

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Resolusi konflik adalah kemampuan menyelesaikan permasalahan secara mandiri dengan cara yang sehat dan damai. Sekolah menjadi tempat terjadinya pertemuan intensif antar siswa Sekolah Dasar yang sangat mementingkan keberadaan teman sebaya. Lingkup pergaulan mereka sudah semakin luas, sehingga intensitas interaksi dengan teman juga semakin bertambah. Gaya interaksi yang didominasi candaan kerap menjadi pemicu terjadinya konflik-konflik ringan di sekolah, yang tak jarang bisa berujung menjadi konflik yang lebih besar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan karakteristik siswa selama proses pencarian data di lapangan berlangsung. Hal tersebut juga menjadi tantangan bagi guru ketika berusaha memediasi, karena tidak semua anak mengetahui benar-salahnya tindakan mereka. Meskipun sebagian besar siswa mengerti konsep meminta maaf ketika berada dalam konflik, mereka belum sepenuhnya mengerti apa pentingnya mempelajari keterampilan resolusi konflik. Dengan usia yang sudah mulai memiliki *sense of autonomy* atau menentukan pilihannya sendiri, keterampilan resolusi konflik perlu diajarkan sebagai upaya mengurangi resiko terjadinya konflik yang berat, karena kedepannya setiap orang akan berhadapan dengan perbedaan.

Dari kesesuaian antara masalah dan data di lapangan, dirancang sebuah “Buku Interaktif Resolusi Konflik: Berteman dengan Damai” yang mengajarkan keterampilan resolusi konflik untuk siswa kelas 4-6 SD umur 10-12 tahun. Tujuan dari buku ini adalah meningkatkan pengetahuan tentang resolusi konflik agar kedepannya siswa dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri dan menjadi orang yang bertanggung jawab atas pilihannya. Dengan mengetahui cara terbaik dalam menghadapi konflik, harapannya mereka dapat menjadi pembawa damai di tengah lingkungan pertemanannya agar sekolah menjadi kondusif dengan tidak harus melibatkan guru untuk menangani konflik-konflik kecil antar teman. Buku

dirancang sebagai media pendukung pembelajaran di kelas dengan cakupan untuk Sekolah Dasar Negeri. Dengan menggunakan metode perancangan *Design Thinking*, lahirlah sebuah buku dengan komponen interaktivitas berupa *lift a flap*, *games*, dan *participation*. Harapannya, penggunaan visual dan mekanisme interaktivitas yang dirancang mampu menjadi pendekatan yang memudahkan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan membantu guru untuk mengajarkan tentang konflik kepada anak didiknya. Uji coba akhir yang dilakukan menunjukkan hasil yang memenuhi harapan, dimana siswa mampu memahami konsep berteman dalam perbedaan dan jenis konflik yang kerap terjadi di sekolah. Guru juga terbantu dalam mengajarkan materi dengan gaya yang lebih cocok untuk dimengerti anak-anak dan komponen interaktivitas yang ada membangun diskusi antara guru dan siswa.

5.2 Saran

Setelah melalui seluruh proses perancangan, penulis memiliki beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan untuk evaluasi kedepannya baik itu bagi insitusi, rekan mahasiswa yang akan melakukan perancangan kedepannya, dari segi pengerjaan, maupun yang ingin mengambil topik perancangan dengan materi serupa. Penulis ingin menyampaikan pesan sebagai berikut:

1. Rentang waktu antara pra-sidang menuju sidang akhir tidak terlalu panjang, sehingga penting untuk memaksimalkan ketersediaan waktu dengan baik untuk menyelesaikan karya dan laporan Tugas Akhir nantinya. Atau lebih baik, kedepannya bisa diberlakukan sistem persiapan judul di satu semester sebelum periode semester Tugas Akhir.
2. Karya adalah komponen utama dari Tugas Akhir, namun keberadaan laporan juga tidak kalah pentingnya sebagai dokumentasi proses perancangan. Pastikan untuk selalu mendokumentasikan setiap proses yang dilalui, tidak terlalu lama mengerjakan di salah satu komponen, dan mengusahakan untuk keduanya dapat berjalan secara bersamaan.
3. Dalam merancang buku, riset topik permasalahan yang nantinya akan digunakan sebagai konten adalah hal yang krusial. Data yang didapat belum

tentu sesuai dengan yang terjadi di lapangan. Penulis menyarankan untuk tidak menyerah dan terus mencoba mencari alternatif untuk mendapatkan data yang sesuai, karena pada akhirnya itu akan membantu peneliti dalam penguasaan materi karyanya.

4. Topik-topik sosial yang kaitannya dengan psikologi, kognitif, atau sosio-emosional memiliki cabang dan benang merah yang sangat banyak. Sedari awal, pastikan untuk menentukan fokus pembahasan.
5. Kemampuan resolusi konflik memiliki kaitan yang sangat besar dengan perkembangan sosio-emosional anak selama masa pertumbuhan. Topik tersebut menarik untuk dibahas apabila peneliti kedepannya ingin mengambil topik dengan tema serupa, karena dasar tersebut dapat dibawa ke dalam urgensi topik manapun yang berhubungan dengan psikologi dan perkembangan. Disarankan untuk mencari data yang komprehensif.
6. Untuk media buku informasi atau edukasi, keberadaan visual bukan sebagai penghias halaman melainkan sebagai penjelas konten tekstual agar lebih mudah dicerna. Penulis menyarankan untuk memikirkan porsi penggunaan elemen visual setelah isi konten buku sudah selesai dirancang.
7. Media *multi-page* seperti buku sebaiknya dirancang menggunakan *software* Adobe InDesign guna menghindari kesalahan konsistensi pengaturan elemen grafis dalam proses mendesain.
8. Pemilihan material, gramasi kertas, dan jenis *binding* buku menjadi hal yang penting dalam merancang buku interaktif, dengan mempertimbangkan komponen interaktivitas yang akan digunakan. Hal ini guna menghindari hasil akhir buku yang tidak bisa tertutup dengan sempurna.
9. Desain karakter memerlukan alasan yang kuat terkait penggunaannya dari segi banyaknya jumlah karakter, gaya visual, dan ciri fisik yang digunakan.
10. *Tone of Voice friendly* mengindikasikan gaya bahasa yang memberi rasa senang bagi pembaca. Sebaiknya tidak menggunakan bahasa yang berat dan sulit untuk dicerna, terutama untuk tujuan edukasi dengan pendekatan informal.

11. Dalam menentukan jenis media untuk siswa SD dengan usia dan karakteristik siswa yang aktif, senang bermain, dan kerap melakukan aktifitas membuat karya selama di pelajaran, dapat mempertimbangkan media gamifikasi seperti *board game* sebagai opsi *output* media untuk keleluasaan siswa dalam belajar.
12. Manajemen waktu, menjaga kesehatan, dan keyakinan diri terhadap karya yang dibuat adalah tiga hal yang menjadi tantangan besar bagi penulis selama proses perancangan. Selalu berusaha untuk memaksimalkan waktu yang ada, menjaga momentum, dan tetap berusaha dan berdoa agar setidaknya seluruh komponen dapat selesai dengan baik, di waktu yang baik pula.

