

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini akan berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan, yaitu mengenai perancangan permainan papan berbasis kearifan lokal bagi remaja untuk menunjang pembelajaran keberlanjutan sosial. Pada bagian kesimpulan, akan dijelaskan dengan bentuk poin-poin dan berisi kesimpulan yang didapat dari penelitian sekaligus menjawab tujuan-tujuan penelitian yang ingin dicapai. Sementara itu, pada bagian saran akan dijelaskan dalam bentuk poin-poin dan berisi saran untuk penelitian selanjutnya agar diperoleh hasil yang lebih baik.

V.1 Kesimpulan

Setelah melakukan pengolahan data serta analisis dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang dihasilkan terkait dengan perancangan permainan papan berbasis kearifan lokal bagi remaja untuk menunjang pembelajaran keberlanjutan sosial. Kesimpulan-kesimpulan ini juga sekaligus menjawab tujuan penelitian yang ingin dicapai. Berikut adalah beberapa poin kesimpulan yang dihasilkan:

1. Membuat rancangan permainan papan edukasi berbasis kearifan lokal bagi remaja sebagai penunjang pembelajaran keberlanjutan sosial berupa permainan papan yang mengolaborasikan pertunjukan kearifan lokal Jawa Barat yang diadaptasi dari *board game* Pagelaran Yogyakarta untuk menghasilkan pendapatan yang akan digunakan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan sosial yang ada. Selain itu, terdapat keuntungan yang akan didapatkan setelah menyelesaikan setiap permasalahan sosial untuk memotivasi para pemain dalam menyelesaikan permasalahan sosial yang ada.
2. Hasil usulan perbaikan prototipe permainan papan berdasarkan pengujian prototipe menunjukkan bahwa masih perlu dilakukannya beberapa perbaikan pada prototipe yang telah dibuat antara lain, bahan *standee* untuk karakter pemain lebih diperkuat lagi supaya karakter

tersebut dapat berdiri dengan baik serta ditukarnya dampak dari permasalahan kemiskinan apabila berhasil terselesaikan dengan dampak dari permasalahan kesehatan dan kesejahteraan apabila berhasil terselesaikan.

3. Perbandingan *sustainability awareness* para remaja sebelum dan sesudah memainkan permainan papan tersebut terlihat dari rata-rata hasil akhir kuesioner tentang *sustainability awareness* sebesar 3,19 dari rata-rata awal sebesar 2,56. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan *sustainability awareness* khususnya mengenai keberlanjutan sosial bagi para remaja dari tingkat sedang ke tingkat tinggi.

V.2 Saran

Pada subbab ini akan berisikan mengenai beberapa saran dari penelitian yang telah dilakukan. Adanya saran-saran ini dapat ditujukan untuk penelitian selanjutnya agar dapat lebih baik lagi. Berikut adalah beberapa poin saran yang akan disampaikan:

1. Bagi penelitian selanjutnya, penggunaan instrumen penilaian baik untuk penilaian *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner mengenai *sustainability awareness* sebaiknya diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya sehingga dapat menjadi instrumen yang lebih tepat dan lebih baik untuk mengukur keberhasilan permainan papan yang dirancang.
2. Nilai-nilai dari setiap jenis kearifan lokal dapat lebih digali lagi supaya lebih memiliki relevansi dengan topik keberlanjutan sosial yang ingin diajarkan. Sehingga harapannya, nilai-nilai yang ada pada kearifan lokal tersebut dapat diimplementasikan dan terus hidup dari generasi ke generasi dalam mewujudkan keberlanjutan sosial di lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S. N. (2022). Penyebab Kemiskinan dan Dampak yang Ditimbulkan. Katadata. Diakses dari <https://katadata.co.id>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G. K., & Siakas, K. V. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.33016> and social theory'. *International Journal for Sustainable Development*, 8(1/2), pp. 65–79.
- Barr, M. (2017). Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial. *Computers and Education*, 113, 86–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016>
- Barron, L., & Gauntlet, E. (2002). WACOSS housing and sustainable communities indicators project. In *Sustaining our Communities International Local Agenda 21 Conference*, Adelaide (pp. 3-6)
- Bayeck, R. Y. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411–431. <https://doi.org/10.1177/1046878119901286>
- Bona. (2017). Sustainable Development Goals. Diunduh dari <https://www.sdg2030indonesia.org>
- Boström, M. (2012). A missing pillar? Challenges in theorizing and practicing social sustainability: introduction to the special issue. *Sustainability: Science, Practice and Policy*, 8(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/15487733.2012.11908080>
- Bothell, T.W. (2001). 14 Rules for Writing Multiple-Choice Questions. Faculty Development Coordinator: Assessment of Student Learning Brigham Young University.
- Caulfield, J., Polèse, M., & Stren, R. (2001). The Social Sustainability of Cities: Diversity and the Management of change. *Canadian Public Policy-analyse De Politiques*, 27(3), 381. <https://doi.org/10.2307/3552480>
- Clarke, M., Islam, S. M. N., & Paech, S. (2006). Measuring Australia's well-being using hierarchical needs. *Journal of Socio-economics*, 35(6), 933–945. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2005.11.063>

- Colantonio, A. (2011). Social Sustainability: Exploring the Linkages Between Research, Policy and Practice. In *Springer eBooks* (pp. 35–57). https://doi.org/10.1007/978-3-642-19202-9_5
- Collins, J. W., & O'Brien, N. P. (2011). *The Greenwood Dictionary of Education: Second Edition*. ABC-CLIO.
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons.
- Coursera. (2023). What Is Sustainability? (And Why It's Important). Coursera. Diakses dari <https://coursera.org/share/412ac563d31ef0be90d295eb8239f373>
- Crepaldi, C., McGUINN, J., Fries-Tersch, E., & Masso, M. (2020). Social Sustainability Concepts and Benchmarks STUDY Requested by the EMPL committee. ResearchGate. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/341407619_Social_Sustainability_Concepts_and_Benchmarks_STUDY_Requested_by_the_EMPL_committee
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). *Personas – A Simple Introduction*. The Interaction Design Foundation
- Darmadi, H. (2018). Educational Management Based on Local Wisdom (Descriptive Analytical Studies of Culture of Local Wisdom in West Kalimantan). *Journal of Education, Teaching and Learning*, 3(1), 135. <https://doi.org/10.26737/jetl.v3i1.603>
- de Freitas, S. (2018). Are games effective learning tools? A review of educational games. *J. Educ. Technol. Sci.* 21, 74–84.
- Dempsey, N., Brown, C., & Bramley, G. (2012). 'The key to sustainable urban development in UK cities? The influence of density on social sustainability', *Progress in Planning*, vol. 77, no. 3, pp. 89-141. <https://doi.org/10.1016/j.progress.2012.01.001>
- Dwijendra, N. K. A. (2020). How the Local Wisdom Influences the Sustainability of Spatial Development in Denpasar, Bali, Indonesia. *Bhumi: Jurnal Agraria Dan Pertanahan*. <https://doi.org/10.31292/jb.v5i3.389>
- Eason, K. (1987). *Information technology and organizational change*. London: Taylor and Francis.

- Editorial: Kurang, Kesadaran Masyarakat Sunda Menjaga Budaya Sunda - Universitas Padjadjaran [Editorial]. (2013). Universitas Padjadjaran. <https://www.unpad.ac.id/2013/01/kurang-kesadaran-masyarakat-sunda-menjaga-budaya-sunda/>
- Elkington, John. (1998). *Cannibals with forks : the triple bottom line of 21st century business*. Gabriola Island, BC ; Stony Creek, CT :New Society Publishers. Engineering and New Product Development. Prentice Hall.
- Fischhoff, M., Agarwal, D., & Gilvesy, J. (2021). *What is Social Sustainability?*. Diakses dari <https://nbs.net/what-is-social-sustainability/>
- Fontana, A., & Frey, J. H. (2005). The Interview: From Neutral Stance to Political Involvement. *The Sage Handbook of Qualitative Research*, 695-727.
- Frisbie, D. D. (2005). MULTIPLE CHOICE VERSUS TRUE-FALSE: a COMPARISON OF RELIABILITIES AND CONCURRENT VALIDITIES. *Journal of Educational Measurement*, 10(4), 297–304. <https://doi.org/10.1111/j.1745-3984.1973.tb00807.x>
- Griessler, E. & Littig, B. (2005). 'Social sustainability: A catchword between political pragmatism
- GueSehat. (2017). Merujuk pada Krisis Kelaparan di Kongo, Inilah Bahaya dari Kelaparan. Diakses dari <https://www.guesehat.com/merujuk-pada-krisis-kelaparan-di-kongo-inilah-bahaya-dari-kelaparan>
- Hansmann, R. (2010). "Sustainability Learning": An Introduction to the Concept and Its Motivational Aspects. *Sustainability*, 2(9), 2873–2897. <https://doi.org/10.3390/su2092873>
- Hassan, A., Noordin, T. A., & Sulaiman, S. (2010). The status on the level of environmental awareness in the concept of sustainable development amongst secondary school students. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 1276–1280. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.03.187>
- Hermawan, I. (2012). LOCAL WISDOM OF SUNDANESE IN EDUCATION. CORE. Diakses dari <https://api.core.ac.uk/oai/oai:widyariset.pusbindiklat.lipi.go.id:article/16>
- Hidayat, W. (2014). Potensi Industri Serious Game Indonesia Mulai Diakui Dunia Halaman all - Kompas.com. KOMPAS.com. Diakses dari: <https://tekno.kompas.com>

- Isnaini, D., & Fauziah, M. S. (2020). PR Sejarah Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial untuk SMA/MA Kelas 10 Semester 1. Klaten: PT Penerbit Intan Pariwara
- Kusnadi, E. (2012). Curah Pendapat dengan Process Decision Program Chart metode kawakita Jiro atau KJ Method.
- Laning, T. (2019). What are serious games? - Grendel Games. Diunduh dari: <https://grendelgames.com/what-are-serious-games/>
- Larson, K. (2020). Serious games and gamification in the corporate training environment: a literature review. *TechTrends* 64, 319–328. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00446-7>.
- Lee, K., & Jung, H. (2019). Dynamic semantic network analysis for identifying the concept and scope of social sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 233, 1510–1524. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.05.390>
- Maslow, A.H. (1954). *Motivation and Personality*; Harper & Brothers: New York, NY, USA.
- Matondang, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Program Pascasarjana Unimed.
- McGill University. "What is sustainability?," <https://www.mcgill.ca/sustainability/files/sustainability/what-is-sustainability.pdf>." Accessed November 15, 2022.
- Moran, K. (2019). Usability Testing 101. Diunduh dari <https://www.nngroup.com/articles/usability-testing-101/>
- Muttaqien, A. (2006). *Paradigma Baru Pemberantasan Kemiskinan, Rekonstruksi Arah Pembangunan Menuju Masyarakat Yang Berkeadilan, Terbebaskan Dan Demokratis*. Jakarta: Khanata Pustaka LP3ES Indonesia.
- Nida. (2014). Digital Game-based Learning - *Majalah Komunikasi UM*. Diunduh dari <http://komunikasi.um.ac.id/2014/12/digital-game-based-learning/>
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: A systematic review. *Biopsychosocial Medicine*, 13. <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Nugroho, E. (2013). *Game Design Process*. Diunduh dari: <http://www.slideshare.net/kummara/gamedesign-process-2013-kummara>
- Octavia, J.R., Yogasara, T., Theopilus, Y., & Theresia, C. (2022). *Desain Interaksi: Fundamental dan Proses*. Jakarta: Erlangga.

- Otto, K. N., & Wood, K. L. (2001). Product Design: Techniques in Reverse
- Pakpahan, F. & Saragih, M. (2022). Theory Of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2, 55-60. 10.52622/joal.v2i2.79.
- Partridge, E. (2014). Social Sustainability. In Springer eBooks (pp. 6178–6186). https://doi.org/10.1007/978-94-007-0753-5_2790
- Piaget, J., & Piaget, J. (2007). Play, Dreams and Imitation in Childhood, Reported. *Developmental Psychology*. Routledge, London.
- Pieper, R., Karvonen, S., & Vaarama, M. (2019). The SOLA Model: A Theory-Based Approach to Social Quality and Social Sustainability. *Social Indicators Research*, 146(3), 553–580. <https://doi.org/10.1007/s11205-019-02127-7>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Polèse, M., & Stren, R. (2000). The Social Sustainability of Cities. In University of Toronto Press eBooks. <https://doi.org/10.3138/9781442682399>
- Putri, V. K. M. (2022). Mengapa Kesetaraan Gender itu Penting? Halaman all - Kompas.com. KOMPAS.com. Diakses dari <https://www.kompas.com>
- Qian, M., & Clark, K. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Ramdhani, A. (2022). 8 Pengertian Kearifan Lokal Menurut Para Ahli, Ciri, dan Contohnya. Diakses dari <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-kearifan-lokal-menurut-para-ahli-contoh-dan-cirinya/>
- Rasouli, A. H., & Kumarasuriyar, A. (2016). The Social Dimention of Sustainability: Towards Some Definitions and Analysis. *Journal of Social Science for Policy Implications*, 4(2). <https://doi.org/10.15640/jsspi.v4n2a3>
- Rini, N., & Nuroso, H. (2022). PROFIL SUSTAINABILITY AWARENESS SISWA SMA/SMK PADA MATERI SUHU DAN ENERGI. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 18(1), 68. <https://doi.org/10.35580/jspf.v18i1.21535>
- Rogers, Y. , Sharp, H., & Preece, J. (2011). Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, Third Eds. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing : How to Plan, Design, and Conduct Effective Tests* second edition. Retrieved from https://perpustakaan.itera.ac.id/slims/index.php?p=show_detail&id=301
- Rumeser, D., & Emsley, M. (2018). Can Serious Games Improve Project Management Decision Making Under Complexity? *Project Management Journal*, 50(1), 23–39. <https://doi.org/10.1177/8756972818808982>
- Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah | *Jurnal Syntax Transformation*. Diakses dari: <https://jurnal.syntaxtransformation.co.id/index.php/jst/article/view/655/930>
- Santrock, W.J. (2011). *Child Development*. Jakarta: Salemba Humanika Publisher
- Saptaji, A. E., Chandra, D. T., & Wijaya, A. (2020). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Sustainability Awareness Siswa SMA pada Materi Suhu dan Kalor. *Seminar Nasional Fisika*, 1(1), 11–21. Retrieved from <http://proceedings.upi.edu/index.php/sinafi/article/download/1242/1121>
- Sekretariat Presiden. (2021). Pidato Presiden RI pada Sidang Dewan Ekonomi dan Sosial PBB, 13 Juli 2021 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_HA14Tn7DkA
- SERIOUS GAME : ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA PANDEMI.** (n.d.). <https://smubatik1-slo.sch.id/blog/serious-game-alternatif-media-pembelajaran-di-era-pandemi/>
- Sharp, H., Rogers, Y. , & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, Fifth Eds. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Shernoff, D.J. (2013). Optimal learning environments to promote student engagement. In: *Advancing Responsible Adolescent Development*. Springer, New York, NY.
- Silverman, D. (2013). How to Learn Board Game Design and Development. *Game Development Envato Tuts+*. Retrieved from <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>
- Still, B., & Crane, K. (2017). *Fundamentals of User-Centered Design*. CRC Press eBooks. <https://doi.org/10.4324/9781315200927>
- Sucianto, K. (2019). 4 Alasan Bermain Board Game Baik Buat Kesehatan Mental Kamu | *Into The Light Indonesia* | Into The Light. Into the Light Indonesia.

<https://www.intothelightid.org/2019/09/26/4-alasan-bermain-board-game-baik-buat-kesehatan-mental-kamu/>

Sukawati, T. (2017). *Establishing Local Wisdom Values to Develop Sustainable Competitiveness Excellence*.

Suparno, P. (2001). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development*, Yogyakarta: Kanisius Publishers

Suyatno, O. (2022). Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan | Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek. Diunduh dari: <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/805/revitalisasi-kearifan-lokal-sebagai-upaya-penguatan-identitas-keindonesiaan>

Trisakti, MM CSR.(2018). Kenapa Keberlanjutan Penting untuk Masa Depan?. Diakses dari <https://majalahcsr.id/kenapa-keberlanjutan-penting-untuk-masa-depan/>

Ulrich, K., & Eppinger, S. (2015). *Product Design and Development*. McGraw-Hill Education.

Vallance, S. A., Perkins, H. C., & Dixon, J. (2011). What is social sustainability? A clarification of concepts. *Geoforum*, 42(3), 342–348. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2011.01.002>

Woodcraft, S. (2011). *Design for Social Sustainability: A Framework for Creating Thriving Communities*. London: The Young Foundation.

Woodcraft, S. (2012). Social Sustainability and New Communities: Moving from Concept to Practice in the UK. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 68, 29–42. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.12.204>

World Commission on Environment and Development. (1987). *Our Common Future (Brundtland Report)*. Oxford University Press: Oxford, UK.

World Health Organization. (n.d.). Adolescent health. World Health Organization. https://www.who.int/health-topics/adolescent-health#tab=tab_1

Yulaswati, V., Primana, J.R., Oktorialdi, Wati, D.S., Maliki, Moeljono, A.N.S.,.... Buana, E.C. (2020). Metadata Indikator Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TPB)/Sustainable Development Goals (SDGs) Indonesia Pilar Pembangunan Sosial. Diunduh dari <https://sdgs.bappenas.go.id/website/wp-content/uploads/2020/10/Metadata-Pilar-Sosial-Edisi-II.pdf>

