

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir ialah akan berupa kesimpulan dan saran. Pada kesimpulan dari penelitian akan menjawab mengenai tujuan dilakukannya penelitian. Lalu terdapat saran yang akan ditujukan kepada penelitian selanjutnya.

#### **V.1 Kesimpulan**

Kesimpulan berisi mengenai tujuan penelitian yang ada pada bab pertama. Jika kesimpulan dapat menjawab seluruh aspek dari tujuan penelitian maka dapat dikatakan penelitian berhasil. Berikut merupakan beberapa kesimpulan yang didapatkan.

1. Pembuatan rancangan permainan papan edukasi berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran keberlanjutan lingkungan dengan cara melakukan wawancara kepada para *target user* terkait kebutuhan yang diinginkan. Selain itu dilakukan juga wawancara kepada para penggiat lingkungan dan kearifan lokal untuk mengetahui konten untuk pembelajaran bagi keluarga. Hasil dari rancangan permainan papan edukasi berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran keberlanjutan lingkungan adalah sebuah *board game* yang mengadopsi permainan dari ular tangga. *Board game* tersebut berisi mengenai pemilahan sampah dan juga budaya-budaya tentang DIY.
2. Hasil yang didapat dari evaluasi menggunakan aspek *sustainability awareness* adalah pengaplikasian *sustainability practice awareness* dilakukan hanya 1 dari kelima keluarga. Sedangkan untuk pengaplikasian *behavioral and attitude awareness* dari kelima keluarga sudah banyak yang melakukan tetapi pada penggunaan plastik keseluruhan keluarga masih menggunakannya. Kategori *emotional awareness* seluruh keluarga sudah memiliki hal tersebut.

#### **V.2 Saran**

Pada bagian ini akan dibahas saran yang dapat membangun untuk penelitian selanjutnya. Berikut ini merupakan saran yang dapat diberikan.

1. Pembahasan mengenai keberlanjutan lingkungan dapat dibahas lagi lebih mendetail.
2. Pada saat melakukan wawancara ataupun pengujian kepada anak-anak diperlukan cara menyampaikan informasi yang sesuai dengan gaya bicara anak-anak.
3. Penelitian dapat dilakukan untuk *target user* yang berbeda misal seperti dari umur diatas maupun dibawah 7-11 tahun dan juga mengenai pembahasan dari konten *board game* tentang pemilihan jenis-jenis sampah juga dapat dilakukan untuk jenis yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghniya, K., & Wahab, T. (2018). Perancangan *Board Game* Sebagai Media Sosialisasi Mengenai Gaya Hidup Sehat. *e-Proceeding of Art & Design*, 74-83.
- Albani, L., & Lombardi, G. (2010). *User Centred Design for EASYREACH*. Diunduh dari [http://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-\\_User-Centred-Design-for-EasyReach\\_-v1-1.pdf](http://www.aal-europe.eu/wp-content/uploads/2019/12/D1.1-_User-Centred-Design-for-EasyReach_-v1-1.pdf)
- Arifiani, N. A., & Mussadun, M. (2016). Studi Persepsi Masyarakat terhadap Tingkat Keberlanjutan Wilayah Pesisir Kecamatan Sarang. *Jurnal Wilayah dan Lingkungan*, 4(3), 171-186. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- ASEAN CSR Network. (2018). *Sustainability Reporting in ASEAN Countries*. Diunduh dari [https://www.asean-csr-network.org/c/images/Resources/Reports/2018\\_Sustainability\\_Reporting\\_in\\_ASEAN\\_Countries.pdf](https://www.asean-csr-network.org/c/images/Resources/Reports/2018_Sustainability_Reporting_in_ASEAN_Countries.pdf)
- Avianto, Y. dan Prasida, T. (2018). Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game. *Aksara*, 136-148. [10.29255/aksara.v30i1.223.133-148](https://doi.org/10.29255/aksara.v30i1.223.133-148)
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2018). Laporan Indeks Perilaku Ketidakpedulian Lingkungan Hidup Indonesia 2018. Diunduh dari <https://www.bps.go.id/publication/2018/09/21/c0a44f3a31ad3e85233550a0/laporan-indeks-perilaku-ketidakpedulian-lingkungan-hidup-indonesia-2018.html>
- Cherry, K. (2022). *Piaget's 4 Stages of Cognitive Development Explained : Background and Key Concepts of Piaget's Theory*. Diunduh dari : <https://www.verywellmind.com/piagets-stages-of-cognitive-development-2795457>. [Diakses 10 Januari 2023]

- Clarisa, G., Danawan, A., Muslim, Wijaya, A. (2020). Penerapan *Flippen Classroom* dalam Konteks ESD untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Membangun *Sustainability Awareness* Siswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 13-25.
- Dinas Lingkungan Hidup Kulon Progo. (2017). Laporan Akhir Kajian Timbulan Sampah Harian Permukiman Kulon Progo. <https://dlh.kulonprogokab.go.id/files/fileuploads/095d780112345409b665ac8b53e422e1.pdf>
- Effendi, R., Salsabila, H., & Malik, A. (2018). Pemahaman Tentang Lingkungan Berkelanjutan. *Modul*, 18(2), 75-82. Diunduh dari <https://doi.org/10.14710/mdl.18.2.2018.75-82>
- Friedman, M. (2010). *Buku ajar Keperawatan Keluarga: Riset, Teori dan Praktek*. Jakarta: EGC.
- Grunkemeyer, W., & Moss, M. (1999). *Key Concepts in Sustainable Development*. WVU Research Repository.
- Halimia, A., & Nuffida, N. E. (2021). *Social Sustainability* sebagai Pendekatan Rancangan Kontekstual Ruang Publik di Pamekasan. *Jurnal Sains dan Seni ITS*. Diunduh dari <http://dx.doi.org/10.12962/j23373520.v10i2.71213>
- Hidayah, Uswatun dan Ain, S. (2021). Pengembangan Media *Board Game* Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *Qalamuna – Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*. 557-576. Diunduh dari : <https://repository.uir.ac.id/17884/1/176910519.pdf>
- Johnson, J. E., & Tiwari, S. R. (2021). *Board Games*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- Kamilah, E. (2013). 57 Persen Masyarakat Peduli Lingkungan. Diunduh dari: <https://kbr.id/nasional/03-2013/57-persen-masyarakat-peduli-lingkungan/20757.html> [Diakses 9 Januari 2023]

- Kure, E. (2022). 2021, Penjualan Ponsel di RI Tembus 40 Juta Unit. Diunduh dari : <https://investor.id/it-and-telecommunication/287731/2021-penjualan-ponsel-di-ri-tembus-40-juta-unit#:~:text=JAKARTA%2C%20investor.id%20%E2%80%93%20Lembaga,on%2Dyear%2FYoY>. [Diakses 25 Januari 2023]
- Kelompok Kerja LSM untuk PPB Indonesia. (2014). Perjalanan *Education for Sustainable Development* di Indonesia dalam Perspektif LSM. Jakarta.
- KOMINFO. (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja dalam Menggunakan Internet. Diakses pada <https://www.indotelko.com/read/1392788622/30-juta-anak-anak-di-indonesia-menggunakan-internet>
- Kota Yogyakarta. (2002). Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2002. Diunduh dari [https://polpp.jogjakota.go.id/assets/instansi/polpp/files/perda-no.-18-th\\_-2002-4029\\_.pdf](https://polpp.jogjakota.go.id/assets/instansi/polpp/files/perda-no.-18-th_-2002-4029_.pdf)
- Lowdermilk, T. (2013). *User-Centered Design*. California: O'Reilly.
- Madina, K., & Kusuma, N. (2022). *Sustainability* Bukan Hanya Tentang Lingkungan, Lalu Apa Saja? Diunduh pada <https://greennetwork.id/ikhtisar/sustainability-bukan-hanya-tentang-lingkungan-lalu-apa-saja/>
- Nida, K. (2020). Pergeseran Nilai Unggah-Ungguh Oleh Generasi Muda Dalam Masyarakat Jawa (Studi Kasus Masyarakat Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus). *Sosial Budaya*. 46-55. <http://dx.doi.org/10.24014/sb.v17i1.9694>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1000- 1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>

- Pahlevi, R. (2022). Penetrasi Internet di Indonesia Berdasarkan Umur (2022). Diunduh dari : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/06/10/penetrasi-internet-di-kalangan-remaja-tertinggi-di-indonesia>. [Diakses 25 Januari 2023]
- Paredes, G., & Herrera, R. F. (2020). Teaching Multi-Criteria Decision Making Based on. *Sustainability 2020*, 1-25. <https://doi.org/10.3390/su12218930>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 5-13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Rambe, N. M. (2019). Peran Keluarga dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, (pp. 930-934). Medan.
- Republik Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Jakarta.
- Saputri, I. S., Fadhli, M., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*. 269-278. <https://doi.org/10.25077/TEKNOSI.v3i2.2017.269-278>
- Singh, M. (2020). *Advantages & Disadvantages of Playing Board Games*. Diunduh dari <https://36clues.com/advantages-disadvantages-of-playing-board-games/> [Diakses 10 Januari 2023]
- Shantini, Y. (2015). Penyelenggara EfSD Dalam Jalur Pendidikan di Indonesia. *Pedagogia Jurnal Ilmu Kependidikan*, 136-141.

<https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i1>.

- Suhartini. (2009). Kajian Kearifan Lokal Masyarakat dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA*.
- Supriyono, Iskandar, H., & Sucahyono. (2015). *Pendidikan Keluarga Dalam Perspektif Masa Kini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat PAUD dan Dikmas.
- Tirtouotomo, S. (2015). Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk. *Creative and Original*.
- UNESCO Bangkok. (2005). *Asia and Pacific Regional Bureau for Education*. Diunduh dari : <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133342>
- United Nations Brundtland Commissions. (1987). *Report of The World Commission on Environment and Development: Our Common Future*. Diunduh dari <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>
- Vitasurya, V., Pudianti, A., Purwaningsih, A., Herawati, A. (2015). Kearifan Lokal Dalam Pengelolaan Lingkungan Desa Wisata Kalibiru Di D.I Yogyakarta. Diunduh dari [http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_525578962662.pdf](http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_525578962662.pdf)
- We Are Social. (2022). *Digital 2022 April Global Statshot Report*. Diunduh dari <https://wearesocial.com/fr/blog/2022/04/digital-report-2022-april-statshot/> [Diakses 5 September 2022]
- WHO. (1978). *Health and The Family*. Diunduh dari [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/40336/16937\\_eng.pdf;sequence=1](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/40336/16937_eng.pdf;sequence=1)