

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Board game "Petualangan Makna" merupakan media pembelajaran karakter berbasis budaya 5S yang dikembangkan dengan pendekatan desain visual dan pengalaman pengguna (User Experience) serta pembelajaran berbasis pengalaman (Experiential Learning). Karya ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun kepada anak-anak melalui metode yang menyenangkan, komunikatif, dan interaktif.

Proses implementasi karya, mulai dari perancangan hingga uji coba di Rumah Belajar Kagem, menunjukkan bahwa board game ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna. Desain warna, karakter ilustrasi, dan mekanisme permainan berhasil menciptakan respons positif dari anak-anak sebagai pengguna. Nilai-nilai budaya 5S tertanam pada anak-anak sebagai pemain permainan secara alami melalui mekanisme tantangan, pertanyaan dan refleksi dalam permainan. Melalui penggabungan teori Don Norman dan David Kolb, karya ini menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat dalam desain dan strategi pembelajaran dapat menciptakan media edukatif yang berdampak langsung pada perubahan perilaku dan pembentukan karakter anak.

5.2 Saran

1. Untuk Rumah Belajar Kagem: Diharapkan board game ini dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar untuk memperkuat pendidikan karakter. Saran ke depannya adalah pengembangan modul fasilitator agar proses bermain lebih terarah dan nilai-nilai 5S dapat diperlakukan lebih sistematis.
2. Untuk Universitas AMIKOM Yogyakarta: Karya ini dapat dijadikan inspirasi pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komunikasi visual dalam program studi Ilmu Komunikasi atau Desain Komunikasi Visual. Diharapkan

kampus dapat mendukung lebih banyak karya berbasis nilai budaya lokal untuk mendukung pendidikan nonformal di masyarakat.

3. Untuk Konten Kreator dan Pengembangan Selanjutnya: Perlu dilakukan pengembangan terhadap desain visual dan variasi materi kartu agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan anak-anak dari berbagai latar belakang usia dan budaya. Selain itu, pengembangan versi digital juga dapat menjadi inovasi lanjutan.
4. Untuk Orang Tua dan Pendidik: Permainan ini sebaiknya dimainkan secara berkelompok dan didampingi orang dewasa agar nilai-nilai dalam permainan tidak hanya dipahami secara literal, tetapi juga diteladani dalam perilaku nyata sehari-hari.

