

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan dan juga saran. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah dibuat. Sedangkan saran adalah masukan membangun yang dapat membantu jalannya penelitian dan juga proyek kedepannya secara umum.

V.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini telah dibuat dan di evaluasi sebuah *prototype* untuk pembelajaran *environmental sustainability* berbasis kearifan lokal untuk remaja. Pembuatan *prototype* dan juga evaluasi tersebut melalui proses yang panjang. Kesimpulan bertujuan untuk menjawab rumusan masalah. Oleh karena itu, berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini.

1. *Prototype* mengikuti konsep terpilih yang telah melalui berbagai proses. Rancangan *prototype* dibuat dengan nama Ocean's Friend. *Gameplay prototype* tersebut memiliki 2 buah *health bar*, 1 buah *health bar* yang menunjukkan populasi ikan pada lokasi pemancingan dan 1 *health bar* lagi untuk menunjukkan seberapa cepat ikan pada lokasi tersebut akan mengalami regenerasi. Permainan akan berakhir apabila kedua *health bar* tersebut sudah habis. Pemain dapat menangkap ikan untuk dijadikan *ingame currency* yang dapat dibelikan berbagai konten kustomisasi pada *game*, atau pemain dapat melepas kembali ikan untuk menjaga *health bar* populasi dan tingkat regenerasi ikan tetap stabil.
2. *Prototype* dievaluasi menggunakan *usability testing* untuk mengetahui kelayakannya dalam segi penggunaan. Skor dari masing-masing atribut adalah *effectiveness* 95%, *efficiency* 56,7%, *satisfaction* 77,86%, *usefulness* 73,96%, dan *learnability* 89,17%. Seluruh skor dari *usability testing* tersebut menunjukkan bahwa kelima aspek dari *usability* tersebut masuk dalam batas *acceptable*.

V.2 Saran

Pada penelitian ini juga terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Saran yang diberikan bertujuan untuk mempermudah dan juga memperbaiki penelitian kedepannya. Selain itu saran juga berguna untuk mencegah kesalahan yang terjadi pada penelitian ini terjadi pula di penelitian ke depannya.

1. Penilaian hal yang bersifat subjektif sebaiknya lebih difokuskan ke penggunaan pengambilan data kualitatif.
2. Durasi penelitian dapat ditambahkan sehingga penelitian dapat dibuat dengan lebih detail dan mendalam, serta dapat membuka peluang untuk dilakukannya pengujian lebih
3. Pembuatan konsep dapat menggunakan aplikasi seperti Figma agar lebih terlihat jelas fungsionalitasnya serta kegunaannya.
4. Sebaiknya perbaikan yang diimplementasikan ke dalam aplikasi dilakukan juga evaluasi agar dapat diketahui apakah perbaikan yang diimplementasikan dapat menyelesaikan permasalahan konsumen atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bethke, E. (2003). *Game Development and Production*. Texas: Wordware Publishing inc.
- Clement, J. (2023, 7 Maret). Number Of Available Gaming Apps In The Google Play Store From 1st Quarter 2015 To 3rd Quarter 2022. *Statista*. Diunduh dari: <https://www.statista.com/statistics/780229/number-of-available-gaming-apps-in-the-google-play-store-quarter/> (Diakses pada 21 Maret 2023)
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). Learn How to Use the Best Ideation Methods: SCAMPER. Diunduh dari: <https://www.interactiondesign.org/literature/article/learn-how-to-use-the-best-ideation-methodsscamper> [Diakses 12 Juli 2023]
- Debevc, M., & Bele, J. L. (2008). Usability Testing of E-learning Content as Used in Two Learning Management Systems. *European Journal of Open Distance and E-Learning*. Diunduh dari: https://old.eurodl.org/materials/contrib/2008/Debevc_Bele.pdf
- Dhini, V. A. (2022). Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Databoks*. Diunduh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> (Diakses pada 20 Maret 2023)
- Department of Economic and Social Affairs Sustainable Development. (n.d.). The 17 Goals. *United Nation*. Diunduh dari <https://sdgs.un.org/goals>. (Diakses pada 21 maret 2023)
- Economic and Social Council. (n.d.). Sustainable Development. *United Nation*. Diunduh dari <https://www.un.org/ecosoc/en/sustainable-development>. (Diakses pada 21 maret 2023)
- Faber-Castell (n.d). Perlindungan Ekologi. *Faber-Castell*. Diunduh dari: <https://faber-castell.co.id/ecological> (Diakses pada 29 Maret 2023)

- Franks, B., & Higgins, T. (2012). Need Satisfaction. Diunduh dari : <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/need-satisfaction> [Diakses 15 Juli 2023]
- Gill. (2020). 'Mengerikan', Sampah Plastik Sebanyak 1,3 Milyar Ton Akan Mencemari Lingkungan Pada 2040. Diunduh dari: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-53522290> (Diakses pada 8 Mei 2023)
- Hunt, L., Driver, T., & Velasquez, N. (2014, September). Introducing The Social Pillar Into Prototypes Of The New Zealand Sustainability Dashboard. New Zealand: ARGOS
- Kementerian PPN/Bappenas. (n.d.). Sekilas SDGs. *Sdgs bappenas*. Diunduh dari <https://sdgs.bappenas.go.id/sekilas-sdgs/> (Diakses pada 29 Maret 2023)
- Lund, A. (2001). Measuring Usability with the USE Questionnaire. Diunduh dari: https://www.researchgate.net/publication/230786746_Measuring_Usability_with_the_USE_Questionnaire
- Miller, D. (2015). Essential Fish Populations Crash By 50%, Finds WWF's Living Blue Planet Report. *WWF*. Diunduh dari: <https://wwf.ca/stories/essential-fish-populations-crash-by-50-finds-wwfs-living-blue-planet-report/> (Diakses pada 20 Maret 2023)
- Muller, M., & Kuhn, S. (1993). Participatory Design. *Journal Communication of The ACM*, 24 – 28. doi: 10.1145/153571.255960
- Muzakkir. (2015). Generasi Muda Dan Tantangan Abad Modern Serta Tanggung Jawab Pembinaannya. *Jurnal Al-Ta'dib, Makassar*, 8(2), 111-134
- Putro, H. T. (2014). *Wayang Kulit Terancam Punah*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada
- Rania. (2019). Fakta Permainan Congklak Yang Hampir Dilupakan. Diunduh dari: <https://www.idntimes.com/hype/fun-fact/rani-asnurida/fakta-permainan-congklak-yang-hampir-dilupakan-c1c2?page=all> (Diakses pada 8 Mei 2023)
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). *Handbook of Usability Testing, 2nd Edition*. Indiana: Wiley Publishing Inc.
- Sharp, H., Rogers, Y., & Preece, J. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 5th Edition*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

- Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design. *Journal Technical Communication*
- Sudrajat, HR. (2007). Solusi Mengatasi Masalah Sampah Kota Dengan Manajemen Terpadu Dan Mengolahnnya Menjadi Energi Listrik Dan Kompos. Jakarta : Penebar Swadya
- Sugandi, A., Haryanto. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Sularso, S. (2022). Pendekatan literasi musik: Upaya mengetahui persepsi mahasiswa pendidikan guru sekolah dasar tentang keragaman budaya musik Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 10(1), 1-7. <https://doi.org/10.30738/wd.v10i1.12745>
- Tim Redaksi. (2022, 7 Juli). Survey Membuktikan Gamer di Indonesia Lebih Memilih Bermain Gim di Smartphone. *Voi.id*. Diunduh dari <https://voi.id/teknologi/187713/survei-membuktikan-gamer-di-indonesia-lebih-memilih-bermain-gim-dismartphone#:~:text=Jika%20melihat%20dari%20rentang%20usia,di%20antara%2030-35%20tahun.> (Diakses pada 21 maret 2023)
- Tullis, T., & Albert, W. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics 2nd Edition*. San Fransisco: Morgan Kaufmann.
- Ulrich, K., & Eppinger, S. (2016). *Product Design and Development, 6th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- World Health Organization. (2015). Adolescent Health. *WHO International*. Diunduh dari <https://www.who.int/southeastasia/health-topics/adolescent-health#:~:text=WHO%20defines%20%27Adolescents%27%20as%20individuals,15-24%20year%20age%20group.> [Diakses 18 maret 202