

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Perancangan *board game* Kylo Cat ditujukan sebagai salah satu media pembelajaran matematika yang mengambil konsep dari materi konversi satuan. Menggunakan gamifikasi, prinsip konversi satuan dikemas dengan konsep kreatif yang menjadikannya sebuah permainan yang menyampaikan materi pembelajaran secara menyenangkan. Proses desain dilalui dengan tahapan-tahapan dari *design thinking*, menghasilkan produk berupa *board game* dan komponen-komponennya, serta media pendukung lainnya. Setelah melalui dua tahapan uji coba (*test*), *board game* selesai dirancang dengan berbagai penyempurnaan (*balancing*).

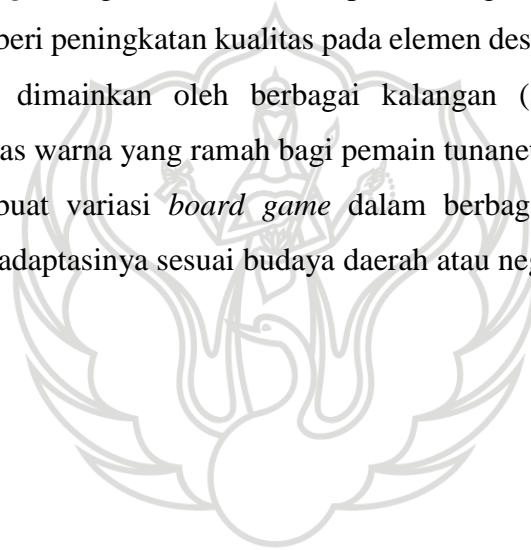
*Board game* Kylo Cat yang merupakan hasil dari perancangan ini, selesai dirancang dengan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dengan metode *Game Based Learning* dapat diterapkan pada permainan *board game* dengan memanfaatkan gamifikasi dari materi konversi satuan pada mekanisme permainan *board game*.
2. *Board game* Kylo Cat mampu menjadi media pembelajaran konversi satuan yang menyenangkan (yang tidak monoton atau *teacher centered*) bagi siswa SD.
3. *Board game* Kylo Cat mampu meningkatkan antusias dan minat siswa SD dalam mempelajari konversi satuan pada mata pelajaran matematika.
4. *Board game* Kylo Cat dapat menjadi media pembelajaran yang membantu perkembangan kognitif anak kelas 3-6 SD dalam memahami materi konversi satuan pada mata pelajaran matematika SD, serta membantu anak kelas 1-2 SD dalam mengenal materi konversi satuan yang akan dipelajari di jenjang kelas berikutnya.

## B. Saran

Perancangan ini dapat menjadi inspirasi dalam membuat *board game* maupun bentuk karya lainnya yang berupa media pembelajaran. Perancangan ini tentunya masih dapat disempurnakan, maka dari itu Penulis memberikan saran yang dapat menjadi perbaikan dalam pengembangan *board game* sebagai berikut:

1. Menyederhanakan mekanisme dan aturan bermain pada *board game* agar lebih mudah dicerna oleh target audiens.
2. Meningkatkan kajian materi pelajaran yang dapat diterapkan dalam *board game* agar lebih efektif berperan sebagai media pembelajaran.
3. Memberi peningkatan kualitas pada elemen desain *board game* agar dapat dimainkan oleh berbagai kalangan (seperti peningkatan kualitas warna yang ramah bagi pemain tunanetra).
4. Membuat variasi *board game* dalam berbagai bahasa lain atau mengadaptasinya sesuai budaya daerah atau negara lain.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Hamzah, M. Haji dan Muhlissarini. 2014. Perencanaan dan Strategi Matematika. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anggraeni, S. T., Muryaningsih, S., dan Ernawati, A. 2020. Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No. 1.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali.
- Ariwidodo, Eko. 2018. Dasar-Dasar Filsafat Ilmu. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Bell, R. Charles. 1979. The Board Game Book.
- Dimiyanti dan Mujiono. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Erman, S dan Winataputra, U.S. 1993. Strategi Belajar Mengajar Matematika, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fauzi, A., Sawitri, D., dan Shahrir. 2020. Kesulitan Guru Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 6, No. 1.
- Frans Susilo. 2012. Landasan Matematika. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ginting, Abdurrahman. 2008. Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Humaniora.
- Hinebaugh, Jeffrey P. 2009. A Board Game Education. United States of America: Rowman & Littlefield Education,
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran: Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marinda, Leny. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol. 13, No. 1.
- Mayer, Brian dan Christopher Harris. 2010. Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games. Chicago, Illinois: American Library Association.
- Moote, Idris. 2013. *Design Thinking for Strategic Innovation*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N., K., dan Khorramar, M. 2016. Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children In The Age. *International Journal Of Environmental & Science Education*, Vol. 11, No. 12.

- Patahuddin, S. M & Rokhim, A. F. 2009. Website Permainan Matematika Online Untuk Belajar Matematika Secara Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (2), 103-111.
- Peiser, Jaclyn. 2022. *We're in golden age of board game-it might be here to say*. The Washington Post, <https://www.washingtonpost.com/business/2022/12/24/board-game-popularity/>, diakses 10 april 2023
- Pho, A., Dinscore, A. 2015. Game Based Learning. *Association of College and Research Libraries and American Library Association*.
- Ruseffendi, E.T. 2006. Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito.
- Rusmiati. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36.
- Schell, Jesse. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lense*. Boca Raton, Florida: CRC Press.
- Scorviano, Mike. 2010. Sejarah Board Game dan Psikologi Permainan. Tersedia: <http://www.tnol.co.id/games-jackmilyarder/board-game-history.html>
- Sri Subarinah. 2006. Inovasi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Depdiknas.
- Soedjadi. 2003. Pembelajaran Matematika Berjiwa RME. Makalah Seminar Nasional PMRI di Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta
- Suherman, Erman. 2001. Pembelajaran Matematika Kontemporer. Bandung: JICA.
- Surayya, Ely. 2012. Pengaruh Media Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal At-Ta'lim*. Vol 3.
- Sutikno, Sobry. 2009. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Prospect.
- Tampubolon. 1991. Mengembangkan Minat Dan Kebiasaan Membaca Pada Anak. Bandung: Angkasa.
- Tiwery, Badseba. 2021. Kekuatan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Dalam Penerapan Pembelajaran HOTS: Higher Order Thingking Skills. Indonesia: Media Nusa Creative (MNC Publishing)
- Umar, H. 1991. Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.