 anak.
2. Hasil tingkat perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana setelah diberikan edukasi berbasis game android *baby bus* : gempa bumi mengalami peningkatan yaitu sebagian besar (72.5%) memiliki perencanaan tanggap darurat bencana dalam katagori sangat siap yaitu sebanyak 29 anak.
3. Ada pengaruh edukasi berbasis game android *baby bus* : gempa bumi terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana gempa bumi di RW 05 Kelurahan Pasie Nan Tigo dengan $p - value$ pada kolom *Sig (2-tailed)* adalah 0,000.

B. Saran

1. Bagi Kader Siaga Bencana Kelurahan Pasie Nan Tigo

Berdasarkan hasil penelitian disarankan agar kader siaga bencana melakukan edukasi mitigasi bencana kepada anak usia sekolah tentang rencana tanggap darurat yang berkaitan dengan tindakan yang perlu dipersiapkan sebelum terjadi gempa bumi, hal yang perlu diselamatkan, tempat berlindung jika terjadi gempa bumi, keberadaan jalur evakuasi, kotak Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K), Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), dan dokter kecil, serta kelompok siaga bencana

2. Bagi Anak Usia Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan anak usia sekolah untuk mempertahankan perencanaan tanggap darurat bencana setelah diberikan edukasi berbasis game android "*baby bus : gempa bumi*" terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana gempa bumi sehingga akan meminimalisir korban.

3. Bagi Orang Tua / Keluarga

Hasil penelitian ini di harapkan agar orang tua / keluarga yang memiliki anak usia sekolah untuk bisa mengaplikasikan aplikasi *Baby Bus* terkait bagaimana persiapan sebelum terjadi gempa bumi, tempat berlindung saat gempa terjadi, dan jalur evakuasi yang ada disekitar anak usia sekolah berada.

4. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan Anak

Hasil penelitian ini di harapkan agar institusi pendidikan khususnya bidang keperawatan anak untuk bisa berinovasi mengembangkan program-program edukasi yang menarik lainnya untuk anak dalam hal kebencanaan salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat sekarang ini. Sehingga anak-anak khususnya anak usia sekolah lebih dengan cepat mencerna dan menangkap pengetahuan yang diberikan melalui program aplikasi berbasis android.

5. Bagi Anak Usia Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan anak usia sekolah untuk mempertahankan perencanaan tanggap darurat bencana setelah diberikan edukasi berbasis game android "*baby bus : gempa bumi*" terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana gempa bumi sehingga akan meminimalisir korban.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan ataupun referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh edukasi berbasis game android "*baby bus : gempa bumi*" terhadap perencanaan tanggap darurat anak usia sekolah dalam menghadapi bencana gempa bumi dengan menggunakan variabel yang berbeda untuk lebih meningkatkan kesiapsiagaan pada kelompok anak seperti memberikan pelatihan dan simulasi bencana di kalangan sekolah dasar.

