

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *boardgame* Pawtector menghasilkan media edukasi yang membantu anak sekolah dasar memahami ras anjing dan cara mendekati anjing dengan aman. Data dan temuan selama proses perancangan menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan media belajar yang interaktif untuk memahami perilaku anjing. *Boardgame* menjadi solusi karena permainan mendorong interaksi langsung, diskusi, dan pengambilan keputusan sederhana. Mekanik permainan yang melibatkan kartu Ras Anjing, kartu Event, kartu Trivia, token cara mendekati, serta elemen visual yang ramah anak membuat proses belajar terasa menyenangkan. Setiap komponen dirancang untuk memperkenalkan pengetahuan tentang karakteristik ras anjing dan langkah aman ketika berinteraksi dengan anjing. Hasil *playtest* menunjukkan bahwa pemain mampu mengenali perilaku dasar anjing dan memahami tindakan yang tepat dalam situasi tertentu. *Boardgame* ini diharapkan dapat membantu anak mengurangi risiko kesalahan interaksi dengan anjing dan meningkatkan literasi keamanan hewan. Penyebaran *boardgame* dapat dilakukan melalui sekolah dasar, komunitas pecinta hewan, dan lembaga edukasi agar pesan yang dibawa dapat menjangkau lebih banyak anak.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat diajukan berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan penulis.

1. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan proses perancangan dan pengujian yang telah dilakukan, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan mengeksplorasi alternatif keputusan desain guna meningkatkan kualitas permainan. Pengembangan dapat dilakukan pada aspek mekanisme permainan, seperti variasi distribusi kartu awal, tingkat tantangan, serta sistem pengecekan jawaban agar permainan dapat berjalan lebih fleksibel tanpa ketergantungan

pada game master. Selain itu, pengembangan desain visual dan ukuran komponen permainan juga dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kenyamanan baca dan ergonomi penggunaan, khususnya bagi anak-anak sebagai target audiens. Uji coba lanjutan dengan jumlah partisipan yang lebih beragam serta durasi bermain yang lebih panjang juga disarankan untuk memperoleh data yang lebih komprehensif terkait keseimbangan permainan, efektivitas penyampaian materi edukasi, dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

2. Dosen

Penelitian dan perancangan Pawtector dapat dikembangkan lebih lanjut dengan mengeksplorasi metode edukasi lain berbasis permainan. Evaluasi mengenai efektivitas *boardgame* sebagai media pembelajaran dapat diperluas dengan uji coba pada kelompok anak yang lebih beragam. Dosen juga dapat mendorong kolaborasi penelitian untuk menilai dampak jangka panjang terhadap pemahaman anak tentang keamanan interaksi dengan anjing. Kolaborasi ini dapat menghasilkan publikasi ilmiah yang mendukung penggunaan *boardgame* sebagai media belajar.

3. Universitas

Universitas dapat menggabungkan *boardgame* Pawtector ke dalam program pengabdian masyarakat atau edukasi di sekolah dasar. Kerja sama dengan sekolah, komunitas hewan, dan lembaga edukasi dapat membantu penyebaran informasi mengenai keamanan interaksi dengan anjing. Universitas juga dapat menyediakan fasilitas untuk pengembangan lanjutan board game sehingga dapat diproduksi dan digunakan secara lebih luas dalam kegiatan edukasi anak.