

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proses belajar mengajar yang masih monoton seperti terlalu berfokus pada buku (57.3%) dan penjelasan guru (26.4%) tanpa adanya media interaktif menurunkan motivasi serta semangat pelajar untuk menimba ilmu. Akibatnya memunculkan pemikiran bahwa ada pelajaran yang sulit untuk dikuasai, seperti pelajaran IPA. Hasil kuesioner penulis membuktikan hanya 4 dari 110 pelajar kelas 5 sekolah dasar (3.6%) menyukai pelajaran IPA. Para pelajar beranggapan demikian sebab sulit menguasai materi anatomi tubuh manusia (62.7%). Materi yang sulit dan kurangnya gambar pada buku menjadi alasan pelajar tidak menyukai IPA. Argumen tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan Dra. Suhartutik (2023), bahwa minimnya alat bantu untuk melaksanakan praktik membuat proses belajar sebatas buku dan penjelasan lisan saja.

Selama pencarian data, penulis telah melakukan penyebaran kuesioner, wawancara dengan beberapa ahli, FGD, internet, buku, dan jurnal terdahulu untuk menggali kesulitan serta media yang cocok sebagai alat bantu. Berdasarkan hasil kuesioner, para pelajar menyukai *game* (38.2%) sebagai alat bantu belajar mereka. Beberapa jurnal terdahulu juga menyetujui bahwa *game* mampu membantu pelajar lebih termotivasi untuk belajar dan menjelaskan materi-materi yang abstrak. Atas dasar tersebut, penulis merancang media interaktif berbentuk *game digital story-telling* sebagai alat bantu bagi para pelajar dan tenaga didik dalam mempermudah proses belajar mengenai anatomi tubuh manusia.

A 10-step development checklist yang dicetuskan oleh Miller (2014) dipilih sebagai metode perancangan karena mencakup seluruh kebutuhan dalam perancangan media interaktif. Dari tahap pertama, penulis mendapatkan tiga kata kunci *explore*, *active*, dan *curious* yang menghasilkan *big idea* “*Stay Curious, Stay Adventurous*” serta *tone of voice casual*, *education*, dan *fun*. Perancangan

dilanjutkan dengan membuat *user persona*, *userflow*, *user interface*, alur cerita, *storyboard*, ilustrasi, dan karakter. Semua aset-aset yang sudah dirancang digabung dalam proses *prototyping* dan menghasilkan media interaktif berupa *game* Anatomy Heroes: Learn and Explore.

Sebagai uji coba produk pertama, penulis melakukan *alpha test* pada *Prototype Day* dan mendapatkan respon yang sangat positif dari *user*. Kritik dan saran menjadi evaluasi bagi penulis untuk diimplementasikan pada media. Setelah menyelesaikan perbaikan, penulis melaksanakan *beta test* dengan tiga pelajar kelas 5 sekolah dasar secara *in-depth interview*. Proses *beta test* berjalan dengan lancar tanpa hambatan dan menghasilkan kesimpulan Anatomy Heroes berhasil mempermudah pelajar dalam memahami anatomi tubuh manusia. Ketiga pelajar setuju mereka menjadi lebih semangat dan menganggap materi tersebut mudah untuk dikuasai setelah mencoba bermain. Pada tahap akhir, penulis merancang media sekunder sebagai pendukung media utama dan membuat tabel *budgeting* sebagai perkiraan biaya.

5.2 Saran

Pengerjaan Tugas Akhir telah memberikan banyak pengalaman untuk penulis dalam meningkatkan kemampuan diri secara visual maupun penulisan laporan. Penulis sadar bahwa dalam merencanakan dan merancang suatu karya besar tidak akan selalu berjalan mulus. Namun hal tersebut menjadi salah satu penilaian apakah diri kita berani untuk melangkah atau tidak. Penulis juga belajar untuk berpikir realistis dengan mempertimbangkan waktu yang dimiliki untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini seorang diri.

Penulis ingin memberikan beberapa masukan yang mungkin bisa bermanfaat bagi para pembaca yang ingin memulai atau berencana melaksanakan Tugas Akhir. Berikut beberapa saran yang bisa penulis berikan berdasarkan pengalaman pribadi:

- 1) Pilihlah topik yang disenangi agar tetap termotivasi untuk menyelesaikan perancangan. Jadi pertimbangkan dengan matang topik

yang ingin dibawakan karena Tugas Akhir dilaksanakan selama satu semester sehingga menguras banyak tenaga, biaya, dan pikiran.

- 2) Tugas akhir tidak hanya melibatkan karya visual namun juga karya tulis ilmiah sehingga memerlukan banyak data yang berdasarkan fakta serta riset mandiri. Oleh karena itu, pertimbangkan juga topik dan target audiens yang setidaknya *possible* untuk melakukan pencarian data.
- 3) Hindari memikirkan media yang ingin dirancang sebelum mencari tahu masalah yang ada. Hal ini akan menimbulkan cocok logi terhadap teori yang ada sehingga bersifat subjektif.
- 4) Maksimalkan waktu dengan baik sebab waktu berjalan dengan sangat cepat. Strategi yang bisa dilakukan adalah membuat jadwal dan target pengerjaan agar mengurangi beban sewaktu mendekati hari besar seperti pra-sidang, bimbingan wajib sidang, dan pengumpulan sidang akhir.
- 5) Berkumpulah dengan teman-teman seperjuangan atau keluarga sebagai *mental support* selama pengerjaan Tugas Akhir. Meskipun pengerjaannya berat, kesehatan mental dan fisik harus tetap diprioritaskan dengan sesekali bersenang-senang.
- 6) Memiliki standar dan ekspektasi tinggi tidak selalu positif, terlebih pada pengerjaan Tugas Akhir ini dikerjakan sendiri. Akan lebih baik jika ada perencanaan dengan mempertimbangkan waktu yang dimiliki. Hal ini bertujuan mengurangi tekanan dan standar tidak masuk akal dalam proses pengerjaan.

Penulis berharap dari penjabaran tersebut mampu menjadi salah satu bekal yang bisa bermanfaat bagi kelancaran pengerjaan Tugas Akhir para pembaca nantinya. Meskipun Tugas Akhir ditakuti oleh banyak mahasiswa/i, percayalah bahwa Tugas Akhir tidak semenakutkan itu. Selama diri kita yang memegang kendali penuh atas apa yang ditulis dan dirancang, maka semua proses sidang akan berjalan dengan baik.