

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *card game* memiliki tujuan untuk menjadi media sarana pembelajaran interaktif materi aritmatika dasar. Sebagai *card game* yang dijadikan sebagai media edukasi, materi yang akan menjadi konten permainan harus akurat dengan materi kurikulum terkini. Selain itu, karena merupakan media interaktif, media ini diharapkan mampu meningkatkan interaktivitas dan minat belajar murid dalam materi aritmatika dasar.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, diketahui bahwa murid yang aktif di kelas adalah murid yang suka dan bisa Matematika. Untuk murid-murid yang kurang bisa atau kurang suka dengan pelajaran Matematika, mereka akan cenderung diam dan tidak paham materi yang disampaikan. Dengan *attention span* murid yang cenderung pendek, hal ini menyebabkan murid-murid menjadi kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dan sibuk sendiri. Alhasil dalam materi aritmatika dasar, terdapat murid-murid memiliki berbagai kesulitan di dalam operasi hitungnya. Saat ini, pelajaran di kelas masih menggunakan metode mengajar yang tradisional dengan hanya memanfaatkan media teks seperti buku, PPT, latihan soal, dan ulangan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas kurang interaktif dan menarik bagi murid. Maka, perancangan *card game* ini dirancang untuk membuat proses belajar materi aritmatika dasar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Proses perancangan menggunakan metode *Human Centered Design* oleh IDEO di mana solusi desain yang dibuat harus sesuai dengan kebutuhan target audiens. Proses perancangan diawali dengan pengumpulan data mengenai materi aritmatika dasar dalam kurikulum saat ini, suasana belajar di kelas, kesulitan yang dialami oleh murid, serta upaya dari pihak sekolah untuk meningkatkan minat

murid terhadap pelajaran Matematika. Pengumpulan data dilakukan melalui riset mandiri, observasi, kuesioner, wawancara ahli. Data tersebut kemudian diolah untuk menentukan kebutuhan dari target audiens. Lalu dilanjutkan ke tahap merancang perancangan mulai dari mencari ide, menentukan mekanisme bermain, hingga membuat visual dari komponen *card game*. Mekanisme yang digunakan merupakan sistem pasangan di mana pemain akan menghitung hasil dari sepasang kartu berdasarkan operasi hitung yang dipilih. Selain itu, konsep yang diterapkan untuk perancangan menggunakan kegiatan sehari-hari target, yakni berbelanja. Konsep tersebut kemudian digabung dengan mekanisme permainan di mana konsep permainan adalah seperti berbelanja bahan pangan dan hasil yang akan dihitung berasal dari angka yang tercantum pada setiap kartu bahan pangan. Perancangan kemudian dibuat visualnya serta hasil fisiknya berupa *prototype* yang terdiri dari komponen *card game*, buku panduan, dan *packaging*.

Card game kemudian diuji coba melalui tahap *alpha test* untuk memperoleh masukan dari *user* yang bukan target audiens yang kemudian akan diterapkan untuk membuat hasil perancangan menjadi lebih baik. Hasil revisi desain perancangan tersebut kemudian diuji coba kembali dengan target audiens sesungguhnya melalui tahap *beta test*. Hasil menunjukkan bahwa murid-murid menjadi lebih tertarik untuk belajar menggunakan perancangan *card game* dan perancangan tersebut berhasil meningkatkan interaktivitas di dalam kelas. Interaktivitas muncul saat murid berinteraksi dengan sesamanya baik sebagai sesama pemain atau antara pemain dan wasit. Interaksi dalam permainan juga menimbulkan adanya tantangan antara penyelesaian soal perhitungan dan perebutan pemenang. Hal tersebut membuat proses belajar aritmatika dasar menjadi lebih menarik dan juga menantang. Proses belajar melalui *card game* membuat murid menjadi lebih tertarik untuk belajar dan tidak cepat merasa bosan karena terdapat interaksi yang dilakukan oleh setiap murid. Murid-murid juga menjadi lebih aktif untuk memahami cara menyelesaikan soal perhitungan operasi aritmatika dasar. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan berhasil

membuat belajar aritmatika dasar menjadi lebih menarik, interaktif, dan membantu dalam membuat murid lebih memahami materi aritmatika dasar.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, penulis akan merincikan saran yang dapat diterapkan oleh calon penulis atau peneliti lain dalam pengembangan penelitian selanjutnya yang mengambil topik atau merancang media yang serupa. Saran terbagi menjadi dua, yakni saran teoritis dan saran praktis. Saran teoritis berkaitan dengan teori dan ilmu pengetahuan mengenai topik perancangan, sedangkan manfaat praktis berkaitan dengan media perancangan. Berikut merupakan saran dari perancangan ini :

1. Saran Teoretis:

Saat memilih topik, peneliti selanjutnya perlu riset secara mendalam mengenai topik yang ingin diangkat. Hal ini bertujuan agar materi yang hendak dijadikan sebagai konten perancangan sesuai dengan kurikulum yang terbaru. Selain itu, peneliti selanjutnya perlu memperhatikan target dan jenis sekolah yang ingin dituju. Hal ini dikarenakan tingkat pemberian materi yang diajarkan di sekolah negeri dapat berbeda dengan sekolah swasta ataupun sekolah internasional. Tetapi, materi yang diajarkan masing-masing jenis sekolah tetap mengacu dasar capaian pembelajaran setiap tingkat kelas. Tingkat kesulitan materi tersebut yang kemudian menjadi pembeda untuk masing-masing sekolah. Selain itu, perlu riset terlebih dahulu secara lebih mendalam terkait *timeline* mengajar selama dua semester dari pelajaran dan materi yang hendak diangkat. Hal ini bertujuan agar peneliti dapat mengetahui kapan media solusi yang hendak dirancang dapat digunakan target audiens di kelas dalam dua semester tersebut.

2. Saran Praktis:

Saat merancang media *card game*, peneliti selanjutnya perlu mempertimbangkan ukuran komponen dengan baik agar sesuai dengan target audiensnya. Hal ini bertujuan agar perancangan tidak kebesaran atau kekecilan

di tangan target audiens. Selain itu, akan lebih ideal jika terdapat jarak waktu antara *alpha test* dan *beta test* agar perancangan dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum diuji kepada target audiens sesungguhnya. Ukuran dan jenis *packaging* juga perlu dirancang dengan baik agar bentuk dan bahan yang digunakan sesuai dengan target audiens. Hal ini memastikan agar produk dapat digunakan oleh target audiens dengan baik tanpa ada kesulitan dalam bentuk apa pun.

Saat merancang buku panduan, peneliti selanjutnya perlu membuat bahasa yang digunakan menjadi lebih sederhana, tidak menggunakan kosa kata yang terlalu besar, dan tidak terlalu resmi serta baku. Hal ini dikarenakan siswa kelas 2 SD belum memiliki pengetahuan kosa kata yang terlalu luas. Maka, pemilihan bahasa yang digunakan sebaiknya lebih sederhana dan tidak terlalu resmi. Namun, jika hendak tetap menggunakan bahasa resmi, sebaiknya perancangan memiliki target sekunder berupa guru yang dapat bertugas untuk memandu dan menjelaskan proses cara bermain *card game*.

Selain itu, penjelasan terkait dengan jumlah *deck* yang dimiliki oleh perancangan. Jika perancangan memiliki lebih dari satu *deck*, masing-masing *deck* perlu dijelaskan fungsinya di dalam buku panduan. Hal ini bertujuan agar pembaca dapat memahami fungsi masing-masing *deck* dan paham bagaimana cara menggunakannya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A