

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Bentuk media edukasi *board game* sangat membantu anak untuk belajar, di mana anak akan merasa dalam kondisi menyenangkan sehingga tidak merasa tertekan. Dengan adanya *board game* "Rimba Pusaka" yang bertema cerita rakyat ini merupakan suatu inovasi dalam bentuk media pembelajaran. *Board game* "Rimba Pusaka" dapat mengenalkan anak tingkat sekolah dasar terhadap kekayaan budaya khas Indonesia, sehingga diharapkan nantinya anak akan mengenal kemudian melestarikan kebudayaan Indonesia.

Perancangan ini bekerja sama dengan Jogja Community School, dimana sebagian besar siswanya bukan keturunan pribumi, namun berasal dari berbagai macam ras dan suku bangsa. Oleh karena itu, untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia dirasa cukup sulit jika hanya melalui proses pengajaran biasa, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mampu mengakomodir anak untuk tetap antusias dalam mempelajari kebudayaan Indonesia yang terkandung dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Board game* "Rimba Pusaka" ini ditujukan untuk siswa kelas 3, dengan rentang umur 7-9 tahun. Dari hasil wawancara kepada Guru yang sekaligus menjadi wali kelas 3, didapatkan fakta bahwa siswa akan lebih tertarik untuk berkompetisi.

Untuk membuat *board game* tidak hanya memikirkan bentuk visual namun juga alur dan peraturan permainan, di mana pada akhir permainan harus terdapat pemenang. Peraturan yang dibuat pun harus dibuat sedemikian rupa agar tidak terlalu mudah ataupun tidak terlalu sulit untuk *target audience*. Oleh karena itu diperlukan observasi mengenai *target audience* terlebih dahulu untuk menentukan tingkat kesulitan permainan.

Jenis permainan *board game* "Rimba Pusaka" menggunakan sistem kompetisi karena *target audience* telah terbiasa untuk berkompetisi dalam proses belajar sehingga target akan lebih mudah mengerti dan merasa tertarik dengan permainan, sehingga materi edukasi yang terkandung dalam *board*



antusias karena banyak anak yang belum mengetahui cerita yang disampaikan.

Pada sesi kedua, anak-anak mencoba untuk memainkan *board game* “*Rimba Pusaka*”. Total terdapat 16 anak dalam satu kelas, yang merupakan gabungan dari kelas 2 dan kelas 3. Namun karena perancang hanya membawa satu *board game*, sedangkan satu permainan dimainkan oleh empat anak, maka anak akan bergantian memainkan peran yang sama, sedangkan anak yang tidak memainkan permainan memilih untuk mewarnai gambar cerita rakyat yang tersedia dalam buku cerita rakyat. Selama satu setengah jam waktu pengajaran, anak terlihat antusias baik yang mencoba *board game* “*Rimba Pusaka*” maupun yang mewarnai gambar cerita rakyat, meskipun permainan tidak selesai karena keterbatasan waktu.

B. Saran

Saat ini alat pembelajaran edukasi yang berkaitan dengan cerita rakyat yang tersedia di pasaran masih minim. Oleh karena itu diperlukan inovasi-inovasi baru agar media pembelajaran cerita rakyat menjadi lebih bervariasi dan nantinya akan membuat suasana belajar siswa di kelas tidak monoton. Alat pembelajaran edukasi ini sangat dibutuhkan untuk tetap menjaga kelestarian cerita rakyat serta ragam kebudayaan Indonesia yang lain. Diharapkan nantinya *board game* *Rimba Pusaka* ini tidak hanya digunakan oleh *Jogja Community School*, namun juga dapat diterapkan di sekolah-sekolah umum.

Biaya pembuatan *board game* “*Rimba Pusaka*” ini masih menelan biaya yang cukup mahal, karena proses produksi dan pemilihan material. Bagi klien, untuk kedepannya akan lebih baik jika biaya pembuatan dapat ditekan seminim mungkin sehingga *board game* “*Rimba Pusaka*” ini dapat terjangkau bagi khalayak umum, misalnya menggunakan bahan yang banyak tersedia di pasaran, seperti untuk bahan akrilik dapat diganti dengan bahan kertas, dan juga menggunakan proses produksi massal.

Daftar Pustaka

Buku

- Aarne, Antti dan Stith Thompson. 1964. *The Types of Folktales (a Classification and Bibliography)*. Revisi kedua. Helsinki : Soumalainen Tiedekatemia Academia Sciebtarium Fennica.
- Brathwaite, Brenda and Ian Schreiber. 2009. *Challenges for Game Designer*. Boston : Course Technology.
- Brundvand, John Harold. 1968. *The Study of American Folklore – An Introduction*. New York : W. W. Norton & Co, Inc.
- Danandjaja, James. *Folklor Indonesia*. 1986. Jakarta : PT. Grafitipers.
- Djiwandono, Sri Esti W. *Psikologi Pendidikan Revisi -2*. 2004. Jakarta : Gramedia.
- Eiseman, Leatrice. 2005. *Pantone – Guide to Communicating with Color*. Singapore : Graftix Press.
- Hinebaugh P., Jeffrey. 2009. *A Board Game Education*. Plymouth : Rowman & Littlefield Education.
- John W. Santrock. 2011. *Child Development : An Introduction, 13th Edition*. New York : McGraw Hill.
- K. Hofer, Margaret. 2003. *The Games We Played : The Golden Age of Board and Table Games*. New York : Princeton Architectural Press.
- Martuti, A. 2009. *Mendirikan dan Mengelola PAUD*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Mayer, Brian dan Christopher Harris. 2010. *Libraries Got Game : Aligned Learning Through Modern Board games*. United States of America : American Library Association.
- Parlett, David. 1999. *The Oxford History of Board Game*. New York : Oxford University Press.
- Peterson, Bryan L. 1999. *Using Design Basics to Get Creative Results*. Cincinnati : North Light Books.
- Supendi, Pepen SP dan Nurhidayat. 2007. *Fun Game : 50 Permainan Menyenangkan Indoor dan Outdoor*. Depok : Penebar Swadaya.

Yudha, Andi. 2007. *Kenapa Guru Harus Kreatif ?*. Bandung : Dar!Mizan Publishing House.

Kamus

A.K. Muda, Ahmad. 2010. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Reality Publisher.

Jurnal

Voogt, Alexander J. de. 1998. Editorial. *Board Games International Journal for The Study of Board Games Studies*. No.1.

Tugas Akhir

Rini Mulyani. 2006. *Permainan Edukatif dalam Perkembangan Smart-Logic Anak*. Tugas Akhir Program Diploma II. Tesis tidak diterbitkan. Semarang : Fakultas Ilmu Pendidikan. UNES.

Website

Cameron, Chapman. *Color Theory for Designers, part 2 : Understanding Concepts and Terminology*, [online],
(<http://www.smashingmagazine.com/2010/02/02/color-theory-for-designers-part-2-understanding-concepts-and-terminology/>, diakses pada 4 Mei 2012, pkl 09.30 WIB)

Definisi "folklor" dalam www.oxforddictionaries.com, [online],
(<http://oxforddictionaries.com/definition/folklore?q=folklore>, diakses pada tanggal 27 April 2012, pkl. 00.45 WIB)

Evan, Keith. *Do Bright colors appeal Kids*, [online],
(http://www.ehow.com/how-does_5476948_do-bright-colors-appeal-kids.html, diakses 11 Januari 2013, pkl. 01.37 WIB)

Daftar Narasumber

Nama : Amber Breen
 Tempat, Tanggal Lahir : Auckland, 15 Februari 1977
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Guru Kelas 2 & 3, *Jogja Community School*.
 Alamat : Jl. Palagan Tentara Pelajar, kompleks hunian The Paradise.
 Waktu Wawancara : 21 November 2012, pukul 18.45 WIB.
 Tempat Wawancara : Jl. Palagan Tentara Pelajar, kompleks hunian The Paradise.

Nama : Karsinah, S. Pd.
 Tempat, Tanggal Lahir : Magelang, 11 Juni 1960
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Guru Kelas 4, SD N 1 Jeruk Agung
 Alamat : Sudimoro, Srumbung, Rt. 2 Rw. 2 No. 41 Magelang
 Waktu Wawancara : 15 Maret 2012, pukul 13.15 WIB.
 Tempat Wawancara : Sudimoro, Srumbung, Rt. 2 Rw. 2 No. 41 Magelang

Nama : Sartini, S. Pd.
 Tempat, Tanggal Lahir : Purwokerto, 21 Juni 1975
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Pekerjaan : Guru Kelas 1, SD N 4 Purwokerto Lor.
 Alamat : Jl. Dr. Angka No. 28C Rt. 4 Rw. 7 Kel. Sokanegara, Banyumas, Purwokerto
 Waktu Wawancara : 16 Maret 2012, pukul 16.25 WIB.
 Tempat Wawancara : Jl. Dr. Angka No. 28C Rt. 4 Rw. 7 Kel. Sokanegara, Banyumas, Purwokerto