



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pancasila Buddhis merupakan salah satu materi yang mengajarkan moralitas dan cara berkarakter yang baik. Penulis merancang media interaktif berupa *board game* ‘Sila’ dengan melihat materi Pancasila Buddhis pada buku sekolah dasar yang sangat sering dipelajari sampai ke perkuliahan. Pancasila Buddhis sendiri adalah akar dari materi-materi lainnya yang berhubungan dengan moralitas seperti yang diungkapkan Bapak Lauw Acep pada sesi wawancara bahwa dasar moralitas bukan hanya Pancasila Buddhis. Salah satunya adalah *Hiri dan Ottapa* yang juga mengajarkan pendidikan karakter bagi umat Buddha. Materi yang terus diulang ini mengisyaratkan bahwa topik Pancasila Buddhis sangatlah penting dan sepatutnya diingat oleh umat Buddhis karena pelajaran moral yang terkandung di dalamnya tidak lekang oleh waktu. Moralitas dan cara berkarakter yang baik di kehidupan sehari-hari sudah sebaiknya diajarkan sedini mungkin maka dari itu penulis mencoba membuat perancangan dengan tema Pancasila Buddhis agar anak-anak lebih paham tentang praktek sebab akibat yang diperoleh dari menjalankan Pancasila Buddhis.

Pemilihan media *board game* ‘Sila’ ditujukan agar materi Pancasila Buddhis lebih mudah dimengerti karena sifat *board game* yang bisa berbentuk *simulation game* seperti yang dikatakan Isa Akbar pada sesi wawancara. Media *board game* edukasi juga tidak memberikan kesan monoton dan sifatnya yang menyenangkan sehingga para pengguna baik target audiens maupun di luar dari itu dapat memainkannya. Meskipun *board game* ‘Sila’ bukan solusi utama dalam memecahkan masalah, setidaknya edukasi tentang moralitas dalam agama Buddha seperti Pancasila Buddhis sangatlah penting agar anak-anak lebih mengerti sebab akibat menjalankan Pancasila Buddhis atau bagi non-Buddhis adalah mengerti pentingnya berkarakter baik di masyarakat luas.

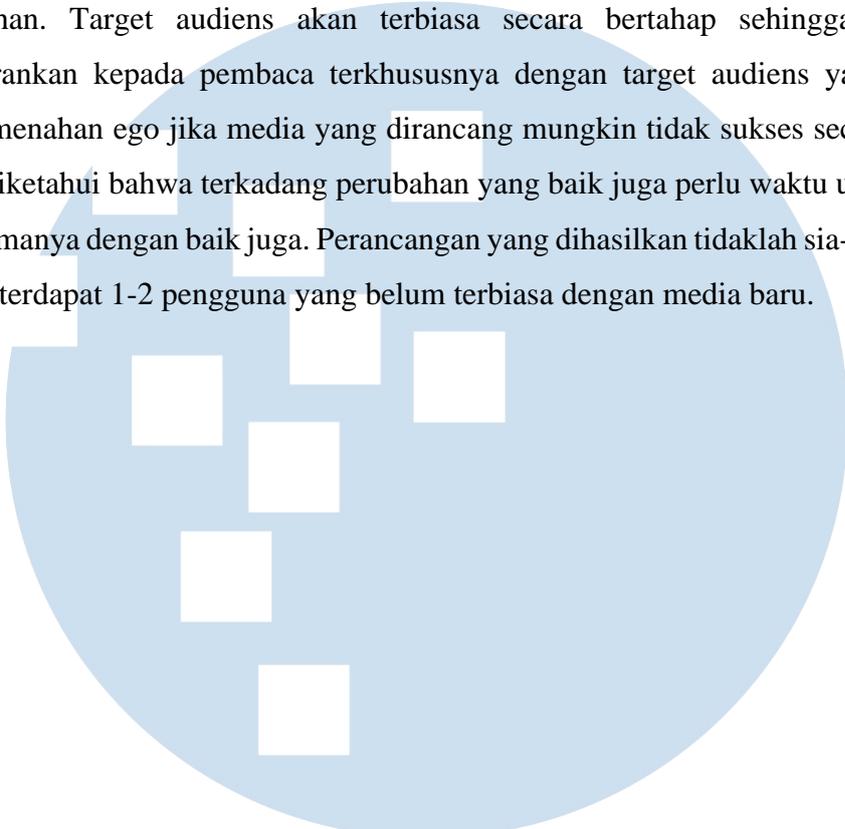
Pada tahapan presentasi, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa *board game* ‘Sila’ sudah dapat menjelaskan Pancasila Buddhis baik arti maupun sebab akibat menjalankannya. Akan tetapi baik *mechanic gameplay* maupun desain masih harus diperbaiki dan diperbaharui lagi jika diproduksi secara massa. Selain itu media *board game* edukasi seperti ‘Sila’ juga masih baru dan terasa asing sehingga perlu waktu bagi anak-anak untuk memahami Pancasila Buddhis lewat media *board game*.

5.2 Saran

Selama mengerjakan perancangan *board game*, penulis belajar banyak tentang bagaimana pembuatan *board game* mulai dari pencarian tema besar hingga tahapan-tahapan desain dan presentasi. Pada saat melakukan *focus group discussion*, anak-anak masih belum terbiasa dengan pendidikan karakter bahkan terdapat 1 anak yang tidak mengetahui Pancasila Buddhis. Walaupun begitu, anak-anak sangat antusias dengan adanya media pembelajaran mereka yang baru. Saran penulis bagi para pembaca yang ingin menggunakan tema yang sama sebagai topik tugas akhir adalah keterbatasan data bukan sebuah halangan. Walaupun selama penulis mencari topik Pancasila Buddhis tidak mengalami kesulitan, tetapi pencarian data sekunder seperti media interaktif dan psikologi anak-anak untuk membentuk sebuah media pembelajaran yang baru dengan tema Pancasila Buddhis tidaklah mudah didapatkan. Akan tetapi perlu diingat bahwa selalu ada peluang untuk mendapatkan informasi apapun sehingga jangan pantang menyerah dan coba untuk mencari informasi yang bersinggungan dengan data yang perlu dicari. Pencarian informasi juga dapat dilakukan dengan meluaskan topik pencarian agar data lebih mudah didapatkan.

Perlu diketahui bahwa walaupun target audiens menyukai media baru, bukan berarti mereka langsung paham dengan materi yang disajikan pada media tersebut sehingga penulis menyarankan pada saat *beta test* kepada target audiens untuk mencoba berfikir secara objektif. Pada kasus penulis, anak-anak sudah terbiasa dengan media buku sebagai media informasi dan belajar mereka. Media baru memang memberikan mereka rasa antusias yang tinggi karena rasa penasaran

mereka. Akan tetapi bukan berarti mereka akan langsung terbiasa dengan perubahan. Target audiens akan terbiasa secara bertahap sehingga penulis menyarankan kepada pembaca terkhususnya dengan target audiens yang sama untuk menahan ego jika media yang dirancang mungkin tidak sukses secara utuh. Perlu diketahui bahwa terkadang perubahan yang baik juga perlu waktu untuk bisa menerimanya dengan baik juga. Perancangan yang dihasilkan tidaklah sia-sia hanya karena terdapat 1-2 pengguna yang belum terbiasa dengan media baru.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA