



BAZNAS
Badan Amil Zakat Nasional

BOARD GAME **SIAGA!**

(SIAP TANGGAP BENCANA)

Kreativitas Edukasi Penanggulangan Bencana
Melalui Permainan yang Menyenangkan



Tim Beasiswa BAZNAS

BOARD GAME
SIAGA!

(SIAP TANGGAP BENCANA)

Kreativitas Edukasi Penanggulangan Bencana
Melalui Permainan yang Menyenangkan

**Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014
tentang Hak Cipta
Lingkup Hak Cipta
Pasal 1**

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

**Ketentuan Pidana
Pasal 113**

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/ atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/ atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

TIM BEASISWA BAZNAS

BOARD GAME
SIAGA!

(SIAP TANGGAP BENCANA)

Kreativitas Edukasi Penanggulangan Bencana
Melalui Permainan yang Menyenangkan



BAZNAS
Badan Amil Zakat Nasional

BOARD GAME **SIAGA!**

(SIAP TANGGAP BENCANA)

ISBN 978-623-5858-12-8

Penulis:

Tim Beasiswa BAZNAS

Penyunting:

Yusuf Maulana

Perwajahan Sampul:

Ramadhan Hanafi

Penata Letak:

Aryamuslim

Cetakan I, Maret 2022 / Sya'ban 1443 H

Diterbitkan oleh

Pusat Kajian Strategis Badan Amil Zakat Nasional
(PUSKAS BAZNAS)

Kantor Pusat: Gedung BAZNAS

Jl. Matraman Raya No.134 Jakarta, Indonesia 13150.

Phone Fax +6221 3913777 Mobile +62812-8229-4237

E-mail: puskas@baznas.go.id

www.baznas.go.id; www.pustakabaznas.com

Hak Cipta dilindungi undang-undang

All Rights Reserved

Diperbolehkan memperbanyak dan/atau mengedarkan buku elektronik (*e-book*) ini, baik sebagian ataupun seluruhnya, selagi bukan dalam rangka kepentingan komersial atau meraup profit finansial.



KATA PENGANTAR

KETUA BAZNAS

PROF. DR. H. NOOR ACHMAD, M.A.

Sepanjang tahun 2021, sejak 1 Januari hingga 31 Desember, total jumlah kejadian bencana alam di Indonesia tercatat sebanyak 5.402 kali kejadian. Kejadian secara berurutan dari jumlah paling besar hingga paling kecil, yaitu banjir sebanyak 1.794 kali, cuaca ekstrem 1.577 kali, tanah longsor 1.321, kebakaran hutan dan lahan 579 kali, gelombang dan pasang abrasi 91 kali, gempa bumi 24 kali, kekeringan 15 kali dan erupsi gunung api 1 kali. Akibat kejadian tersebut sebanyak 7.630.692 orang mengungsi dan 728 meninggal dunia. Banyak kerusakan dan kerugian akibat jumlah kejadian bencana tersebut. Demikian data yang dikutip dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB).



Dalam berbagai penanganan kebencanaan yang terjadi di Indonesia tersebut, BAZNAS turut terlibat di dalamnya. Mulai dari masa respons bencana hingga pemulihan di masa *recovery*. Beragam divisi yang dilibatkan mulai dari Divisi Kemanusiaan, Divisi Kesehatan, Divisi Pendidikan dan Dakwah, Divisi Ekonomi hingga pelibatan BAZNAS Provinsi dan Kabupaten/Kota.

Melalui Divisi Pendidikan dan Dakwah di bawah Beasiswa BAZNAS, para Relawan Pendidikan BAZNAS dan peserta Beasiswa Cendekia BAZNAS dibekali untuk terlibat pada masa penanganan pascabencana melalui layanan dukungan psikososial. Kegiatan yang dilakukan adalah memulihkan stres yang dialami oleh penyintas anak-anak. Hal ini dilakukan agar mereka tidak mengalami dampak lanjutan dari bencana yang sudah dialaminya.

Kegiatan lainnya adalah memberikan pemahaman terkait bencana. Hal ini wajib diajarkan kepada anak-anak agar mereka dapat siaga dan mengetahui apa yang harus dilakukan jika bencana terjadi. Salah satu media yang digunakan dalam edukasi bencana berupa *board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana. Sebuah alat yang dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidak hanya itu, permainan yang ada juga dapat dimodifikasi dengan ragam permainan lainnya yang



disesuaikan dengan keragaman kebudayaan permainan di daerah masing-masing.

Hadirnya buku ini, semoga menjadi referensi dalam menghadirkan permainan edukasi bencana yang menyenangkan bagi semua kalangan. Dengan demikian, pemahaman kebencanaan untuk dapat terhindar dari setiap kejadian menjadi lebih besar. Insyaallah.

Jakarta, 21 Maret 2022



Prof. Dr. H. Noor Achmad, M.A.
Ketua BAZNAS RI



PENDAHULUAN

Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) melalui Beasiswa BAZNAS turut terlibat aktif dalam program pendidikan pascabencana, di antaranya adalah layanan dukungan psikososial melalui metode Critical Incident Stress Management (CISM). CISM merupakan layanan pendidikan dan pendampingan sekolah serta penyediaan fasilitas belajar dan lainnya—baik darurat maupun permanen—bagi siswa terdampak bencana.

Program ini bermula pada 2018 ketika BAZNAS mendampingi siswa yang terdampak bencana di Lombok (Nusa Tenggara Barat), serta Ptalu, Sigi dan Donggala (Sulawesi Tengah), lalu berlanjut ke berbagai daerah lainnya di tanah air—mulai di Lampung, Banten, Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, Sumatera Barat, Jakarta, Jawa Tengah hingga berbagai daerah lainnya.



Dari program pendidikan pascabencana tersebut, pada 2019 Beasiswa BAZNAS membuat "*board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana", yang merupakan media pembelajaran bagi para guru dan siswa serta komunitas untuk belajar penanggulangan kebencanaan dengan pendekatan yang menyenangkan melalui sebuah permainan. Para pemain *board game* ini akan diajarkan menjadi tim tanggap bencana terbaik. Masing-masing pemain bertugas menumbuhkan kesadaran tanggap bencana, mitigasi risiko bencana, menyiapkan bantuan, dan memastikan proses perbaikan pascabencana dapat berjalan dengan optimal.

Dalam kartu *board game* SIAGA terdapat kartu-kartu yang terdiri dari: 14 kartu indikator standar, 10 kartu indikator bencana, 12 kartu lokasi, 4 set kartu perkampungan, 4 set kartu informasi, 4 set kartu latihan, 4 set kartu bantuan, dan 4 set kartu gotong royong.

Para relawan pendidikan BAZNAS dan guru Cendekia BAZNAS telah mengikuti program *Training of Trainers (TOT) Board game SIAGA*. Mereka juga berandil memainkan *board game* SIAGA di berbagai daerah di Indonesia, meliputi Manokwari (Papua Barat), Banjarmasin (Kalimantan Selatan), Palangka Raya dan Sukamara (Kalimantan Tengah), Blitar



(Jawa Timur), Tangerang (Banten), dan Makassar (Sulawesi Selatan) serta daerah-daerah lainnya yang dilakukan sejak April 2021 hingga Februari 2022.

Board game SIAGA juga sudah dilakukan pencatatan hak cipta dengan nomor 000185112 dan telah dipresentasikan pada Connected Learning Summit yang diadakan oleh Massachusetts Institute of Technology, Amerika Serikat pada Juli 2021.

Hadirnya inovasi edukatif melalui permainan ini bertujuan agar tingkat literasi kebencanaan dan pemahaman tentang penanggulangan bencana dapat dipahami dengan mudah dan menyeluruh oleh masyarakat, terutama para guru dan siswa. Semakin banyak yang sadar dan paham terhadap bencana, maka semakin tinggi potensi terhindar dari bencana yang terjadi.



DAFTAR ISI

Kata Pengantar Ketua BAZNAS RI	v
Pendahuluan	viii
Daftar Isi	xii
1. Kelahiran SIAGA: Dari Observasi hingga HKI.....	1
Terjun ke Lapangan	1
Diskusi Ahli	5
Pengenalan	8
Simulasi Perdana.....	10
Simulasi Kedua	13
Bertandang ke Desa.....	16
Dari Festival ke Berjejaring.....	19
Tampil di Mal.....	23
Hak Cipta.....	25



2. Aktivitas Board Game SIAGA	30
Pelatihan untuk Relawan Pendidikan	30
Training of Trainer	32
21 Guru, 21 Sekolah Perwakilan 21 Daerah.....	35
3. Aksi SIAGA di Antero Nusantara.....	39
Mamuju	39
Banjarماسin	41
UMI Makassar	43
Sukamara	45
Penyambaran, Banjar.....	46
Srengat, Blitar	48
Panakkukang, Makassar.....	52
Tangerang	54
Manokwari.....	55
Bontang	57
Makassar.....	59
Palangka Raya	61
Gorontalo.....	62
Deli Serdang.....	63
Malang.....	66
Padang	68
Purbalingga	72
Klaten	73
Sumenep	75
Surabaya	77



4. Aksi SIAGA di Tengah Pandemi	81
Workshop Kesiapsiagaan dan Mitigasi Bencana selama Pandemi	81
Peringatan Bulan Pengurangan Resiko Bencana	85
5. Jelajah SIAGA di Pentas Dunia.....	90
World Zakat Forum 2019	90
Connected Learning Summit 2021	93
6. SIAGA dalam Berita.....	99
<i>Republika</i>	100
<i>Kummara.com</i>	104
<i>Ludenara.org</i>	107
<i>Boardgame.id</i>	109
<i>Medium.com</i>	112
<i>BAZNAS.go.id</i>	113
Penutup.....	120
Tentang Beasiswa BAZNAS.....	122
Tim Board Game SIAGA Beasiswa BAZNAS.....	124
Tim Trainer Board Game SIAGA.....	128



KELAHIRAN SIAGA: DARI OBSERVASI HINGGA HKI

TERJUN KE LAPANGAN

Tantangan dunia pendidikan terus bertambah. Perkembangan teknologi mengharuskan pegiat pendidikan berpikir dan bertindak kreatif. Langkah yang ditempuh semestinya menghasilkan temuan yang membuat para siswa menikmati serta menyenangkan pelajaran yang diberikan. Untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensi dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dengan mengoptimalkan media pembelajaran, Beasiswa BAZNAS mengadakan pelatihan bagi guru-guru di Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat.



Pelatihan diadakan pada 7 Januari 2019 dengan mengundang perwakilan 10 Sekolah Darurat BAZNAS. Pelatihan dipandu oleh Eko Nugroho, CEO Kummara Game Studio, dengan menggunakan contoh media ajar ZAKUMA. ZAKUMA adalah *games* yang menyadarkan orang untuk berzakat, baik secara perorangan maupun kolektif. Betapa manfaat yang dirasakan menjadi membesar ketika semakin banyak warga yang berzakat.

Para peserta pelatihan dikenalkan dengan konsep *board game* kebencanaan dan cara-cara memainkannya kepada siswa.

"Jika para guru mampu memahami konsep ZAKUMA, maka *project* BAZNAS yang akan membuat *board game* kebencanaan dapat direalisasikan dengan baik," ujar Eko.

Menyadari Indonesia sebagai negara yang rentan dengan kejadian bencana alam, BAZNAS menilai pentingnya pembelajaran sigap bencana bagi masyarakat. BAZNAS memandang penting andil para pendidik dan peserta didik untuk menyebarkan pengetahuan kebencanaan agar ketika terjadi suatu bencana dapat diminimalkan terjadinya korban maupun kerugian yang lebih besar. Satu inovasi yang hendak dihadirkan BAZNAS dalam pembelajaran tanggap bencana ini adalah melalui *board game*.

"Inti sebuah *games* edukatif adalah bagaimana kita menanamkan nilai-nilai sehingga para orangtua, anak-



anak atau masyarakat tersadarkan tentang apa yang belum mereka ketahui sebelumnya,” terang Eko.

Eko bersama tim Kummara berkolaborasi dengan BAZNAS menggali dan belajar langsung di daerah yang terkena bencana seperti Lombok. Produk yang dihasilkan berupa pembuatan *board game* kebencanaan BAZNAS. Sebelum mengadakan pelatihan, Eko dan tim terjun ke lapangan. Mereka mengunjungi sekolah-sekolah yang terdampak, melakukan serangkaian wawancara dan permainan dengan para siswa setempat. Dalam kesempatan tersebut, mereka banyak menggali informasi dari para siswa, terutama saat bencana terjadi.

Setelah pelatihan, Kummara berdiskusi dengan tim BAZNAS Tanggap Bencana. Kedua belah pihak merumuskan apa saja yang harus dipersiapkan sebelum





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



DISKUSI AHLI

Temuan yang didapatkan saat terjun di lapangan, dimatangkan dalam diskusi bersama para ahli terkait. Pada 20 Februari 2019, *Focus Group Discussion* atau diskusi kelompok terarah digelar BAZNAS untuk tujuan menghadirkan inovasi pembelajaran berupa pembuatan *board game* kebencanaan. Selain Kummara Game Studio, FGD dihadiri oleh Satuan Pendidikan Aman Bencana Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, psikolog Yeti Widiati, dan ahli kebencanaan Iskandar Leman. Adapun perwakilan dari BAZNAS adalah Kepala Divisi Pendistribusian dan tim BAZNAS Tanggap Bencana.



Board game kebencanaan BAZNAS itu diharapkan dapat masuk sebagai kurikulum pembelajaran, tepatnya lagi sebagai bagian dari mitigasi bencana. Oleh karena itu, dalam pembuatannya, *board game* ini tidak asal jadi tapi dihasilkan sesuai dengan masukan para ahli terkait. Dengan melibatkan ahli berkompetensi di bidangnya, diharapkan *board game* kebencanaan BAZNAS ini benar-benar sesuai dan relevan dengan kebutuhan masyarakat, terutama di kawasan yang dikenal rentan terjadi bencana.

Dalam FGD ini, para ahli menyambut gembira rencana BAZNAS. Mereka juga penuh antusias memberikan masukan yang membangun untuk pembuatan *board game* kebencanaan BAZNAS.

Hadirnya media pembelajaran edukatif dan menyenangkan ini ditunggu oleh banyak pihak. *Board game* ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang tak hanya menghibur, namun juga memberikan pengetahuan kepada para pendidik dan siswa. Dengan demikian, saat sewaktu-waktu terjadi bencana, mereka sigap mengatasinya, termasuk dalam membantu warga lainnya.





PENGENALAN

Serangkaian observasi dan diskusi bersama para ahli telah dilewati. Tiba waktunya pengenalan resmi produk yang nanti-nanti untuk negeri. Nama resminya adalah "*board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana." Inovasi media pembelajaran ini dihadirkan sebagai bagian mitigasi kebencanaan. Media pembelajaran hasil kolaborasi Beasiswa BAZNAS dan Kummara Game Studio ini dikenalkan secara resmi ke publik saat Talkshow Pendidikan Pasca-Bencana Lombok-Palu pada 8 Mei 2019 di Jakarta.

Menurut Kepala Divisi Pendistribusian BAZNAS, Ahmad Fikri, *board game* kebencanaan SIAGA merupakan media untuk memperluas pengetahuan masyarakat terkait risiko bencana.

"Dengan *board game* ini, tujuannya masyarakat semakin paham, bagaimana dampak bencana, dan bagaimana mengurangi risiko yang ditimbulkan," katanya.

Board game SIAGA hadir sebagai upaya serius BAZNAS merespons pelbagai kejadian kebencanaan yang terjadi di tanah air. Upaya BAZNAS menghadirkan inovasi pembelajaran secara menyenangkan berupa *board game* ini didukung oleh banyak kalangan. Selain Kummara yang berandil di balik pembuatan *board game* kebencanaan, pelaksanaan *project* kemanusiaan ini didukung oleh PT Visionet Internasional.



Selain *board game*, dalam kesempatan yang sama juga diluncurkan buku berjudul *Nemaeka*. Buku ini berisi cerita dalam bentuk gambar oleh siswa-siswi terdampak gempa di Palu, Sigi, dan Donggala.

Pengurus Pusat Masyarakat Penanggulangan Bencana Indonesia (MPBI), Maulinna Utaminingsih, mengajak semua pihak untuk lebih peduli atas setiap musibah, khususnya yang menimpa masyarakat Indonesia. Selain itu, kata Maulinna, yang perlu diperhatikan adalah pascabencana.

"Selama ini, sesaat sesuai bencana, kita cepat tanggap. Namun, satu-dua bulan pascagempa, kita sering lupa bahwa korban bencana atau gempa khususnya, memerlukan semacam *self-healing therapy* untuk menghilangkan trauma yang mereka alami," ujarnya.



SIMULASI PERDANA

Setelah pembuatan *board game* kebencanaan BAZNAS, digelarlah simulasi untuk mengevaluasi hasil pembelajaran menggunakan media edukasi ini. Produk inovasi BAZNAS ini dinamakan *board game* SIAGA atau Siap Tanggap Bencana. Simulasi *board game* SIAGA dilakukan pada 11 September 2019 di SMAN 8 Kota Bandung, Jawa Barat. Bersama tim Kummara, BAZNAS menggandeng komunitas Jabar Bergerak untuk melakukan uji coba media pembelajaran ini.

"Hadirnya *board game* ini diharapkan dapat menjadikan para siswa, khususnya di Jawa Barat, dapat menjadi pionir dan duta terhadap mitigasi bencana," terang Suli Hendra, koordinator Pendidikan Pasca-Bencana BAZNAS.

Dalam simulasi *board game* SIAGA, para siswa sangat bersemangat dan antusias mengikutinya. Alih-alih merasa sebagai pembelajaran serius dan berat, mereka menikmatinya layaknya sedang melakukan aktivitas bermain.

"*board game* ini memang didesain sebagai bahan belajar yang menyenangkan dan memberikan pemahaman tentang mitigasi dan penanggulangan bencana," jelas Suli.



Kepala SMAN 8 Bandung, Suryana, menyaksikan langsung manfaat media pembelajaran *board game* SIAGA bagi para siswanya.

"Kami menyampaikan apresiasi yang mendalam atas kesempatan yang diberikan BAZNAS untuk uji coba pertama dari *board game* SIAGA. Kami berharap semua siswa dan siswi SMAN 8 Bandung dapat mengikuti menerapkan dengan baik apa yang mereka dapatkan dari *board game* yang telah mereka mainkan," tuturnya.

Apresiasi juga ditunjukkan oleh Kresna, salah satu siswa peserta pemain *board game* SIAGA.

"Banyak hal yang kami dapat dari *board game* ini, terutama tentang potensi bencana dan dampaknya. Sehingga, kami harus menyiapkan dan meminimalisasi setiap bahaya yang kemungkinan terjadi baik korban maupun harta benda," ucap Kresna.

Menurut CEO Kummara Group, Eko Nugroho, *board game* SIAGA didesain untuk berbagai kalangan. "Tujuannya memahami dan mengetahui tentang bahaya-bahaya saat terjadi bencana dan apa yang harus dilakukan dalam sebuah komunitas atau kelompok yang diibaratkan dengan organisasi, desa, atau pemerintahan," paparnya.



"Semoga dengan hadirnya *board game* ini semua masyarakat dapat memahami dengan baik tentang pentingnya mitigasi dan penanggulangan bencana. Bencana tidak bisa kita cegah, namun korban dan kerusakan dapat kita minimalisasi," tuturnya.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

SIMULASI KEDUA

Sebagaimana dikatakan CEO Kummara Group, Eko Nugroho, *board game* SIAGA perlu melalui tahapan penyempurnaan. Uji coba permainan ini dilakukan dengan menggelar simulasi di beberapa sekolah. Setelah simulasi pertama di SMAN 8 Kota Bandung, uji coba berikutnya dilakukan di Sekolah Cendekia BAZNAS (SCB) di Bogor, Jawa Barat. Simulasi *board game* SIAGA dipimpin langsung oleh Kepala Sekolah *Board Game* Kummara, Aughya Shandriasti.

“Berbagai bencana terjadi di Indonesia. Hadirnya *board game* SIAGA ini diharapkan dapat mendorong siswa-siswi SCB menjadi pionir mitigasi bencana di lingkungannya masing-masing dan dapat diimplementasikan dengan baik,” kata Muzakir, Wakil Kepala Sekolah Bidang Operasional SCB.

CEO Kummara Group, Eko Nugroho mengatakan, *board game* SIAGA didesain untuk berbagai kalangan. Khusus untuk Jawa Barat, perhatian atas pengetahuan kebencanaan sangatlah penting.

“Indonesia, khususnya di Jawa Barat, merupakan daerah potensi bencana. Dengan adanya *board game* ini diharapkan para siswa memahami dan mengetahui bahaya-bahaya saat terjadi bencana dan apa yang harus dilakukannya, jelas Eko Nugroho.



Board game SIAGA didesain sebagai permainan interaktif bagi siswa, dan ini dirasakan langsung manfaatnya ketika mereka mencobanya.

"Bermain *game* SIAGA seru banget. Dengan bermain, kami belajar tolong-menolong untuk membantu sesama, ungkap Naila, siswa kelas 9 yang mengikuti simulasi *board game* SIAGA.





BERTANDANG KE DESA

Pemanfaatan media pembelajaran *board game* SIAGA tidak hanya dilakukan di kawasan perkotaan. Potensi bencana bisa terjadi di mana pun. Tidak sedikit kejadian kebencanaan berlangsung di perdesaan.

Menyadari hal itu, Beasiswa BAZNAS melaksanakan pelatihan mitigasi bencana lewat media pembelajaran *board game* SIAGA di sekolah-sekolah yang bukan bagian dari pusat perkotaan. Bertempat di Balai Desa Sukaindah, Kecamatan Sukakarya, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat, pada 14 Oktober 2019, dilakukan pelatihan mitigasi bencana untuk perwakilan empat sekolah dasar negeri setempat. Sekolah-sekolah itu mengirimkan 5-6 guru untuk mempelajari *board game* SIAGA.

"Media pembelajaran ini sebuah *board game based learning* yang didesain khusus untuk menjadi metode pembelajaran tanggap bencana bagi para siswa," terang Suli Hendra, koordinator Pendidikan Pascabencana BAZNAS.

Para guru yang mengikuti pelatihan ini akan mengajarkan *board game* SIAGA kepada para siswanya di sekolah masing-masing. Dengan demikian, terbentuklah kader-kader dari kalangan siswa yang memahami mitigasi bencana dan penanggulangannya. Mereka sadar terhadap bahaya dan potensi dan melakukan respons waspada sedini mungkin terhadap potensi kebencanaan.



"Adanya pelatihan ini menjadikan para guru sebagai duta atau fasilitator, yakni dengan mengajarkan *board game* SIAGA kepada anak-anak didiknya," imbuh Suli.

Nadi Karnadi, perwakilan dari perangkat desa, menyambut antusias adanya pelatihan ini. "Kami, dari perangkat desa sangat mendukung kegiatan ini agar di setiap sekolah siaga terhadap bencana."

Eko Nugroho, CEO Kummara yang membantu BAZNAS dalam pembuatan *board game* SIAGA, mengatakan, "Kita tidak bisa menolak bencana alam terjadi, namun kita dapat membekali diri kita untuk selalu siap lahir dan batin terhadap kondisi tersebut."

Lanjutnya, "Metode pelatihan *board game* adalah metode terbaik daripada penyampaian langsung melalui pidato atau lainnya."

Junaedi, salah seorang peserta, merasakan langsung mendapatkan wawasan dan keterampilan selama mengikuti pelatihan.

"*Games* ini mengajarkan pada kami bagaimana cara mengantisipasi saat bencana terjadi, bagaimana memberikan bantuan dan meringankan daerah lain yang terkena bencana," kata guru SDN 4 Desa Sukaindah ini.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



DARI FESTIVAL KE BERJEJARING

Sabtu, 9 November 2019 menjadi saksi pengenalan lebih luas *board game* SIAGA. Keseriusan BAZNAS untuk berandil memajukan kualitas pendidikan di tanah tidaklah berhenti pada tahap dihasilkannya produk inovasi media pembelajaran. BAZNAS tak sekadar mengeluarkan inovasi *board game* SIAGA, namun juga turut menggandeng penggiat pendidikan yang menaruh perhatian intensif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Dengan mengambil nama "Game-based Learning Festival 2019 (GBL Fest 2019)", fokus acara ini adalah mensosialisasikan pendekatan *game-based learning* (pembelajaran berbasis *game*) untuk peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. GBL Fest 2019



merupakan kerja kolaborasi BAZNAS dengan Ludere Nusantara (Ludenara)—organisasi yang fokus pada implementasi *game-based learning*—dan School of Business and Management Institut Teknologi Bandung (SBM ITB).

Rangkaian utama GBL Fest 2019 berupa seminar bertajuk “Optimasi Game & Digital Teknologi untuk Akselerasi Kualitas Pendidikan Indonesia” serta *showcase* beberapa *board game* anak bangsa yang memiliki nilai pembelajaran cukup tinggi. Kegiatan yang bertempat di Auditorium Nemangkawi Gedung Freeport lantai 6 ITB, Bandung ini dihadiri oleh lebih dari 200 penggiat pendidikan, baik dari kalangan guru, pengajar, peneliti, mahasiswa, NGO, maupun ragam latar belakang lainnya.

Narasumber yang menjadi pembicara dalam seminar antara lain Scot Osterweil (Game Designer & Creative Director of Education Arcade – Massachusetts Institute of Technology), Irfan Syauqi Beik (Direktur Pendistribusian dan Pendayagunaan BAZNAS), dan Achmad Ghazali (Director of QA and Accreditation & Assistant Professor – SBM ITB), dengan moderator Eko Nugroho (CEO of Kummara Group & Co-founder Ludenara).





Dengan latar kepakaran pembicara yang mumpuni, tak ayal peserta menaruh minat untuk mengikuti jalannya seminar sampai tuntas. Mereka antusias menyimak paparan para pembicara. Sesi tanya jawab menjadi kesempatan berharga para peserta untuk bertukar pikiran dan bertanya seputar pengalaman para pembicara.

Usai seminar, peserta berpindah ke sesi *showcase* dan berjejaring dengan berbagai pihak yang secara aktif telah mengimplementasikan pendekatan *game-based learning* di Indonesia. Selain Beasiswa BAZNAS dengan *board game* SIAGA, hadir pula kalangan yang aktif menggalakkan *game-based learning* seperti Laboratory of Educational Game SBM ITB, Peace Generation Universitas Islam Bandung, Sekolah Islam Terpadu Nurul Fikri, Kelompok Guru Belajar Pekalongan, Boardgame.id, dan masih banyak yang lainnya.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



TAMPIL DI MAL

Mengapa *board game* SIAGA sampai harus diperkenalkan di tempat keramaian seperti mal-mal perkotaan? Jawabannya jelas: negeri ini senantiasa berada dalam ancaman potensi kebencanaan. Sudah semestinya siapa pun mengetahui hal-hal berkaitan dengan kebencanaan. Dengan demikian, ketika bencana terjadi sewaktu-waktu, warga sudah mengantisipasi sedemikian rupa sehingga meminimalkan kerugian materi dan—terutama—jatuhnya korban.

Bukan pilihan tanpa misi ketika BAZNAS bersama tim Ludenara melakukan uji coba *board game* SIAGA di Main Atrium, 23 Paskal, Bandung, Jawa Barat pada 12 November 2019. Berbagai pihak ikut memeriahkan pengenalan mitigasi bencana lewat *board game* ini.



Tidak hanya kalangan sekolah dan kampus tapi juga masyarakat umum.

Acara dimulai dengan pengenalan *board game* SIAGA. Tak perlu waktu lama bagi para peserta untuk memahaminya. Setelah itu, peserta dibagi menjadi 4 kelompok dengan setiap kelompok memiliki satu pendamping yang akan mengarahkan dan membantu dalam permainan. Satu kelompok dalam *board game* SIAGA dimainkan hingga sebanyak 16 orang.





Permainan *board game* SIAGA dilakukan selama satu jam. Kelompok yang mampu meminimalkan terjadinya kerugian dan korban akibat bencana merupakan pemenang permainan.

Peserta dan mal menyambut antusias pelaksanaan kegiatan ini. Sebuah pengalaman berharga berhasil didapatkan oleh tim BAZNAS yang selanjutnya akan memperkenalkan permainan yang sama ke beberapa daerah yang tergolong rentan bencana.

HAK CIPTA

Setahun lebih sejak kali pertama digagas, *board game* SIAGA mencatatkan perjalanan bersejarah pada 14 April 2020 dengan mendapatkan sertifikat Hak Cipta. Mengutip laman Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia,



Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer.

Pendaftaran *board game* SIAGA dilakukan secara *online* ke laman <https://e-hakcipta.dgip.go.id>. Dengan langkah aktif menerbitkan Hak Cipta atas produk inovasinya, BAZNAS ingin memberikan satu pembelajaran terkait penghargaan atas hak kekayaan intelektual (HKI). Proses kreativitas melahirkan *board game* SIAGA bukanlah pekerjaan asal-asalan, apalagi sekadar jadi. Bagaimanapun juga, hadirnya media pembelajaran ini dilatari oleh sebuah sikap para pegiat kemanusiaan yang tergabung dalam BAZNAS ketika melihat ancaman potensi kebencanaan di tanah air kita.

"*board game* SIAGA adalah *board game* kebencanaan yang mengajarkan kepada para pemainnya tentang penanggulangan kebencanaan. Sasaran dalam permainan ini semua tingkatan usia dan pekerjaan. Mulai dari siswa, guru, orangtua, komunitas, serta penggiat pendidikan lainnya," jelas Suli Hendra dari tim Beasiswa BAZNAS, pihak yang banyak berandil hadirnya produk inovasi pembelajaran ini.

Suli menjelaskan bahwa dengan terbitnya Hak Cipta untuk *board game* SIAGA ini, semoga dapat memberikan manfaat yang lebih besar kepada masyarakat.




REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: E0002/02011652, 1 April 2020
Pencipta	
Nama	: Suli Hendra
Alamat	: Jl. Mearani 1, Perumahan Taman Diantega Permai 3, Blok E1, No 10, Bogor, Jawa Barat, 16620
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Lembaga Beasiswa BAZNAS
Alamat	: Town House Cimanggu Residence Blok B 8, Jalan Perdana Raya, Budi Agung, RT.15/RW.04, Kedungbadak, Tanah Serok, Bogor City, West Java 16164, Bogor, Jawa Barat, 16164
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Buku Panduan/Petunjuk
Judul Ciptaan	: Boardgame STAGA : Siap Tanggap Bencana
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 8 Mei 2019, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Bertaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000165112

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
 DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
 NIP. 196611181994031001



“Terutama tentang pemahaman kebencanaan melalui *game-based learning* yang dapat diaplikasikan oleh semua kalangan.”

Hak Cipta ini merupakan kali kedua yang didapatkan oleh BAZNAS. Sebelumnya BAZNAS mendapatkan sertifikat yang sama atas *board game* Zakat ZAKUMA: Zakat Untuk Ummat. SIAGA dan ZAKUMA merupakan *board game* hasil kolaborasi BAZNAS dengan Kummara Game Studio.





Kita tidak bisa menolak bencana alam terjadi, namun kita dapat membekali diri kita untuk selalu siap lahir dan batin terhadap kondisi tersebut. Metode pelatihan *board game* adalah metode terbaik daripada penyampaian langsung melalui pidato atau lainnya.

EKO NUGROHO

(CEO KUMMARA)



2

AKTIVITAS BOARD GAME SIAGA

PELATIHAN UNTUK RELAWAN PENDIDIKAN

Desember 2019, Beasiswa BAZNAS mengadakan acara pelatihan relawan pendidikan untuk regional Sumatera Barat, Sulawesi Selatan dan Jabodetabek. Total 600 peserta yang mendaftar dan 150 peserta yang lolos administrasi untuk ketiga regional. Peserta terdiri dari berbagai usia, latar belakang, dan asal daerah.

Para relawan terpilih akan mendapatkan pelatihan dari psikolog ahli kebencanaan, Yeti Widiati Suryani, yang memberikan materi tentang penanganan stres pada korban terdampak bencana dengan metode Critical Incident Stress Management (CISM). Materi lainnya yang didapatkan peserta adalah *sharing session* bersama tim BAZNAS Tanggap Bencana (BTB) dan *board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana.



Suli Hendra menyampaikan bahwa dibentuknya relawan pendidikan BAZNAS di berbagai daerah adalah komitmen BAZNAS dalam merespons setiap kejadian yang ada khususnya penanganan pada anak usia sekolah dasar dengan metode dan pembekalan yang sudah disiapkan sejak dini.

"Ini pelatihan pertama yang kami dapatkan tentang relawan pendidikan. Banyak ilmu yang sebelumnya belum ketahui. Kami sangat bersyukur mendapatkan kesempatan seperti ini dan bisa berkumpul bersama teman-teman relawan lainnya yang memiliki visi dan misi yang sama dalam kerelawanan," ungkap Wahyu Ilahi, salah satu peserta.





TRAINING OF TRAINER

Beasiswa BAZNAS mengadakan Training of Trainer (TOT) Board Game SIAGA: Siap Tanggap Bencana kepada para Relawan Pendidikan BAZNAS Batch 1-3. Para peserta terpilih sebelumnya menjalani seleksi yang ketat. Pelatihan dilakukan secara *online* sebanyak lima kali pertemuan pada 15 -18 April 2021.

Trainer pada pelatihan ini adalah Aughya Shandriasti, Kepala Sekolah Game Pembelajaran Ludenara.

Board game SIAGA adalah sebuah pembelajaran tentang penanggulangan kebencanaan melalui permainan. Para pemain akan diajarkan bagaimana



menjadi tim respons terbaik, mulai kondisi sebelum terjadi bencana, saat terjadi bencana, dan pascabencana.

Para peserta akan dilatih untuk menguasai *board game* SIAGA secara menyeluruh, mulai dari konsep, permainan, dan modifikasi permainan.

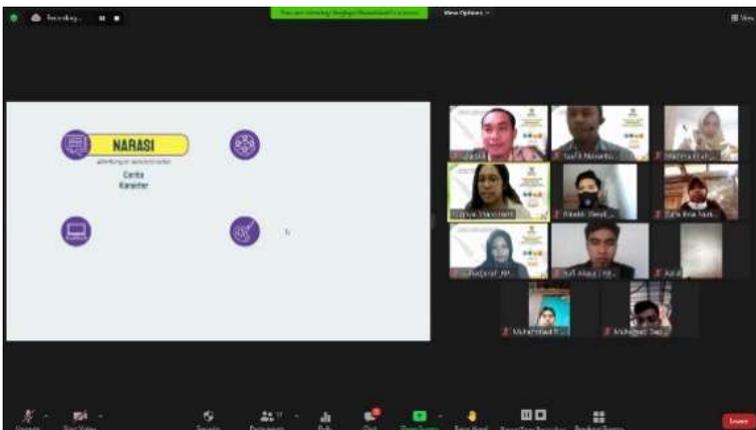
"*board game* SIAGA ini dapat dilakukan untuk semua kalangan, dan dalam memainkannya juga terdapat beberapa level, mulai rendah hingga tinggi, sehingga saat akan memainkannya kita bisa menyesuaikan dengan para pemain," terang Aughya, yang juga terlibat sejak awal pembuatan *board game* SIAGA.

Peserta mengikuti serangkaian sesi pelatihan dengan saksama dan mendapatkan banyak ilmu baru. Seperti yang diungkapkan oleh Mutmainnah, Relawan Pendidikan BAZNAS Batch 1 asal Sulawesi Selatan, "Banyak sekali yang didapatkan dari pelatihan ini. Semakin memahami bagaimana bentuk permainan *board game* untuk tiap level kesulitan yang sesuai dengan sasarannya dan interaksi peserta sudah semakin baik," jelasnya.

Hal yang sama disampaikan oleh Azrul Aswar, Relawan Pendidikan BAZNAS Batch 3 asal Papua, "Mendapatkan ilmu bagaimana bermain *game* menjadi media penyampaian informasi tanggap bencana, dan berbagai metode kreatif dan inovatif lainnya."



Sebelum ditetapkan sebagai *trainer*, para peserta harus melakukan simulasi atau uji coba terlebih dulu. Setelah itu, dilakukan penilaian oleh tim Beasiswa BAZNAS dan *trainer* untuk melihat apakah peserta sudah siap memberikan pelatihan *board game* SIAGA kepada para guru di sekolah-sekolah.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

21 GURU, 21 SEKOLAH PERWAKILAN 21 DAERAH

Beasiswa BAZNAS mengadakan *Training of Trainer (TOT) board game SIAGA: Siap Tanggap Bencana* kepada 21 guru dari 21 sekolah perwakilan dari 21 daerah di Indonesia. Kegiatan melalui Zoom meeting ini diadakan selama dua hari, 8-9 Januari 2022. Kegiatan ini merupakan bagian dari menyambut HUT ke-21 BAZNAS RI yang diperingati pada 17 Januari 2022.

Selain TOT *board game SIAGA*, rangkaian kegiatan lainnya adalah *sharing* bersama 21 *fresh graduate* alumni Cendekia BAZNAS yang berkarier dalam berbagai sektor, dan pemaparan riset terkait difabel.

Acara dihadiri oleh Farid Septian, selaku Kepala Divisi Pendidikan dan Dakwah BAZNAS RI, Sri Nurhidayah, Kepala Beasiswa BAZNAS, dengan para *trainer* yaitu Suli Hendra (staf senior Beasiswa BAZNAS), Suhadjerah dan Taufik Novantoro—keduanya Relawan Pendidikan BAZNAS *batch* 1 dan 3, alumni peserta TOT *board game* dan guru berprestasi nasional 2019.

Sri Nurhidayah dalam sambutannya mengungkapkan bahwa TOT *board game SIAGA* ini khusus diperuntukkan bagi para guru.



"Guru adalah panglima terdepan kemajuan bangsa. Indonesia bisa maju hanya dengan guru berkualitas," terangnya.

Sementara itu, Farid Septian mengingatkan pentingnya kesadaran tentang kebencanaan.

"Indonesia adalah negara yang terletak di antara cincin api, karenanya juga menjadi salah satu negara paling sering terdampak bencana. Kita tidak bisa menghindari dari bencana, namun kita bisa meminimalisasi dampak akibat bencana tersebut," jelas Farid.

Para peserta mengikuti kegiatan dengan baik dan serius. Pelatihan juga didesain dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara peserta dan narasumber. Pascapelatihan, para peserta yang mengikuti rangkaian *training* sampai akhir akan mendapatkan Sertifikat Sertifikasi *Board Game* SIAGA dari Beasiswa BAZNAS, *board game* SIAGA, dan menjadi kontributor SIAGA pada setiap aksi yang dilakukan.

Ke depan, para guru peserta pelatihan akan mengimplementasikan ilmu yang didapatkan kepada para guru dan siswa yang ada di sekolah mereka.



Zoom Meeting Participant ID: 130023

Indonesia Negara Ramah Bencana

21 BAZNAS

Berada ke dalam kawasan wilayah Cincin Api Pasifik atau Ring of Fire

Jenis bencana yang banyak dan beragam

Total kejadian bencana meningkat 50% tahun

BAZNAS

Zoom Meeting Controls: Use Audio, Stop Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Raise Hand, Pause/Stop Recording

Activate Windows: Go to Settings to activate Windows

Zoom Meeting Participant ID: 130023

02 SIAGA EXPERIENCE STORY

Meningkatkan kesadaran siaga bencana dengan permainan papan

Zoom Meeting Controls: Use Audio, Stop Video, Security, Participants, Chat, Share Screen, Raise Hand, Pause/Stop Recording

Activate Windows: Go to Settings to activate Windows





Indonesia adalah negara yang terletak di antara cincin api, karenanya juga menjadi salah satu negara paling sering terdampak bencana. Kita tidak bisa menghindari dari bencana, namun kita bisa meminimalisasi dampak akibat bencana tersebut.

FARID SEPTIAN

(KEPALA DIVISI PENDIDIKAN
DAN DAKWAH BAZNAS RI)



3

AKSI SIAGA

di Antero Nusantara

MAMUJU

Layanan Dukungan Psikososial masih terus dilakukan oleh Relawan Pendidikan BAZNAS (RPB) bagi anak terdampak bencana Gempa Bumi di Mamuju Sulawesi Barat. Dalam pelaksanaannya, relawan yang berjumlah 8 orang dibagi menjadi dua tim. Tim pertama berada di posko Dusun Tajimane dan tim kedua masih melanjutkan kegiatan di Pos Pengungsian Kampung Baru.

Pada 18 Februari 2021, tim yang berada di pos pengungsian Tajimane melakukan aksi layanan dukungan psikososial dengan bermain *board game* Siaga. Kegiatan ini untuk memberikan edukasi kesiapsiagaan bencana dengan cara yang menyenangkan kepada anak-anak penyintas. Melalui *board game* Siaga ini, anak-anak penyintas dapat belajar mengenai informasi bencana, pelatihan bencana, bantuan dan bergotong-royong saat



bencana terjadi.

Setelah bermain *board game* SIAGA, relawan memberikan kuis untuk menguji pemahaman anak-anak selama kegiatan layanan dukungan psikososial dilaksanakan. Kegiatan ini diikuti oleh 33 anak penyintas.

Adapun tim kedua yang di berada di Pos Pengungsian Kampung Baru, Relawan Pendidikan BAZNAS memberikan kuis untuk mengukur tingkat pemahaman anak-anak selama dilakukan layanan dukungan psikososial. Sebanyak 49 anak mengikuti kegiatan tersebut dengan penuh antusias.

Tidak hanya di Sulawesi, pada berbagai kejadian bencana lainnya juga dilakukan aksi SIAGA kepada anak-anak penyintas seperti ketika terjadi erupsi dan awan panas guguran Gunung Semeru, Banjir Jakarta, dan berbagai lagi di daerah bencana lainnya.





BANJARMASIN

Pada 21 April 2021 pukul 14.00 WITA, diadakan *board game* SIAGA yang melibatkan peserta didik kelas XI SMAN 1 Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sebagai fasilitator adalah Relawan Pendidikan BAZNAS, Muhammad Rizki.

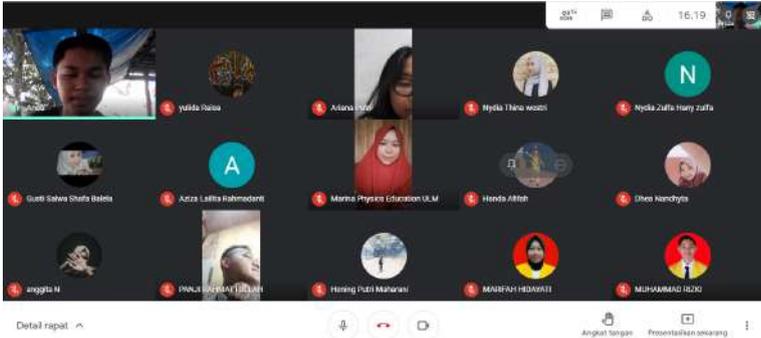
Awalnya permainan akan dilaksanakan secara tatap muka. Dikarenakan kondisi masih pandemi COVID-19 dan peserta didik tidak diperbolehkan ke sekolah, permainan dilaksanakan *online* melalui Google Meet. Permainan ini dilaksanakan bersama 10 peserta didik terpilih.



Permainan *board game* ini diberikan kepada peserta didik dengan beberapa modifikasi. Fasilitator membuat sebuah PowerPoint berisikan *game* untuk dijawab dan dimainkan oleh peserta. *Game* ini menggunakan sistem eliminasi. Peserta yang salah menjawab akan dinyatakan gugur sehingga setiap sesi akan diketahui siapa pemenangnya.

Peserta menjawab soal-soal tentang bencana dan IPA. Memadukan IPA dengan muatan kebencanaan membuat peserta tidak bosan dengan pertanyaan yang diberikan. Sifat permainannya hampir sama seperti permainan *ranking* satu. Kita mencari peserta yang mampu bertahan sampai akhir dengan kisi-kisi yang diberikan. Semua aset dipadukan dan diintegrasikan dengan pelajaran IPA. Dengan demikian, didapatkanlah permainan *board game* yang cocok untuk anak SMA. Mereka tidak hanya belajar materi IPA, namun juga muatan kebencanaan.





UMI MAKASSAR

Aplikasi *board game* SIAGA dibuat untuk dilakukan siapa saja. Bekerja sama dengan Himpunan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muslim Indonesia Makassar, digelarlah simulasi kebencanaan dengan *board game* SIAGA. Aksi ini dilaksanakan dengan tetap mematuhi protokol kesehatan pada 21 April 2021 bertempat di ruang kelas F1 lantai dasar Fakultas Sastra Universitas Muslim Indonesia Makassar.

Rinaldi Efendi, salah satu peserta *Training of Trainer* yang juga Relawan Pendidikan BAZNAS batch 1, mengajarkan materi kebencanaan bertemakan “Langkah Selamat saat Banjir.” Pertimbangan yang mendasari materi ini adalah perkembangan penduduk dan pembangunan kota Makassar cukup pesat tapi pengelolaan drainase tidak maksimal. Tak mengherankan jika Makassar kerap diterjang banjir setiap tahunnya.



Rangkaian permainan diawali dengan video animasi bencana banjir dan peta sebaran wilayah rawan banjir di Kota Makassar. Video ini menjadi bukti konkret bahwa banjir sudah menjadi ancaman nyata dan pasti bagi siapa pun. Selepas pemutaran video berakhir, permainan diisi dengan bermain *board game* SIAGA.

Permainan *board game* SIAGA berjalan penuh antusias. Interaksi aktif antara fasilitator dan peserta mewarnai selama jalannya permainan. Semoga dari kesadaran beberapa individu ini mampu menularkan ke banyak kalangan sehingga dampak kerugian akibat bencana banjir dapat diminimalkan.



SUKAMARA

Permainan ini dilakukan oleh Relawan Pendidikan BAZNAS, Taufik Novantoro di SMPN 1 Permata Kecubung, Kabupaten Sukamara, Kalimantan Tengah.

Tata cara permainan ini juga cukup sederhana seperti permainan ular tangga yang sering dimainkan oleh anak. Permainan ini dimodifikasi dengan aset dan materi pembelajaran penanganan erupsi gunung berapi. Permainan ini berisi cara menjadi relawan yang tangguh dalam menghadapi erupsi gunung berapi. Dalam permainan ini dimasukkan juga pembelajaran matematika. Pada permainan ini siswa diajak untuk mengetahui lambang dan hal yang diketahui sebagai Relawan Kebencanaan. Siswa diarahkan untuk mengetahui alur menjadi relawan. Untuk itu, dalam permainan ini dimasukkan juga pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang Relawan Kebencanaan.

Permainan ini dimodifikasi dengan pertanyaan seputar tugas dan fungsi relawan serta materi pembelajaran matematika pada kelas VII SMP. Untuk memberikan keamanan kepada siswa dan guru, dadu menggunakan aplikasi Geogebra. Siswa membawa *handphone* miliknya dalam mengocok dadu. Pemain yang sudah mengocok dadu dapat berjalan sesuai dengan mata dadu yang keluar. Jika ada logo dalam permainan, maka *leader* yang menjadi narator memberikan



pertanyaan kepada pemain. Apabila pemain tidak dapat menjawab dengan benar, maka langkah berikutnya akan dilanjutkan oleh pemain yang lain.

Permainan akan berakhir jika salah satu pemain sampai ke tanda "bintang". Pemain yang menang akan mendapat apresiasi dari guru dan siswa yang lain. Setelah permainan berakhir guru bersama-sama dengan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru dan siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan menginformasikan pertemuan berikutnya.

PENYAMBARAN, BANJAR

Bertempat di SD Negeri 1 Penyambaran Kecamatan Karang Intan, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, dilaksanakan kegiatan aksi permainan SIAGA yang bertujuan untuk memberi pemahaman pengetahuan terhadap bencana banjir. Aksi permainan SIAGA ini diikuti oleh 16 siswa dengan dipimpin langsung oleh Rini Maulida yang merupakan Relawan Pendidikan BAZNAS *batch* 3 Kalimantan Selatan.

Sebelum memulai permainan SIAGA, Rini mengajak peserta melakukan *ice breaking* yang bertujuan untuk mengakrabkan diri dengan seluruh siswa.

Setelah itu, dilanjutkan kegiatan aksi permainan SIAGA dengan tiga tahap pengenalan. Pertama, seluruh siswa diminta menonton dan menyimak video animasi



banjir dan isi tas bencana. Kedua, seluruh siswa diberikan pertanyaan untuk mengukur sejauh mana pemahaman pengetahuan terhadap bencana banjir setelah menonton dan menyimak video animasi banjir dan isi tas bencana. Ketiga, seluruh siswa diajak bermain permainan SIAGA yang telah dimodifikasi, yang meliputi permainan SIAGA mencari pasangan dan permainan SIAGA kelas merdeka.

Para siswa terlihat antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.



SRENGAT, BLITAR

Permainan *board game* SIAGA telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Srengat, Blitar, Jawa Timur pada 23 April 2021. Permainan ini dipimpin oleh Relawan Pendidikan BAZNAS, Zulfa Ilma Nuriana.

Permainan *board game* SIAGA diadakan dalam rangka meningkatkan kemampuan dan kompetensi sekolah maupun komunitas dalam hal pengurangan risiko bencana di Indonesia. Judul kegiatan ini adalah "Permainan *Board Game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana." Judul yang singkat, jelas, dan padat dapat memudahkan peserta permainan memahami maksud kegiatan ini.

Board game SIAGA yang telah Zulfa modifikasi, dimainkan dengan tiga macam permainan edukasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta tentang tugas relawan, potensi bencana, dan isi maupun fungsi tas siaga. Sebagai peserta terpilih adalah 15 siswa-siswi SMAN 1 Srengat. Mereka dikelompokkan menjadi dua tim relawan. Satu tim sebagai tim BMKG, sedangkan satunya lagi menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS. Tiap peserta mengenakan penanda (ID Card); biru untuk tim BMKG, oranye untuk tim Relawan Pendidikan.

Permainan pertama ditampilkan di layar dengan susunan kartu *board game* SIAGA seperti pada



panduan. Untuk kartu informasi dan kartu gotong royong sengaja tidak digunakan. Permainan ini memiliki fokus utama berupa penyelamatan warga. Terdapat 4 ronde dalam permainan ini:

- Minggu pertama: tim BMKG memberikan peringatan pada daerah gunung tapi tidak terjadi bencana.
- Minggu kedua: tim BMKG memberikan peringatan erupsi; terjadi bencana gunung meletus.
- Minggu ketiga: tim BMKG memberikan informasi terjadi gempa di daerah pantai dengan 6,5 SR dan terjadi gempa susulan; terjadi tsunami di daerah pantai.
- Minggu keempat: Tim BMKG memberi peringatan banjir di daerah sungai tapi tidak terjadi bencana.

Tim BMKG berperan sebagai pemberi informasi kondisi di tiap lokasi. Terdapat tiga lokasi, yakni gunung, sungai, dan pantai. Pada ronde pertama, semua tim Relawan Pendidikan berkesempatan mengambil kartu tapi hanya satu. Jadi, mereka harus memilih antara kartu latihan atau kartu bantuan. Kartu tersebut dapat hangus ketika terjadi bencana di daerah itu tapi Relawan Pendidikan tidak menerjunkan tim di lokasi bencana.





Setiap kali narasi disampaikan tim BMKG, Relawan Pendidikan diberikan kesempatan untuk menerjunkan tim ke daerah mana saja. Tim Relawan Pendidikan yang dapat menyelamatkan paling banyak korban bencanalah yang dinyatakan menang.

Permainan kedua adalah relawan mencari bantuan. Peserta dikelompokkan menjadi dua tim relawan. Pemenang permainan ini adalah tim relawan yang dapat mengumpulkan poin terbanyak. Permainan ini juga memiliki empat ronde. Setiap ronde pertanyaan diberikan Zulfa. Apabila tim dapat menjawab pertanyaan tersebut, mereka berhak memilih dua kartu terlebih dulu. Ketika dua kartu yang terbuka



adalah kartu bantuan, tim mendapatkan 1 poin. Ketika membuka gambar relawan, tim mendapatkan 3 poin. Ketika membuka kartu bencana, poin dikurangi 1.

Adapun permainan ketiga lebih berfokus pada isi dan fungsi dari tas SIAGA. Fungsi dari tas SIAGA terlebih dahulu disampaikan Zulfa, setelah itu kedua tim relawan menebak isinya.

Permainan *board game* SIAGA ini sangat diapresiasi oleh pihak sekolah dan para peserta. Para peserta menilai kegiatan ini sangat positif. Mereka menyadari pentingnya bekerja sama dalam tim, sigap dan tanggap, serta mampu memetakan potensi bencana. Mereka sangat mendukung adanya kesiapsiagaan warga sekolah ketika sewaktu-waktu terjadi bencana. Oleh karena itu, mereka berharap ada tindak lanjut kegiatan ini.



PANAKKUKANG, MAKASSAR

Bencana alam sering mengakibatkan dampak yang besar bagi manusia. Bencana tidak dapat dihindari, terlebih lagi di Indonesia yang notabene dikelilingi oleh kawasan gunung berapi. Tidak bisa tidak, kita harus membuka mata dengan segala potensi bencana yang ada. Inilah salah satu yang dilakukan seorang pendidikan bernama Suhadjerah.

Suhadjerah adalah salah satu peserta program *Training of Trainer board game SIAGA*. Setelah mengikuti serangkaian pelatihan, Suhadjerah melakukan permainan *board game SIAGA* bersama guru-guru di SD Inpres Tamamaung IV Kecamatan Panakkukang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan pada 22 April 2021.

Permainan diawali dengan penjelasan mengenai potensi bencana yang ada di Indonesia dan pentingnya kesiapsiagaan warga. Suhadjerah juga menjelaskan tujuan dan tata cara permainan *board game SIAGA*.

Setelah para guru memahami aturan permainan, mereka dikelompokkan dalam dua tim. Selama permainan berlangsung, terdapat beberapa interaksi yang menarik. Misalnya, anggota tim yang berebut pendapat mengenai hal yang harus dilakukan, atau saling menentang dan memengaruhi pendapat di antara kedua tim. Bahkan saat sesi permainan sudah diwarnai oleh "serangan" pendapat yang alot.



Partisipasi aktif peserta tersebut menunjukkan kesadaran tersendiri para peserta terhadap potensi bencana. Hal ini ditandai dengan perdebatan pengetahuan dan menghubungkannya dengan pemberitaan beberapa hari terakhir di media.



TANGERANG

Relawan Pendidikan BAZNAS regional Banten menggelar aksi *board game* SIAGA kepada anggota pramuka SMKN 7 Kabupaten Tangerang pada 24 April 2021. Permainan ini diberikan agar para siswa memahami tentang Siap Tanggap Bencana dengan cara yang seru dan menyenangkan. Ada 11 orang terpilih yang mengikuti permainan itu.

Permainan dilaksanakan secara tatap muka langsung di salah satu rumah peserta didik dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Diawali dengan penjelasan tentang cara bermain *board game* SIAGA, permainan dilangsungkan dengan dipimpin oleh Relawan Pendidikan BAZNAS, M. Dapid Nur.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



MANOKWARI

Aksi Permainan *board game* SIAGA dilaksanakan di Manokwari (Papua Barat) pada 25 April 2021 dengan melibatkan mahasiswa jurusan Biologi FMIPA Universitas Papua. Kegiatan ini berlangsung secara *online* dengan menggunakan aplikasi Zoom Meeting dengan peserta berjumlah 30 orang. Sebagai fasilitator adalah Azrul Aswar.

Kegiatan didahului dengan pengenalan singkat tentang *board game* SIAGA. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan permainan *board game* SIAGA. Game yang dimainkan



adalah variasi dari *board game* SIAGA, yaitu menggunakan PowerPoint sebagai media permainannya. Pada permainan ini peserta dibagi menjadi dua kelompok. Ada beberapa kotak bernomor yang di bagian bawahnya terdapat gambar. Para peserta diminta untuk memilih membalikkan nomor kotak. Apabila kotak yang dibalik bergambar sama, maka mendapatkan 1 poin. Apabila berbeda, maka berpindah giliran. Jika bergambar relawan, maka mendapat 3 poin. Namun, jika mendapatkan gambar bencana, maka pemain kena penalti tidak bisa membalik kotak di giliran selanjutnya.

Permainan kedua yang dimainkan juga variasi dari *board game* SIAGA. Permainan ini menuntun relawan mengumpulkan bantuan sekaligus menghindari daerah banjir untuk menuju hunian sementara atau hunjara. Awalnya peserta diberikan aturan, yaitu mereka tidak boleh pergi ke titik-titik tertentu. Titik-titik tersebut disampaikan menggunakan kode-kode. Peserta harus memecahkan sendiri sembari mencari bantuan dan menuju ke hunjara.





BONTANG

Aksi permainan *board game* SIAGA berkolaborasi dengan aktivis pencinta lingkungan. Bersama Komunitas Peduli Sampah Kota Bontang, Relawan Pendidikan BAZNAS dengan fasilitator Muhammad Saipul pada 25 April 2021 mengampanyekan kepada kalangan milenial



untuk peduli pada persoalan sampah dan dapat SIAGA dalam tanggap bencana. Aksi permainan *board game* SIAGA dilakukan di Puja Jati Alam Cafe & Resto.

Aksi ini dimulai dengan penjelasan fasilitator mengenai aturan dan tata cara permainan. *Game* ini mendapat sambutan yang antusias dari para peserta yang merupakan Duta Peduli Sampah Kota Bontang.

"Kami berharap *board game* SIAGA ini dapat memberikan edukasi mengenai tanggap bencana dan mensosialisasikan mengenai isi Tas SIAGA, sehingga dapat bersinergi dalam pencapaian Bontang Bebas Sampah 2025," ujar salah satu perwakilan peserta.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

MAKASSAR

Muthmainna, salah satu peserta *Training of Trainer board game* SIAGA, melakukan aksi bersama anak-anak binaan Komunitas Peduli Anak Jalanan Kota Makassar. Aksi ini dilakukan sebagai upaya membangun kesadaran tanggap bencana kepada anak-anak marginal.

Muthmainna mengimplementasikan aksinya dalam bentuk *worksheet* Misi SIAGA. Antusias anak-anak terlihat ketika mereka bersemangat menjawab setiap tantangan yang ada di *worksheet*.

Worksheet dengan jumlah 12 lembar itu berisikan materi-materi edukasi bencana dengan memasukkan gambar gambar kartu dalam *board game* SIAGA. Tujuan Muthmainna memodifikasi *board game* SIAGA menjadi *worksheet* Misi SIAGA tidak lain adalah agar anak-anak mendapatkan buku pegangan yang bisa kembali mereka baca di rumah.

Di akhir kegiatan, Muthmainna memberikan *reward* agar anak-anak itu semakin bersemangat setelah mengikuti kegiatan tersebut.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

PALANGKA RAYA

Bencana demi bencana yang terjadi di Indonesia tidak hanya merenggut nyawa dan merusak infrastruktur tapi juga menyisakan luka trauma bagi para penyintas, terutama pada anak-anak.

Untuk meminimalisasi kerugian yang ada pada bencana, BAZNAS melakukan aksi edukasi tanggap bencana dengan permainan *board game* di Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Aksi yang dikoordinasi Relawan Pendidikan BAZNAS, Aris Saprudin, dilangsungkan pada 26 April 2021 dengan melibatkan siswa-siswi MDA Darut Taubah.

Antusiasme peserta begitu terlihat selama mengikuti permainan ini. Mereka saling berunding, memutuskan dan merespons tiap alur permainan yang ada dengan gembira. Melalui permainan seperti ini, diharapkan para peserta mengerti dasar-dasar penanggulangan bencana dan tugas-tugas kerelawanan di lapangan serta lebih memiliki bekal mental dan edukasi yang baik saat terjadi bencana.



GORONTALO

Bersama komunitas Sahabat Mengajar, Relawan Pendidikan BAZNAS melakukan aksi *board game* SIAGA. Para peserta yang merupakan mahasiswa lintas kampus di Gorontalo itu diajak untuk bekerja sama dalam tim terkait kebencanaan.

Awalnya peserta belum terlalu aktif berinteraksi. Tak perlu waktu lama mereka pun saling berdiskusi bahkan berdebat. Fase pertama permainan mengharuskan mereka jeli dan tidak melakukan kesalahan dalam menempatkan miniatur relawan ke beberapa tempat yang telah tersedia dalam permainan *board game* SIAGA.

"Kejadian bencana yang mengakibatkan jatuh korban dan kerusakan sebenarnya bisa diminimalkan, yakni ketika kita saling bekerja sama. Inilah yang bisa dipelajari ketika kita memiliki kartu gotong royong yang merupakan bagian dari permainan *board game* SIAGA," terang Rafi Akase, Relawan Pendidikan BAZNAS sekaligus fasilitator *game*.

Rafi memberikan narasi yang bertujuan membawa para peserta untuk membayangkan situasi dan kondisi yang terjadi. Peserta mendiskusikan dan merespons tindakan yang dipilih.



Dari permainan ini bisa dilihat bahwa para peserta sangat memahami apa yang harus dilakukan ketika bencana terjadi. Dengan bekal pengetahuan ini, potensi terjadinya kerugian dalam bencana dapat diminimalkan.



DELI SERDANG

Banjir menjadi rutinitas tahunan yang menyapa warga Medan Estate, kelurahan di kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara. Menyadari pentingnya edukasi sejak dini bahaya banjir dan upaya pencegahannya, Relawan Pendidikan BAZNAS Safriyanti melakukan aksi *board game* SIAGA di SD Negeri No.106162.



Safriyanti mengenalkan kepada siswa kelas 2 tentang apa yang dilakukan saat terjadi banjir. Dengan berulang kalinya kejadian banjir, perlu ditanamkan kepada anak didik suatu kesadaran untuk menjaga, merawat, dan memelihara lingkungan sekitar.

Peserta aksi sebanyak 14 anak dikelompokkan menjadi 4 tim. *Board game* SIAGA dimodifikasi berupa puzzle. Modifikasi dalam bentuk puzzle ini untuk memudahkan siswa memahami potensi bencana alam yang ada di negeri ini. Selain itu, siswa lebih cepat tanggap dengan menggunakan media gambar pada saat belajar. Dengan media permainan berupa puzzle, belajar terasa lebih menyenangkan dan semangat belajar pun bertambah.

"Hadirnya *board game* SIAGA, semoga dapat memberikan pengetahuan yang menyenangkan melalui media pembelajaran kepada siswa dan guru, khususnya di bidang kebencanaan. Dan dengan adanya *board game* SIAGA ini semoga meningkatkan kepedulian dan kesadaran mereka terhadap lingkungan sekitar. Agar mereka bisa menjaga, merawat, dan memelihara kelestarian lingkungan mereka," terang Safriyanti.





TIM BEASISWA BAZNAS





MALANG

Ali Hasan Assidiqi merupakan satu di antara 21 guru terpilih dari 21 sekolah yang mengikuti Sertifikasi *Board Game* SIAGA BAZNAS. Salah satu syarat kelulusan mengikuti program ini adalah melakukan simulasi praktik di sekolah masing-masing. Ali Hasan, yang merupakan pengajar Agama Islam, melakukan aksi *board game* di sekolahnya, SD Negeri Summersari 2, Malang. Aksi simulasi dilakukan pada 20 Januari 2022 dengan melibatkan siswa kelas 4 secara tatap muka.

“Dengan adanya permainan ini, selain kritis terhadap keadaan lingkungan, harapannya adalah mereka mampu terlibat dalam penyelesaian bencana yang terjadi,” ujar Ali Hasan.





Board game SIAGA yang dipilih Ali Hasan adalah jenis SIAGA asli dengan menggunakan bahan-bahan berupa kertas tercetak. Dalam simulasi ini siswa dikelompokkan ke dalam tiga tim. Tiap kelompok memiliki bencana yang berbeda, yakni tsunami, banjir, dan erupsi. Adanya perbedaan bencana ini bertujuan agar siswa di tiap kelompok benar-benar berpikir sesuai dengan konteks bencana yang dijumpainya.



Awal permainan, beberapa siswa mengalami kebingungan. Setelah diberikan contoh dengan dilengkapi alur dan penjelasan di papan tulis, akhirnya siswa paham. Dengan pemahaman tersebut, saat praktik per kelompok mereka tampak antusias.

Kekompakan menjadi kunci kesuksesan dalam menyelesaikan permainan bencana ini. Hal ini dapat dilihat dengan terdapatnya siswa yang benar-benar berpikir, di samping juga siswa yang masih terkesan kebingungan untuk menjawab. Karena kerja kelompok, diskusi menjadi pemecahan dari siswa yang kebingungan itu.

PADANG

Indonesia secara geografis merupakan negara kepulauan yang terletak pada titik temu empat lempeng tektonik, yaitu lempeng Samudra Hindia, Samudra Pasifik, Benua Asia dan Benua Australia. Selain itu, di sepanjang Pulau Sumatra, Jawa, Nusa Tenggara, dan Sulawesi terdapat sabuk vulkanik yang sangat berpotensi dan rawan bencana, seperti letusan gunung berapi, tsunami, banjir, longsor dan gempa bumi. Demikian informasi yang dikutip dari laman BNPB.



Fakta ini begitu penting untuk dikenalkan kepada siswa mengenai kesiagaan menghadapi bencana. Hal ini agar dampak atau risiko pascabencana dapat dikurangi. Padang menjadi salah satu kota yang terbilang rawan terhadap bencana yang sewaktu-waktu terjadi itu. Lalu bagaimana menumbuhkan kesadaran kebencanaan? Salah satu media yang dapat memperkenalkan dan menumbuhkan kesadaran pelajar mengenai bencana adalah *board game* SIAGA.

Sebagai kota yang menjadi target aksi *board game* SIAGA, pada 21 Januari 2022 bertempat di SMP Negeri 15 Padang diadakan simulasi yang melibatkan 12 siswa terpilih. *Board game* SIAGA ini menggunakan kartu aset bencana yang terdiri atas gempa bumi vulkanik, gempa bumi tektonik, erupsi, banjir, dan tsunami. *Board game* SIAGA ini dimodifikasi dengan bentuk soal *matching* dan *drag & drop* interaktif. Sebagai fasilitator aksi adalah Sonia Novita, yang juga Relawan Pendidikan BAZNAS.

Aturan permainannya adalah guru menampilkan aset kartu bencana kepada siswa. Siswa mengidentifikasi jenis bencana sesuai gambar. Setelah itu siswa mengelompokkan bencana apa saja yang disebabkan oleh aktivitas alam dan aktivitas manusia. Siswa menganalisis upaya pencegahan dan penanggulangan pencemaran lingkungan yang diakibatkan oleh bencana.



Selama pelaksanaan aksi bermain *board game*, para peserta tampak antusias mengutarakan pendapatnya. Bagaimanapun juga *board game* SIAGA disajikan secara interaktif sehingga merangsang siswa untuk bertanya dan berdiskusi. Adanya tampilan respons di setiap jawaban membuat siswa senang belajar dan berharap diterapkan pada pembelajaran selanjutnya.



The image displays four sequential screenshots of the SIAGA board game interface:

- Top Left Screenshot:** A drag-and-drop activity. The instruction reads: "Drag and drop the objects to their places:". On the left, there are four objects: "Gumpu" (a bird), "Makhluk" (a creature), "Bunyi" (a sound), and "Tumbuhan" (a plant). On the right, there are three target boxes: "Gumpu" (with a bird icon), "Makhluk" (with a creature icon), and "Tumbuhan" (with a plant icon). A green "Correct" message is shown at the bottom, stating "That's right! You chose the correct response." and a "REVIEW QUIZ" button.
- Top Right Screenshot:** A success screen. It features a large green checkmark and the text: "Congratulations, you passed!". Below this, it shows "Your Score: 100% (110 points)" and "Passing Score: 80% (88 points)". A "REVIEW QUIZ" button is located at the bottom.
- Bottom Left Screenshot:** A "Fill in the Blanks" question. The instruction reads: "Fill in the Blanks Question!". The text of the question is: "Lingkungan yang bersih akan membuat pikiran menjadi tenang dan sehat. Lingkungan bisa saja kotor, jika kita tidak menjaga lingkungan sekitar. Beberapa aktivitas manusia yang bisa mengganggu kesehatan lingkungan adalah...". There are two input fields: the first contains "beres" and the second contains "perencanaan lingkungan". A green "Correct" message is shown at the bottom, stating "That's right! You chose the correct response." and a "REVIEW QUIZ" button.
- Bottom Right Screenshot:** A multiple-choice question. The instruction reads: "Pilihkan jawaban yang benar!". The text of the question is: "Lingkungan yang bersih akan membuat pikiran menjadi tenang dan sehat. Lingkungan bisa saja kotor, jika kita tidak menjaga lingkungan sekitar. Beberapa aktivitas manusia yang bisa mengganggu kesehatan lingkungan adalah...". There are four radio button options: "beres", "perencanaan lingkungan", "aman, sehat!", and "tidak ada yang mengganggu". The "beres" option is selected. A green "Correct" message is shown at the bottom, stating "That's right! You chose the correct response." and a "REVIEW QUIZ" button.

Tampilan modifikasi board game SIAGA.



PURBALINGGA

Minggu, 23 Januari 2022 menjadi keceriaan tersendiri bagi para remaja yang tergabung dalam Ikatan Remaja Masjid Candimaya, Purbalingga, Jawa Tengah. Bersama Relawan Pendidikan BAZNAS Rosy Panggih Mulyani, mereka terpilih sebagai peserta aksi kebencanaan dengan media *board game* SIAGA. Pembelajaran dengan media *game* ini bertujuan agar para remaja memiliki bekal kesiapsiagaan terhadap bencana yang mungkin terjadi sewaktu-waktu.

Board game SIAGA ini dikemas dengan simulasi bencana yang terfokus pada korban bencana gempa. Peserta diajak untuk berdiskusi terkait macam-macam bencana di Indonesia dan apa yang dilakukan sebelum bencana terjadi.

Pada saat praktik simulasi evakuasi korban bencana gempa, peserta dikelompokkan ke dalam dua tim. Tim pertama bertugas sebagai tim evakuasi (tim P3K, tim SAR, dan pihak perangkat desa), sedangkan tim kedua bertugas sebagai tim korban (korban luka-luka, korban meninggal, dan korban hilang).



Game berjalan dengan seru dan disambut sangat antusias oleh para peserta. Para peserta mengakui bahwa *board game* SIAGA ini sangat aplikatif dan mudah dimodifikasi sekreatif mungkin sesuai keperluan di lapangan kebencanaan.



KLATEN

Aksi *board game* SIAGA dilaksanakan pada 26 Januari 2022 di Klaten, Jawa Tengah. Tepatnya di SD Negeri Balak, Kecamatan Cawas, Sariningsih mengenalkan edukasi kebencanaan di hadapan siswa terpilih kelas 4 sebanyak 10 anak. Sariningsih merupakan salah satu peserta Sertifikasi *Board Game* SIAGA BAZNAS yang mewakili Klaten dari 21 kota di Indonesia.

Setelah pembukaan, acara diawali dengan pengenalan *board game* SIAGA modifikasi. Sariningsih menggunakan *slide* PowerPoint untuk menerangkan gambar aset, tata cara permainan dan pengenalan logo-



logo dan kode yang terdapat pada aset. Kegiatan ini berfokus kepada penerapan *board game* SIAGA dengan meminta anak untuk menebak gambar yang ada pada *slide*. Siswa yang mampu menjawab akan mendapatkan poin.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengenalkan cara permainan *board game* SIAGA yang sesuai dengan pedoman pelaksanaan. Kegiatan diakhiri dengan pembentukan kelompok untuk pelaksanaan *board game* SIAGA dengan media yang dicetak.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



SUMENEP

Bersama fasilitator Khoirul Mustofa dari Relawan Pendidikan BAZNAS, aksi *board game* SIAGA hadir di Pulau Garam, Madura. Tepatnya di SD Negeri Baban I, Kecamatan Gapura, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Aksi permainan ini dilakukan pada 28 Januari 2022 dengan melibatkan siswa kelas 4.



Dalam aksinya, Khoirul memilih modifikasi *board game* SIAGA berupa ular tangga. Permainan ini dinamakannya "Ular Tangga Tanggap Bencana". Permainan ini tak ubahnya permainan ular tangga biasa.

"Hanya saja, kami memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang tanggap bencana. Seperti ketika badai kita harus apa. Dan banyak pertanyaan yang mengandung edukasi tanggap bencana di lingkungan sekitar," terang Khoirul.

Proses permainan berlangsung sesuai yang diharapkan. Siswa begitu antusias menikmati permainan. Mereka juga penuh gembira menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan.



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

SURABAYA

Bertempat di ruang kelas 5 SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, pada 3 Februari 2022 dilaksanakan aksi aplikasi *board game* SIAGA dengan fasilitator Andika Cahyadi dari Relawan Pendidikan BAZNAS.

Aksi diawali dengan sosialisasi *board game* SIAGA kepada peserta. Mereka dikenalkan tentang *board game* SIAGA, dan komponen kartu—yang meliputi kartu indikator standar, kartu indikator bencana, kartu lokasi, kartu perkampungan, kartu informasi, kartu alas biru, jingga, kuning, hijau, kartu latihan, kartu bantuan dan kartu gotong royong. Setelah dikenalkan komponen yang ada di *board game* SIAGA, peserta diajak bermain *board game* SIAGA.

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari empat anak. Setelah terbentuk kelompok, guru membagi satu set komponen *board game* SIAGA yang dicetak agar siswa mengetahui langsung bagaimana bentuk *board game* SIAGA yang asli sehingga bisa mencoba secara langsung permainan tersebut. Siswa memainkan *board game* SIAGA dengan dipandu oleh guru.

Setelah permainan berakhir, siswa diajak bermain permainan mencari pasangan SIAGA. Tiap tim akan bergiliran membuka 2 kotak. Jika kedua

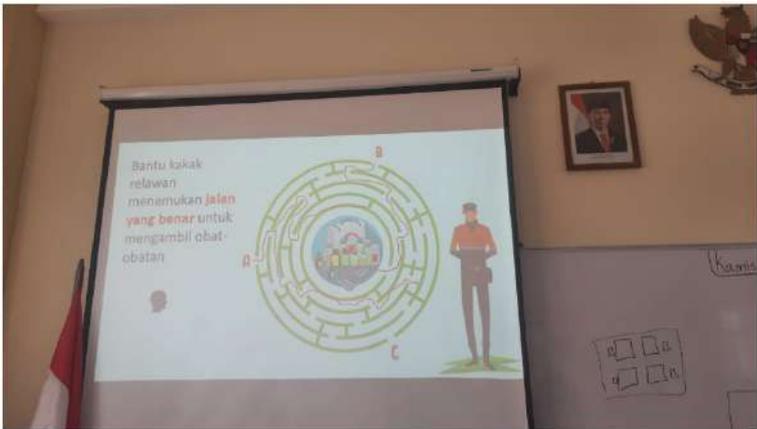


gambar yang terbuka tidak sama, maka giliran pindah ke tim lain. Jika kedua gambar yang terbuka adalah sama, maka tim tersebut mendapat 1 poin. Jika tim membuka gambar relawan, tim mendapat 3 poin. Jika tim membuka gambar bencana, tim tersebut tidak akan mendapat giliran membuka gambar di ronde berikutnya. Tim yang berhasil membuka paling banyak gambar akan menjadi pemenangnya.

Peserta sangat antusias dan saling bersaing untuk menjadi pemenang. Selesai permainan ini, siswa diajak mengikuti permainan modifikasi yang diberi nama permainan MAZE SIAGA. Permainan ini merupakan integrasi pembelajaran IPS tentang peta. Untuk cara permainannya, guru menampilkan PowerPoint tantangan yang berisikan peta dan pilihan jalur atau rute. Siswa diminta mencari jalur evakuasi untuk menyelamatkan diri sesuai instruksi yang diberikan pada tantangan. Tiap tim akan bergiliran menebak jalur yang sudah disediakan. Tim yang berhasil menemukan jalur evakuasi akan menjadi pemenangnya.

Aksi aplikasi *board game* SIAGA mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, dan berharap permainan ini dapat disosialisasikan dan diaplikasikan ke semua guru dan siswa yang berada di sekolahnya.







Hadirnya *board game* SIAGA, semoga dapat memberikan pengetahuan yang menyenangkan melalui media pembelajaran kepada siswa dan guru, khususnya di bidang kebencanaan. Dan dengan adanya *board game* SIAGA ini semoga meningkatkan kepedulian dan kesadaran mereka terhadap lingkungan sekitar. Agar mereka bisa menjaga, merawat, dan memelihara kelestarian lingkungan mereka.

SAFRIYANTI

(RELAWAN PENDIDIKAN BAZNAS)



4

AKSI SIAGA

di Tengah Pandemi

WORKSHOP KESIAPSIAGAAN DAN MITIGASI BENCANA SELAMA PANDEMI

Beasiswa BAZNAS bekerja sama dengan Ludenara mengadakan acara *Workshop Online* Pendidikan Guru untuk Kesiapsiagaan dan Mitigasi Bencana selama Pandemi COVID-19. Acara yang diadakan pada 18 Juli 2020 ini diikuti oleh 51 peserta yang berasal dari Sulawesi Tengah, Nusa Tenggara Barat, Jawa Timur, dan Bali. Para peserta merupakan guru, kepala sekolah dan tenaga pendidik dari jenjang pendidikan taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas.

Para peserta sangat antusias mengikuti *workshop*. Kendala teknis yang menjadi hal lazim di perhelatan



online, ternyata bukan hal yang mesti disesali. Banyak di antara mereka harus berjuang mencari sinyal agar dapat menyerap materi dengan optimal, seperti menempuh perjalanan jauh ke kota, menggunakan Infocus sekolah, dan beberapa kegiatan yang memperlihatkan kesungguhan mereka menambah wawasan.

Acara dibuka oleh Sri Nurhidayah, selaku Kepala Beasiswa BAZNAS, yang memperkenalkan program-program pendidikan di BAZNAS. Dijelaskan pula latar belakang hadirnya *board game* SIAGA.

Materi pelatihan disampaikan oleh Eko Nugroho (CEO Kummara) dengan topik "Pengenalan SIAGA: Siap Tanggap Bencana." *Board game* SIAGA dibuat lewat kolaborasi Beasiswa BAZNAS bersama Kummara. Pemateri berikutnya adalah Aughya Shandriasti, Kepala Sekolah Games Pembelajaran Ludenara, dengan tema "Ide Kegiatan Pembelajaran dengan SIAGA: Penerapan Ide Kegiatan ke RPP."

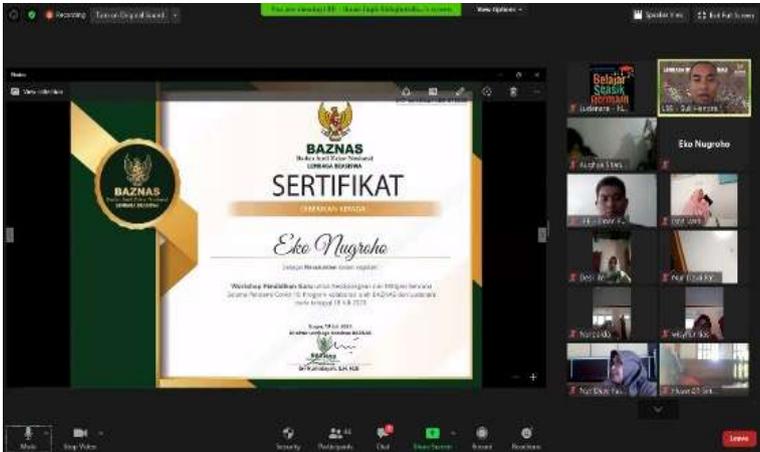
Para guru tampak antusias menyimak paparan demi paparan pemateri. Mereka mengungkapkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah, dan mampu dioptimalkan dengan baik ke depannya.

Seperti disampaikan oleh salah satu peserta, Laeli Murod Solehani, dari SD Negeri 5 Pemenang Barat, Lombok Utara, Nusa Tenggara Barat.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



PERINGATAN BULAN PENGURANGAN RESIKO BENCANA

Pada 23 Oktober 2020, Beasiswa BAZNAS mengadakan pelatihan kesiapsiagaan bencana melalui *board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana. Acara yang ditujukan bagi para guru, mahasiswa, dan penggiat komunitas pendidikan ini dilakukan secara *online* melalui Zoom. Acara ini juga bentuk turut serta BAZNAS dalam memperingati Bulan Pengurangan Resiko Bencana (PRB) tahun 2020.

Board game SIAGA merupakan *board game* tentang kebencanaan yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan. *Board game* ini mengajarkan tentang kesiapsiagaan bencana melalui sebuah permainan yang menyenangkan.



Pelatihan ini sangat diminati oleh para penggiat dan komunitas pendidikan, yaitu sebanyak 105 peserta hadir dari 178 pendaftar. Para peserta tersebar dari berbagai daerah dengan latar belakang yang beragam.

Tampil sebagai pemateri pelatihan adalah Ahmad Fikri (Kepala Divisi Pendistribusian BAZNAS), Sri Nurhidayah (Kepala Beasiswa BAZNAS), Eko Nugroho (CEO Kummara), dan Aughya Shandriasti.

"Terima kasih kepada segenap tim Beasiswa BAZNAS karena salah satu kegiatan yang dilakukan hari ini adalah yang men-*support* BAZNAS untuk mendapatkan penghargaan dari BNPB tentang Pengurangan Risiko Bencana pada 13 Oktober 2020," ungkap Fikri.

Seluruh rangkaian materi berjalan dengan interaksi dan komunikasi yang baik. Para peserta dilibatkan secara langsung dan diajarkan secara mendetail oleh *trainer* Aughya untuk memainkan *board game* SIAGA.

"Wah terima kasih Kak Aughya tipsnya! Bismillah akan belajar bagaimana menciptakan semesta kelas yang menarik," tulis Winda, menuliskan kesannya.

"Bagus... supaya anak-anak mempunyai variasi pada saat belajar. Menyenangkan itu wajib bagi anak-anak," ungkap peserta atas nama Eva Serang.

"Iyaa, kereeen banget, Kak!" tulis peserta atas nama Fitri Mulyati.



Para peserta tak sekedar menyimak presentasi pemateri, namun juga aktif bertanya dan berdiskusi terkait pengalaman yang ditemui di lapangan.

Yang menarik, para peserta diberikan penugasan untuk melakukan "Aksi SIAGA". Peserta harus mengaplikasikan ilmu yang didapatkan pada pelatihan ini dengan bermain SIAGA bersama para siswa maupun anggota yang ada di komunitasnya.

Dengan semakin banyak yang tertarik belajar kesiapsiagaan bencana dan sadar tentang pengurangan risiko bencana, semoga jatuhnya korban dalam suatu bencana dapat diminimalkan.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



Terima kasih kepada panitia dan pemateri, acara sangat bermanfaat untuk kami para guru, dan ini membuat kami harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada pada anak didik kami.

LAELI MUROD SOLEHANI

**(SD NEGERI 5 PEMENANG BARAT,
LOMBOK UTARA, NUSA TENGGARA BARAT)**



5

JELAJAH SIAGA di Pentas Dunia

WORLD ZAKAT FORUM 2019

Indonesia kembali dipercaya menjadi tuan rumah perhelatan World Zakat Forum (WZF). Sebanyak 300 tokoh organisasi pengelola zakat dari 28 negara menghadiri konferensi internasional WZF 2019 yang berlangsung pada 5-7 November di Bandung.

Tema yang diusung adalah "Optimizing Global Zakat Role Through Digital Technology", dengan membawa satu harapan: penghimpunan zakat semakin besar dan berdampak pada penyaluran yang semakin tersebar hingga



berujung pada pengentasan kemiskinan di dunia. Acara dibuka oleh Wakil Presiden RI Ma'ruf Amin dan dihadiri sejumlah tokoh di pemerintahan.

Pada perhelatan WZF 2019 ini BAZNAS melalui Direktorat Pendistribusian dan Pendayagunaan membuka *booth* pameran program-program dan produk binaan BAZNAS untuk memublikasikan kepada *stakeholder* zakat dunia. Program yang dipamerkan antara lain produk mustahik binaan, hasil kajian, riset, *best practices*, mini *talkshow*, penayangan video, dan kunjungan *stand*.

Salah satu produk yang dikenalkan kepada pengunjung dan mendapatkan respons positif adalah *board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana. *Board game* ini adalah media pembelajaran yang didesain tentang mitigasi bencana, respons terhadap bencana dan pemulihan bencana.

Hadirnya *board game* SIAGA membawa warna tersendiri saat perhelatan WZF 2019. Para peserta sangat antusias untuk mengetahui lebih jauh tentang *board game* ini. Banyak pengunjung yang menilai bahwa *board game* ini permainan baru yang dapat mengedukasi dan meningkatkan pemahaman bagi seluruh elemen masyarakat. Kesungguhan apresiasi peserta ditunjukkan tidak sekadar dengan bertanya, sebagian di antaranya membeli langsung *board game* SIAGA.





BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA



CONNECTED LEARNING SUMMIT 2021

Proposal tim Beasiswa BAZNAS dan tim Kummara berhasil lolos untuk dipresentasikan pada Connected Learning Summit (CLS) di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika Serikat. Melalui *e-mail* resmi, panitia mengabarkan bahwa acara semula akan berlangsung pada 29-31 Juli 2020. Dikarenakan kasus pandemi COVID-19 yang mewabah di banyak negara, acara pun terpaksa diundur pada 2021.

Konferensi pada CLS ini merupakan kegiatan untuk mendorong gerakan inovator yang sedang berkembang dengan memanfaatkan kekuatan teknologi yang muncul untuk memperluas akses ke pembelajaran partisipatif, menyenangkan, dan kreatif.



Proposal yang melibatkan kolaborasi dua lembaga ini disusun oleh Suli Hendra, Sri Nurhidayah dan Ilman Faqih Shibgotullah (ketiganya dari Beasiswa BAZNAS), Eko Nugroho dan Aughya Shandriasti (keduanya dari Kummara). Tema proposal yang ditulis adalah pemanfaatan *board game* kebencanaan SIAGA sebagai media pembelajaran. *Board game* ini dirancang untuk membantu penanggulangan kebencanaan, mulai dari tahap mitigasi bencana, respons bencana, pemulihan, dan kegiatan *recovery* pascabencana.

Judul proposal yang diikutkan pada kegiatan CLS adalah "SIAGA, Program Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kesadaran Publik dan Pendidikan Publik untuk Pengurangan Risiko Bencana." Tema ini diangkat sesuai dengan kondisi Indonesia yang terletak di daerah cincin api Asia Pasifik, dengan potensi bencana yang sangat banyak yang dapat membahayakan dan mengakibatkan kerugian yang besar. Tercatat pada 2018 terdapat 2.572 kejadian bencana, dan setahun berikutnya terdapat >3000 kejadian bencana terjadi di Indonesia. Banyaknya kejadian bencana meniscayakan kita untuk peduli dan sadar tentang cara-cara mengurangi risiko ketika sewaktu-waktu terjadi bencana.



Board game SIAGA dilakukan sesi uji coba bermain di 3 kota yang berbeda dan dengan 3 target berbeda, yaitu siswa sekolah menengah pertama (di Bogor), siswa sekolah menengah atas (di Bandung), dan guru (di Bekasi). Secara keseluruhan para pemain sangat tertarik bermain SIAGA dengan rata-rata 97,21%. Siswa sekolah menengah cenderung setuju dengan konten SIAGA di skor di atas 76% dan di antara guru dengan 55%. Sebesar 94,42% pemain ingin memainkan permainan ini lagi. Para pemain menyebutkan bahwa mereka mendapatkan wawasan yang terkait dengan kepemimpinan, pengambilan keputusan, kolaborasi, kerja tim, dan komunikasi yang sangat penting untuk pengurangan risiko bencana.

Setelah masa penantian, pada 20 Juli 2021 atau bertepatan Idul Adha, tim Beasiswa BAZNAS bersama Kummara mempresentasikan secara *online* proposal di atas dalam acara Connected Learning Summit. Tim yang melakukan presentasi adalah Ilman Faqih Shibgotulloh, Eko Nugroho, dan Aughya Shandriasti. Presentasi dimoderatori oleh Prof. Scot Osterweil (MIT Education Arcade) dengan menghadirkan beberapa presenter seperti Andre Thomas (Texas A&M University), Owen Gottlieb (Rochester Institut Teknologi, RIT New York), dan Shawn Clybor (MKPM5T). Pada kesempatan yang sama, hadir para peserta dari berbagai kampus dan negara seperti Harvard University, Cornell University, MIT, dan Australia.



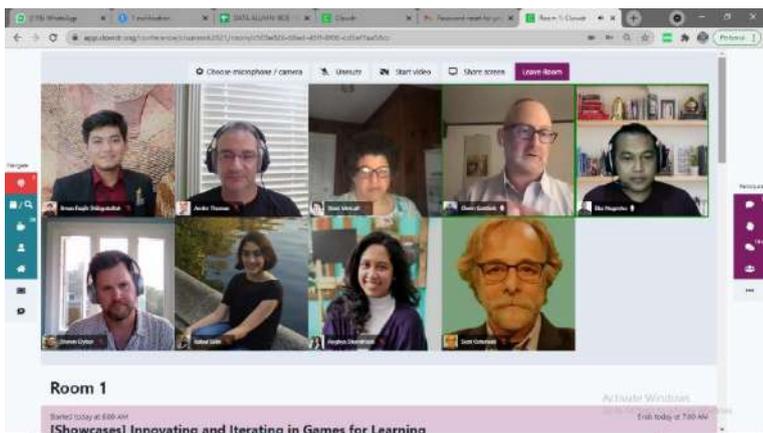
Selama berlangsungnya acara, pembahasan presentasi *game based learning* SIAGA mendapat apresiasi dari Clybor yang juga seorang sejarawan dan kolaborator untuk *game* sejarah. Apresiasi juga diberikan oleh Gottlieb. Menurut keduanya, *game* SIAGA penting untuk disimulasikan sebagai bagian dari pendidikan kebencanaan di tingkat sekolah.

Salah satu peserta dalam *showcase* ini adalah Isabel (Cornell University) menanyakan implementasi SIAGA untuk pendidikan bencana di tengah pandemi.

"SIAGA didesain sangat fleksibel dan simpel untuk diimplementasikan di masa pandemi secara *online* via Zoom. Kami dapat membuatnya jadi berbagai *game*," terang tim dalam percakapan berbahasa Inggris.

Board game SIAGA diharapkan dapat menjadi *game* pembelajaran pendidikan kesiapsiagaan bencana yang membantu anak-anak dari bencana sejak dini. Sebuah kontribusi dari anak bangsa Indonesia untuk dunia.







*Game SIAGA penting
untuk disimulasikan sebagai bagian dari
pendidikan kebencanaan
di tingkat sekolah.*

OWEN GOTTLIEB

**(ROCHESTER INSTITUT TEKNOLOGI,
RIT NEW YORK)**

&

SHAWN CLYBOR

(MKPM5T)



6 SIAGA DALAM BERITA



REPUBLIKA

- BAZNAS Uji Coba Boardgame SIAGA di SCB Bogor

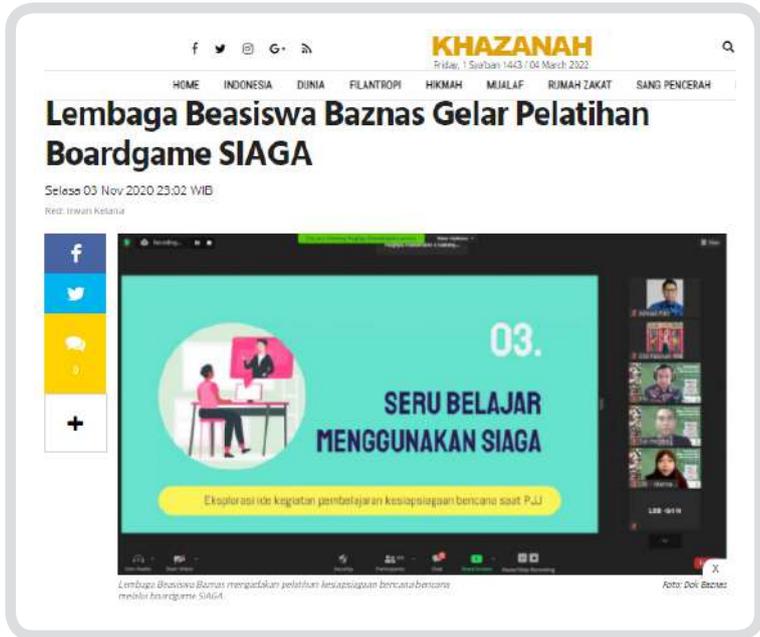


Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://www.republika.co.id/berita/pyyi23374/baznas-uji-coba-boardgame-siaga-di-scb-bogor>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- Lembaga Beasiswa BAZNAS Gelar Pelatihan Boardgame SIAGA



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://republika.co.id/berita/dunia-islam/wakaf/qj89vq374/lembaga-beasiswa-baznas-gelar-pelatihan-boardgame-siaga>



- Beasiswa BAZNAS Adakan Training of Trainer Boardgame SIAGA

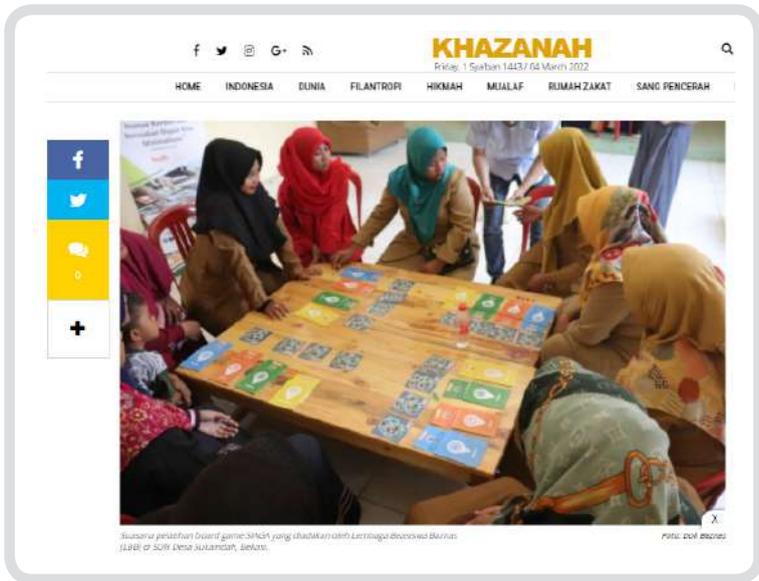


Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://www.republika.co.id/berita/r5fm4l374/beasiswa-baznas-adakan-training-of-trainer-boardgame-siaga>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- Mitigasi Bencana, BAZNAS Gelar Pelatihan SIAGA di Bekasi



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://www.republika.co.id/berita/pzd1r5374/mitigasi-bencana-baznas-gelar-pelatihan-siaga-di-bekasi>



KUMMARA.COM

- Roadshow Board game SIAGA di Palu dan Lombok



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://kummara.com/siaga-boardgame-roadshow-in-lombok-and-palu/>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- Game Schooling SIAGA di SMAN 8 Bandung



On September 11, Eko Nugroho and Ludenara team collaborate with Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) held a gameschooling session with support from Jabar Bergorali team. Gameschooling is a program from Ludenara where game is used to teach students a certain topic. In this gameschooling session, BAZNAS's latest board game about disaster mitigation called **SIAGA (Siap Tanggap Bencana)** was played by students from SMA 8 Bandung.

All students joined and grouped into 8 big teams. The big teams then divided into smaller groups that will guard different locations. As a team, they need to make sure to follow disaster response center's order to prepare citizens before a disaster.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://kummara.com/gameschooling-siaga-with-baznas/>



- Pengenalan SIAGA pada International Panel Session at SPIEL'19 in Essen, Germany

-how-board-games-make-the-world-a-better-place/



Eko Nugroho, CEO Kummara, became one of the speaker for International Panel Session at SPIEL'19 in Essen, Germany. SPIEL is the world's largest public fair for games, especially board games. Held in an exhibition space of more than 86,000 sqm, there are over 200,000 visitors attended the event in 2019.

The title of the panel is "How Board Games Make The World A Better Place". The session discussed about how publishers are now offering to take used games back for recycling or paying attention during production to use materials and processes that protect the environment and also raising awareness about environmental protection and sustainability as those themes are becoming more popular.

In the session, Eko presented some of Kummara's works that raise social and environment issue, such as Akotam (renewable energy - collaboration with HIVOS), Galaxy Obscurio (peace and tolerance - collaboration with Peace Generation) and **SIAGA (disaster mitigation - collaboration with BAZNAS)**.

Beside Eko, another speakers are Rajjve Gupta (Queen Games, Germany), Chi Wei Lin (Shepherd Kite, Taiwan), Delona Kuhn

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://kummara.com/spiel19-panel-how-board-games-make-the-world-a-better-place/>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

LUDENARA.ORG

- Mengedukasi para guru tentang Kesiapsiagaan dan Mitigasi Bencana selama Pandemi Covid-19



Collaboration program by BAZNAS and Ludenara

July 16, 2020: Though Indonesia is prone to natural disaster, since the pandemic educating the public on natural disaster mitigation has taken a back seat. However the natural disaster itself has not calmed down, from the start of the year up to 29th of Jun the BNPB has recorded 1,549 natural disasters which has taken 192 lives, and many more injured, signaling an

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://ludenara.org/educating-teachers-on-disaster-preparedness-and-mitigation-during-covid-19-pandemic/>



- Siaga! Boardgame yang lebih dari boardgame



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://ludenara.org/siaga-boardgame-yang-lebih-dari-boardgame/>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

BOARDGAME.ID

- Bermain Board Game SIAGA Bersama Siswa Sekolah Dampingan BAZNAS di Palu

Seusai bermain siswa diminta menggambar tas tanggap bencana yang berisikan peralatan yang harus mereka isi sendiri dengan barang-barang yang harus ada dan perlu dimasukkan ke dalam tas tanggap bencana. Sesi ditutup dengan mengajak para siswa memahami kartu-kartu yang ada dengan metode kuis. Kelompok yang benar menjawab akan mendapatkan hadiah dari fasilitator.



Anak-anak terlihat girang setelah mengikuti sesi pembelajaran menggunakan board game SIAGA | Foto:

BAZNAS Indonesia

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://boardgame.id/board-game-siaga-di-sekolah-palu/>



- BAZNAS Ajak Warga Bandung Jalani Simulasi Tanggap Bencana Lewat Board Game



Siswi-siswi SMK 1 Pasundan bermain board game SIAGAI | Foto: Ika R. Akbar/BGMD

Pada tanggal 12 November lalu, BAZNAS mengajak warga Bandung untuk mencoba board game SIAGAI di Mall 23 Paskal. Sekitar 40 pengunjung menghadiri undangan uji coba board game BAZNAS. Acara ini pun diikuti pula oleh siswi-siswi dari SMK Pasundan 1.

Dalam sesi uji coba tersebut, para pengunjung memilih meja untuk memulai bermain. Setiap meja sudah ada fasilitator yang membantu pengunjung menjelaskan permainan dibantu juga dengan

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://boardgame.id/baznas-simulasi-tanggap-bencana-board-game/>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- Kata Guru dan Murid yang Sudah Mencoba Board Game SIAGA dari BAZNAS



Rupanya respon yang diterima cukup positif. Guru-guru diberikan pelatihan menggunakan board game SIAGA dengan metode game based learning. Dengan begitu, guru-guru bisa melihat potensi board game SIAGA dengan lebih maksimal

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://boardgame.id/kata-guru-murid-board-game-siaga/>



MEDIUM.COM

- Board Game di Negeri Langka Pembelajaran

Contohnya BAZNAS. Mereka membuat board game Siaga! untuk mengajarkan anak tentang persiapan menghadapi bencana alam. Board game ini juga digunakan relawan di lokasi pengungsian bencana. Anak-anak korban bencana dapat bermain serta belajar lewat board game ini sehingga mereka tidak larut dalam kesedihan atau ketakutan. BAZNAS juga punya board game bernama Zakuma yang mengajarkan anak mengenai prinsip-prinsip zakat dan sedekah.



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://medium.com/kilodepa/board-game-di-negeri-langka-pembelajar-926a06ebd07e>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

BAZNAS.GO.ID

- BAZNAS Gelar Pelatihan Boardgame SIAGA Bagi Relawan Pendidikan di 12 Provinsi



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/5847-baznas-gelar-pelatihan-boardgame-siaga-bagi-relawan-pendidikan-di-12-provinsi>



- Serah Terima Sertifikat dan Boardgame SIAGA Kebencanaan kepada Trainer



Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/5791-serah-terima-sertifikat-dan-boardgame-siaga-kepada-trainer>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- Peringati Bulan Pengurangan Resiko Bencana 2020, BAZNAS Gelar Pelatihan Lewat Boardgame SIAGA



Peringati Bulan Pengurangan Resiko Bencana 2020, BAZNAS Gelar Pelatihan Lewat Boardgame SIAGA

LBBE · HEADISWA PENDIDIKAN · 25 OCTOBER 2020

Lembaga Beasiswa BAZNAS mengadakan pelatihan kesiapsiagaan bencana yang menyenangkan melalui *boardgame* SIAGA : Siap Tanggap Bencana kepada para guru, mahasiswa, dan penggiat komunitas, Jumat (23/10/2020). Pelatihan dilakukan secara online melalui media zoom sebagai bentuk kegiatan untuk turut serta dalam memperingati Bulan Pengurangan Resiko Bencana (PRB) tahun 2020.

Boardgame SIAGA merupakan *boardgame* tentang kebencanaan yang bisa dimainkan oleh berbagai kalangan, *boardgame* ini mengajarkan tentang kesiapsiagaan bencana yang menyenangkan melalui sebuah game atau permainan. Pelatihan ini sangat diminati oleh para penggiat pendidikan dan komunitas yaitu sebanyak 105 peserta hadir dari 178 pendaftar, para peserta juga tersebar dari berbagai daerah dengan latar belakang yang berbeda-beda.

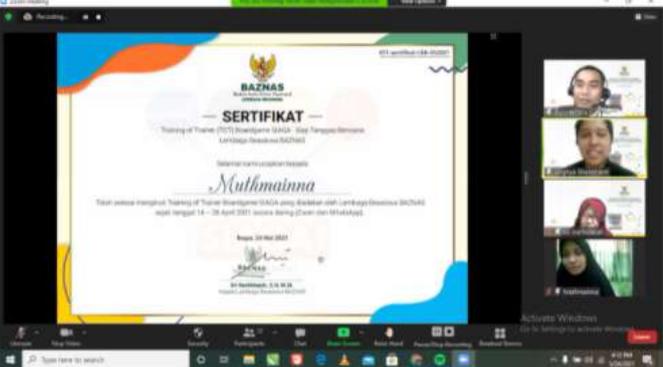
Pelatihan ini menghadirkan Kepala Divisi Pendistribusian BAZNAS, Ahmad Fikri, CEO Kummara dan Ludenara, Eko Nugrogo, Kepala Lembaga Beasiswa BAZNAS, Sri Nurhidayah.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/3984-peringati-bulan-pengurangan-resiko-bencana-2020-baznas-gelar-pelatihan-lewat-boardgame-siaga>



- Serah Terima Sertifikat dan Boardgame SIAGA Kebencanaan kepada Trainer

Diposting oleh : Beasiswa Pendidikan Tanggal : 27/05/2021



Serah Terima Sertifikat dan Boardgame SIAGA Kebencanaan kepada Trainer

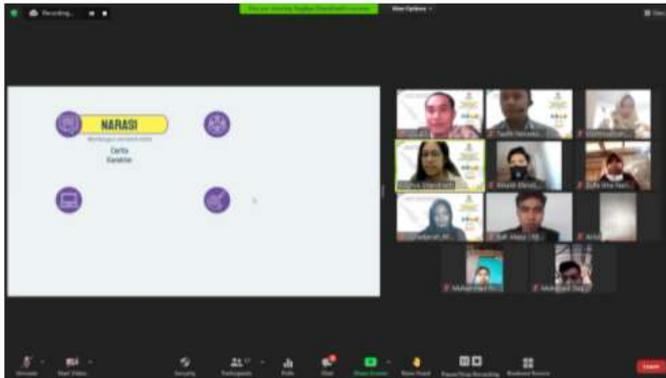
Lembaga Beasiswa BAZNAS (LBB) melakukan proses penyerahan Sertifikat dan Boardgame SIAGA kepada para peserta Training of Trainer Boardgame SIAGA secara online melalui media Zoom Meeting, pada Senin (24/5). Acara dimulai dengan pembukaan oleh Suli Hendra sebagai MC, dilanjutkan dengan menyanyikan Lagu Indonesia Raya, dan Sambutan Kepala LBB, Sri Nurhidayah

"Semoga tercatat sebagai amal jariyah dari kegiatan pelatihan yang nantinya akan teman-teman kepada para adik-adik dan guru-guru" ungkap Sri Nurhidayah pada sambutannya.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada http://www.alpha13.pusat.baznas.go.id/berita_pendistribusian/baca/Serah-Terima-Sertifikat-dan-Boardgame-SIAGA-Kebencanaan-kepada-Trainer/5791



- BAZNAS Gelar Training of Trainer Boardgame SIAGA Sertifikasi Lembaga Beasiswa BAZNAS



BAZNAS Gelar Training of Trainer Boardgame SIAGA Sertifikasi Lembaga Beasiswa BAZNAS

LBB · BEASISWA PENDIDIKAN · 22 APRIL 2021

Badan Amil Zakat Nasional (BAZNAS) melalui Lembaga Beasiswa BAZNAS (LBB) mengadakan Training of Trainer (TOT) Boardgame SIAGA: Siap Tanggap Bencana kepada para Relawan Pendidikan BAZNAS Batch 1-3 yang sudah diseleksi secara ketat. Pelatihan dilakukan secara online dengan 5 kali pertemuan sejak 15 hingga 18 April. Trainer pada pelatihan ini adalah Aughya Shandriasti yang merupakan Kepala Sekolah Game Pembelajaran Ludenara, trainer yang sering membawakan Boardgame SIAGA sejak awal pembuatan.

Boardgame SIAGA adalah sebuah pembelajaran tentang penanggulangan kebencanaan melalui permainan, para pemain akan diajarkan bagaimana menjadi tim respon terbaik yang pernah ada, mulai kondisi sebelum terjadi bencana, saat terjadi bencana dan pasca bencana. Peserta trainer akan dilatih untuk menguasai Boardgame SIAGA secara menyeluruh, mulai dari konsep, permainan dan modifikasi permainan itu sendiri. Boardgame SIAGA ini dapat dilakukan untuk semua kalangan, dan dalam memainkannya juga terdapat beberapa level, mulai rendah hingga tinggi, sehingga saat akan memainkannya kita bisa menyesuaikan dengan para pemain.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/5505-baznas-adakan-training-of-trainer-boardgame-siaga-sertifikasi-lembaga-beasiswa-baznas>



- Boardgame SIAGA BAZNAS Tembus Event International Connected Learning Summit di AS



Boardgame SIAGA BAZNAS Tembus Event International Connected Learning Summit di AS

LBB · BEASISWA PENGIDUK · 15 APRIL 2020

Proposal Tim Lembaga Beasiswa BAZNAS (LBB) dan Tim Kummara berhasil lolos untuk dipresentasikan pada Connected Learning Summit (CLS) di Massachusetts Institute of Technology (MIT), Amerika Serikat. Melalui email, dikabarkan bahwa acara yang semula akan berlangsung pada 29 – 31 Juli 2020, namun dikarenakan kasus pandemi Covid-19 yang sedang melanda berbagai negara di belahan dunia, maka acara ini akan diundur pada tahun 2021.

Konferensi pada CLS ini merupakan kegiatan untuk mendorong gerakan inovator yang sedang berkembang dengan memanfaatkan kekuatan teknologi yang muncul untuk memperluas akses ke pembelajaran partisipatif, menyenangkan, dan kreatif.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/2040-boardgame-siaga-baznas-tembus-event-international-connected-learning-summit-di-as>



BOARD GAME ANAK BANGSA
UNTUK SIAP TANGGAP BENCANA

- BAZNAS Luncurkan Board Game "SIAGA: Siap Tanggap Bencana" Bersama Jabar Bergerak



BAZNAS Luncurkan Board Game "SIAGA : Siap Tanggap Bencana" Bersama Jabar Bergerak

LBB · BEASISWA PENINGKATAN · 29 AUGUST 2019

Rabu, 28 Agustus 2019, Tim Lembaga Beasiswa BAZNAS bersilaturahmi dengan komunitas Jabar Bergerak di Gedung negara Pakuan Bandung untuk bersinergi tetang media pembelajaran mitigasi melalui *boardgame* SIAGA : Siap Tanggap Bencana.

Silaturahmi ini dihadiri oleh ketua harian Jabar Bergerak Tatan Ahmad Santana dan CEO Kummara Eko Nugroho. Melalui diskusi hari ini Tim LBB, Tim Kummara dan Jabar Bergerak merancang beberapa aktivitas untuk kerjasama uji coba *boardgame* SIAGA, yaitu acara uji coba *boardgame* SIAGA pada tanggal 11 September 2019 di SMP 43 Kota Bandung, Uji coba *boardgame* SIAGA di Sekolah Cendekia BAZNAS (SCB), SMA Negeri 1 Kota Bogor pada pertengahan September kemudian di Festival Belajar Main pada bulan November di Bandung yang akan dihadiri oleh Prof. Scoot dari MIT (Massachusetts Institute of Technology). Prof Scoot juga sekaligus memberikan masukan mengenai *boardgame* SIAGA.

Berita selengkapnya dapat dibaca pada <https://baznas.go.id/pendistribusian/beasiswa/584-baznas-luncurkan-board-game-siaga-siap-tanggap-bencana-bersama-jabar-bergerak>



PENUTUP

Bencana alam memang sulit untuk dielakkan. Akan tetapi, kita dapat meminimalisasi jumlah korban, kerusakan dan kerugian yang ditimbulkan. Caranya adalah dengan memahami kesiapsiagaan sebelum bencana itu terjadi menghampiri. Pemahaman dan pengetahuan kebencanaan harus ditanamkan jauh-jauh hari sejak dini.

Diperlukan metode khusus dalam memberikan pengetahuan kebencanaan. Entah kepada para siswa atau anak-anak maupun kepada remaja dan orangtua. Hadirnya *board game* SIAGA semoga menjadi salah satu media untuk mempelajari kebencanaan dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah diterapkan. Dengan banyak diterapkan di banyak tempat di antero Indonesia, semoga semakin banyak yang mendapatkan manfaat dari *board game* SIAGA ini. Dengan demikian,



ketika bencana sewaktu-waktu terjadi, segala potensi risiko telah diantisipasi. Akhirnya, semakin banyak jiwa yang terselamatkan, dan kerusakan pun dapat dikurangi.



TENTANG BEASISWA BAZNAS

Beasiswa BAZNAS merupakan program yang berada di bawah Direktorat Pendistribusian dan Pendayagunaan BAZNAS. Selama rentang waktu 2021, BAZNAS melayani 8.059 peserta beasiswa melalui berbagai program:

- Beasiswa Cendekia BAZNAS bagi mahasiswa S-1 di 98 kampus dalam negeri;
- Beasiswa Cendekia BAZNAS Al-Azhar, Mesir;
- Beasiswa Cendekia BAZNAS Al-Bukhary International University, Malaysia;
- Beasiswa Cendekia BAZNAS Aligarh Muslim University, India;
- Beasiswa Beasiswa Cendekia BAZNAS kampus Ma'had 'Aly;
- Beasiswa Santri;



- Beasiswa Program Doktor Kaderisasi Seribu Ulama Kerja Sama BAZNAS – MUI;
- Beasiswa Kerja Sama BAZNAS – Institut Ilmu Al Quran (IIQ) Jakarta;
- Beasiswa Kerja Sama BAZNAS – Idaqu;
- Beasiswa Riset BAZNAS untuk Tugas akhir (S-1/D-3, S-2, dan S-3);
- Beasiswa Riset Prodi Mazawa;
- Beasiswa Kemitraan bagi Difabel dan daerah 3 T.

Juga sebanyak 17.541 orang telah mengikuti berbagai aktivitas yang dilakukan program Beasiswa BAZNAS, di antaranya:

- Pelatihan Relawan untuk Dukungan Psikososial;
- Workshop SIAGA;
- Paparan Riset Seri 1 – 6;
- Bedah Buku (kurun waktu 2021 sebanyak 8 buku diterbitkan Beasiswa BAZNAS);
- Berbagai pelatihan di sekolah dampingan;
- Kuliah umum, pembinaan serta berbagai acara bincang dengan berbagai profesi.

Beasiswa BAZNAS menjadi salah satu pendistribusian zakat di bidang Pendidikan. Insyaallah Beasiswa BAZNAS akan berupaya untuk menambah penerima manfaat beriringan dengan bertambahnya zakat yang diamanahkan oleh masyarakat. Amin.



TIM BOARD GAME SIAGA BEASISWA BAZNAS

SULI HENDRA (akrab disapa Uju Suli) merupakan *trainer* dan *certified public speaking* ESQ. Ia lahir di Rantau Bayur, Palembang pada 3 November 1994. Bergabung di Beasiswa BAZNAS pada 2018 sebagai koordinator Pendidikan



Pascabencana dan Daerah 3T. Saat ini sebagai staf senior Beasiswa BAZNAS yang bertanggung jawab terkait beasiswa luar negeri, beasiswa santri BAZNAS, dan pendidikan pascabencana.

Sejak kuliah, ayah dari dua putra ini sangat menyukai dunia pengabdian masyarakat. Saat ini ia fokus mendampingi daerah terdampak bencana dan daerah 3T, khususnya sekolah dampingan di daerah Lombok dan Sulawesi Tengah (Palu, Sigi, dan Donggala). Pada



pendampingan di Sulawesi Tengah, Uju Suli bersama tim memberikan pendidikan terbaik bagi para siswa penyintas bencana. Lewat program pendampingan, ia melakukan pengukuran kaji dampak program. November 2019, *paper* program dampingan ini dipresentasikan pada acara 3rd World Conference on Education. Dalam kesempatan tersebut, ia didaulat sebagai *best presenter*.

Menjadi delegasi pertukaran pemuda Muslim Indonesia-Australia pada acara Australia Indonesia Muslim Exchange Program (AIMEP) 2021. Lulus *paper* bersama tim BAZNAS dan Kummara pada Connected Learning Summit di MIT USA; juara 2 Lomba Menulis Caption Memperingati HUT BAZNAS RI ke-76 pada Amilimpiade 2021; *trainer* tetap BRIGHT Boothcamp oleh NAMA Foundation.

Semasa kuliah Uju Suli mencatatkan prestasi sebagai berikut: Mahasiswa Berprestasi Fakultas Kehutanan IPB 2015; peraih *double medal* Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS) ke-28; juara 3 Public Speaking Competition about Me and ASEAN pada 2016; juara 2 *master of ceremony* pada acara Competition Indonesia Public Speaking and MC Choice Award; dua kali juara 1 secara berturut-turut *Speech Contest*; juara 1 Lomba Karya Tulis Ilmiah tingkat kampus; Duta IPB tahun 2014-2016; dan berbagai prestasi lainnya.



ILMAN FAQIH SHIBGOTULLOH

(akrab disapa Faqih) lahir di Tangerang, Banten pada 20 September 1994. Di Beasiswa BAZNAS ia merupakan staf Pendidikan Pascabencana dan Kealumnian serta penanggung jawab Beasiswa Kemitraan BAZNAS. Faqih berkuliah di Universitas Terbuka pada 2014 dengan mengambil program studi Perencanaan Wilayah dan Kota bidang minat Lingkungan (PWKL).



Ketertarikan di dunia kebencanaan diawali sejak mendapatkan tugas menganalisis rencana kontigensi bencana di salah satu wilayah di Banten. Faqih mengawali karier sebagai relawan kebencanaan di organisasi lokal Volunteer of International Crisis and Emergency (VOICE) sebagai tim pengelola logistik. Selanjutnya, ia berkiprah sebagai Relawan Pendidikan BAZNAS pascabencana gempa bumi di Lombok, Nusa Tenggara Barat. Di Lombok ia bertugas sebagai koordinator program psikososial kepada anak usia sekolah melalui metode Critical Incident Stress Management dan mengelola 10 Sekolah Darurat BAZNAS bersama relawan lokal. Selepas Lombok, ia dipercaya sebagai penanggung jawab layanan dukungan psikososial BAZNAS di beberapa daerah, seperti saat pascabencana gempa Memuju (Sulewesi Barat) dan pascabencana erupsi dan awan panas guguran Gunung Semeru Lumajang (Jawa Timur).



Faqih mulai terlibat dalam pembuatan *board game* SIAGA saat mendampingi tim Kummara melakukan asesmen awal di Lombok pada 7 Januari 2019. Ia juga ikut dalam rangkaian uji coba SIAGA di berbagai daerah dan sekolah. Pada Juli 2021 Faqih ikut mempresentasikan *board game* SIAGA dalam Connected Learning Summit (CLS) Massachusetts Institute of Technology (MIT) Amerika Serikat secara daring bersama pegiat permainan edukasi dari beberapa negara.



TIM TRAINER BOARD GAME SIAGA

RINALDI EFENDI (akrab disapa Enal) lahir pada 21 Juni 1997 dan berdomisili di Makassar, Sulawesi Selatan. Ia lulusan Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Muslim Indonesia Makassar. Ia aktif terlibat di berbagai kegiatan sosial.



Bergabung seabagi Relawan Pendidikan BAZNAS sejak 2019. Selama bergabung di BAZNAS, ia terjun langsung memberikan layanan dukungan psikososial anak pascabencana banjir bandang Luwu Utara dan gempa bumi Mamuju.



SUHADJERAH lahir di Makassar, Sulawesi Selatan pada 7 Mei 1997. Saat ini bekerja sebagai guru kelas di SD Inpres Tamamaung IV Kota Makassar. Ia juga aktif menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS sejak Desember 2019. Ia menekuni pendidikan siaga bencana dan pendidikan sosial emosional melalui pendekatan psikososial. Ketekunannya tersebut membawanya meraih beasiswa The YSEALI Academic Fellowship 2021 bidang *Civic Engagement* di Universitas Nebraska di Omaha, Amerika Serikat.



* * *

ZULFA ILMA NURIANA (akrab disapa Zulfa) lahir di Blitar, Jawa Timur pada 4 Mei 2001. Saat ini ia tengah menempuh pendidikan S-1 di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung pada program studi Psikologi Islam. Ia tergabung dalam Relawan Pendidikan BAZNAS, *trainer board game* SIAGA BAZNAS, Madrasah Relawan Regional Jawa Timur, FLP Blitar, PAC IPNU, IPPNU Srengat, dan aktivis Peneleh. Aktif menulis untuk media cetak dan media *online*. Salah satunya adalah penelitian yang berjudul "Sekolah Rumah Ramah Anak sebagai Solusi



Pendidikan Jarak Jauh di Tengah Pandemi Covid-19" (dimuat d Jurnal Pendidikan, Bahasa, dan Sastra GERAM).

* * *

M. DAPID NUR (akrab disapa Dapid) lahir di Tangerang, Banten pada 2 Februari 2001. Ia tengah menempuh pendidikan S-1 di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ia merupakan penerima manfaat program Beasiswa



Satu Keluarga Satu Sarjana (SKSS) BAZNAS Provinsi Banten. Semenjak masuk kuliah ia bergelut dalam dunia kerelawanan. Selain Relawan Pendidikan BAZNAS, tercatat ia pernah menjadi relawan di Sobat Mengajar Indonesia dan Relawan Rumah Pintar BAZNAS Provinsi Banten. Ia merupakan *co-founder* *zuara.id* dan aktif menyumbangkan tulisan. Ia juga kontributor buku *Sisi Kesalehan dan Spiritualitas Studi*.

* * *

MUHAMMAD SAIPUL (akrab disapa Ipoel) lahir di Samarinda, Kalimantan Timur pada 15 Februari 1986. Aktif menulis sejak duduk di bangku SMA. Terlibat dalam beberapa komunitas dan organisasi kepenulisan, di antaranya Studio Kata dan Forum Lingkar Pena. Menjadi



kontributor beberapa buku antologi cerita pendek, salah satunya *Cahaya dari Tepian Mahakam* yang disunting oleh sastrawan nasional Korie Layun Rampan. Ia pernah menjadi juara 3 Lomba Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa Berprestasi Fakultas Kehutanan Universitas Mulawarman. Hingga kini ia aktif sebagai narablog.



Penerima penghargaan kader konservasi dari Kementerian Kehutanan ini memiliki hobi wisata petualangan, membaca dan menulis serta *rafting*. Aktivitas saat ini sebagai *founder and director* Bank Sampah Pesisir.

Ia juga konselor terlatih layanan dukungan psikososial. Tercatat ia pernah menjadi relawan dukungan psikososial saat gempa Palu, Sigi, dan Donggala pada 2018; banjir bandang Masamba pada 2020; gempa Mamuju pada 2021; erupsi awan panas guguran Gunung Semeru pada Desember 2021-Januari 2022.

* * *

TAUFIK NOVANTORO dilahirkan di Bantul, D.I. Yogyakarta pada 20 November 1986. Sejak 2011 menjadi guru di SMP 1 Permata Kecubung Kabupaten Sukamara, Kalimantan Tengah. Aktif mengikuti berbagai



kegiatan profesional dan sosial kemasyarakatan, seperti menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS, Ketua PGRI Permata Kecubung, Ketua MGMP Matematika Kabupaten Sukamara. Mendirikan Taman Bacaan Masyarakat (TBM)



Permata Ilmu di daerah 3T. Berbagai kegiatan ini mengantarkannya mendapat *short course* Program 1000 Guru ke Luar Negeri Tahun 2019. Prestasi yang telah diraihinya antara lain Juara 1 Guru Berprestasi Tingkat Kabupaten Tahun 2017 dan 2019; Penulis Terbaik 5 Lomba Hari Pendidikan Nasional Tahun 2019; Juara 2 Guru Berprestasi Provinsi Kalimantan Tengah Tahun 2019; Juara 1 Guru Berdedikasi Tingkat Nasional Tahun 2019.

* * *

ABDUL JALIL dilahirkan di Mempawah Timur, Kalimantan Barat pada 16 Juni 1992. Menempuh pendidikan S-1 di IKIP-PGRI Pontianak pada program studi Pendidikan Matematika. Saat ini ia bekerja sebagai guru di SMA N



1 Mempawah Kalimantan Barat. Sejak remaja ia aktif dalam kegiatan sosial. Inilah yang membawanya menjadi relawan kemanusiaan saat terjadi gempa bumi Lombok,



Nusa Tenggara Barat, pada 2018. Fokusnya ketika itu pada *trauma healing* dan pengaktifan kembali sekolah-sekolah. Saat ini tergabung sebagai Relawan Pendidikan BAZNAS, dengan fokus pendidikan siaga bencana bagi para pelajar.

* * *

RINI MAULIDA tengah menempuh pendidikan S-1 di Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Selain sebagai Relawan Pendidikan BAZNAS, ia aktif dalam Komunitas Relawan Psikososial Ahmad Dahlan (KORPS-



AD) dan pegiat Komunitas Sekolah Marjinal (KSM). Aktif dalam organisasi dan komunitas merupakan caranya belajar membangun kepedulian sosial dan meningkatkan kebermanfaatn kepada sesama.

AZRUL ASWAR (akrab disapa Asrul) lahir di Nabire, Papua, pada 19 Mei 1998. Anak pertama dari empat bersaudara ini merupakan sarjana Sains lulusan Jurusan Biologi Universitas Papua. Sehari-hari ia beraktivitas sebagai guru di SMA IT Insan Mulia Manokwari, Papua Barat.



Semasa kuliah, ia aktif menjadi anggota dan pengurus di berbagai organisasi kemahasiswaan maupun kepemudaan. Ia memiliki beberapa prestasi akademis dan nonakademis, di antaranya mengikuti Kompetisi Nasional MIPA (KN-MIPA) dan menjuarai Pencak Silat Manokwari Championship tingkat dewasa. Keaktifan dalam berorganisasi membuatnya sering terlibat dalam berbagai aksi, baik aksi kemanusiaan, konservasi, demonstrasi, dan sosial. Inilah yang kemudian mengantarkannya menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS pada Maret 2021.

* * *

MUHAMMAD RIZKI adalah lulusan Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat. Sekarang ia bekerja sebagai *master teacher* di Brain Academy Ruang Guru Banjarmasin. Semasa kuliah banyak mengikuti kegiatan internal maupun eksternal kampus. Baginya, berguna bagi orang lain merupakan hal yang utama dalam hidup.



* * *



RAFI AKASE (akrab disapa Rafi) lahir di Kotamobagu, Sulawesi Utara. Lulusan STAI Al-Azhar Gowa, Makassar ini mengabdikan diri sebagai aparatur sipil negara Pemerintah Kota Kotamobagu.



Di tengah kesibukan pekerjaannya, ia menyempatkan untuk terlibat dalam kegiatan-kegiatan sosial. Salah satunya adalah menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS. Ia juga mendirikan komunitas peduli pendidikan pelosok yang diberi nama SahabatMengajar.id. Turut aktif mengembangkan lembaga pendidikan di daerah dengan menjadi pengurus Yayasan Insan Mulia Kotamobagu.

* * *

SAFRIYANTI lahir di Medan, Sumatera Utara, pada 12 Desember 2000. Ia merupakan anak ketiga dari empat bersaudara. Menimba ilmu di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu



Tarbiyah dan Keguruan. Pernah meraih TOP 1 dalam Campaign Wikilead kategori terbaik Video Instagram Reels dalam rangka Hari Sampah Nasional.



ALI HASAN ASSIDIQI lahir di Bondowoso, Jawa Timur, pada 23 Agustus 1996. Lulusan S-1 UIN Maliki Malang ini sehari-hari bekerja di SDN Sumpersari 2 Malang sebagai guru Pendidikan Agama Islam. Di sela-sela kesibukan mengajar, ia menekuni beberapa usaha, salah satunya perbukuan. Ikut mendirikan dan pernah menjadi ketua beberapa organisasi, seperti LP3AH, Komunitas Pecinta Al-Quran, Gubuk Inspirasi, dan Forum Jurnalis Anak Bondowoso. Beberapa prestasi yang pernah diraihinya antara lain: juara 2 lomba esai di Jakarta, juara harapan 3 Debat Pendidikan Nasional di Madura, dan 10 Finalis LKTIA Nasional di Malang.



* * *

KHOIRUL MUSTOFA lahir di Sumenep, Madura, Jawa Timur pada 3 Maret 1999. Anak bungsu dari dua bersaudara ini lulusan Institut Kariman Wirayudha Sumenep Madura pada program studi Manajemen Pendidikan Islam (2018-2022) fakultas Ilmu Tarbiyah. Selain menjadi Relawan Pendidikan BAZNAS, ia dipercaya sebagai ketua Pimpinan Ranting GP Ansor Gapura Barat.



ANDIKA CAHYADI lahir di Lamongan, Jawa Timur pada 3 Oktober 1999. Selepas kuliah di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Surabaya, ia mengajar di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Semasa kuliah, ia dikenal sebagai organisatoris dan aktivis gerakan pramuka. Di luar kesibukannya mengajar, ia menghabiskan waktu produktifnya untuk aktif di organisasi dan kegiatan kerelawanan. Ia tergabung bersama Relawan Pendidikan BAZNAS sejak 2020. Tak hanya itu, ia bersama teman-temannya membuat platform belajar bagi para pemuda yang dinamai Markas Belajar Indonesia.



Selain kerelawanan, ia menyukai dunia kepenulisan. Pengalaman kepenulisannya dalam bidang pendidikan dimulai sejak masa perkuliahan. Beberapa kali ia mengikuti lomba karya tulis ilmiah maupun esai, dan beberapa di antaranya berhasil meraih juara. Ia bercita-cita dan bertekad melanjutkan pendidikan hingga bisa mendapatkan gelar profesor walaupun dengan segala keterbatasan yang ada.

* * *



ROSY PANGGIH MULYANI

berasal dari Purbalingga, Jawa Tengah. Sejak mahasiswa ia aktif berorganisasi. Setelah wisuda, ia menjadi guru Bimbingan Konseling di SMK Mulya Husada Purwokerto.



Sebagai pendidik di sekolah, ia sering merasa puas dengan ilmu serta pengalaman yang diraihinya. Beberapa pelatihan guru ia ikuti untuk mengembangkan keilmuannya, di antaranya pelatihan tentang Perangkat Pembelajaran oleh Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah, Teknik Konseling Remaja, *Counselor Camp* MGBK Jawa Tengah, Teknik Assesment siswa, dan *Training of Trainer Board Game* SIAGA oleh Beasiswa BAZNAS. Selain mengajar, ia menekuni aktivitas wirausaha.

* * *

SONIA NOVITA lahir di Padang pada 6 Februari 1999. Gelar sarjana diperoleh dari jurusan Pendidikan IPA di Universitas Negeri Padang dengan predikat *cum laude*.



Semasa kuliah, ia aktif mengikuti beberapa perlombaan, organisasi, kepanitiaan, dan *volunteer*. Terlibat aktif dalam Gerakan Mengabdikan Mahasiswa IPA, mentor persiapan UTS dan UAS mahasiswa jurusan Pendidikan IPA ,dan



pegiat komunitas Action Time Volunteer (ACTIVE) yang memberikan pembinaan kepada anak-anak penghuni Panti Asuhan Al-Falah Padang. Tahun 2021, sebelum lulus kuliah, ia dianugerahi sebagai "Bintang Aktivistis Kampus". Saat ini ia guru IPA di salah satu sekolah menengah pertama di Kota Padang.

Sonia bergabung sebagai Relawan Pendidikan BAZNAS regional Padang sejak 2019. Bersama Relawan Pendidikan BAZNAS ia turut membagikan pengetahuan dan pemahaman mengenai pencegahan COVID-19. Ia sering mengikuti pelatihan media dan perangkat pembelajaran, seperti pelatihan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dan *Training of Trainer (TOT) Board Game SIAGA* oleh Beasiswa BAZNAS.

* * *

SARININGSIH menempuh pendidikan sarjana di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Saat menjadi mahasiswa, perempuan asal Klaten, Jawa Tengah ini mencatatkan beberapa prestasi. Ia meraih juara 3 lomba pengembangan teknologi di Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung, juara 1 lomba esai nasional di Universitas Negeri Makassar, juara 1 lomba esai nasional di Universitas Samudra Aceh, delegasi LKTI di



Universitas Andalas, dan peserta kompetisi teknologi di Thailand. Saat ini ia mengembangkan diri di bidang pendidikan dengan mengabdikan diri menjadi guru wiyata bakti di salah satu sekolah dasar di Klaten. Ia terpilih sebagai peserta *Training of Trainer Board Game* SIAGA BAZNAS.

* * *

JUMLI SABRIAL HARAHAH lahir di Padang Lawas, Sumatera Utara pada 14 April 2001. Anak kelima dari enam bersaudara ini tengah menempuh pendidikan S-1 di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara pada jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pada 2017 ia meraih TOP 10 Scanning Sains Competition.



Pada 2019 Beasiswa BAZNAS membuat “*board game* SIAGA: Siap Tanggap Bencana”, yang merupakan media pembelajaran bagi para guru dan siswa serta komunitas untuk belajar penanggulangan kebencanaan dengan pendekatan yang menyenangkan melalui sebuah permainan. Para pemain *board game* ini akan diajarkan menjadi tim tanggap bencana terbaik. Masing-masing pemain bertugas menumbuhkan kesadaran tanggap bencana, mitigasi risiko bencana, menyiapkan bantuan, dan memastikan proses perbaikan pascabencana dapat berjalan dengan optimal.

Board game SIAGA sudah dilakukan pencatatan hak cipta dengan nomor 000185112 dan telah dipresentasikan pada Connected Learning Summit yang diadakan oleh Massachusetts Institute of Technology, Amerika Serikat pada Juli 2021.

Hadirnya inovasi edukatif melalui permainan ini bertujuan agar tingkat literasi kebencanaan dan pemahaman tentang penanggulangan bencana dapat dipahami dengan mudah dan menyeluruh oleh masyarakat, terutama para guru dan siswa. Semakin banyak yang sadar dan paham terhadap bencana, maka semakin tinggi potensi terhindar dari bencana yang terjadi.



BAZNAS
Badan Amil Zakat Nasional

Jl. Matraman Raya No.134, Jakarta Timur - 13150
Telepon: 021-22897983, Surel: baznas@baznas.go.id

ISBN 978-623-5858-12-8



9 11786235 1858128



@baznasindonesia



badanamilzakatnasional



www.baznas.go.id

