

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sumber daya alam adalah materi dasar yang penting dan perlu dipelajari secara mendalam di sekolah dasar karena bersangkutan paut dengan penggunaan energi yang digunakan sehari-hari. Penggunaan sumber energi yang tidak diperhatikan oleh masyarakat akan berdampak besar kepada dunia terutama saat ini semua negara termasuk Indonesia sedang berdedikasikan untuk membangun akses energi yang terjangkau, andal, berkelanjutan, dan modern untuk masyarakat gunakan. Penggunaan energi yang digunakan oleh masyarakat Indonesia saat ini masih menggunakan bahan bakar dari sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui yaitu SDA fosil yang memberi efek gas rumah kaca yang besar kepada atmosfer. Jika SDA fosil terus menerus digunakan oleh masyarakat, atmosfer bumi akan semakin menipis. Hal ini dapat mengakibatkan banyak dampak buruk seperti perubahan iklim, rusaknya ekosistem, global warming, dan berbagai macam rantai dampak buruk lainnya yang dapat merugikan masyarakat. Informasi mengenai energi alternatif perlu diketahui diperkenalkan sejak dini, terutama siswa siswi di sekolah, agar tingkat kesadaran dan kepedulian masyarakat bertambah dan mulai terjadi perubahan dimana energi alternatif akan menjadi sumber energi yang digunakan sehari-hari. Maka dari itu penulis membuat solusi yaitu membuat media informasi yang merupakan alat pembelajaran sekolah dasar mengenai SDA untuk membantu anak berumur 9-13 tahun, yang merupakan siswa dari kelas 4 dan 6 SD berdasarkan hasil penelitian penulis, agar dapat memahami penggunaan SDA dengan mudah dan menyenangkan.

Dari hasil wawancara dengan Dra. Suhartutik dan Yeti Sukriyati, S. Pd., yang mengajari kelas 5 di SD Cihuni II dan kelas 4 di SD Islamic Village, bahwa beliau masih hanya menggunakan buku materi sekolah untuk mengajari murid-muridnya mengenai pembelajaran SDA. Informasi dari internet, buku LKS, dan

berita umum seputar SDA digunakan sebagai tambahan informasi akan SDA yang dipelajari di dalam buku materi dimana mayoritas merupakan SDA non hayati yang dapat diperbaharui. Pendalaman materi mengenai energi alternatif tidak banyak dibahas dan kedua narasumber tidak menggunakan alat pembelajaran tambahan atau alat pembelajaran khusus untuk materi yang diajari kepada murid mereka. Hasil dari kuesioner penulis dapat disimpulkan bahwa responden masih banyak yang belum memahami pembelajaran SDA tetapi memiliki ketertarikan yang besar untuk bermain *game*.

Penulis memilih untuk merancang sebuah *board game* sebagai solusi dari media informasi akan masalah yang dihadapi oleh target penulis. Dengan menemukan *keyword* yaitu kebersamaan, perubahan, cinta kasih, dan gaul, penulis membuat *big idea* yaitu “Gaul dalam kebersamaan merubah hari di masa depan,” yang berartikan bersama-sama saling menyemangati, berkomunikasi, bertukar informasi, dan beraksi memulai perubahan bersama-sama dalam penggunaan energi sehari-hari dengan memanfaatkannya sebaik dan sebenar mungkin memperbaiki kondisi bumi yang semakin buruk dengan bertukar informasi dan menggunakan SDA alternatif. *Tone of voice* yang penulis pilih menyesuaikan dengan *big idea* adalah *optimistic, friendly, dan fun*.

Hasil dari tahap *test* penulis adalah penulis berhasil untuk alat pembelajaran yang dapat dimengerti oleh target rumusan masalah penulis. Walaupun terdapat kekurangan yang penulis terima dari *feedback* penulis, tetapi hasil *beta test* penulis membuktikan bahwa alat pembelajaran yang penulis rancang dapat membantu siswa siswi kelas 4 SD dan di atasnya untuk memahami tentang pembelajaran SDA.

5.2 Saran

Dengan menyelesaikan masalah perancangan media informasi penulis yang merupakan *board game* SiEnergi, penulis ingin memberikan saran kepada peserta tugas akhir yang akan menggunakan *board game* sebagai media perancangan tugas akhir, yaitu:

- 1) Peserta tugas akhir harus dengan matang memikirkan topik yang ingin dibahas. Usahakan untuk tidak menggunakan topik masalah yang terlalu luas dan carilah topik permasalahan yang memiliki jangkauan target yang detail dan mudah untuk diraih peserta tugas akhir.
- 2) Pastikan jadwal perancangan diatur dengan baik agar peserta tugas akhir tidak kewalahan mengerjakan perancangan media yang dibuat diakhir-akhir masa tugas akhir.
- 3) Topik SDA sangat luas dan sulit untuk memperkecil masalah yang ingin ditargetkan karena masalah SDA memiliki rantai dampak yang sangat luas, penulis menyarankan untuk peserta tugas akhir selanjutnya tidak mengambil topik yang diambil penulis.
- 4) Perancangan *board game* dalam tahap *ideate* membutuhkan waktu yang sangat panjang. Peserta tugas akhir harus bersiap untuk memaksimalkan waktunya sebanyak mungkin dalam membuat objek-objek yang perlu dibuat untuk kelancaran permainan *board game* yang dirancang.
- 5) Peserta tugas akhir juga harus menyiapkan dana untuk merealisasikan boardgame yang akan dirancang dan dicetak untuk Prototype Day dan sidang akhir peserta.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA