

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* berhasil dirancang sebagai media edukasi untuk mengenalkan rempah-rempah Indonesia kepada anak usia 7–9 tahun. Perancangan *board game* dilakukan dengan mengangkat tema rempah-rempah Indonesia melalui pendekatan bermain yang interaktif sehingga anak dapat mengenal berbagai jenis rempah, manfaatnya, serta penggunaannya dalam makanan dan minuman tradisional dengan cara yang lebih menyenangkan.

Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan *Iterative Design* yang dikemukakan oleh Tracy Fullerton [12]. Model tersebut terdiri atas tahapan *Concept*, *Prototype*, *Playtesting*, *Evaluation*, dan *Final Design* sehingga produk dapat dikembangkan secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi dan uji coba kepada target pengguna. Selain menghasilkan perbaikan terhadap komponen permainan, hasil *playtesting* menunjukkan bahwa *board game* mampu membantu anak mengenal beberapa jenis rempah beserta manfaatnya melalui aktivitas bermain. Anak juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama permainan berlangsung, meskipun pada tahap awal masih memerlukan pendamping dalam membaca kartu dan memahami aturan permainan.

Hasil akhir penelitian berupa satu set *board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* yang terdiri atas papan permainan, kartu rempah, kartu resep, kartu tebak rempah, pion, dadu, buku panduan, kemasan, serta didukung oleh berbagai media pendukung seperti poster, *banner*, stiker, *mug*, pin, gantungan kunci, dan *video motion teaser*. Seluruh media dirancang menggunakan konsep visual yang konsisten melalui penggunaan ilustrasi bergaya kartun, warna

hangat, tipografi yang mudah dibaca, serta *layout* yang terinspirasi dari bentuk bunga cengkeh sebagai identitas utama permainan.

Dengan demikian, *board game* Aroma Tales: Tales of Rempah diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media edukasi yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami dalam mengenalkan rempah-rempah Indonesia kepada anak usia sekolah dasar, sekaligus menumbuhkan ketertarikan terhadap kekayaan budaya kuliner Indonesia sejak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi bahan pengembangan pada penelitian maupun perancangan selanjutnya, yaitu:

1. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan uji efektivitas terhadap *board game* dengan jumlah responden yang lebih luas sehingga dapat diketahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pengetahuan anak mengenai rempah-rempah Indonesia.
2. Pengembangan selanjutnya dapat menambahkan *website* yang berisi panduan permainan dan informasi tambahan mengenai rempah-rempah Indonesia. *Website* tersebut dapat diakses melalui *QR Code* pada kemasan atau kartu panduan sehingga pengguna lebih mudah memahami aturan permainan serta memperoleh materi edukasi yang lebih lengkap.
3. Desain *box packaging* disarankan menggunakan ukuran yang lebih lega karena pada prototipe ruang penyimpanan seluruh komponen masih cukup sempit. Selain itu, dapat ditambahkan sekat atau *foam insert* agar setiap komponen *board game* tersusun lebih rapi, terlindungi, dan tidak mudah bergeser selama penyimpanan maupun distribusi.
4. Berdasarkan hasil evaluasi pengguna, beberapa mekanisme serta instruksi permainan masih dapat disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh seluruh pemain, khususnya anak yang baru pertama kali

memainkan *board game*. Penyampaian instruksi juga dapat dikembangkan menggunakan ilustrasi atau infografis yang lebih komunikatif sehingga pemain dapat memahami alur permainan secara mandiri.

5. *Board game* *Aroma Tales: Tales of Rempah* juga berpotensi untuk dikembangkan ke dalam bentuk media digital, seperti aplikasi permainan atau *website* interaktif, sehingga dapat menjangkau pengguna yang lebih luas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih fleksibel.
6. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan ahli *board game* dan ahli bahasa sebagai validator untuk memperoleh masukan yang lebih komprehensif terhadap aspek mekanisme permainan, materi, maupun visual *board game*.
7. Pengembangan produk pada penelitian selanjutnya disarankan menambahkan *Quick Response Code (QR Code)* pada kemasan *board game* yang terhubung dengan *video* tutorial cara bermain. Penambahan fitur tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengguna dalam memahami mekanisme permainan, terutama bagi orang tua maupun pendamping yang pertama kali menggunakan *board game*, sehingga penyampaian materi edukasi dapat berlangsung lebih efektif dan konsisten.