

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media edukasi NAPARA dirancang untuk memperkenalkan rempah-rempah Nusantara kepada remaja di wilayah Bekasi. Proses perancangan menggunakan metode ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama. Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup analisis kebutuhan dan penetapan tujuan yang ingin dicapai oleh media edukasi ini. Tahap kedua adalah perancangan, yang melibatkan pengumpulan data, pembuatan alur desain, serta pengembangan instrumen penelitian, mekanika permainan, gameplay, dan narasi visual. Pada tahap pengembangan, produk yang telah dibuat kemudian divalidasi dan direvisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Tahap keempat adalah implementasi, di mana produk diuji coba untuk mengevaluasi fungsionalitasnya dalam situasi nyata. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk memberikan saran dan melakukan perbaikan terhadap media jika diperlukan.

Untuk memastikan kevalidan media, penilaian dilakukan oleh ahli media dan materi melalui angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa konten materi dalam media NAPARA memiliki kriteria "Valid," sementara aspek media dinilai "Valid." Selain itu, untuk menilai seberapa praktis media ini, angket respon diberikan kepada remaja, dan hasilnya menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "Praktis." Hasil uji n-gain juga mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam mencapai tujuan edukasinya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media edukasi NAPARA yang dikembangkan telah memenuhi standar kevalidan dan praktikalitas, serta terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang rempah-rempah Nusantara. Media ini dinilai layak untuk digunakan sebagai alat edukasi yang bermanfaat bagi audiens targetnya.

## 5.2 Implikasi

*Board Game* NAPARA ini dianggap layak digunakan tanpa revisi karena telah menunjukkan berbagai implikasi positif sebagai media edukasi. Salah satu implikasi utama adalah sifat interaktif dari media ini. *Board Game* NAPARA dilengkapi dengan video pengenalan rempah yang dapat di scan menggunakan barcode yang sudah disiapkan pada buku panduan. Fitur ini menambah interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat remaja selama bermain. Selain itu, dalam perancangan media ini, peneliti menggunakan aset desain yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip desain yang baik. Pemilihan font dan warna yang tepat membantu menciptakan media yang estetik dan menarik secara visual, yang dapat mendukung penyampaian informasi dan meningkatkan daya tarik media bagi remaja. Kualitas desain dan percetakan yang baik ini juga berkontribusi pada kesan profesional dan keseriusan dari media edukasi yang dikembangkan. Dengan adanya aspek interaktivitas dan penggunaan aset desain yang tepat, media edukasi NAPARA tidak hanya berhasil dalam menyampaikan materi secara efektif, tetapi juga dalam menarik perhatian audiens. Hal ini menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif dan menarik bagi target audiensnya, yaitu remaja berusia 13-15 tahun di wilayah Bekasi.

## 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Perancangan *Board Game* sebagai Media Edukasi NAPARA (Pengenalan Rempah Nusantara) untuk Remaja Usia 13-15 Tahun di Wilayah Bekasi," beberapa saran dapat diberikan untuk penelitian berikutnya. Pertama, pertimbangkan penggunaan teknologi terbaru seperti membuat *boardgame* dalam versi aplikasi mobile, untuk membuat media edukasi lebih interaktif dan menarik. Penelitian selanjutnya juga perlu memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan minat target audiens. Selain itu, fokus pada peningkatan desain visual sangat penting seperti pemilihan warna, font, dan gambar yang menarik dan bisa disesuaikan kembali dengan target supaya membuat media lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan bagi remaja. Terakhir, pertimbangkan untuk menambahkan informasi lebih luas tentang

Sabrina Az-Zahrah, 2024

**PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA EDUKASI NAPARA (PENGENALAN REMPAH NUSANTARA) UNTUK REMAJA DI WILAYAH BEKASI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

budaya dan sejarah terkait rempah-rempah, sehingga memberikan informasi yang lebih lengkap. Dengan mengikuti saran-saran ini, diharapkan penelitian selanjutnya dapat menghasilkan media edukasi yang lebih efektif, menarik, dan bermanfaat bagi audiens yang lebih luas.