

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

*Board game* “GENERAKSI!” adalah salah satu media luaran yang dihasilkan dari penelitian di program KONEKSI *Grant Research* 2023-2024. Dengan topik yang berfokus pada *climate change resilience/future proofing communities* yang berarti ketahanan terhadap perubahan iklim/komunitas yang siap menghadapi masa depan, *output* yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *edugame* dalam bentuk *board game* dan *digital game* mengenai adaptasi dan mitigasi perubahan iklim. Hibah riset kolaboratif ini diterima oleh para mitra mencakup PREDIKT Tangguh Indonesia dengan beragam organisasi seperti Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Nusa Cendana, Harkaway Primary School, MPBI, Seknas SPAB, dan Charles Darwin University. Dengan tergabungnya Universitas Multimedia Nusantara dalam hibah penelitian ini, penulis mendapatkan kesempatan menjadi asisten peneliti sebagai *content designer* dalam perancangan *board game* “GENERAKSI!”. Media ini telah mengalami proses *review* dan revisi yang dikerjakan oleh tim peneliti Universitas Multimedia Nusantara bersama tim KONEKSI yang kemudian akan dirilis untuk masyarakat umum, terutama di daerah Nusa Tenggara Timur yang mengalami dampak terbesar dari perubahan iklim di Indonesia.

Dengan menggunakan metode *Game Evaluation Criteria* oleh Mike Compton dalam menganalisis *gameplay board game* “GENERAKSI!”, penulis berhasil mengukur efektivitas *gameplay* yang telah berlangsung selama tahap dilakukannya uji coba (*play testing*) permainan. Menggunakan skala indikator kejelasan (*clarity*), kelancaran (*flow*), keseimbangan (*balance*), durasi (*length*), integrasi/kesesuaian (*integration*), dan keseruan (*fun*) menurut metode tersebut, penulis mendapatkan kesimpulan hasil analisis yang menunjukkan *gameplay board game* “GENERAKSI!” dalam tahap akhir (*final*) telah berjalan dengan sangat efektif karena berhasil mencapai skor tinggi pada masing-masing skala tersebut.

Dengan efektifnya *gameplay* selama uji coba *board game* “GENERAKSI!”, diharapkan media *edugame* ini dapat mencapai tujuannya dalam memberikan edukasi mengenai mitigasi dan adaptasi perubahan iklim yang menyenangkan, memotivasi, berdampak secara langsung pada masyarakat, terutama bagi remaja-remaja Nusa Tenggara Timur.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan program MBKM *Cluster* Penelitian ini, penulis mendapatkan berbagai pengalaman berharga dan saran yang dapat berguna bagi pembaca di masa yang mendatang. Dengan pengalaman merancang game dan menganalisis yang telah didapatkan penulis, berbagai saran berikut ada yang berasal dari pengalaman diri sendiri dan orang-orang lain di sekitar penulis. Penulis berharap saran ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya di masa yang akan mendatang.

Untuk mahasiswa MBKM *Cluster* Penelitian berikutnya, proses penelitian terdiri atas berbagai tahap yang panjang dan cukup kompleks. Oleh sebab itu, dibutuhkan komitmen dan keyakinan dalam diri yang tinggi agar dapat berkontribusi dengan positif di dalam penelitian. Dengan demikian, penulis memberikan saran agar para mahasiswa mempersiapkan diri dan komitmen yang matang dengan baik. Hal yang harus diingat adalah sifat mau belajar dan terbuka adalah hal yang sangat penting dalam penyelesaian program MBKM ini.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis menyarankan untuk menyediakan tempat dan kesempatan bagi para mahasiswa untuk memainkan hasil *board game* “GENERAKSI!” yang telah dirancang. Hal ini ditujukan agar para mahasiswa mendapatkan kesempatan mempelajari adaptasi dan mitigasi perubahan iklim melalui cara yang menyenangkan. Selain itu, UMN juga diharapkan dapat menyusun seluruh proses pengerjaan MBKM melalui *website* Merdeka dengan pasti dan baik agar memudahkan mahasiswa yang mengikuti program MBKM ini.