

BAB V

PENUTUP

A. Hasil dan Kesimpulan

Proyek perancangan ini berhasil menciptakan sebuah media edukatif berbentuk *board game* berbahan dasar limbah kayu pembentukan yang tidak hanya mengusung nilai keberlanjutan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pengenalan wisata Yogyakarta secara interaktif. Melalui tahapan eksplorasi, pengembangan mekanisme permainan, hingga uji coba kepada pengguna, produk menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan pengetahuan peserta.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terdapat peningkatan signifikan pemahaman peserta terhadap materi, dengan rata-rata kenaikan mencapai lebih dari 50%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan bermain sambil belajar mampu menjadi media edukasi yang menarik dan berdampak.

Keseluruhan proses perancangan ini menegaskan bahwa desain tidak hanya soal bentuk dan fungsi, tetapi juga bisa menjadi medium penyampai nilai budaya dan lingkungan. Proyek ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media edukatif yang berkelanjutan dan kontekstual di masa depan.

B. Saran Perancangan

1. Dapat mengeksplorasi penggunaan material limbah lainnya di luar limbah kayu.
2. Menambah variasi objek candi lain dengan mempertimbangkan batasan baru.
3. Pengujian skala lebih luas, uji coba dilakukan pada kelompok yang lebih bervariasi secara usia, latar belakang, dan jumlah peserta untuk memperoleh data yang lebih representatif.
4. Berkolaborasi dengan sekolah atau dinas pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2011). *Buletin Narasimha No. 04-IV*. 1–23. www.purbakalayogya.com
- Arnold, J. E. (1956). Creativity In Engineering. *SAE Transactions*, 64, 17–23. <http://www.jstor.org/stable/44468615>
- Arrumaisha, D., Karnita, R., & Retnoningsih, S. R. I. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Wisata Sejarah Pada Bandung Historical Study Games. *Fad*, 1–13.
- Bekele, W. B., & Ago, F. Y. (2022). *Sample Size for Interview in Qualitative Research in Social Sciences : A Guide to Novice Researchers*. 20, 42–50.
- Bella, C., & Eka, T. (2022). Penerapan Material Ramah Lingkungan pada Microlibrary Bima Kota Bandung. 8, 37–41. <https://doi.org/10.34010/wcr.v8i1.6095>
- Bhikkhu, A. (2022). *AVATARA; Two Incarnations of the Lord, Relief Stories at Prambanan* (H. Vijjananda (ed.)). Ehipassiko Foundation.
- Budaya, B. P. C. (n.d.). *Cagar Budaya D.I Yogyakarta*.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo *Nova*. 1–12.
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Good Stats. (2024). *Kota Pilihan masyarakat Indonesia untuk Berwisata*. <https://data.goodstats.id/statistic/simak-kota-pilihan-orang-indonesia-untuk-wisata-UiiqX>
- Handoko, W. (2018). dentifikasi Keberadaan Batuan Candi Kedulan Menggunakan Metode Resistivitas Di Kompleks Candi Kedulan Kalasan Sleman Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*, 1–54.
- Idrees, A. R., Kraft, R., Winter, M., Marie, A., Harald, K., Reilly, R., Reichert, M., & Pryss, R. (2023). Exploring the usability of an internet - based intervention and its providing eHealth platform in an eye - tracking study. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*, 14(7), 9621–9636. <https://doi.org/10.1007/s12652-023-04635-4>

- Kurniawan, N. (2024). *Perancangan Puzzle Jigjogja*.
- Kurniawati, K., & Zulfiati, Z. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Terintegrasi dalam Mata Pelajaran IPS di SMPN 4 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–28. <https://doi.org/10.21009/jps.071.01>
- Lazmihfa, Waluyo, H. J., & Haryanto, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah (Modul) Berbasis Diorama Museum Benteng Vredeburg Untuk meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Kalasan Sleman Yogyakarta. *015*, 6.
- Maslahah, W., & Rofiah, L. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi Di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 9(1), 32. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v9i1.3418>
- Mellyana, H. (2019). Yogyakarta Sebagai Kota Wisata Dan Budaya Studi Kasus: Kawasan Kotabaru Yogyakarta. *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology*, 1(1), 47–52.
- Mufida, A., Abidin, R., & Muhamad. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- Nasron., Putri, J. A., Winda, E., & Zulkarnain, N. F. (2023). Sumber Belajar dan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Bouseik: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 17–37. <https://doi.org/10.37092/bouseik.v1i1.551>
- Nugroho, B. A., Anggara, A., Khania, L., & Radhitya, Y. (2023). *Analyzing Gen-Z Market Interest in Wood Waste-Based Craft Product*. 1–13.
- Pavan, M. Todeschini, R. (2009). *Multicriteria Decision-Making Methods*. 1, 591–629. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-044452701-1.00038-7>
- Pramesti, L. M. C. N., Ketut Pande Sarjani, N., Kumala Dewi, A., Komunikasi Visual, D., & Seni Rupa dan Desain, F. (2024). *Perancangan Board Games Bertemakan Budaya Nusantara Sebagai Permainan Edukatif Anak-Anak*. 1–7.
- Rachmayani, A. N. (2015). *Estetika Hindu Pada Perwujudan Ornamen Candi Di Jawa*. 6. <https://doi.org/10.21009/jps.071.01>, No. 2, Oktober 2018: 155 - 161
- Ratni, N. P. (2020). Fungsi dan Keistimewaan Makna Candi Prambanan Bagi Umat Hindu di Indonesia. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 4(4), 200–212. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH>

- Read, D., & Bohemia, E. (2022). *THE FUNCTIONS OF THE DESIGN BRIEF*. January.
- Rosala, D. (2016). Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Membangun Pendidikan Karakter Siswa di Sekolah Dasar. *Ritme*, 2(1), 1–26.
- Sayekti, S. I., & Amiuza, C. B. (2014). Geometri Fraktal Pada Candi Singosari Sebagai Konsep Desain Museum Purbakala Singosari. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur*, 2(2), 1–15. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=265210&val=6478&title=Geometri Fraktal pada Candi Singosari sebagai Konsep Desain Museum Purbakala Singosari](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=265210&val=6478&title=Geometri%20Fraktal%20pada%20Candi%20Singosari%20sebagai%20Konsep%20Desain%20Museum%20Purbakala%20Singosari)
- Shinta, A., Puspitasari, P., Lahji, K., Arsitektur, J., Teknik, F., & Trisakti, U. (2021). *Shinta Arifa K Referensi Untuk Perancang : Review Produk Inovasi Material Ramah Lingkungan A Reference For Designer : Eco Friendly Material Innovation Products Review*. 7–13.
- Sutarman, I. W. (2018). Pemanfaatan Limbah Industri Pengolahan Kayu Di Kota Denpasar (Studi Kasus Pada Cv Aditya). *Jurnal Penelitian Dan Aplikasi Sistem Dan Teknik Industri*, 10(1), 15–22.
- Sutikno, M. R., Prestiliano, J., Pratiwi, P., & Setiawan, A. (2023). Perancangan Visual Artwork Dengan Teknik Desain Pop-Up Pada Board Game Untuk Media Pembelajaran Pencegahan Malnutrisi Untuk Usia 10-11 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 05(01), 47–63. <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/31183>
- Taum, Y. Y. (2020). Destinasi wisata sastra sebagai bidang kajian: beberapa prinsip dan prospek. *Dalam Novi Anoegrajekti, Djoko Saryono, Dan I ...*, 1–13. https://www.academia.edu/download/71681722/Makalah_Yoseph_Yapi_Taum.pdf
- Turan, F. M., Abdullah, P. A., & Omar, B. (2016). *A Three-stage Methodology for Design Evaluation in Product Development*. February. <https://doi.org/10.24297/ijct.v12i6.3140>
- Tuyu, M. A., Rahadhian, P., & Herwindo, S. T. (2021). Relation of Typomorphology of Hindu and Buddhist Temples in the Ancient Mataram. *Riset Arsitektur (RISA)*, 5(2), 102–116. www.journal.unpar.ac.id
- Utami, L. R. (2019). Perlakuan Akuntansi Untuk Aset Bersejarah Studi Kasus Pada Candi Sambisari. *Monex Journal Research Accounting Politeknik Tegal*, 8(1), 94–114. <https://doi.org/10.30591/monex.v8i1.1077>
- Yulianto, A. (2021). Analisis Objek Daya Tarik Wisata Favorit Berdasarkan Jumlah Pengunjung Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Media Wisata*, 15(2), 555–567. <https://doi.org/10.36276/mws.v15i2.109>

Yulianto, A., & Mayasari, C. U. (2021). Hubungan Jumlah Objek Wisata, Hotel Dan Biro Perjalanan Dengan Jumlah Wisatawan Ke D.I.Y. *Jurnal Pariwisata*, 8(2), 128–137. <https://doi.org/10.31294/par.v8i2.11454>

