

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

KONEKSI adalah sebuah program kolaborasi Pemerintah Australia dan Indonesia dalam pemberian hibah riset kolaboratif. Salah satu mitra penerima hibah KONEKSI *Research Grant* 2023-2024 adalah PREDIKT Tangguh Indonesia yang melibatkan Universitas Multimedia Nusantara, Universitas Nusa Cendana, Charles Darwin University, Harkaway Primary School, ChildFund Indonesia, MPBI, dan Sekretariat Nasional SPAB (Satuan Pendidikan Aman Bencana) dalam pembuatan sebuah metode pembelajaran melalui permainan edukatif untuk anak-anak di NTT. Melalui MBKM Penelitian ini, penulis berkesempatan untuk bergabung bersama dengan peneliti-peneliti dalam program KONEKSI *Research Grant* 2023-2024 sebagai seorang asisten peneliti melalui Tim Peneliti Universitas Multimedia Nusantara.

Dalam program ini penulis belajar serta memperoleh pengalaman selama pembuatan *boardgame* dari awal hingga tahap peluncuran sebuah *boardgame*. Selama proses perancangan permainan, penulis belajar untuk menganalisis perilaku berdasarkan lingkungan serta aktivitas yang biasa mereka lakukan untuk menentukan mekanik permainan yang cocok dengan minat dan perilaku mereka. Berdasarkan data-data yang telah diperoleh tim peneliti utama. Perancangan ini menghasilkan sebuah prototipe *boardgame coop vs. many* yang menggunakan mekanik *tiles placements game*. Prototipe tersebut selanjut dikembangkan untuk mendapatkan evaluasi-evaluasi yang berguna untuk mengembangkan *boardgame* tersebut. Berdasarkan dari hasil observasi selama proses uji coba prototipe permainan, penulis bersama dengan Tim Peneliti UMN menciptakan sebuah *boardgame* bernama *GENERAKSI*.

Berdasarkan analisis observasi yang telah dilakukan selama *testing*, penulis bersama Tim Peneliti UMN mengembangkan dan melakukan beberapa revisi

terhadap *game* mekanik *GENERAKSI* untuk meningkatkan pengalaman pemain saat memainkan permainan tersebut. Revisi yang dilakukan meliputi penyederhanaan *rulebook*, revisi *skill* Kartu Peran Petani, pengurangan komponen permainan seperti Kartu Kesempatan, Kartu Isu, dan Kartu Aksi untuk mengurangi durasi permainan serta tingkat kerumitan permainan, penambahan jumlah Bibit, serta perubahan pada beberapa visual komponen permainan seperti Kartu Jalan dan Papan Permainan untuk meningkatkan efektivitas permainan dan menghindari kesalahpahaman pemain. Perbaikan-perbaikan tersebut diterapkan untuk membuat permainan lebih mudah dimainkan serta dipahami oleh pemain.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan program MBKM Penelitian ini, penulis memperoleh pengalaman baru serta saran yang mungkin berguna ketika pembaca berada diposisi atau sedang merasa di posisi seperti penulis. Untuk mahasiswa yang ingin atau akan mengikut program MBKM Penelitian diharapkan telah menyiapkan diri dengan baik. Persiapan tersebut meliputi kemampuan menulis laporan, kemampuan manajemen waktu yang efektif, serta terbuka dengan segala bentuk *feedback* yang akan diterima.

Untuk Universitas Multimedia Nusantara, penulis mengucapkan terima kasih atas pemberian bantuan berupa bimbingan melalui dosen-dosen dalam penelitian ini. Bantuan bimbingan tersebut sangat membantu penulis dalam mewujudkan hasil akhir dari MBKM Penelitian ini. Diharapkan hal tersebut dapat dipertahankan dan dikembangkan di jenis-jenis MBKM lainnya.

Untuk penelitian ini, penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam karena telah menerima penulis sebagai asisten peneliti dalam penelitian ini. Penulis mendapatkan banyak pengalaman-pengalaman yang sebelumnya belum dirasakan oleh penulis. Penulis berharap penelitian ini bisa terus berkembang sehingga dapat memberika kontribusi yang lebih luas lagi kepada orang banyak.