

Akademisi FISIP USK Ajarkan Mitigasi Bencana Melalui Game Tangga Tangguh

Category: Aceh, News

written by Maulya | 28/10/2024



ORINEWS.id – Dua akademisi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Syiah Kuala ([USK](#)) melakukan [edukasi](#) kebencanaan melalui permainan yang disebut Tangga Tangguh Bencana. Edukasi ini dilakukan kepada peserta yang merupakan anak-anak usia sekolah dasar di Desa Krueng Anoi, Aceh Besar, Minggu, 27 Oktober 2024.

Kegiatan ini dilakukan oleh Uswatun Nisa dan Cut Lusi Chairun Nisak, dosen FISIP USK berkolaborasi dengan Komunitas Senyum Anak Nusantara (SAN) Chapter Aceh dan UKM Fasilitator Tangguh Bencana (Fastana) USK. Kegiatan edukasi kebencanaan ini

dikemas dalam Program Sekolah Nusantara dengan tema “Mitigasi Bencana” yang digagas oleh SAN.

Uswatun Nisa menjelaskan, edukasi mitigasi bencana kali ini diperkenalkan kepada peserta dengan cara yang menyenangkan. Setelah menjelaskan konsep kebencanaan secara umum kepada peserta, peserta akan diajak untuk memainkan Tangga Tangguh Bencana atau disingkat dengan Tata. Permainan ini, ditambahnya, merupakan salah satu metode yang tepat sebagai media edukasi interaktif untuk menumbuhkan kesadaran anak-anak dalam meminimalisir resiko bencana.

“Untuk memainkan permainan tata, peserta dibagi ke dalam empat tim dimana setiap tim didampingi oleh dua sampai tiga orang kakak pendamping yang bertugas mendampingi tim hingga permainan selesai. Adapun pemenang game ini akan disebut sebagai pemain tangguh”, ujar Uswatun Nisa.

Tata sendiri merupakan media edukasi bencana yang terinspirasi dari Ular Tangga dan Monopoli yang dirancang oleh sejumlah mahasiswa FISIP USK. Mereka adalah Marini Koto sebagai team leader, Raisyah Siti Hafifah dan Rani Mauizzah, serta Uswatun Nisa sebagai dosen pembimbing.

Secara visual, permainan ini menyerupai permainan ular tangga pada umumnya. Namun Marini dan tim memberikan sentuhan desain visual yang berkaitan dengan kebencanaan. Ketika bermain, pemain dapat melihat simbol visual bencana dan dapat memahami tanda-tanda apabila bencana akan ataupun sedang terjadi melalui kartu-kartu yang telah disediakan. Jenis bencana yang dimasukkan dalam permainan ini adalah gempa, longsor, tornado, kebakaran, banjir, abrasi pantai, dan tsunami.

Marini mengaku, ide awalnya merancang permainan tata adalah karena edukasi pengetahuan dasar terkait mitigasi bencana banyak belum diketahui oleh masyarakat Aceh sebagai daerah yang rentan terhadap bencana, terutama di kalangan anak-anak.

Ini merupakan pertama kalinya tata diperkenalkan dan dimainkan

langsung oleh anak-anak setelah pembuatannya pada Desember 2023 lalu. Oleh karena itu, hasil pengabdian kali ini juga akan menjadi bahan evaluasi awal bagi tim tata untuk mengembangkan permainan ini lebih baik.

“Kami akan terus melakukan pengembangan proyek Tangga Tangguh Bencana ini menjadi lebih baik sehingga dapat diaplikasikan dan berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman bencana masyarakat”, ujar Uswatun Nisa.