

BAB V

KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Perancangan kartu permainan edukatif dan interaktif bernama KLOP-IN ini memenuhi tujuan akhir dari karya ini, yaitu menjadikan kartu permainan KLOP-IN sebagai media belajar alternatif yang inovatif dan edukatif memuat materi terkait *tour guiding* dan pertolongan medis darurat ketika trekking, dengan cara belajar sekaligus bermain yang menyenangkan untuk menambah pemahaman dan pengetahuan bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih. Berdasarkan dari hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwasanya kartu permainan KLOP-IN ini berfungsi dan bermanfaat sebagai media belajar alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih terkait materi *tour guiding* dan pertolongan medis darurat ketika trekking namun dengan cara belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, kartu permainan KLOP-IN ini membuat beberapa anggota Komunitas Pemandu yang sebelumnya merasa tidak paham atau cukup paham bagaimana mengkomunikasikan beberapa hal terkait informasi atau keunikan pada beberapa titik lokasi kepada pengunjung atau peserta trekking nantinya, menjadi sangat paham bagaimana nantinya akan berinteraksi langsung dengan pengunjung.

Kartu permainan KLOP-IN merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan komunikasi para pemandu Ekowisata Sukagalih dengan cara yang lebih menyenangkan, hal tersebut dikarenakan penulis merancang dan mengemas kartu permainan edukatif KLOP-IN ini dengan desain, peraturan bermain, dan cara bermain yang interaktif dan tidak membosankan sehingga cocok dimainkan oleh Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih yang rata-rata usianya mulai dari 17 hingga 40 tahun. Penulis berharap bahwa kartu permainan ini dapat menjadi media belajar yang berguna untuk anggota Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih kedepannya dan seterusnya.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

Penelitian ini menemukan bahwa kartu permainan terbukti dapat menjadi media belajar yang efektif bagi Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih dengan cara bermain yang unik, ilustrasi dan penjelasan pada setiap kartu yang mudah dipahami orang dewasa, serta menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif sehingga memudahkan pemainnya untuk mengingat isi materi tanpa secara teoritis saja. Mungkin untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan perancangan media belajar alternatif lainnya seperti board game atau papan bermain edukatif untuk Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih ataupun masyarakat lokal Desa Cipeuteuy Kampung Sukagalih, serta merancang media belajar untuk tingkat umur yang berbeda sehingga lebih variatif.

5.2.2 Saran Praktis

Dari hasil perancangan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis, dapat disarankan agar kartu permainan KLOP-IN ini dapat terus digunakan sebagai media belajar alternatif Komunitas Pemandu Ekowisata Sukagalih, dan dapat dikembangkan lagi oleh masyarakat setempat maupun mahasiswa mahasiswi Sosial Forestri *batch* selanjutnya